



การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ



โดย

ไรวินทร์ ทันอินทรอาจ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2563



**REFLECTION OF SOCIAL ISSUES THROUGH BONG JOON HO'S MOVIES**

**BY**

**RAIWIN TUN-INTARA-ARJ**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR**

**THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS  
IN FILM AND TELEVISION WRITING AND DIRECTING  
COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY**

**ACADEMIC YEAR 2020**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

โดย

ไรวินทร์ ทันอินทรอาจ

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2563

รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี  
ประธานกรรมการสอบ

ผศ. ดร.สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์  
กรรมการ

รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค  
กรรมการ

ผศ. ดร.ฉลองรัฐ เณรมาลัยชลมารค  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรณี สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

16 มิถุนายน 2564

Thesis entitled

**REFLECTION OF SOCIAL ISSUES THROUGH BONG JOON HO'S MOVIES**

by

RAIWIN TUN-INTARA-ARJ

was submitted in partial fulfillment of the requirements  
for the degree of Master of Communication Arts in Film and Television Writing and Directing

Rangsit University  
Academic Year 2020

---

Assoc. Prof. Krisda Kerddee, Ph.D.  
Examination Committee Chairperson

---

Asst. Prof. Sorapong Wongtheerathon, Ph.D.  
Member

---

Assoc. Prof. Paiboon Kachentaraphan  
Member

---

Asst. Prof. Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

June 16, 2021

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความอนุเคราะห์จาก ผศ.ดร. นลองรัฐ เหมอมาลัย ชลมารักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่สละเวลาช่วยให้ความรู้ ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้ มาโดยตลอด รวมทั้งขอขอบพระคุณ รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ คณะกรรมการทั้ง 2 ท่าน ได้แก่ ผศ. ดร.สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์ และ รศ.ไพบูรณ์ กะเชนทรพรรค์ ที่ได้แสดงความคิดเห็น และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ ที่ช่วยลดข้อบกพร่องและจุดที่ผิดพลาด ต่าง ๆ ในงานวิจัย จนกระทั่งงานวิจัยชิ้นนี้แล้วเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง

ไรวินทร์ ทันอินทรอาจ  
ผู้วิจัย



6202193 : ไรวินทร์ หันอินทรอาจ  
ชื่อวิทยานิพนธ์ : การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ  
หลักสูตร : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์  
อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เณรมาลย์ชลมารค

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสะท้อนปัญหาสังคมและภาษาภาพยนตร์ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับและเขียนบทโดยผู้กำกับชาวเกาหลีใต้ บง จุนโฮ ซึ่งมีภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาผ่านการวิเคราะห์ตัวบท

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์มีการสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมที่สำคัญดังนี้ 1) ด้านเศรษฐกิจ เช่น ปัญหาการว่างงาน และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง เช่น การคอร์รัปชัน และการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ 3) ด้านสังคม เช่น ปัญหาเรื่องชนชั้น และปัญหาอาชญากรรม 4) ด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ และปัญหาการปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย

ผลการวิจัยด้านการใช้ภาษาภาพยนตร์ พบว่ามีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สำคัญดังนี้ 1) ระยะเวลา มักมีการใช้ภาพระยะไกล และภาพระยะปานกลาง 2) การเคลื่อนกล้อง พบว่ามักให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราว 3) มุมกล้อง พบว่ามักมีการใช้มุมกล้องแบบมุมเอียง อย่างโดดเด่น 4) การจัดแสง พบว่า มักมีการจัดแสงแบบโทนมืดมากเป็นพิเศษ เพื่อช่วยส่งเสริมบรรยากาศของปัญหาต่าง ๆ ในภาพยนตร์ 5) การตัดต่อและลำดับภาพ พบว่ามักมีการตัดต่อตามเวลาจริงในภาพยนตร์ เพื่อให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความต่อเนื่องทางอารมณ์ 6) ฉากและสถานที่ พบว่ามักเป็นยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อเชื่อมโยงถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน 7) สัญลักษณ์ พบว่ามักมีการสื่อความหมายถึงปัญหาสังคมที่ภาพยนตร์ต้องการจะนำเสนอ 8) เสียง พบว่ามักมีการใช้เสียงดนตรีจากวงออร์เคสตรา เพื่อเน้นบรรยากาศและสร้างอารมณ์ที่ลึกซึ้งให้แก่ภาพยนตร์

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 148 หน้า)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, สะท้อนปัญหาสังคม, ภาษาภาพยนตร์, บง จุนโฮ

6202193 : Raiwin Tun-Intara-Arj  
 Thesis Title : Reflection of Social Issues through Bong Joon Ho's Movies  
 Program : Master of Communication Arts in Film and Television Writing and  
 Directing  
 Thesis Advisor : Asst. Prof. Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.

### Abstract

The objective of the study on the reflection of social issues through Bong Joon Ho's movies was to study the reflection of social issues and movie languages appearing in the large-scale movies directed and written by Bong Joon Ho, a South Korean director. Seven movies were used in this study. This research was conducted using a qualitative research methodology through an analysis of the screenplays.

The results revealed that the movies reflect the following important social issues: 1) economic aspect such as unemployment and economic inequality; 2) political aspect such as corruption and foreign interference; 3) social aspect such as social class problems and crime problems; and 4) environmental aspect such as climate change and the problems of dangerous chemical contamination.

In terms of movie language, the results revealed that the movie languages were significantly used as follows: 1) for camera shots, long shot and medium shot were often used; 2) for camera movement, cameramen often held movie cameras in their hands to make the story exciting; 3) for camera angles, an oblique angle shot was predominantly used; 4) for lighting, the very dark lighting was frequently used to enhance the atmosphere of various problems in the movies; 5) for editing and sequencing, real-time edits were often made in the movies to create an emotional continuity for the stories of the movies; 6) scenes and locations of the movies took place in the present day which could be connected to current social problems; 7) the symbols frequently used in the movies referred to the social problems the movies would like to present; and 8) according to sound, orchestral music was often used to emphasize the atmosphere and create a deep mood for the movies.

(Total 148 pages)

Keywords: Films, Reflection of social issues, Movie language, Bong Joon Ho

Student's Signature ..... Thesis Advisor's Signature .....

## สารบัญ

|                                                           | หน้า      |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| กิตติกรรมประกาศ                                           | ก         |
| บทคัดย่อภาษาไทย                                           | ข         |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ                                        | ค         |
| สารบัญ                                                    | ง         |
| สารบัญตาราง                                               | ช         |
| สารบัญรูป                                                 | ซ         |
| <b>บทที่ 1      บทนำ</b>                                  | <b>1</b>  |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา                        | 1         |
| 1.2 ปัญหำนำการวิจัย                                       | 7         |
| 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย                                  | 7         |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย                                        | 7         |
| 1.5 นิยามศัพท์                                            | 8         |
| 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                             | 8         |
| <b>บทที่ 2      แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> | <b>10</b> |
| 2.1 แนวคิดภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม                  | 10        |
| 2.2 ภาษาภาพยนตร์                                          | 24        |
| 2.3 ทฤษฎีสัญญาวิทยา                                       | 39        |
| 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                                 | 46        |
| <b>บทที่ 3      ระเบียบวิธีการวิจัย</b>                   | <b>51</b> |
| 3.1 แหล่งข้อมูล                                           | 51        |
| 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล                                   | 52        |
| 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล                                    | 52        |
| 3.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์                               | 54        |

## สารบัญ (ต่อ)

|                                                                                | หน้า       |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>บทที่ 4</b>                                                                 |            |
| <b>ผลการวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กำกับโดย บง จุนโฮ</b> | <b>55</b>  |
| 4.1 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite             | 55         |
| 4.2 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder                  | 57         |
| 4.3 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host                            | 63         |
| 4.4 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Mother                              | 60         |
| 4.5 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                         | 66         |
| 4.6 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Okja                                | 69         |
| 4.7 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                            | 72         |
| <b>บทที่ 5</b>                                                                 |            |
| <b>ผลการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ</b>                                  | <b>76</b>  |
| 5.1 ผลการวิเคราะห์ระยะของภาพ                                                   | 76         |
| 5.2 ผลการวิเคราะห์การเคลื่อนกล้อง                                              | 83         |
| 5.3 ผลการวิเคราะห์มุมกล้อง                                                     | 86         |
| 5.4 ผลการวิเคราะห์การจัดแสง                                                    | 92         |
| 5.5 ผลการวิเคราะห์การตัดต่อและลำดับภาพ                                         | 97         |
| 5.6 ผลการวิเคราะห์ฉากและสถานที่                                                | 100        |
| 5.7 ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์                                                    | 106        |
| 5.8 ผลการวิเคราะห์เสียง                                                        | 114        |
| <b>บทที่ 6</b>                                                                 |            |
| <b>สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>                                  | <b>118</b> |
| 6.1 สรุปผลการวิจัย                                                             | 118        |
| 6.2 อภิปรายผล                                                                  | 140        |
| 6.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป                                                           | 141        |
| 6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป                                         | 142        |

## สารบัญ (ต่อ)

|                 | หน้า |
|-----------------|------|
| บรรณานุกรม      | 143  |
| ประวัติผู้วิจัย | 148  |



## สารบัญตาราง

| ตารางที่                                                                 | หน้า |
|--------------------------------------------------------------------------|------|
| 1.1 รายได้และรางวัลสำคัญที่ได้รับของภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย บง จุนโฮ  | 4    |
| 3.1 แบบวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ        | 53   |
| 3.2 แบบวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ   | 54   |
| 6.1 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ            | 119  |
| 6.2 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ            | 121  |
| 6.3 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ               | 124  |
| 6.4 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ | 127  |
| 6.5 สรุปประะยะภาพในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                                  | 129  |
| 6.6 สรุปการเคลื่อนไหวกล้องในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                         | 130  |
| 6.7 สรุปมุมกล้องในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                                   | 131  |
| 6.8 สรุปการจัดแสงในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                                  | 132  |
| 6.9 สรุปการตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                       | 133  |
| 6.10 สรุปฉากและสถานที่ในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                             | 134  |
| 6.11 สรุปสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                                 | 136  |
| 6.12 สรุปเสียงในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ                                     | 137  |

## สารบัญรูป

| รูปที่ | หน้า                                                                                      |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.1    | ลักษณะของระยะภาพ ELS. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk 27                                        |
| 2.2    | ลักษณะของระยะภาพ LS. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk 28                                         |
| 2.3    | ลักษณะของระยะภาพ MS. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk 28                                         |
| 2.4    | ลักษณะของระยะภาพ CU. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk 28                                         |
| 2.5    | ลักษณะของมุมกล้อง Bird's Eye View จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans 30                |
| 2.6    | ลักษณะของมุมกล้อง High Angle จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans 30                     |
| 2.7    | ลักษณะของมุมกล้อง Low Angle จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans 30                      |
| 2.8    | ลักษณะของมุมกล้อง Oblique Angle จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans 31                  |
| 2.9    | เปรียบเทียบความเชื่อมโยงสถานการณ์กับการสื่อความหมาย 45                                    |
| 4.1    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite 55            |
| 4.2    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite 56            |
| 4.3    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite 56               |
| 4.4    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite 57 |
| 4.5    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder 57                 |
| 4.6    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder 58                 |

## สารบัญรูป (ต่อ)

| รูปที่ |                                                                                  | หน้า |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------|------|
| 4.7    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder              | 59   |
| 4.8    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder | 59   |
| 4.9    | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง The Host                     | 60   |
| 4.10   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง The Host                     | 61   |
| 4.11   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง The Host                        | 62   |
| 4.12   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง The Host           | 63   |
| 4.13   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Mother                       | 64   |
| 4.14   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Mother                       | 64   |
| 4.15   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Mother                          | 65   |
| 4.16   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Mother             | 66   |
| 4.17   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                  | 67   |
| 4.18   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                  | 67   |
| 4.19   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                     | 68   |
| 4.20   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer        | 69   |
| 4.21   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Okja                         | 70   |
| 4.22   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Okja                         | 70   |
| 4.23   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Okja                            | 71   |
| 4.24   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Okja               | 72   |

## สารบัญรูป (ต่อ)

| รูปที่ |                                                                         | หน้า |
|--------|-------------------------------------------------------------------------|------|
| 4.25   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Parasite            | 73   |
| 4.26   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Parasite            | 73   |
| 4.27   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Parasite               | 74   |
| 4.28   | แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Parasite | 75   |
| 5.1    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite                      | 77   |
| 5.2    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder                           | 78   |
| 5.3    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Host                                     | 79   |
| 5.4    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Mother                                       | 80   |
| 5.5    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                                  | 81   |
| 5.6    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Okja                                         | 82   |
| 5.7    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                                     | 82   |
| 5.8    | ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                                     | 83   |
| 5.9    | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite                        | 87   |
| 5.10   | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder                             | 88   |
| 5.11   | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Host                                       | 89   |
| 5.12   | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Mother                                         | 89   |
| 5.13   | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                                    | 90   |
| 5.14   | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Okja                                           | 91   |
| 5.15   | มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                                       | 91   |
| 5.16   | การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite                       | 92   |
| 5.17   | การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder                            | 93   |
| 5.18   | การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Host                                      | 94   |
| 5.19   | การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Mother                                        | 94   |
| 5.20   | การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                                   | 95   |
| 5.21   | การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Okja                                          | 96   |

## สารบัญรูป (ต่อ)

| รูปที่                                                                         | หน้า |
|--------------------------------------------------------------------------------|------|
| 5.22 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                                        | 96   |
| 5.23 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite                     | 101  |
| 5.24 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder                          | 102  |
| 5.25 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง The Host                                    | 103  |
| 5.26 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Mother                                      | 103  |
| 5.27 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Mother                                      | 104  |
| 5.28 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                                 | 104  |
| 5.29 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Okja                                        | 105  |
| 5.30 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                                    | 106  |
| 5.31 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite                 | 107  |
| 5.32 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite                 | 108  |
| 5.33 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder                      | 109  |
| 5.34 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Host                                | 110  |
| 5.35 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Mother                                  | 111  |
| 5.36 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer                             | 112  |
| 5.37 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Okja                                    | 113  |
| 5.38 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Parasite                                | 114  |
| 6.1 แบบจำลองการใช้ภาษาภาพยนตร์และการสะท้อนปัญหาสังคมใน<br>ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ | 139  |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ไม่ใช่แค่ให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหยิบยกเอาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาสร้างเป็นภาพยนตร์ หรืออาจเป็นเหตุการณ์สมมติที่ถูกแต่งขึ้นมาจากจินตนาการของผู้สร้าง พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ (2532, น. 10-11) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตขึ้นมาทุกประเภทก็จะมีข้องเกี่ยวกับเรื่องราวของผู้ชมไม่มากนัก การที่ภาพยนตร์เข้าถึงมวลชนได้ง่ายและสะดวกจึงทำให้สามารถโน้มน้าวให้ผู้ชมเชื่อได้ง่าย แต่สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ส่วนแล้วแต่เป็นจินตนาการของผู้สร้างทั้งสิ้น ผู้ชมเป็นเพียงแต่ฝ่ายรับข้อมูลทั้งหมด และนำข้อมูลที่ได้รับไปจินตนาการต่อ ดังนั้นคุณค่าในการสร้างภาพยนตร์จึงถือเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ควรคำนึงเป็นอย่างยิ่ง ผู้สร้างภาพยนตร์ควรจะมีการรอบคอบเป็นพิเศษ ไม่ใช่เพียงแค่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจ โดยหวังแต่ผลกำไรด้านธุรกิจเพียงอย่างเดียว ลักษณะของภาพยนตร์ที่สร้างอาจจะเป็นในด้านสะท้อนสภาพของสังคม มนุษย์สัมพันธ์ ซึ่งควรที่จะให้เป็นไปอย่างตรงไปตรงมา และเชื่อถือได้ เพราะจะสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ด้วย

วันชัย ฐะวังน้อย และจำริญญลักษณ์ ฐะวังน้อย (2544, น.1009-1010) ได้อธิบายไว้ว่า ในบรรดาสื่อมวลชนที่แสดงบทบาทการให้ข่าวสาร ความรู้และความบันเทิงครบถ้วนนั้น เห็นจะไม่มีสื่อใดที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดและโน้มน้าวความคิดเห็นได้ดีเท่าสื่อ “ภาพยนตร์” เนื่องจากสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่ผู้รับสาร (Audience) สามารถรับได้ง่ายและสะดวกกว่าสื่ออื่น เป็นสื่อที่คนทั่วไปสามารถชมได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ ทุกระดับการศึกษา หรือแม้กระทั่งผู้ที่ไม่รู้หนังสือก็สามารถชมภาพยนตร์ได้เข้าใจ เพราะภาพยนตร์มีรูปแบบการรับรู้ได้ด้วยทั้งตาและหู อันเป็นการช่วยย้ำความจำได้ดีกว่าที่จะให้ผู้รับสารดูภาพเพียงอย่างเดียวเช่นภาพถ่าย หรือฟังเพียงอย่างเดียวเช่นฟังวิทยุ การได้เห็นทั้งภาพและได้ยินทั้งเสียงนั้นย่อมทำให้เข้าใจได้ง่าย อีกทั้งยังทำให้เกิดความเชื่อและคล้อยตามได้ง่ายกว่าสื่ออื่น ภาพยนตร์จึงถือเป็นสื่อที่โน้มน้าวชักจูงให้ผู้ชมเชื่อได้

ง่าย ประกอบกับเทคนิคการสร้างที่ดูสมจริงกว่าสื่ออื่น ๆ และยังให้ความเพลิดเพลินสนุกสนาน สร้างความประทับใจอย่างยิ่ง ผู้ชมภาพยนตร์ก็ย่อมจะคล้อยตามไปกับข้อมูลที่ภาพยนตร์ป้อนให้ หรืออาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิด และค่านิยมของผู้คนในสังคม ได้มากที่สุดทีเดียว ที่เห็นได้ชัดก็เช่น การแต่งกาย หรือแม้กระทั่งคำพูดกริยาท่าทางของคนในสังคม โดยเฉพาะวัยรุ่นนั้นก็มักจะเลียนแบบมาจากนักแสดงที่อยู่ในเรื่องราวที่พวกเขาชื่นชอบ

กฤษฎา เกิดดี (2541, น.137-141) ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องให้เป็นงานศิลปะชนิดหนึ่ง แต่ความจริงประการหนึ่งก็คือ ภาพยนตร์นอกเหนือจากการเป็นงานศิลปะแล้ว ยังจัดเป็นงานทางด้านสื่อสารมวลชนอีกด้วยถ้าหากจะมองในขอบเขตของความเป็นสื่อมวลชนก็จะพบว่าผู้สร้างมีลักษณะเป็นกลุ่มมิใช่ปัจเจกบุคคล ถึงแม้ผู้สร้างบางคนจะผูกขาดตำแหน่งสำคัญในกระบวนการสร้างแต่ก็ต้องพึ่งพาคณะทำงานในส่วนอื่น ๆ อยู่บ้างไม่มากนักน้อย เมื่อมองไปที่ผู้ชมจะพบว่าเป็นกลุ่มคนที่มีขนาดใหญ่และมีความหลากหลาย ภาพยนตร์จึงถือว่าเป็นงานของกลุ่มคน ที่ถูกสร้างเพื่อ กลุ่มคน โดยแท้จริง นอกจากนั้นภาพยนตร์ยังมีหน้าที่เป็นสื่อที่มีการแพร่กระจายอย่างทั่วถึงและกว้างขวาง มีจุดประสงค์เพื่อสนองความพึงพอใจของผู้ชมจำนวนมาก ดังนั้นจึงอาจจะกล่าวได้ว่าภาพยนตร์นั้นจำเป็นจะต้องตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสังคม โดยที่ยังมีผู้ที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นงานที่ตกอยู่ในสภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ และเงื่อนไขทางเศรษฐศาสตร์ และการเมือง ภาพยนตร์เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม และเป็นผลผลิตของสังคมหนึ่ง ๆ และน่าจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจสังคมนั้นได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ในส่วนของด้านการแบ่งตระกูลของภาพยนตร์ (Genre) จะมีตระกูลของภาพยนตร์ชนิดหนึ่งที่มีเนื้อหาเป็นการหยิบยกเอาประเด็นที่มีความขัดแย้งในสังคมมากกล่าวถึงคือ “ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Social Problem Film)” ความหมายคือ จะเป็นภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย เนื้อหาจะต้องมุ่งเน้นไปที่ประเด็นความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคม ซึ่งมีการยอมรับแล้วว่าเป็นปัญหา ปัญหาดังกล่าวอาจเป็นไปได้ทั้งปัญหาภายในประเทศหรือปัญหาระหว่างประเทศ แต่ถึงแม้ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมอาจจะเป็นผลงานที่ดูเคร่งเครียดและเป็นจริงเป็นจัง แต่เมื่อพิจารณาจากผลงานชั้นดีก็จะพบว่า ภาพยนตร์แนวนี้ประสบความสำเร็จทางค้าขายได้อยู่มาก

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2542, น. 13) ได้กล่าวไว้ว่า สังคมมนุษย์ทุกสังคมมักจะต้องมีปัญหา สังคมอยู่บ้างไม่มากนักน้อย มนุษย์จึงต้องพบเห็นปัญหาสังคมอยู่ในทุกวันทั้งในชีวิตจริง และจากการรับรู้จากสื่อต่าง ๆ ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอาจจะส่งผลกระทบต่อบุคคลที่แตกต่างกันออกไป บางคนได้รับผลกระทบโดยตรงจนทำให้การใช้ชีวิตนั้นเปลี่ยนไปในทางที่แย่ลงอย่างมาก ในขณะที่

บางคนอาจจะไม่ได้รับผลกระทบเลยด้วยซ้ำ เช่น การจัดเงยง่อบา คนเมาแล้วขับรด การหย่าร้าง การข่มขืนกระทำชำเรา การฆาตกรรม การฆ่าตัวตาย ภาวะแวดล้อมเป็นพิษ เป็นต้น ที่เหตุการณ์ที่ยกตัวอย่างในข้างต้นมักเรียกร่องความสนใจของมนุษย์ ทำให้คนในสังคมนั้นเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และแสดงออกต่อปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งอาจจะคล้ายคลึงกันบ้าง แตกต่างกันบ้างขึ้นอยู่กับบริบทและพื้นฐานของแต่ละบุคคล เมื่อสังคมเกิดมีปัญหาค้น กลุ่มคนในสังคมนั้นจะสอบถามเล่าขาน แลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นในกลุ่มของตน และถ้าหากปัญหานั้นเกิดขึ้นถี่มากหรือสร้างผลกระทบต่อคนในสังคมจำนวนมาก เหตุการณ์นั้นจะได้รับความสนใจ และห่วงใยจากกลุ่มคนที่มีความจำนวนมาก บุคคลหรือกลุ่มคนเหล่านั้นจะเริ่มเรียกร่องให้มีการจัดการกับปัญหาเหล่านั้นในวิธีใดวิธีหนึ่ง

ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019) ผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวเกาหลีใต้ บง จุนโฮ (Bong Joon-Ho) ที่มีความโดดเด่นในการช่วยสะท้อนถึงปัญหาสังคมในประเด็นความเหลื่อมล้ำในประเทศเกาหลีใต้ ด้วยเนื้อหาที่ผู้ชมสามารถรับรู้ และเข้าใจได้ไม่ยาก แต่ภายในเนื้อเรื่องก็แฝงไปด้วยประเด็น และเหตุการณ์ที่ผู้ชมคาดไม่ถึงอย่างมีชั้นเชิง จึงทำให้ได้เสียงตอบรับในแง่บวกทั้งในด้านของคำวิจารณ์และในด้านของรายได้ ไม่เพียงแค่นั้น Parasite และ บง จุนโฮ ได้สร้างปรากฏการณ์ และประวัติศาสตร์หน้าใหม่ของวงการภาพยนตร์ ด้วยการกว้างรางวัลจากเวทีประกาศรางวัลระดับโลกกว่า 200 รางวัล และได้สร้างปรากฏการณ์ให้กับวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกาหลีใต้ด้วยการคว้ารางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival) ที่ประเทศฝรั่งเศส และในงานประกาศรางวัล Oscars ครั้งที่ 92 ที่นับเป็นรางวัลทางภาพยนตร์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก จัดโดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ (The Academy of Motion Picture Arts and Sciences - AMPAS) บง จุนโฮ ได้รับไปถึง 4 รางวัลใหญ่ อีกทั้งยังเป็นครั้งแรกของภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในเวทีแห่งนี้ตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นมา ทำให้สไตล์ (Style) ในการทำภาพยนตร์ และผลงานต่าง ๆ ที่ผ่านมาของ บง จุนโฮ ได้รับความสนใจและถูกพูดถึงเป็นอย่างมาก ผลงานการกำกับภาพยนตร์ขนาดยาวที่ผ่านมาของเขาประกอบไปด้วยกันทั้งหมด 7 เรื่อง และในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น ล้วนแต่มีเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมในด้านต่าง ๆ แต่ถูกถ่ายทอดออกมาในบริบทที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละสถานการณ์ของแต่ละเรื่อง (กรุงเทพธุรกิจ, 2562; ณัฐนันท์ เกลิมพนัส, 2563)

นพพล ชำรงรัตนฤทธิ์ (2563) ได้วิเคราะห์เส้นทางความสำเร็จของ บง จุนโฮ หลังจากภาพยนตร์เรื่อง Parasite ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม ทั้งด้านรายได้ เสียงวิจารณ์ และรางวัลจากเวทีประกาศรางวัลทั่วโลกไว้ว่า บง จุนโฮ เริ่มต้นทำภาพยนตร์เรื่องแรกในปี 2000 ในชื่อ

Barking Dogs Never Bite เขาเริ่มมีชื่อเสียงจากภาพยนตร์เรื่องถัดมา คือ Memories of Murder และเป็นที่รู้จักในระดับโลกมากขึ้นกับภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่โด่งดังมากในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ในปี ค.ศ. 2006 ทำให้เขามีชื่อเสียงในด้านการทำภาพยนตร์สนุก แต่แฝงไปด้วยประเด็นทางสังคม เพราะแม้ว่าภาพลักษณ์ของ The Host จะดูเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด แต่เนื้อเรื่องคือการวิพากษ์วิจารณ์สังคมเกาหลีได้อย่างสนุกสนาน ก่อนที่จะกระแสจะลดลงมาเล็กน้อยกับภาพยนตร์เรื่อง Mother ในปี ค.ศ. 2009 หลังจากนั้น 4 ปี เขาเริ่มก้าวขึ้นบันไดอีกขั้นกับผลงานระดับฮอลลีวูด (Hollywood) เรื่องแรกอย่าง Snowpiercer แต่ก็ไม่ได้ทำให้ บง จุนโฮกลายเป็นผู้กำกับฮอลลีวูดแบบเต็มตัว จนสุดท้ายผลงานที่เขาทำกับ Netflix อย่าง Okja ก็เกิดกระแสเป็นประเด็นที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมาก (เพราะความขัดแย้งเรื่องภาพยนตร์ Netflix กับเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ใหญ่โตจนบดบังตัวภาพยนตร์ไปเกือบหมด) จะเห็นได้ว่าตัวเขาผ่านการลองผิดลองถูกมาตลอด ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องแรกอย่าง Barking Dogs Never Bite ที่ทำรายได้ต่ำแย่มาก หรือการที่เขาได้รับโอกาสได้ทำงานในระดับฮอลลีวูดจาก Snowpiercer ก็ไม่ได้เกิดผลสัมฤทธิ์ทำให้ตัวเขาดังในระดับที่ทั่วโลกจะให้การยอมรับอะไรมา แลระหว่างทางที่ทำภาพยนตร์เรื่องนั้นก็เกิดความขัดแย้งมากมาย สุดท้าย Snowpiercer ก็ไม่ได้รับการจัดจำหน่ายและฉายในวงกว้างอย่างที่ควรจะเป็น กลายเป็นว่าภาพยนตร์ที่สำเร็จที่สุดของเขาคือภาพยนตร์ที่พูดภาษาเกาหลี ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่พูดภาษาอังกฤษหรือการร่วมงานกับฮอลลีวูด แต่เป็นภาพยนตร์ที่เขียนมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2013 ที่ตอนแรกตั้งใจว่าจะไปทำเป็นละครเวที ก็คือภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่สร้างปรากฏการณ์มากมายให้กับตัวเขาเองและวงการภาพยนตร์ในเกาหลีได้ รวมไปถึงวงการภาพยนตร์ในระดับนานาชาติ

ตารางที่ 1.1 รายได้และรางวัลสำคัญที่ได้รับของภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์                   | ปีที่เข้าฉาย<br>(ค.ศ.) | รายได้จาก<br>ทั่วโลก | รางวัลทางภาพยนตร์ที่ได้รับในระดับนานาชาติ<br>(บางส่วน)                  |
|----------------------------|------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Barking Dogs<br>Never Bite | 2000                   | 44,767 \$            | Slamdance Film Festival (2001)<br>- Excellence in Editing Award         |
|                            |                        |                      | Hong Kong International Film Festival (2001)<br>- FIPRESCI Prize        |
| Memories of<br>Murder      | 2003                   | 30,927,398 \$        | Torino Film Festival (2003)<br>- Best Feature Film , Best Script        |
|                            |                        |                      | San Sebastián International Film Festival (2003)<br>- Best New Director |

ตารางที่ 1.1 รายได้และรางวัลสำคัญที่ได้รับของภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย บง จุนโฮ (ต่อ)

|             |      |                       |                                                                                                                                                                      |
|-------------|------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| The Host    | 2006 | 89,433,436 \$         | Asia-Pacific Film Festival (2006)<br>- Best Editing , Best Sound                                                                                                     |
|             |      |                       | Hawaii International Film Festival (2006)<br>- Best Narrative Feature                                                                                                |
|             |      |                       | Asian Film Awards (2007)<br>- Best Cinematographer , Best Film                                                                                                       |
| Mother      | 2009 | 17,149,348 \$         | Asian Film Awards (2010)<br>- Best Film , Best Screenwriter                                                                                                          |
|             |      |                       | Santa Barbara International Film Festival (2010)<br>- Best East Meets West Cinema                                                                                    |
| Snowpiercer | 2013 | 86,758,912 \$         | National Board of Review, USA (2014)<br>- Independent Films                                                                                                          |
|             |      |                       | Boston Online Film Critics Association (2014)<br>- Best Picture , Best Films of the Year                                                                             |
| Okja        | 2017 | เผยแพร่ทาง<br>NETFLIX | Environmental Media Awards, USA (2017)<br>- Feature Film                                                                                                             |
|             |      |                       | Austin Film Critics Association (2018)<br>- Best Foreign Language Film                                                                                               |
| Parasite    | 2019 | 257,413,632 \$        | Cannes Film Festival (2019)<br>- Palme d'Or                                                                                                                          |
|             |      |                       | Academy Awards, USA (OSCAR) (2020)<br>- Best Motion Picture of the Year , Best Achievement in Directing , Best Original Screenplay , Best International Feature Film |
|             |      |                       | BAFTA Awards (2020)<br>- Best Film Not in the English Language                                                                                                       |
|             |      |                       | AACTA International Awards (2020)<br>- Best Film                                                                                                                     |
|             |      |                       |                                                                                                                                                                      |

ที่มา: IMDb, 2020a, 2020b , 2020c, 2020d, 2020e, 2020f, 2020g

การทำภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนปัญหาสังคมของ บง จุนโฮ มีภูมิหลังเริ่มต้นมาจากการที่เขาเกิดปี ค.ศ. 1969 ในครอบครัวนักเขียนและศิลปิน ช่วงเวลาที่เขาเติบโตนั้นเป็นช่วงเวลาในประเทศเกาหลีใต้ที่มีความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองการปกครอง นับเป็นช่วงเวลาประชาชนในประเทศเกาหลีใต้ต้องเผชิญการละเมิดสิทธิความเป็นมนุษย์อย่างกว้างขวาง โดยที่ฝ่ายของรัฐบาลเกาหลีใต้นั้นได้รับการสนับสนุนและอิทธิพลจากประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างมาก ทางด้านสหรัฐอเมริกาจึงได้ถือโอกาสสร้างช่องโทรทัศน์ในเกาหลีใต้เป็นของตัวเองเพื่อเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรม รวมไปถึงการปลูกฝังค่านิยมให้กับชาวเกาหลีใต้ แต่การที่มีช่องโทรทัศน์ของประเทศสหรัฐอเมริกาในประเทศเกาหลีใต้นั้น ในทุกคืนวันศุกร์ และเสาร์ช่องนี้จะนำภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) มาออกอากาศเสมอ บง จุนโฮ มักนั่งดูภาพยนตร์จากช่องนี้เป็นประจำ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ชั้นยอดหรือภาพยนตร์เกรดบีที่ออกอากาศเขาดูหมดทุกเรื่อง นั่นจึงเป็นพื้นฐานการชื่นชอบและความหลงใหลในภาพยนตร์ของเขาจนอยากศึกษาในด้านนี้ แต่ด้วยครอบครัวที่ไม่สนับสนุน เขาจึงได้เข้าเรียนในคณะสังคมวิทยา ที่มหาวิทยาลัยยอนเซ (Yonsei University) และจากนั้นถึงได้ศึกษาต่อด้านภาพยนตร์ที่ Korean Academy of Film Arts อีก 2 ปี ระหว่างที่ศึกษาด้านภาพยนตร์นั้นบง จุนโฮ ได้มีผลงานภาพยนตร์สั้นด้วยกัน 3 เรื่อง ได้แก่ White Man , Incoherence และ The Memories in My Frame เขาสำเร็จการศึกษาในปี ค.ศ. 1994 จากนั้นบง จุนโฮได้เริ่มต้นเก็บเกี่ยวประสบการณ์โดยเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ และเป็นคนเขียนบทอยู่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อยู่ทั้งหมด 6 ปีด้วยกัน จนกระทั่งในปี ค.ศ. 2000 บง จุนโฮได้มีโอกาสกำกับภาพยนตร์เรื่องแรก ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีภูมิหลังเป็นนักศึกษาจากคณะสังคมวิทยา เขาจึงใช้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องของเขาในการเล่าถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างมีชั้นเชิงได้เป็นอย่างดี และทำอย่างต่อเนื่องจนมันกลายมาเป็นเอกลักษณ์ของเขาในการสร้างภาพยนตร์ที่ทุกคนต่างยอมรับในปัจจุบัน (ฉัฐวุฒิ แสงชูวงษ์, 2563; บดินทร์ เทพรัตน์, 2563; ศูนย์ทนายความเพื่อสิทธิมนุษยชน, 2561)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง “การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ” เนื่องจากการที่ตระหนักถึงสังคมในปัจจุบันที่มีปัญหาในด้านต่าง ๆ เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อผู้คนบางกลุ่มในสังคมที่ผู้วิจัยพบเห็นได้อยู่บ่อยครั้งในชีวิตประจำวัน แต่ปัญหาเหล่านั้นส่วนใหญ่มักยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ถูกมองข้าม และไม่ได้ถูกแก้ไขเพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม ถือเป็นเรื่องที่ทำให้สังคมในปัจจุบันเสื่อมถอยลงไปอย่างมาก และจะยิ่งทำให้สังคมเสื่อมถอยลงไปอีกในอนาคตอันใกล้หากไม่มีการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลง สื่อภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดปัญหาสังคมออกมาในรูปแบบความบันเทิงเพื่อสร้างความเพลิดเพลินพร้อมกับการรับรู้ถึงปัญหาในสังคม แล้วยังสามารถดึงดูด และสื่อสารกับคนในสังคมในวงกว้างได้ โดยมี

ลักษณะเป็นการจำลองสร้างสถานการณ์ หรือสะท้อนความเป็นไปที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จและถูกพูดถึงมากที่สุดในปี ค.ศ. 2019 – 2020 “บง จุนโฮ” ได้พิสูจน์แล้วว่าภาพยนตร์ของเขาเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถสะท้อนเรื่องราวปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสังคมไปสู่คนในสังคมในวงกว้างให้ได้รับรู้ และสนใจว่ามีปัญหาบางอย่างกำลังเกิดขึ้นในสังคม

## 1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีลักษณะเป็นอย่างไร

1.2.2 ภาษาภาพยนตร์ภายในภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีลักษณะเป็นอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กำกับโดย บง จุนโฮ

1.3.2 เพื่อวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ที่กำกับโดย บง จุนโฮ

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้จะศึกษาการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ขนาดยาวที่ บง จุนโฮ เป็นผู้กำกับและเขียนบท ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 7 เรื่อง ได้แก่ 1) Barking Dogs Never Bite (2000) 2) Memories of Murders (2003) 3) The Host (2006) 4) Mother (2009) 5) Snowpiercer (2013) 6) Okja (2017) และ 7) Parasite (2019)

โดยประเด็นปัญหาสังคมมีการกำหนดกรอบในการวิเคราะห์ดังนี้ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง 3) ด้านสังคม และ 4) ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

ในส่วน of ภาษาภาพยนตร์มีการกำหนดกรอบในการวิเคราะห์ดังนี้ 1) ระยะเวลาของภาพ 2) การเคลื่อนไหวกล้อง 3) มุมกล้อง 4) การจัดแสง 5) การตัดต่อและลำดับภาพ 6) ฉากและสถานที่ 7) ตัวยุทธ และ 8) เสียง

## 1.5 นิยามศัพท์

**ปัญหาสังคม** หมายถึง เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ที่บุคคลหรือกลุ่มคนในสังคมบางกลุ่มไม่สามารถปรับตัวและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติ จนเกิดเป็นความเดือดร้อน โดยในงานวิจัยชิ้นนี้จะหมายถึงปัญหาสังคมของมนุษย์โดยรวม ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมือง ด้านสังคม และด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

**การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์** หมายถึง การใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการเล่าถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หรือที่เป็นประเด็นที่น่าสนใจในสังคม มานำเสนอให้ผู้ชมได้รับรู้ และตระหนักถึงความสำคัญของประเด็นทางสังคมต่าง ๆ

**ภาษาภาพยนตร์** หมายถึง ระบบการสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์ ความรู้สึกผ่านภาพยนตร์ โดยอาศัยองค์ประกอบของภาพยนตร์ โดยที่ภาษาภาพยนตร์ภายในงานวิจัยชิ้นนี้จะประกอบไปด้วย ระยะเวลาของภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง มุมกล้อง การจัดแสง การตัดต่อ ฉากและสถานที่ สัญลักษณ์ และ เสียง

**บง จุนโฮ** หมายถึง ผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียนบทชาวเกาหลีใต้มากประสบการณ์ ที่ผ่านการกำกับภาพยนตร์ขนาดยาวมาแล้วถึง 7 เรื่องด้วยกัน เนื้อเรื่องในผลงานภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขามักจะมีการสะท้อนถึงปัญหาต่าง ๆ ในสังคมเป็นเนื้อหาหลักในภาพยนตร์เสมอ โดยผลงานที่โดดเด่นในช่วงที่ผ่านมาคือภาพยนตร์เรื่อง Parasite ผลงานภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องล่าสุดของเขาในปี ค.ศ. 2019 ที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำในสังคม ได้สร้างปรากฏการณ์มากมายให้แก่วงการภาพยนตร์ประเทศเกาหลีใต้ด้วยการกวาดรางวัลจากทั่วโลกกว่า 200 รางวัล รวมไปถึงเวทีชั้นนำอย่าง Oscar และ Cannes Film Festival

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 การศึกษาภาพยนตร์ที่กำกับโดย บง จุนโฮ นั้นสามารถนำไปเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ สำหรับผู้ที่ต้องการจะสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการสะท้อนปัญหาสังคมในแง่มุมต่าง ๆ

1.6.2 การศึกษาภาพยนตร์ที่กำกับโดย บง จุน โฮ นั้นเป็นการสร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับการศึกษาตระกูลภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอน และวิชาการด้านภาพยนตร์ต่อไป



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ จะอาศัยกรอบแนวคิดบางอย่างเป็นกรอบในการใช้เก็บข้อมูลจากสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาวิจัย ในบทนี้จึงขอกล่าวถึงแนวคิด หรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่จะนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ขนาดยาวของ บง จุนโฮ รวมทั้งผลการศึกษาในงานวิจัยที่ผ่านมาซึ่งอาจนำมาใช้อธิบายเปรียบเทียบในการวิเคราะห์และอภิปรายผล โดยแนวคิด หรือทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่นำมาเป็นกรอบในงานวิจัยชิ้นนี้มีดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม
- 2.2 ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์
- 2.3 ทฤษฎีสัญญาวิทยา
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดของแต่ละ แนวคิด ทฤษฎีดังต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม

##### 2.1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคม

วรพล พรหมิกบุตร (2534, น. 63-71) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีอิทธิพลมากในสังคมปัจจุบัน จุดเด่นที่สำคัญของเทคโนโลยีชนิดนี้ได้แก่ศักยภาพของภาพยนตร์ในการบรรจุข่าวสารจำนวนมากมาที่อาจถูกถ่ายทอดจนหมดสิ้นได้ภายในระยะเวลาอันสั้น นอกเหนือไปจากศักยภาพในการบรรจุข่าวสารจำนวนมากแล้ว ภาพยนตร์ยังสามารถถ่ายทอดข่าวสารที่มีลักษณะใกล้เคียงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเปรียบเทียบกับข่าวสารในสิ่งตีพิมพ์เราจะพบว่าภาพยนตร์สามารถเผยแพร่ข่าวสารที่เป็นภาพอันเคลื่อนไหวมีพลวัตต่อเนื่องเหมือนชีวิตจริง ภาพที่เคลื่อนไหวดังกล่าวในยุคเริ่มแรกของการพัฒนาภาพยนตร์ยังเป็นภาพขาว - ดำที่ไร้เสียง จนมีการพัฒนาในเทคโนโลยีภาพยนตร์ช่วยให้ภาพที่

เคลื่อนไหวบนจอกลายเป็นภาพสี่เหลี่ยมแบบของจริงและสามารถมีเสียงหรือถ้อยคำต่าง ๆ ประกอบเหมือนปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกเชิงประจักษ์ โดยธรรมชาติของสาระในภาพยนตร์ทุกชนิดมีคุณสมบัติเป็นสัญลักษณ์ซึ่งผู้ชมอาจตีความหมายต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา ไม่ว่าสัญลักษณ์นั้นจะถูกนำเสนอด้วยรูปแบบที่เคร่งเครียดหรือกระตุ้นความบันเทิงเพียงใด การตีความหมายดังกล่าวอาจได้รับผลเป็นข้อสรุปบางประการที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางสังคม รวมทั้งความรู้บางประการที่ผู้ตีความอาจนำไปใช้ประโยชน์ต่อในชีวิตของตน บุคคลโดยทั่วไปไม่ได้เพียงแค่ ดูภาพยนตร์ แต่พวกเขา กำลัง ดูและตีความ ไปในขณะเดียวกันสิ่งที่ตีความได้อาจเป็นมาตรฐานความประพฤติของตัวละครที่เป็น พระเอก หรือผู้ร้าย ซึ่งค่อย ๆ กลายเป็นแบบอย่างหรือกรอบอ้างอิงสำหรับผู้ชมที่อาจนำไปใช้เป็นแนวทางในการกระทำของตนอีกทอดหนึ่ง กระบวนการดังกล่าวที่เกิดขึ้นในการชมภาพยนตร์บันเทิง จึงอาจมีความคล้ายคลึงกันมากกับความพยายามในการอบรมจริยธรรมภายในครอบครัว สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษา

สอดคล้องกับที่ ฉัตรวรวิญ องค์กรวิทย์ (2552, น.94) ได้อธิบายถึงหน้าที่ของสื่อมวลชนกับการพัฒนาสังคมไว้ว่า การพัฒนาเป็นการสร้างความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคมไปในทางที่ดีขึ้น จากสภาพที่ไม่น่าพอใจไปสู่สภาพที่น่าพอใจ เช่น มีการศึกษาที่ดี ดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคล และสังคมให้เพียงพอทั้งด้านวัตถุ และจิตใจ การพัฒนาสังคมหรือประเทศนั้นเชื่อกันว่า จะต้องเริ่มต้นที่การพัฒนาการศึกษาเสียก่อน และจึงนำไปสู่การพัฒนาประเทศในที่สุด สื่อมวลชนมีบทบาทหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้ข่าวสาร รวมไปถึงความบันเทิง ไปสู่ประชาชน ดังนั้น สื่อมวลชนจึงมีบทบาทโดยตรงสำหรับการศึกษาและการพัฒนาสังคมหรือประเทศ และนอกจากนี้ สื่อมวลชนยังทำให้บุคคลนั้นมีความทันสมัยอีกด้วย

สุรพงษ์ โสธนเสถียร (2533, น. 333-335) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อมวลชนถือเป็นหน่วยงานหนึ่งในการกล่อมเกลาสังคม (Agents of Socialization) ประเภทหนึ่งในโครงสร้างของสังคม ซึ่งมีอิทธิพลในวงกว้างต่อกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกในสังคม เนื่องมาจากสมาชิกจะสามารถสังเกตการกระทำของบุคคล หรือสถาบันอื่น ๆ ผ่านกระบวนการสื่อสาร โดยเฉพาะสื่อมวลชนได้ โดยสื่อมวลชนจะแสดงบทบาทหน้าที่ในการกล่อมเกลาสังคม ดังนี้

1) สื่อมวลชนเป็นแหล่งสารปฐมภูมิ (Primary Source of Information) กล่าวคือ การที่สื่อมวลชนมีหน้าที่สอดส่องเหตุการณ์ต่าง ๆ ของสังคม จึงมีบทบาทที่สำคัญในการรายงานข่าวสาร และสถานการณ์ต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารรับรู้ และเรียนรู้ความเป็นไปของ

บ้านเมือง ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม อาชญากรรม และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2) สื่อมวลชนสามารถสร้างทัศนคติ การรับรู้ และความเชื่อถือ (Shaping Attitudes, Perceptions, and Beliefs) ได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1) การนำเสนอความคิด หรือ พฤติกรรมของบุคคลในบางกรณีอย่างบ่อยครั้งและต่อเนื่อง อาจทำให้เกิดพิมพ์ของบุคคล (Stereotype) ขึ้น เช่น การนำเสนอความจริงที่สุดโต่ง (Odds with Reality) เพื่อให้ผู้รับสารตระหนักถึงสารอย่างรวดเร็ว เช่น การแสดงภาพประมาท หรืออุบัติเหตุที่เกินจริงในสื่อเพื่อทำให้บุคคลเกิดความหลาบจำ เป็นต้น

2.2) การทำให้คิดในสื่อ (Heavy Viewer) อันที่จริงสื่อมวลชนเป็นเสมือนยาเสพติดของคนยุคใหม่ ที่ทำให้เด็กและเยาวชนกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายของการคิดสื่อ การแทรกซึมความคิดบางอย่างลงในตัวผู้รับสาร มีผลทำให้ผู้รับสารรับแบบแผนที่ปรากฏในสื่อมวลชนมาปฏิบัติ โดยที่รู้ตัวหรือไม่รู้ตัว ทั้งโดยให้ดูหรือให้โทษ เช่น การนำเสนอแบบอย่างปรากฏในภาพยนตร์ไปใช้เปรียบเทียบในชีวิตประจำวัน เช่น การแก้แค้น และการกล้าแสดงออกในรูปแบบใหม่ของเยาวชนในปัจจุบัน เป็นต้น

2.3) การทดแทนปรากฏการณ์ที่ขาดไปในตัวผู้รับสาร (The Absence of Alternative Standards) มีปรากฏอยู่บ่อยครั้งในชีวิตจริงของบุคคลที่อาจขาดประสบการณ์ในบางเรื่อง แต่ได้อาศัยสื่อมวลชนเป็นครูของประสบการณ์ สื่อมวลชนจึงอาจช่วยเติมเต็มประสบการณ์ในส่วนที่ขาดหายไปในชีวิตที่เป็นจริง เช่น ชาวชนบทเรียนรู้ชีวิตของชาวเมืองได้จากสื่อมวลชน หรือ การเรียนรู้วัฒนธรรมของบุคคลผ่านสื่อมวลชน เป็นต้น

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อมวลชนที่นอกจากจะสะท้อนถึงบริบทของวิถีชีวิต และสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัยได้อย่างเห็นภาพแล้ว ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อสำคัญสำหรับการส่งสาร ข้อความ หรือ แม้กระทั่งแนวคิดไปยังมวลชนจำนวนมาก โดยเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น ฉาก ตัวละคร บทสนทนา หรือแม้กระทั่งเทคนิคการถ่ายทำต่าง ๆ เองก็ตาม กำจร หลุยยะพงศ์ (2554, น. 23) ได้อธิบายถึงหน้าที่ของภาพยนตร์ในด้านที่มีต่อสังคมไว้ว่าภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการสังคมและวัฒนธรรม ความหมายนี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรก ภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกัน ด้านที่สอง ภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองในมุมต่างไปตามสำนักมาร์กซิสม์ (Marxism) และวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งมองว่า แม้จะไม่มีความจริง แต่ภาพยนตร์ก็สามารถ

ประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ตามแต่ใครจะเป็นผู้กำหนด เช่น ภาพยนตร์จะสร้างภาพของประเทศเพื่อนบ้าน ผู้หญิง – ผู้ชาย - เพศที่สาม ให้กับผู้ชม เป็นต้น แนวทางดังกล่าวมองว่า ผู้ชมจะถูกครอบงำความหมายจากภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว และหากเป็นสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็จะขยายความต่อว่า แม้จะถูกครอบงำความหมายก็ตามแต่ผู้ชมก็สามารถตีความหมายได้ตามประสบการณ์ของตน

Schramm (1964 อ้างถึงใน ฉัตรวรัญ องค์กรสิทธิ์ 2552, น.94) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน ที่สามารถสนับสนุนการพัฒนาประเทศไว้ดังต่อไปนี้

- 1) เป็นผู้ตรวจสอบ (Watchman) ติดตาม และรายงานเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหว การดำเนินงานต่าง ๆ ให้ประชาชนได้ทราบเป็นระยะ
- 2) ทำให้มีวิสัยทัศน์กว้างขึ้น เป็นการสร้างประสบการณ์แก่ประชาชนให้มีความคิดกว้างไกลยิ่งขึ้น
- 3) ทำให้เกิดความสนใจ ซึ่งให้เห็นสิ่งที่น่าสนใจ หรือควรนำมาพิจารณา เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาต่อไป
- 4) สร้างความทะเยอทะยาน คือทำให้เกิดความต้องการที่จะมีสภาพที่ดีกว่าเดิม เช่น เกิดความอยากอยู่ดีกินดี เป็นต้น
- 5) สร้างบรรยากาศของการพัฒนา กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือในการทำงาน หรือพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น
- 6) ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ค่านิยมที่เคยมีอยู่ที่ไม่ถูกต้อง ให้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ถูกต้องขึ้นโดยทางอ้อม
- 7) ส่งเสริมการสื่อสารระหว่างบุคคล ทำให้ประชาชนที่ได้รับข่าวสารจากสื่อมวลชนเกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ข่าวสารซึ่งกันและกัน
- 8) สร้างสถานภาพให้บุคคล ทำให้เกิดความสนใจในตัวบุคคล ยกย่องบุคคล หรือสร้างผู้นำในการพัฒนาได้
- 9) สร้างความเข้าใจในนโยบายของรัฐบาล ด้วยการทำให้เกิดความสนใจ วิพากษ์วิจารณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับการเมืองการปกครอง
- 10) ควบคุมให้ปฏิบัติตามกติกาของสังคม นำการกระทำที่ไม่ถูกต้องมาตีแผ่ให้ประชาชนทราบ เพื่อให้เกิดปฏิกิริยาต่อต้าน และนำไปสู่การควบคุมให้ปฏิบัติตามบรรทัดฐานที่วางเอาไว้
- 11) ช่วยให้มีรสนิยมที่ดี แสดงให้เห็นการกระทำที่ดี มีวัฒนธรรมตามสมัยนิยม ให้รู้จักเลือกปฏิบัติหรือแสดงออกในทางที่ถูกที่ควร

12) ทำให้เจตคติฝังแน่นขึ้น จากความเชื่อหรือเจตคติเดิมที่ติดอยู่แล้วแต่ไม่ฝังแน่น ให้เกิดความยึดมั่นที่ติดแน่นขึ้น

13) ทำหน้าที่เป็นครู หมายถึงสื่อมวลชนมีบทบาทในการให้วิชาความรู้แก่ประชาชนทั้งทางตรง และทางอ้อม อันนำไปสู่การพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป

ภาณุ อารี (2563) ได้กล่าวไว้ว่าสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยากประการหนึ่งของสังคมคือค่านิยมที่ฝังรากลึก และถูกส่งต่อผ่านรุ่นสู่รุ่นตัวแปรที่จะส่งผลให้ค่านิยมนั้นจะยังคงอยู่ต่อไปหรือเสื่อมสลายคือแรงผลักดันของคนในสังคมถ้าพวกเขาารู้สึกว่าค่านิยมนั้นยังมีคุณค่าอยู่พวกเขาจะยังคงส่งเสริมให้อยู่คู่สังคมต่อไปเรื่อย ๆ แต่ถ้าเมื่อใดที่พบว่าค่านิยมนั้นไม่ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกแล้วพวกเขาก็คงต้องหาทางปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงต่อไป และหนึ่งในเครื่องมือชี้วัดความรู้สึกของคนที่มีต่อค่านิยมในสังคมได้คืออย่างหนึ่ง ก็คือ สื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์และซีรีส์นั่นเอง

จะสังเกตได้ว่าภาพยนตร์กับสังคมนั้นมีความเกี่ยวข้องกันอยู่หลายแง่มุม รวมไปถึงในกระบวนการผลิตภาพยนตร์นั้น ก็จำเป็นจะต้องอาศัยการร่วมงานจากกลุ่มคนเป็นจำนวนมาก แต่ละกลุ่มก็มีหน้าที่รับผิดชอบที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการมาร่วมงานกันของแต่ละกลุ่มจะเรียกว่าเป็นสังคมก็ไม่ผิด หรือแม้กระทั่งแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาแต่ละเรื่องก็ย่อมเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมที่ผู้เขียนบทหรือผู้กำกับภาพยนตร์นั้นได้ประสบพบเจอมาแล้วจึงมาถ่ายทอดเป็นเรื่องราวผ่านภาพยนตร์ และการทำงานของภาพยนตร์นั้นจะสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อมีผู้ชม ซึ่งผู้ชมเองก็เป็นส่วนหนึ่งของสังคมเช่นกัน ดังที่ ปรัชญา เปี่ยมการุณ (2560, น. 66) ได้กล่าวถึงแง่ของการทำธุรกิจของภาพยนตร์ไว้ว่า นอกจากภาพยนตร์จะต้องคำนึงถึงแง่ของศิลปะแล้ว ยังต้องคำนึงถึงระบบธุรกิจด้วย เพราะการลงทุนที่สูงของภาพยนตร์นั้น จึงจำเป็นต้องดึงดูดให้คนมาดูภาพยนตร์ โดยนำเสนอเนื้อหาที่ต้องได้รับการยอมรับจากคนดูจำนวนมาก จึงต้องมีแนวโน้มนำเสนอสิ่งที่ใกล้เคียงกับชีวิตของผู้ชมมากที่สุด ซึ่งถ้าภาพยนตร์นำเสนอภาพที่แตกต่างกันไปจากปกติหรือสภาพการณ์ทั่วไปในสังคม ผู้ชมอาจเกิดความสับสนและไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ ผู้ชมส่วนใหญ่มักจะไม่วิจารณ์ที่อยากแก่การเข้าใจ หรือไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องทั่วไปที่เคยประสบพบเจอมาก่อน

ทางด้าน ภัตสร สังข์ศรี (2559, น.118) ได้อธิบายไว้ว่าภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ เนื่องจากภาพยนตร์สามารถพัฒนาจนเป็นระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และยังสามารถแตกแขนงไปสู่ภาคธุรกิจอื่น ๆ เช่น ธุรกิจดนตรี แฟชั่น การท่องเที่ยว หรือแม้แต่ธุรกิจ

อาหาร ซึ่งแฝงตัวในรูปของโฆษณาแฝงในภาพยนตร์ นอกจากนั้นภาพยนตร์ยังทำหน้าที่เสนอแนวคิด ศิลปะ วัฒนธรรม ความเชื่อ ของแต่ละประเทศที่ผลิตภาพยนตร์ ดังนั้นการศึกษาภาพยนตร์ นอกจากจะได้เรียนรู้ข้อมูลในส่วนของภาพยนตร์โดยตรงแล้ว ยังสามารถเรียนรู้บริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับภาพยนตร์ เช่น ข้อมูลด้าน การเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม รวมทั้งวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น

### 2.1.2 สังคม

ความหมายของสังคมนั้นสามารถอธิบายได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับลักษณะของความสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น อายุ เพศ อาชีพ ศาสนา ฐานะ ที่อยู่อาศัย เป็นต้น ผู้ทำวิจัยจึงได้รวบรวมการอธิบายถึงสังคมจาก นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านสังคมหลายท่านมาเพื่อที่จะสามารถอธิบายถึงสังคมอย่างกว้าง ๆ ให้เข้าใจถึงลักษณะของสังคมได้ดังต่อไปนี้

ปฐม ทรัพย์เจริญ (2559, น.1) ได้อธิบายไว้ว่า มนุษย์ย่อมอยู่รวมกันเป็นหมู่พวก และมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นสังคม ดังนั้นสังคมหรือสังคมมนุษย์จึงเป็นการที่คนพวกหนึ่งรวมกันเข้ามาหลายกลุ่ม โดยที่ผู้คนในกลุ่มจะมีสิ่งที่คล้ายคลึงกัน เช่น เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ภาษา ศาสนา วัฒนธรรม ทศนคติ เป็นต้น มนุษย์นั้นถึงแม้จะแยกย้ายกันอยู่ แต่จะมีสิ่งยึดเหนี่ยวที่ก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน และคนจะถือว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยใหญ่หน่วยเดียวกัน ความสัมพันธ์ระหว่างกันของมนุษย์ทั้งหลาย ทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม จะก่อให้เกิดสังคมมนุษย์ขึ้นมา และมีการสร้างแบบแผน เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตอยู่รวมกันในสังคมมนุษย์ เพื่อให้สังคมนั้น ๆ ดำรงอยู่ต่อไป

ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ (2543, น. 1) ได้กล่าวไว้ว่า สังคมหมายถึง บุคคลจำนวนหนึ่งที่อยู่รวมกัน มีการร่วมมือเพื่อกิจกรรมการดำเนินชีวิต มีการกระทำที่ตอบสนองต่อกัน มีความเข้าใจในพฤติกรรมที่แสดงต่อกัน ทั้งโดยการแสดงออกเป็นการกระทำ คำพูด ภาษา สังคมทำหน้าที่เพื่อการดำรงอยู่ของบรรดาสมาชิกของสังคมโดยมีแบบอย่าง แนวทางที่เป็นวิธีการดำเนินชีวิตที่เป็นของตนเอง ซึ่งในแต่ละสังคมจะมีลักษณะเด่นพิเศษของแต่ละสังคมซึ่งอาจแตกต่างจากสังคมอื่น เช่น การแต่งกาย ภาษา อาหาร ระบบความเชื่อ เป็นต้น

จิรพรรณ กาญจนะจิตรา (2526, น. 183) ได้อธิบายคำจำกัดความของสังคมตามลักษณะ ภูมิศาสตร์ไว้ว่า สามารถแบ่งสังคมออกเป็น 5 แบบด้วยกัน ได้แก่

- 1) ชาติ
- 2) รัฐ
- 3) นคร
- 4) ชุมชนที่มีหลายชุมชนรวมกันหรือสังคมระดับภาค
- 5) ชุมชน

หรืออาจแบ่งแยกสังคมแต่ละสังคมออกตามลักษณะของกิจกรรม เช่น เศรษฐกิจ ครอบครัว และเครือญาติ การเมืองและการศึกษา เป็นต้น

ดำรง ฐานดี และอัญชลา โกชนสมบัติ (2560, น. 43-48) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของ สังคมไว้ดังต่อไปนี้

1) ประชากร จะต้องมียานวนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป สังคมที่มีขนาดเล็กที่สุดก็คือ ครอบครัวที่มีพ่อ-แม่ หรือ พ่อ-แม่-ลูก ในขณะที่ชุมชนหรือหมู่บ้านจะมีสมาชิกมากขึ้นจนเป็นอำเภอ จังหวัด ภาค และประเทศ ตลอดไปจนสังคมโลก

2) ความสัมพันธ์ ประชากรหรือสมาชิกในสังคมจะต้องมีความสัมพันธ์และการ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

3) พื้นที่หรืออาณาเขต ในความหมายทั่วไปนั้น คนในสังคมจะอาศัยอยู่ในบริเวณ แห่งใดแห่งหนึ่ง พื้นที่อาจมีขนาดจำกัด ดังเช่น บริเวณบ้านของครอบครัวหนึ่ง หรือบริเวณ กว้างขวางเป็นอำเภอหรือจังหวัด ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้มนุษย์สามารถ ติดต่อสื่อสารกันได้ โดยไม่ถูกจำกัดพื้นที่ เช่น การสื่อสารกันระหว่างบุคคลทางอินเทอร์เน็ต แม้จะ อาศัยอยู่ห่างไกลกัน แต่มนุษย์สามารถติดต่อสัมพันธ์กันได้ ทำให้องค์ประกอบนี้กลายเป็นอาณาเขต ที่ไร้พรมแดนในยุคปัจจุบัน

4) มีการจัดระเบียบทางสังคม (Social Organization) การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมนั้น สมาชิกต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือบรรทัดฐาน (Social Norms) ทางสังคมที่คอยควบคุมให้ กระทำตามตำแหน่ง สิทธิและหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคน (Social and Role) บรรทัดฐานทางสังคม จะมีระบบเป็นแบบแผน และเป็นที่ยอมรับและเข้าใจร่วมกันของมนุษย์ในสังคม ทั้งนี้เพื่อให้ สามารถอยู่ร่วมกันอย่างเป็นปกติสุข หากสังคมไม่มีกฎเกณฑ์หรือมนุษย์ไม่ปฏิบัติตามระเบียบของ สังคมที่วางไว้ จะก่อให้เกิดความไม่สงบสุขขึ้น อาจนำไปสู่การละเมิด การขัดแย้ง การแย่งชิง และ การประหัตประหารกัน ซึ่งก่อให้เกิดความระส่ำระสาย และนำไปสู่การล่มสลายของสังคมได้

### 5) สถาบันทางสังคมและโครงสร้างสังคม

5.1) สถาบันทางสังคม เมื่อมนุษย์มาอาศัยอยู่ร่วมกันและสร้างความสัมพันธ์ขึ้นระหว่างกัน ความสัมพันธ์เหล่านั้นจะโยงใยกันเป็นตาข่ายทับซ้อนกันไปมา หากจะจัดแบ่งความสัมพันธ์เหล่านี้ออกเป็นเรื่อง ๆ ก็จะเห็นกลุ่มความสัมพันธ์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยเรียกกลุ่มความสัมพันธ์ในเรื่องหนึ่ง ๆ ว่า สถาบันทางสังคม (Social Institution) โดยสถาบันทางสังคมจะทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในสังคม ตัวอย่างสถาบันทางสังคม ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันนันทนาการ สถาบันทางการศึกษา สถาบันทางการเมือง การปกครอง และสถาบันทางเศรษฐกิจ

5.2) โครงสร้างสังคม การจำแนกกลุ่มความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมออกเป็นสถาบันทางสังคมประเภทต่าง ๆ เพื่อความสะดวกในการมองภาพของสังคมได้อย่างชัดเจน แต่ความเป็นจริงนั้นความสัมพันธ์ของมนุษย์ในแต่ละสังคมจะเชื่อมโยงกันไปหมด การเชื่อมต่อกันเป็นตาข่ายนี้เองที่เรียกว่า โครงสร้างทางสังคม (Social Structure)

### 2.1.3 ปัญหาสังคม

Weinberg (1970 อ้างถึงใน สุพิศวง ธรรมพันทา, 2540 น. 114) ได้ให้คำนิยามไว้ว่า ปัญหาสังคมเป็นสภาวะการณ์บางอย่าง ที่สมาชิกในสังคมพิจารณาตรงกันว่าเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินชีวิต ที่สมควรแก่การขัดขวางมิให้เกิดขึ้น ระดับของความเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการแก้ไขนั้น ขึ้นอยู่กับการนิยามของชุมชนว่าเป็นเรื่องคุกคามทำอันตรายต่อชุมชนแท้จริงหรือไม่ การแก้ไขจะสามารถนำเนินได้โดยการวางแผน และใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์ ยกตัวอย่างเช่น การแพร่ระบาดของยาเสพติดโดยเฉพาะยาบ้า ได้สร้างความหวาดกลัวให้แก่คนในสังคม และคุกคามต่อความปลอดภัยของชีวิตคนในสังคม เพราะมีผู้ติดยาเสพติดเป็นจำนวนมาก และยังมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่น่าสะพรึงกลัว

ฉัตรลดา พิชิตบัญชาการ (2533, น. 7) ได้อธิบายถึงลักษณะของโครงสร้างสังคมบางประการที่มีส่วนผลักดันให้สังคมมีปัญหาไว้ 5 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

1) การขัดแย้งกันเองของบรรทัดฐาน ยกตัวอย่างเช่น บรรทัดฐานของสังคมนั้น คือ ผู้ที่มีฐานะเป็นพ่อต้องคอยปกป้อง และให้ความรักต่อผู้เป็นลูก ให้มีความอยู่ดีกินดีตามสมควรต่อฐานะทางเศรษฐกิจ การที่จะไปลักขโมย จี้ชิงทรัพย์ นั้นถือเป็นสิ่งที่ละเมิดบรรทัดฐาน แต่เมื่อเกิดสถานการณ์ที่ฐานะทางเศรษฐกิจบีบบังคับ ทำให้ผู้เป็นพ่อที่ทนเห็นลูกอดอยากไม่ไหว จึงไปทำการ

จีซิงทรัพย์ เมื่อเจ้าทุกข์ร้องขอความช่วยเหลือ ผู้เป็นพ่อที่ก่อเหตุเห็นว่าอาจจะมีคนที่ได้ยื่นการขอความช่วยเหลือของเจ้าทุกข์เข้า ก็อาจจะทำให้เขาต้องทำร้ายร่างกายหรือปิดปากเจ้าทรัพย์คนนั้นเสีย เหตุการณ์ดังกล่าวถือเป็นปัญหาสังคมที่เกิดจากการขัดแย้งกันเองของบรรทัดฐาน

2) สังคมปัจจุบันที่เน้นการเลื่อนฐานะของตนเอง ปรับปรุงตนเองให้ก้าวหน้าอยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น การที่คนเรามุ่งเน้นการเลื่อนฐานะของตนเองมากจนเกินไปนั้น ทำให้คนเราจำเป็นต้องต่อสู้แข่งขันกับสิ่งต่าง ๆ และคนรอบข้างในสังคมอยู่เสมอ บางครั้งอาจล้มเหลวและทำให้เกิดความกดดันอย่างมากจนกลายเป็นการที่ขาดความมั่นใจและความมั่นคงในชีวิต ซึ่งส่งผลทำให้เกิดการเป็นโรคจิต โรคประสาทได้ง่าย จนเกิดเป็นปัญหาสังคม

3) จากสภาพการณ์ที่คนเราต้องต่อสู้แข่งขันในการดำเนินชีวิตอยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น ปัจจุบันคนเราสนใจศาสนาน้อยลง เนื่องมาจากการตั้งหน้าตั้งต้ามุ่งแต่จะทำมาหากินหาวัตถุมารับรองความสุขให้ได้มากที่สุด ทำให้ศีลธรรมในจิตใจหย่อนลง เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมตามมาภายหลัง

4) สถานภาพและบทบาทในทางสังคมมักจะขัดกันเอง ยกตัวอย่างเช่น ผู้ที่เป็นข้าราชการมีเกียรติ มีตำแหน่งสูงส่ง แต่มีสิ่งตอบแทนด้านวัตถุน้อย ซึ่งตรงกันข้ามกับนักร้องนักแสดง พ่อค้า ที่กลับได้ผลตอบแทนทางวัตถุมากกว่า เมื่อเกียรติยศ และอำนาจนั้นทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม บางครั้งพ่อค้าอาจจะทำอะไรเพื่อให้เกิดผลประโยชน์ต่ออาชีพของตน พ่อค้าบางคนอาจมีการแลกเปลี่ยนกันระหว่างวัตถุบำรุงความสุข กับอำนาจของข้าราชการจนทำให้เกิดปัญหาการคอร์รัปชันตามมา

5) ความเสมอภาคกัน ยกตัวอย่างเช่น การมีสิทธิออกเสียง หรือการที่เปิดโอกาสให้ประชาชนแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมบางอย่าง อาจทำให้เกิดความไม่เข้าใจกันระหว่างหน่วยงานที่เป็นฝ่ายปกครองกับประชาชน เมื่อประชาชนไม่พอใจในสถานภาพความเป็นอยู่ของตนเอง บางครั้งด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์อาจทำให้เรียกร้องที่มากเกินไปจนเป็นผลเสียต่อส่วนรวม

จรัญ พรหมอยู่ (2541, น. 11-12) ได้อธิบายไว้ว่า สาเหตุของปัญหาสังคมนั้นเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย เช่น ภัยจากธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม หรืออาจจะเกิดจากทั้งสาเหตุจากตัวมนุษย์เอง และสภาพแวดล้อมภายนอกประกอบกันก็ได้ จึงทำให้การศึกษาถึงสาเหตุของปัญหาสังคมนั้นจำเป็นที่จะต้องอาศัยวิทยาการจากหลายด้าน เพราะปัญหาสังคมไม่ได้เกิดจากความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมเพียงเท่านั้น ดังนั้นเพื่อหาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาสังคม จึงจำเป็นต้องอาศัยวิทยาการแขนงอื่น ๆ ร่วมด้วย เพื่อที่จะใช้พิจารณาให้ครบทุกด้านต่าง ๆ ที่จะสามารถเป็นจุดกำเนิดปัญหาสังคมได้ แต่เมื่อได้ศึกษาถึงสาเหตุของปัญหาสังคม และสรุปความ

คิดเห็นของนักสังคมวิทยาและนักวิชาการหลากหลายท่าน ประกอบกับการนำเอาเหตุผลในเชิงวิทยาศาสตร์มาใช้วิเคราะห์แล้ว พบได้ว่า ปัญหาสังคมเกิดมาจากสาเหตุที่สำคัญ 3 ประการ คือ

- 1) การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Change)
- 2) ความไม่เป็นระเบียบของสังคม (Social Disorganization)
- 3) บุคลิกภาพ (Personal Trait)

ทางด้าน ลัญญา ลัญญาวิวัฒน์ (2542, น. 100-101) ได้จำแนกประเภทของสังคมตามปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้รูปแบบของการพิจารณาจากประสบการณ์ที่มักจะได้ยื่นปัญหาเหล่านี้อยู่เสมอ คือ ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ปัญหาด้านการเมือง ปัญหาด้านสังคม และปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ ภาวะการณ์ทางเศรษฐกิจ ที่คนในสังคมเป็นจำนวนมากรู้สึกว่าเป็นการคุกคามต่อชีวิตของตน จึงต้องการจะแก้ไขให้ดีขึ้น หรือจัดให้หมดไป เพราะเชื่อว่าตนและกลุ่มคนในสังคมของตนสามารถแก้ไขได้ เช่น ความยากจน อาชีพต่าง ๆ การขนส่ง ราคาสิ่งของแพง การตลาด เศรษฐกิจตกต่ำ เงินเฟ้อ เงินฟุบ เป็นต้น

2) ปัญหาด้านการเมือง ได้แก่ ภาวะการณ์ทางการเมือง ที่คนในสังคมจำนวนมากรู้สึกว่าเป็นการคุกคามต่อชีวิตของตน จึงต้องการจะแก้ไขให้หมดสิ้นไปหรือเบาบางลง เพราะเชื่อว่าตนและกลุ่มคนในสังคมของตนสามารถแก้ไขได้ เช่น การรับสินบน การเล่นพรรคเล่นพวก การคอร์รัปชัน การเบียดบังเวลาราชการ การแทรกซึมของลัทธิคอมมิวนิสต์ สงคราม เป็นต้น

3) ปัญหาด้านสังคม ได้แก่ ภาวะการณ์ทางที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ที่คนในสังคมจำนวนมากรู้สึกว่าเป็นการคุกคามต่อชีวิตของตน จึงต้องการจะแก้ไขให้หมดสิ้นไปหรือเบาบางลง เพราะเชื่อว่าตนและกลุ่มคนในสังคมของตนสามารถแก้ไขได้ เช่น ปัญหาอาชญากรรม การศึกษาต่ำ อนามัย ปัญหายัยรุ่นติดยาเสพติด ปัญหาประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว สภาวะแวดล้อมเป็นพิษ เป็นต้น

4) ปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ ได้แก่ สภาวะแวดล้อมรอบตัวมนุษย์ทางด้านกายภาพ ที่คนในสังคมจำนวนมากรู้สึกว่าเป็นการคุกคามต่อชีวิตของตน จึงต้องการจะแก้ไขให้หมดสิ้นไปหรือเบาบางลง เพราะเชื่อว่าตนและกลุ่มคนในสังคมของตนสามารถแก้ไขได้ เช่น อากาศเป็นพิษ น้ำเน่าเสีย ดินเสื่อมโทรม มลพิษทางเสียง ความร้อน เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าการจำแนกประเภทของปัญหาสังคมที่ ลัญญา ลัญญาวิวัฒน์ เสนอนั้นมีประเด็นเนื้อหาส่วนใหญ่ครอบคลุมและคล้ายคลึงกับข้อมูลที่นักวิชาการรวมไปถึงผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหลายที่

ผู้วิจัยได้ยกมากล่าวในข้างต้น เนื่องด้วยการจำแนกประเภทของ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ แบ่งเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจนและสามารถครอบคลุมถึงปัญหาสังคมในด้านต่าง ๆ ได้เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กำกับโดย บง จุนโฮ ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงอาศัยแนวความคิดการแบ่งประเภทของปัญหาสังคมที่ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ เสนอมาใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ลักษณะปัญหาสังคมในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ เพื่อจะได้ทราบว่าภาพยนตร์ของเขานั้นได้สะท้อนปัญหาสังคมในด้านใดบ้าง

### 2.1.3 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่มีชื่อเสียง

กฤษดา เกิดดี (2541, น. 140 – 146) ได้อธิบายและยกตัวอย่างของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่มีชื่อเสียงโดยแบ่งเป็นช่วงของทศวรรษ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ยุคเริ่มต้น ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมถือกำเนิดขึ้นมาในยุคแรกของอุตสาหกรรมการสร้างภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ตัวอย่างของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่มีชื่อเสียงในช่วงนี้คือเรื่อง A Corner in Wheat ในปี ค.ศ. 1909 กำกับโดย ดี.ดับบลิว. กริฟฟิธ (David Llewelyn Wark Griffith) ซึ่งมีเนื้อหาพาผจญภัยถึงสังคมที่เงินตราเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด และนับจากนั้นเป็นต้นมาก็เหมือนว่าจะมีผู้สร้างหลายคนที่ยึดมั่นในการนำเสนอผลงานที่เป็นแนวสะท้อนปัญหาสังคม

ช่วงทศวรรษ 1930 ผู้เป็นหัวขบวนใหญ่ในการสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการสะท้อนปัญหาสังคมของยุคนี้ได้แก่ บริษัท วอเนอร์ บราเธอร์ส (Warner Bros.) ซึ่งควบคุมการสร้างโดย แจ็ค วอเนอร์ (Jack Warner) กับ ดาร์ริล เอฟ. ซานุก (Darryl F. Zanuck) โดยทั้งคู่ต่างมีนโยบายที่จะผลักดันให้มีการสร้างภาพยนตร์ที่วาดด้วยประเด็นความขัดแย้งในสังคม เนื้อหาของภาพยนตร์ที่ผลิตโดย วอเนอร์ บราเธอร์สในช่วงนี้มักเป็นการหยิบยกเอาเหตุการณ์ที่ปรากฏเป็นข่าวพาดหัวหนังสือพิมพ์มานำเสนอ และในช่วงต่อมา ผู้ที่เป็นผู้นำในการสร้างยังคงเป็นดาร์ริล เอฟ. ซานุก หลังจากที่ย้ายจากวอเนอร์ไปอยู่ที่ทเวนตีเซ็นจูรี ฟ็อกซ์ (20<sup>th</sup> Century Fox) โดยที่ยังคงเป็นผู้ผลักดันให้มีการสร้างภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมอยู่เรื่อย ๆ

ช่วงทศวรรษ 1940 ดาร์ริล เอฟ. ซานุก (Darryl F. Zanuck) ได้ขยับตำแหน่งไปเป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จำนวนหลายเรื่องซึ่งก็รวมทั้งงานชิ้นชื่อดังเรื่อง The Grapes of Wrath ที่มีเรื่องราวมุ่งประเด็นไปยังชะตากรรมของชาวไร่ในโอคลาโฮมา (Oklahoma) ในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ถูกยึดที่ทำกิน และ เรื่อง Gentleman's Agreement ที่เป็นเรื่องราวของการต่อต้านชาวยิว โดยทั้งสองเรื่องถูกดัดแปลงมาจากงานเขียนที่โด่งดังมาก ๆ ในยุคนั้น

ช่วงทศวรรษ 1950 บริษัทอิสระที่ผลิตภาพยนตร์ถือกำเนิดเป็นจำนวนมาก และทำให้เกิดระบบการสร้างภาพยนตร์ที่ถูกเรียกว่า Package-Unit โดยระบบดังกล่าว ผู้อำนวยการสร้างจะเป็นผู้ดำเนินงานโครงการ เป็นผู้รับผิดชอบด้านเงินทุน จัดหาทีมงานสำหรับโครงการแต่ละเรื่อง โดยเฉพาะ จัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือตลอดไปจนการหาสถานที่ถ่ายทำ โดยตัวอย่างของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ที่ผลิตภายใต้ระบบ Package-Unit ได้แก่เรื่อง On the Waterfront ซึ่งเป็นเรื่องราวของอาชญากรรมท่าเรือ

ช่วงทศวรรษ 1960 ผลงานภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่โดดเด่นที่สุดในยุคนี้ได้แก่ เรื่อง Guess Who's Coming to Dinner ที่เป็นเรื่องราวของการแบ่งแยกเชื้อชาติพันธุ์ของมนุษย์

อัญชลี ชัยวรพร (2540, น. 125-129) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์ไทยกับการสะท้อนปัญหาสังคมไว้ว่า แม้ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยจะไม่ได้มีจำนวนมากนัก เมื่อเทียบกับภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ที่เคยสร้างกันมา แต่ก็ต้องถือว่าช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2516-2529 โดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2521-2525 นั้น เป็นช่วงที่ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมโดดเด่นที่สุด จนอาจกล่าวได้ว่า นี่คือนิยามของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม วงการภาพยนตร์ไทยเดินทางมาถึงจุดเปลี่ยนอันมีผลต่อการทำภาพยนตร์เชิงวิพากษ์สังคมในลำดับต่อมา เมื่อ มิตร ชัยบัญชา เสียชีวิตลงในปี พ.ศ. 2513 และส่งผลให้ภาพยนตร์ 16 มม. ถึงกาลอวสานไปด้วย อีกทั้งในช่วงเวลานั้นได้เกิดผู้กำกับหัวก้าวหน้าอย่าง เป๊ยก โปสเตอร์ ที่สร้างภาพยนตร์เรื่อง โทณ ด้วยระบบ 35 มม. แม้เนื้อหาจะเน้นความบันเทิงเป็นหลักแต่ว่า โทณ ก็ได้เป็นแรงบันดาลใจให้คนหลายคน โดยเฉพาะ ม.จ. ชาตรีเฉลิม ยุคล หรือท่านมุ้ย และศักดิ์ จารุจินดา ที่ทำภาพยนตร์เชิงวิพากษ์สังคม ก่อนเกิดเหตุการณ์ 14 ตุลา 16 ในช่วงนี้ ท่านมุ้ยได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง เขาชื่อกานต์ ที่กล่าวถึงปัญหาสังคม เขาชื่อกานต์ เป็นเรื่องของหมอหนุ่มอุดมการณ์สูง ผู้ต่อสู้กับคอร์รัปชันในระบบราชการก่อนที่จะจบชีวิตลงในหมู่บ้านทุรกันดารแห่งหนึ่ง ทางด้าน ศักดิ์ จารุจินดา นำภาพยนตร์เรื่อง ตลาดพรหมจารี เข้ามาฉายในช่วงไล่เลี่ยกัน และได้รับการยอมรับจากทั้งนักวิจารณ์และผู้ชม กระแสช้ายนิยมน่าจะมีส่วนผลักดันให้ผู้ชมยอมรับเนื้อหาของภาพยนตร์แนวใหม่ในยุคนี้ได้อย่างไม่ยากนัก และในช่วงเวลานั้นเองที่ปัญญาชนเริ่มหันมาดูภาพยนตร์ไทยเป็นครั้งแรก ถัดมาอีกไม่กี่เดือน การต่อสู้ของกลุ่มนักศึกษาประชาชนก็เกิดขึ้น แม้ไม่อาจนับว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นแรงผลักดันให้เกิดกระแสการต่อสู้เพื่อมวลชน แต่อย่างน้อยนี่คือภาพยนตร์รุ่นแรก ๆ ที่กล้าเผชิญหน้ากับความจริงในสังคม แทนที่จะหลบเลี่ยง มุ่งเน้นเพียงความบันเทิงอย่างที่แลดูมา

ทางด้าน อุษมา สุขสวัสดิ์, ม.ล. (2561, น. 120) ได้กล่าวถึงการใช้สื่อภาพยนตร์ในประเทศไทยเพื่อประโยชน์ในการส่งผ่านความคิด (แฝงนัยยะเพื่อใช้ในการควบคุม) ไว้ว่า การสร้างความรู้สึกบางอย่างร่วมกันภายในชาตินั้นก็มีปรากฏอยู่เนื่อง ๆ ในประเทศไทย ยกตัวอย่างเช่น ตั้งแต่ในยุคแรก ๆ ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยโดยภาพตัวแทนที่เห็นจะขึ้นอยู่กับว่าใครคือผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นหากเป็นผู้ผลิตที่ใฝ่หาสันติก็จะผลิตภาพยนตร์ที่เน้นอุดมการณ์รักสงบเช่นภาพยนตร์เรื่องพระเจ้าช้างเผือก (2483) อำนวยการสร้างโดย นายปรีดี พนมยงค์และในทางกลับกันผู้ผลิตที่เป็นทหารที่รักการสู้รบก็จะผลิตภาพยนตร์ที่เน้นชาตินิยมในการรักษาชาติเช่นภาพยนตร์เรื่องเลือดทหารไทย (2478) และบ้านไร่นาเรา (2485) ที่อำนวยการสร้างโดย จอมพลป. พิบูลสงคราม มาถึงปัจจุบันเราก็จะพบการสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์ที่ก่อให้เกิดการรักชาติสร้างความคิดชาตินิยมของคนไทยด้วยกันอย่างตำนานสมเด็จพระนเรศวรทั้ง 3 ภาค

ในส่วนของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมในยุคปัจจุบันนั้น คงหนีไม่พ้นประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำที่เป็นปัญหาที่ทุกประเทศทั่วโลกต่างเผชิญ เช่นเดียวกับโลกของภาพยนตร์ที่มักจะนำเรื่องความต่างของชนชั้น มาสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของสังคม เว็บไซต์กระปุกดอทคอม (2563) ได้รวบรวมภาพยนตร์ 10 เรื่อง ที่มีชื่อเสียง โดยมีเนื้อหาเป็นประเด็นโดยรวมเกี่ยวกับการแบ่งแยกชนชั้น เขียดสีผิว ซึ่งในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องก็ได้รับรางวัลมากมายจากหลายเวที รวมถึงกระแสวิพากษ์วิจารณ์ที่เป็นตัวจุดประเด็นให้สังคมพูดถึง ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีเรื่องย่อต่อไปนี้

1) The Blind Side (2009) เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากหนังสือที่ชื่อว่า The Blind Side : The Evolution of a Game บอกเล่าเรื่องจริงของนักอเมริกันฟุตบอลที่ถูกซบเลี้ยงโดยครอบครัวบุญธรรมเป็นอย่างดี และถึงแม้ว่าจุดกำเนิดดั้งเดิมของเขาจะเลวร้ายจนใคร ๆ ต่างก็ล่าเหยื่อ แต่ครอบครัวอันอบอุ่นนี้ก็ให้ความรักเหมือนกับลูกแท้ ๆ โดยเฉพาะผู้ที่เขาเรียกว่า แม่ ที่มีส่วนอย่างยิ่งในการผลักดันให้เขาประสบความสำเร็จทั้งด้านการเรียนและกีฬา

2) District 9 (2009) ในปี 1982 ยานอวกาศขนาดยักษ์ได้พามนุษย์ต่างดาวจำนวนมากมายังโลก แต่หลังจากนั้น 28 ปีให้หลัง ทุกอย่างก็เปลี่ยนไป ความตื่นเต้นเรื่องการพบเจอมนุษย์ต่างดาวตัวจริงจางหายเหมือนไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน และสุดท้ายผู้มาเยือนจากนอกโลกก็กลายเป็นส่วนเกิน ต้องไปอยู่ในชุมชนแออัดท่ามกลางความสกปรก ที่เรียกว่า District 9 จนกระทั่งปี 2010 ก็มีคำสั่งให้ขับไล่พวกต่างดาวออกไป วิคัส แวน แดร์ มัวร์ (Wikus van der Merwe) หนึ่งในเจ้าหน้าที่ภาคสนาม จึงต้องทำตามแต่กลับถูกเชื้อไวรัสเล่นงาน และทางเดียวที่จะรักษาได้ก็ต้องพึ่งพาเพื่อนต่างดาวอีก 2 คนของเขาเท่านั้น

3) The help (2011) ภาพยนตร์คุณภาพที่แสดงถึงความอ่อนโยนและยืดหยุ่นของผู้หญิง ซึ่งแม้จะถูกกดขี่ข่มเหงและไม่ได้ได้รับความยุติธรรมเพียงใด แต่พวกเธอก็ยังคงมีเกียรติและน่าภูมิใจ โดยถ่ายทอดผ่านมุมมองของนักเขียนผิวขาวกับสองสาวใช้ผิวสีที่ตัดสินใจร่วมมือกันต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเรื่องราวแห่งความจริง เพื่อก้าวข้ามการแบ่งแยกชนชั้นและสีผิว รวมถึงเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตในเมืองมิสซิสซิปปี (Mississippi) ในปี ค.ศ. 1960 ให้ดีขึ้น

4) 12 Years a Slave (2013) เป็นเรื่องราวของโซโลมอน (Solomon Northup) ผู้ต้องพบเจอกับความโหดร้ายอย่างที่สุด เมื่อถูกขายเป็นทาสตลอดช่วงเวลา 12 ปี เขาไม่ได้แค่ต้องพยายามเอาชีวิตรอดท่ามกลางการปฏิบัติราวกับไม่ใช่คนเท่านั้น แต่ยังต้องรักษาศักดิ์ศรีของตัวเองเอาไว้ก่อนจะไม่เหลืออะไรเลย จนกระทั่งได้พบกับผู้รณรงค์การปลดปล่อยทาสชาวแคนาดา ที่ทำให้ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปตลอดกาล

5) Snowpiercer (2013) ภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องราวการต่อสู้ระหว่างชนชั้นบนรถไฟขบวนสุดท้ายที่กำลังวิ่งฝ่าความหนาวเหน็บที่ปกคลุมโลกทั้งใบโดยไม่มีจุดหมาย โดยตัวภาพยนตร์เล่าถึงช่วงเวลาในปี ค.ศ. 2031 เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคน้ำแข็งอย่างแท้จริง การใช้ชีวิตก็ยากขึ้น ผู้คนเลยต้องดิ้นรนเพื่อให้มีชีวิตรอดบนรถไฟที่ออกเดินทางรอบโลกอย่างไร้จุดหมาย ซึ่งในจุดที่ยากลำบากที่สุด ก็ยังมีความเหลื่อมล้ำเกิดขึ้น ทำให้เกิดกลุ่มอภิสิทธิ์ชนและการแบ่งชั้นวรรณะ

6) Elysium (2013) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับยุคอนาคตในปี 2159 เมื่อมนุษย์ในสังคมแบ่งออกเป็น 2 ชั้น ได้แก่ พวกมหาเศรษฐีรวยล้นฟ้า และพวกที่มีฐานะด้อยกว่า ซึ่งพวกชนชั้นสูงจะได้อยู่บนดาว Elysium ในขณะที่ชนชั้นล่างจะต้องอยู่บนดาวโลกที่เสื่อมโทรมลงมากแล้ว ทำให้คนชนชั้นล่างพากันเรียกร้องขอความเป็นธรรมเพื่อจะได้ไปอยู่บนดาวที่เจริญแล้วบ้าง ชายชื่อแมกซ์ (Max Da Costa) ผู้ทนอยู่ในสถานการณ์อันไร้ความหวังแบบนี้ไม่ไหวอีกต่อไป ก็ได้ตัดสินใจลุกขึ้นเดินหน้าเรียกร้องความยุติธรรม เพื่อชีวิตที่ดีขึ้นของตัวเองและผู้คนที่ทุกข์ยาก

7) Hidden Figures (2016) ภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องจริงของทีมงานหญิงเชื้อสายแอฟริกัน-อเมริกัน (African-American) แคเธอรีน จี. จอห์นสัน (Katherine Johnson) โดโรธี วอห์น (Dorothy Vaughan) และแมรี แจ็กสัน (Mary Jackson) ที่จัดเตรียมข้อมูลทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นให้กับองค์กร NASA จนมีส่วนช่วยให้ภารกิจเดินทางสู่อวกาศประสบความสำเร็จเป็นครั้งแรก ซึ่งถือเป็นการทลายกำแพงเรื่องเพศและเชื้อชาติไปจนหมดสิ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้จะพาไปรู้จักกับความสามรถอันน่าทึ่ง และยังสามารถชี้ให้เห็นถึงการก้าวผ่านคำสบประมาทและการแบ่งแยกชาติพันธุ์อีกด้วย

8) Green book (2018) ภาพยนตร์ที่เล่าถึงเรื่องราวของสองคู่หูต่างวัยที่จับพลัดจับผลูตระเวนเดินทางไปทั่วตอนใต้ของอเมริกาด้วยกัน โทนี ลิป (Tony Lip) อดีตขาใหญ่การ์ดเฝ้า

เชื้อสายอิตาลี-อเมริกัน (Italian-American) จากย่านบรองซ์ (Bronx) ในนิวยอร์ก (New York) ต้องมาเป็นคนขับรถให้ดอน เซอร์ลีย์ (Don Shirley) นักเปียโนคลาสสิกผิวสีระดับโลก ระหว่างที่เขาออกเดินสายขึ้นแสดงในยุค 60 สิ่งเดียวที่นำทางทั้งคู่คือ สมุดปกเขียว ที่บอกสถานที่ที่เป็นมิตรกับคนผิวสี พวกเขาต้องฝ่าทั้งกำแพงแห่งสีผิว ภัยอันตรายต่าง ๆ เช่นเดียวกับน้ำใจจากเพื่อนมนุษย์ ในการเดินทางครั้งนี้

9) Parasite (2019) ภาพยนตร์เสียดสีสังคมเกาหลีใต้เจ็บแสบจนคว้า 4 รางวัลใหญ่ รวมถึงภาพยนตร์ยอดเยี่ยม โดย Parasite เล่าเรื่องราวของ 2 ครอบครัวที่ต่างกันสุดขั้ว ครอบครัวตระกูลคิม (Kim Family) มีสมาชิกทั้งสิ้น 4 คน เป็นครอบครัวเล็ก ๆ อบอุ่น แต่สมาชิกในบ้านต่างตกงาน วันหนึ่ง คีวู (Kim Ki-woo) ลูกชายคนโตของบ้าน ถูกเพื่อนบ้านที่ร่ำรวยและเรียนมหาวิทยาลัยชั้นนำเสนอให้เข้าไปทำงานเป็นครูสอนพิเศษ โดยต้องไปทำงานให้กับ ครอบครัวพัค (Park Family) ซึ่งเป็นเจ้าของบริษัทด้านไอทีที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เมื่อ คีวู ได้เข้าไปทำงานในบ้านของตระกูลพัค ก็เริ่มวางแผนเพื่อให้คนในครอบครัวได้เข้ามาทำงานในบ้านหลังนี้ด้วย แต่หลังจากที่ทั้งสองครอบครัวมาข้องเกี่ยวกับกัน เหตุการณ์ไม่คาดฝันที่เต็มไปด้วยคำลวงก็เกิดขึ้น

10) The Platform (2020) ภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องราวของเรือนจำแห่งหนึ่งที่มีลักษณะเป็นตึกแนวดิ่งและความสูงมากกว่า 100 ชั้น ซึ่งในแต่ละชั้นจะมีนักโทษอาศัยอยู่ 2 คน ฟังดูเหมือนจะไม่มีอะไร แต่ความต่างของคุกแห่งนี้ก็คือเรื่องอาหาร นั่นคืออาหารที่ดีที่สุดจะอยู่ในชั้นบนสุดและค่อย ๆ ร่อยหรอลงไป ซึ่งกว่าจะถึงชั้นล่างสุดอาหารก็แทบจะไม่เหลืออะไรให้กินแล้ว และการหมุนเวียนชั้นที่อยู่อาศัยซึ่งบางวันตึ้นขึ้นมาอาจจะไม่อยู่ที่ชั้นเดิม ชายคนหนึ่งจึงพยายามหาทางเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างความเท่าเทียมให้กับทุกคน (10 หนังสือชนชั้น สะท้อนสังคม ความเหลื่อมล้ำที่บาดลึก ยาวนาน, 2563)

## 2.2 ภาษาภาพยนตร์

วรรณิ์ ตำราญเวทย์ (2537, น. 78) ได้กล่าวไว้ว่า การทำความเข้าใจว่าภาษาภาพยนตร์เป็นอย่างไรนั้น จำเป็นต้องรู้จักสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในภาษาภาพยนตร์เสียก่อน เนื่องจากภาพยนตร์ก็มีหลักไวยากรณ์ (Grammar) มีวากยสัมพันธ์ (Syntax) มีการแสดงความหมายและความรู้สึก (Expression) เช่นเดียวกับภาษาเขียน โดยสามารถเทียบเคียงองค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์และภาษาเขียนได้ดังต่อไปนี้

ภาษาเขียนมีองค์ประกอบ คือ การใช้ถ้อยคำ (Word) วลี (Phrase) การผูกประโยค (Sentence) การแบ่งย่อหน้า มีการแบ่งบท (Chapter) และมีการใช้เครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation Marks) ต่าง ๆ

ภาษาภาพยนตร์มีองค์ประกอบ คือ ฉาก (Scene) ตอน (Sequence) ขนาดของภาพ (Scene Size) การเคลื่อนกล้องและการเคลื่อนเลนส์ (Camera and Lens Movement) จังหวะในการตัดต่อ (Editing Tempo) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษแบบต่าง ๆ (Optical Effects)

โดยพื้นฐานแล้ว ภาพยนตร์สามารถสื่อสารความคิดของผู้สร้างไปยังผู้ชมได้ 3 ทางด้วยกัน คือ ทางภาพ (Visual Image) ทางเสียง (Sound) และโดยการตัดต่อ (Editing) ที่ถูกนำเสนอไปพร้อมกัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งภาษาภาพยนตร์หมายถึง ภาพและเสียง รวมไปถึงการตัดต่อนั่นเอง

สอดคล้องกับ นิพนธ์ คุณารักษ์ (2552, น. 20) ที่ได้อธิบายไว้ว่า ภาษาภาพยนตร์นั้นไม่ใช่ภาษาอย่างแท้จริงแต่เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง หรืออาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ใช้ภาพและเสียงมาประกอบกันขึ้นเพื่อสร้างหน่วยทางภาษาหรือสร้างประโยคที่ใช้ในการเล่าเรื่องราว และสื่อความหมายที่สมบูรณ์ ปัจจัยและองค์ประกอบพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ได้แก่ เฟรม , ข้อคิด , ชิน , ซีเคว้นซ์ , การจัดองค์ประกอบภาพ , การจัดฉาก , การจัดแสงและเงา , การใช้สี , การแสดง , การถ่ายทำภาพยนตร์ , การใช้เสียง และการตัดต่อลำดับภาพ เป็นต้น

ทางด้าน กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2554, น. 27) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยจิตใจ สิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ไม่ใช่ของจริงแต่เป็นภาพในจิตใจของมนุษย์ที่คิดว่าจริง ด้วยมิติจิตวิทยาของผู้ชมดังกล่าว ผู้สร้างจึงได้พัฒนาเทคนิคหรือภาษาภาพยนตร์เพื่อที่จะควบคุมและหรือการโน้มน้าวจิตใจของผู้ชมให้รู้สึกได้ว่าภาพที่เห็นบนจอมีลักษณะที่สมจริง เช่น การกำหนดการมองของผู้ชมให้มองเฉพาะจอขาว และกำหนดระยะภาพในขนาดใกล้หรือไกลเพื่อให้ผู้ชมติดตามในเนื้อหาที่ผู้ผลิตมุ่งเน้นมากกว่าการปล่อยให้ผู้ชมได้ชมเองตามธรรมชาติ

กล่าวโดยสรุปคือ ภาษาภาพยนตร์อาจพูดอย่างกว้าง ๆ ได้ว่าหมายถึง ภาพ เสียง และการตัดต่อ เพราะภาพยนตร์เป็นการสื่อสารที่ใช้ทั้งภาพและเสียง ประกอบกับเทคนิคในการตัดต่อในการสื่อสารที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ใช้สื่อสารเล่าเรื่องราวไปยังผู้ชมภาพยนตร์ โดยแต่ละองค์ประกอบที่กล่าวมานั้น มีรายละเอียดแยกย่อยลงไป สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

### 2.3.1 ขนาดหรือระยะของภาพในภาพยนตร์

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ (2528, น.28) ได้กล่าวไว้ว่า ในการสร้างภาพยนตร์นั้น ผู้สร้างภาพยนตร์จะเป็นคนตัดสินใจว่า ผู้ชมควรเห็นอะไรและควรเห็นใกล้ไกลแค่ไหน จึงจะทำให้ภาพที่ปรากฏบนจออย่างต่อเนื่องนั้นสื่อความหมายได้สมบูรณ์ตรงตามต้องการ และความสามารถในการเลือกภาพที่จะนำเสนอให้แก่ผู้ชมได้อย่างเหมาะสมนี้ถือได้ว่าเป็นศิลปะที่สำคัญของการสร้างภาพยนตร์ บางครั้งภาพกว้างที่เผยให้เห็นทุกสิ่งทุกอย่างในฉากอาจบอกเรื่องราวได้ดี แต่บางครั้งผู้ชมก็อยากเข้าไปใกล้เพื่อที่จะมองเห็นถึงรายละเอียดบางอย่างที่น่าสนใจ การเลือกเสนอภาพที่มีขนาดสอดคล้องกับความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมในแต่ละช่วงแต่ละตอนที่ภาพยนตร์ดำเนินไป จึงเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ควรคำนึงถึงอยู่ตลอดเวลา

ประวิทย์ แต่งอักษร (2541, น. 18-25) ได้อธิบายไว้ว่า ความแตกต่างระหว่างภาพในแต่ละขนาดขึ้นอยู่กับจำนวนตัวละครหรือวัตถุที่ปรากฏบนเฟรมภาพ ในทางปฏิบัติแล้วขนาดของภาพมีความหลากหลายและไม่สามารถกำหนดได้แน่นอนตายตัว ภาพระยะกลาง (Medium Shot) สำหรับผู้กำกับคนหนึ่ง อาจกลายเป็นภาพระยะใกล้ (Close-Up) ของผู้กำกับอีกคนหนึ่งก็เป็นได้ อย่างไรก็ตามโดยหลักสากลแล้ว การกำหนดขนาดของภาพยึดถือเอารูปร่างของบุคคลที่ปรากฏบนเฟรมภาพเป็นเกณฑ์ ไม่ใช่ระยะทางระหว่างกล้องกับวัตถุที่ถูกถ่าย โนส่วนใหญ่จะถูกจำกัดให้อยู่ภายใต้หมวดหมู่ใหญ่ ๆ 7 หมวดหมู่ด้วยกัน ดังต่อไปนี้

1) ภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot = ELS.) เป็นการแสดงให้เห็นสถานที่ในมุมกว้างและไกลมาก เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล รวมถึงความยิ่งใหญ่ตระการตาของฉากหลัง

2) ภาพระยะไกล (Long Shot = LS.) โดยลักษณะพื้นฐานของระยะภาพแบบ LS. เป็นระยะที่ใกล้เคียงกันกับระยะห่างระหว่างผู้ชมละครกับเวทีในโรงละคร โดยมีจุดเด่นคือ การที่สามารถแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของฉากได้มากพอ ๆ กับรายละเอียดของตัวละครในลักษณะเต็มตัว

3) ภาพเต็มตัว (Full Shot) เป็นระยะที่ใกล้ที่สุดในตระกูล LS. ซึ่งจะเผยให้เห็นขนาดของบุคคลเต็มตัว ส่วนหัวจะใกล้กับขอบบนของเฟรม ส่วนเท้าจะใกล้กับขอบล่างของเฟรม เป็นระยะที่ใกล้พอที่ผู้ชมจะมองเห็นสีหน้าของตัวละคร ในขณะที่เดียวกันก็ไกลพอที่จะเห็นท่ากิริยาของตัวละครได้ด้วย

4) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot = MS.) เป็นขนาดที่แสดงให้เห็นตั้งแต่เหนือเข่าหรือเอวของตัวละครขึ้นมา มักใช้ในการสนทนาระหว่างตัวละคร หรือบางครั้งก็ใช้ในการเริ่มต้นประเด็นใหม่ของเรื่องเพื่อรักษขนาดของตัวละครในขณะที่เคลื่อนไหว ภาพในตระกูล MS. ยังประกอบไปด้วยภาพ Two Shot ที่ประกอบไปด้วยตัวละครสองตัวในภาพ ยืดเอาระยะตั้งแต่เอวขึ้นไปซึ่งความสำคัญที่ตกเน้นจะอยู่ที่ตัวบทสนทนาหรือการแสดง ไม่ใช่ตัวละคร โดยตรง หรือภาพ Over-The-Shoulder Shot หรือภาพถ่ายข้ามไหล่ที่ประกอบไปด้วยตัวละครสองตัวเช่นกันแต่ภาพจะเผยให้เห็นหนึ่งเพียงข้างหลังเท่านั้น มักถูกใช้เพื่อเน้นความสำคัญของหรืออิทธิพลของตัวละครหนึ่งที่มีอยู่เหนืออีกตัวละครหนึ่ง

5) ภาพระยะใกล้ (Close-Up = CU.) มีลักษณะที่กินอาณาเขตของพื้นที่น้อยมากมักใช้กับสิ่งของเล็ก ๆ เพื่อแสดงรายละเอียด เช่น ใบหน้าของตัวละคร ด้วยเหตุที่ภาพขนาด CU. ขยายขนาดของวัตถุที่ถูกถ่ายให้ใหญ่เกินความเป็นจริง จึงมักถูกใช้ในการแสดงนัยสำคัญของวัตถุนั้น ๆ ในหลายครั้งก็ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์

6) ภาพระยะใกล้ที่สุด (Extreme Close-Up = ECU.) ถือเป็นระยะสุดท้ายของภาพในตระกูลนี้ ถือเป็นภาคขยายของภาพในระยะ Close-Up แต่แทนที่จะเป็นระยะที่ใช้กับการถ่ายภาพใบหน้าของตัวละคร ภาพ ECU. อาจแสดงให้เห็นถึงอวัยวะที่เล็กลงไปกว่านั้นอีก เช่น ดวงตาหรือปากของคน เป็นต้น

7) ภาพชัดลึก (Deep-Focus Shot = DFS.) ถือเป็นภาพในระยะ Long Shot แต่ประกอบไปด้วยระยะของภาพหลากหลายในช็อตเดียวกัน อาศัยการถ่ายเพื่อให้เห็นความลึก ลักษณะเฉพาะของภาพระยะนี้จะแสดงรายละเอียดของวัตถุในความคมชัดเท่ากันตลอดทั้งในระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล โดยจะถูกใช้เพื่อรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่ แต่ในขณะเดียวกันก็ลดความสำคัญของการลำดับภาพซึ่งจะแบ่งรายละเอียดในภาพเดียวกันเป็นส่วน ๆ

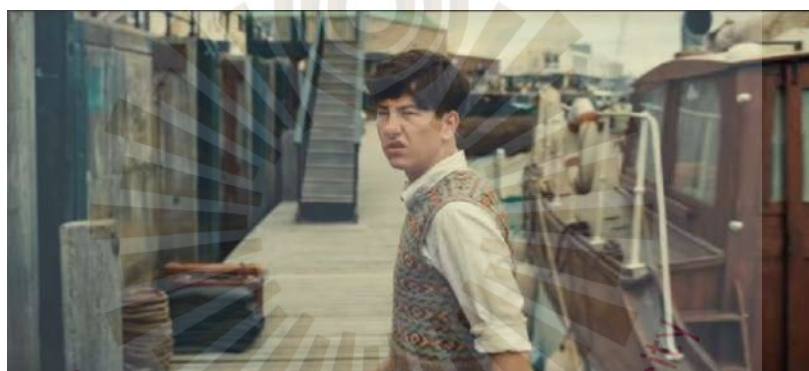


รูปที่ 2.1 ลักษณะของระยะภาพ ELS. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk

ที่มา: Nolan, 2017



รูปที่ 2.2 ลักษณะของระบะภาพ LS. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk  
ที่มา: Nolan, 2017



รูปที่ 2.3 ลักษณะของระบะภาพ MS. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk  
ที่มา: Nolan, 2017



รูปที่ 2.4 ลักษณะของระบะภาพ CU. จากภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk  
ที่มา: Nolan, 2017

### 2.3.2 มุมกล้องหรือมุมภาพในภาพยนตร์

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2552, น. 27) ได้กล่าวไว้ว่ามุมภาพ (Camera Angles) คือการถ่ายภาพยนตร์โดยกำหนดทิศทาง ระดับ หรือทำมุมองศากับตัวแสดงหรือสิ่งที่จะถ่ายทำ ในองศาหรือลักษณะที่ต่างกันไป ซึ่งก็จะมีผลทางอารมณ์และการสื่อความหมายที่ต่างกันไปด้วย

ประวิทย์ แต่งอักษร (2541, น. 29-37) ได้อธิบายไว้ว่า มุมกล้องพื้นฐานที่พบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์หลัก ๆ แล้วจะมีอยู่ 5 มุมด้วยกัน โดยแต่ละมุมมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

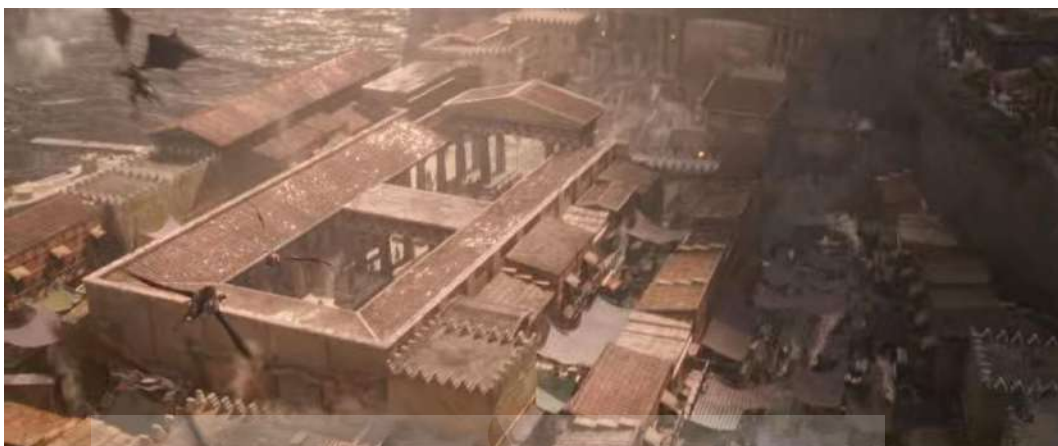
1) Bird's Eye View เป็นมุมภาพที่ค่อนข้างตายตัวพลิกแพลงหรือเปลี่ยนองศาได้ยาก เพราะกล้องถูกกำหนดให้ต้องถ่ายจากเหนือศีรษะลงมาเหมือนกับเป็นการแทนสายตาของนกที่บินอยู่บนท้องฟ้า ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับตัวเองลอยอยู่บนท้องฟ้าดังเทพผู้ทรงอำนาจ มองลงมายังตัวละครที่จะเห็นในภาพแค่เพียงตัวเล็ก ๆ

2) High Angle เป็นภาพมุมสูงที่ถ่ายตกลงมายังสิ่งที่อยู่ต่ำกว่าแต่ไม่มีลักษณะตายตัว โดยปกติแล้วจะไม่ทำมุมจากระดับสายตาตามากนัก โดยการใช้มุมกล้องแบบนี้จะทำให้ขนาดของวัตถุหรือตัวละครที่ถูกถ่ายลดลง และยังเป็นการลดคุณค่า ทำให้ดูต่ำต้อย ไม่น่าเกรงขาม

3) Eye-Level Shot เป็นมุมภาพระดับสายตาของมนุษย์ ทำให้สามารถเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ใกล้เคียงกับที่คนปกติจะมองเห็นความเป็นไปได้ที่เกิดขึ้น ให้ความรู้สึกเป็นกลาง ไม่ก่อให้เกิดอารมณ์ในทางครมอดิกแต่อย่างใด

4) Low Angle เป็นการตั้งกล้องมุมต่ำแล้วถ่ายขึ้นไปไปยังสิ่งที่ถ่ายที่อยู่สูงกว่า ซึ่งให้ความรู้สึกตรงกันข้ามกับมุมภาพแบบ High Angle เหมาะสำหรับการแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของตัวละครหรือวัตถุในแนวตั้ง สามารถช่วยเพิ่มความสำคัญ ดูน่าเกรงขาม น่ากลัว หรือทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังถูกคุกคาม แสดงถึงความไม่มั่นคง ได้อีกด้วย

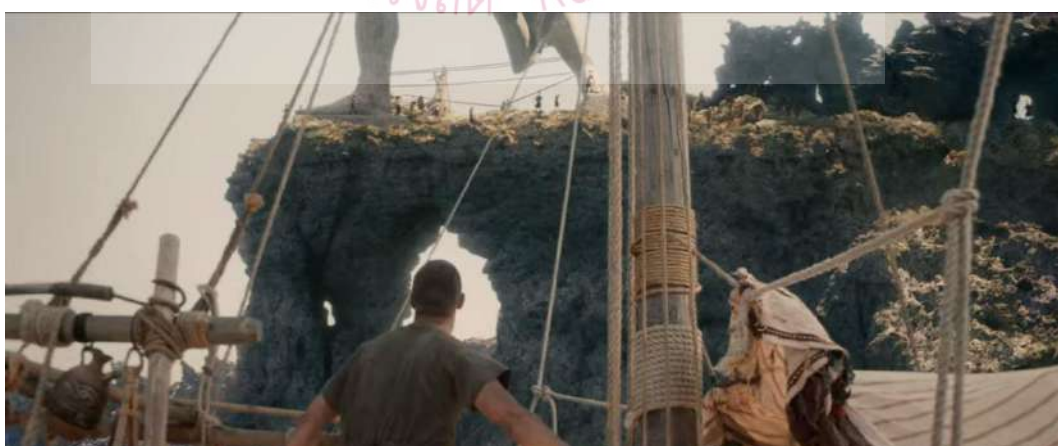
5) Oblique Angle หรือ Dutch Angle เป็นภาพมุมเอียงที่ถ่ายทำโดยไม่ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า (Horizontal Line) ลักษณะภาพจะเอียงลาดไปทางใดทางหนึ่ง จะให้ความหมายถึงการเปลี่ยนแปลง ความตึงเครียด สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง บางครั้งใช้แทนสายตาตัวละครเพื่อบอกถึงอาการเสียศูนย์ของจิตใจ



รูปที่ 2.5 ลักษณะของมุมกล้อง Bird's Eye View จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans  
ที่มา: Leterrier, 2010



รูปที่ 2.6 ลักษณะของมุมกล้อง High Angle จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans  
ที่มา: Leterrier, 2010



รูปที่ 2.7 ลักษณะของมุมกล้อง Low Angle จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans  
ที่มา: Leterrier, 2010



รูปที่ 2.8 ลักษณะของมุมกล้อง Oblique Angle จากภาพยนตร์เรื่อง Clash of The Titans  
ที่มา: Leterrier, 2010

### 2.3.3 การเคลื่อนกล้องถ่ายภาพยนตร์

วรรณิ ตำราญเวทย์ (2537, น. 80-81) กล่าวว่า การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์หรือเลนส์ มีอยู่หลายวิธี แต่ละวิธีจะมีชื่อเรียกโดยเฉพาะและนิยมใช้ในภาษาภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

1) Pan เป็นลักษณะการกวาดภาพในแนวราบของกล้องถ่ายภาพยนตร์ โดยที่กล้องจะตั้งอยู่บนขาตั้ง การเลือกใช้วิธีแพนมีจุดมุ่งหมายอยู่สามประการ คือ

- 1.1) เพื่อเป็นการติดตามการแสดงของซับเจ็ค (Subject) ที่เคลื่อนที่อยู่
- 1.2) แสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องของซับเจ็ค 2 อย่างที่เกิดขึ้นในฉากเหตุการณ์เดียวกัน

1.3) เพื่อใช้แทนสายตาของตัวละครในฉากเหตุการณ์

2) Swish Pan เป็นการเคลื่อนกล้องถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะเดียวกับแพน แต่จะมีความเร็วกว่าจนทำให้เกิดภาพพร่ามัวไม่ชัดเจน หรือที่เรียกว่าภาพเบลอ มักนิยมใช้เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ในภาพยนตร์

3) Tilt เป็นการเคลื่อนไหวกล้องถ่ายภาพยนตร์ในแนวดิ่ง โดยตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์อยู่บนขาตั้งกล้อง แล้วให้ส่วนเลนส์กระดกขึ้นลงได้ในขณะบันทึกภาพ ซึ่งการใช้ Tilt มีจุดมุ่งหมายอยู่สามประการเช่นเดียวกันกับการ Pan ก็คือ เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของซับเจ็ค (Subject) เพื่อใช้ในการเชื่อมโยงซับเจ็คสองอย่างเข้าด้วยกัน และเพื่อใช้เป็นภาพแทนสายตาของผู้แสดง

4) Trucking Shot เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากการถ่ายทำภาพยนตร์เงียบในยุคเริ่มต้น ซึ่งเป็นวิธีการตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์บนรถบรรทุกแล้วขับเคลื่อนไป เพื่อใช้ในการรักษาจังหวะในการเคลื่อนไหวของนักแสดง มักถูกนำไปใช้เพื่อติดตามซับเจกต์ (Subject) ที่มีการเคลื่อนไหวค่อนข้างเร็วและอยู่ไกลจากกล้องพอสมควร

5) Dolly Shot เป็นการตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์ไว้บนพาหนะที่มีล้อเลื่อน สามารถเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้ตามต้องการ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายคือการ เคลื่อนกล้องเข้าไปให้ใกล้ซับเจกต์ (Subject) เพื่อให้ได้ภาพขนาดใหญ่มากขึ้น หรือนำไปใช้ในการติดตามความเคลื่อนไหวของซับเจกต์ก็ได้ มักนิยมใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ภายในสถานที่หรือสตูดิโอเป็นส่วนใหญ่

6) Crane Shot เป็นการติดตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์ไว้ที่ปลายยอดของปั้นจั่นซึ่งเคลื่อนที่ไปตามความต้องการได้ เพื่อใช้ในการเปลี่ยนแปลงความสูงหรือทิศทางของการตั้งกล้อง และเปลี่ยนการเคลื่อนไหวอย่างมีความต่อเนื่องภายในฉากเดียวกัน มักนิยมใช้กับฉากเหตุการณ์ที่ต้องการภาพในลักษณะมุมกว้างมาก ๆ

7) Hand-Held Shot เป็นการใช้มือถือกล้องถ่ายภาพยนตร์หรือแบกไว้บนบ่าเพื่อบันทึกภาพโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง เป็นเทคนิคที่ดีมากสำหรับใช้ในการแสดงอารมณ์ที่ไม่คงที่ของบุคคล เช่น อาการเมา ความหวาดกลัว การหลบหนี ความตกใจ สดชื่นเพื่อน เป็นต้น

#### 2.3.4 การจัดแสงในภาพยนตร์

สุทัศน์ บุรีรักษ์ (2529, น. 222-223) ได้กล่าวถึงการจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายภาพยนตร์ไว้ว่าเป็นหลักการขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยในการบันทึกภาพ และยังช่วยส่งเสริมให้สิ่งที่ถ่ายมามีมิติที่สามเกิดขึ้น ซึ่งสามารถมองเห็นส่วนความลึกของวัตถุ อีกทั้งยังสร้างให้ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดอารมณ์ (Mood) และบรรยากาศ (Atmosphere) ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น รวมไปถึงการเสริมสร้างความงามให้เกิดขึ้นในการประกอบภาพ (Composition) อีกด้วย จากที่ได้กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการจัดแสงเป็นส่วนที่สำคัญอย่างมาก ทั้งนี้เพื่อที่จะช่วยให้การถ่ายทอดแนวความคิดต่าง ๆ ออกไปสื่อความหมายทางด้านภาพ ให้ผู้ชมได้เข้าใจตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ด้วยเหตุนี้เองการกำหนดรูปแบบของการจัดแสงที่ถูกต้องและเหมาะสมในการถ่ายภาพยนตร์ในแต่ละฉาก จะเป็นหนทางในการสร้างภาษาของภาพยนตร์ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งแสงที่ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นจะมีอยู่ 2 ประเภท คือ แสงจากธรรมชาติ (Natural Light) และแสงประดิษฐ์ (Artificial Light) ผู้สร้างแต่ละคนสามารถนำไปประยุกต์เข้ากับการทำงาน

ในแต่ละครั้งให้สวยงามสมจริงตามสภาพของเนื้อเรื่อง แต่อาจเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพขององค์ประกอบที่เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เรื่องราว สถานที่ ตัวแสดง ผลพิเศษที่ต้องการ เป็นต้น

ภัทรนันท์ ไวทยะสิน (2559, น. 31) อธิบายเกี่ยวกับความแตกต่างในการสื่อถึงอารมณ์บรรยากาศ และความหมายในภาพยนตร์ ระหว่างแสงในโทนสว่าง และแสงในโทนมืดมืดไว้ดังต่อไปนี้

แสงในโทนสว่าง โดยปกติแล้วความสว่างจะหมายถึงความมั่นคง ความปลอดภัย ความศักดิ์สิทธิ์ ความจริง และความสดใส สร้างบรรยากาศที่สดชื่นแจ่มใส จะมีส่วนของเงามืดจะปรากฏให้เห็นแต่เพียงน้อย มักใช้ในฉากที่ต้องการสื่อถึงความสุข การผ่อนคลาย หรือการผ่านพ้นปัญหา

แสงในโทนมืด เน้นการสร้างบรรยากาศที่ทึบด้วยเงาผสมกับการเติมแสงสว่างเพียงบางจุด มักใช้กับภาพยนตร์ลึกลับ สยองขวัญ เพื่อเน้นความตื่นเต้น หรือใช้ในฉากที่ต้องการสื่อความทุกข์ทน เศร้าสร้อย ความหวาดกลัว ความชั่วร้าย สิ่งลึกลับ และปัญหาของตัวละครบางครั้งใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร หรือตัวละครที่มีบุคลิกไม่น่าไว้วางใจ

ในบางครั้งแสงในงานภาพยนตร์สามารถบ่งบอกถึงการสิ้นสุด หรือ การเปลี่ยนแปลงอารมณ์ความรู้สึกของเหตุการณ์ของเรื่องได้

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ (2529, น. 77-78) ได้อธิบายไว้ว่า รูปแบบการจัดแสง (Style of lighting) สามารถแบ่งออกเป็นรูปแบบใหญ่ ๆ ได้ 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1) การจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) คือ การจัดแสงที่ทุกอย่างในฉากจะดูสว่างทั้งหมด การจัดแสงแบบนี้เครื่องแต่งกายตลอดจนสิ่งประกอบฉากควรเป็นสีอ่อน แสงไฟที่ใช้จะเป็นแสงประเภทนุ่มนวล และมีเงาเล็กน้อย แม้ว่าการจัดแสงแบบไฮคีย์นี้ทุกอย่างในฉากจะสว่างทั่วถึงกันหมด แต่ควรมีเงาบาง ๆ อยู่ในบางตำแหน่งบ้าง ถือเป็นรูปแบบการจัดแสงที่เหมาะสมสำหรับฉากที่แสดงความรื่นเริง ตื่นเต้น สนุกสนาน

2) การจัดแสงแบบโลคีย์ (Low Key) เป็นการจัดแสงที่เฉพาะบางส่วนของฉากเท่านั้นที่สว่าง ส่วนอื่น ๆ จะเป็นเงาดำมืด เครื่องแต่งกายตลอดจนสิ่งประกอบฉากควรเป็นสีเข้ม แสงไฟที่ใช้ก็มักเป็นแสงกระด้างที่ให้เงาเข้ม การจัดไฟแบบโลคีย์เหมาะสำหรับใช้ในฉากที่แสดงถึงความน่ากลัว แปล่าเปลี่ยน เสรี

3) การจัดแสงแบบลดหลั่น (Graduated Tonality) คือ การจัดแสงที่มีความสว่างลดหลั่นกันตั้งแต่สว่างมากจนถึงเงามืด การจัดแสงแบบนี้ส่วนที่สว่างก็ไม่สว่างมาก และส่วนที่เป็น

เงาก็ไม่ดำเข้มนัก ไฟที่ใช้จะเป็นไฟประเภทแสงนุ่ม การจัดแสงประเภทลดหลั่นให้ได้ทุกโอกาส เพราะเป็นรูปแบบกลาง ๆ

### 2.3.5 การตัดต่อและลำดับภาพ

ศุภนิธ อาริหัตยรัตน์ (2540, น.110-111) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ลำดับภาพในภาพยนตร์มีหน้าที่ไม่ผิดต่างไปจากนักประพันธ์ คือจะต้องร้อยเรียงถ้อยคำเข้ามาเป็นประโยค จากประโยคมาต่อกันเป็นตอน เรียงตอนเข้าเป็นเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งผู้ลำดับภาพนั้นจะต้องเข้าใจลึกซึ้งถึงบทบาทต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง จังหวะความเหมาะสมที่จะสามารถเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้ตื่นเต้นหวั่นไหวไปตามจังหวะที่กำหนดไว้ โดยนำฉากภาพยนตร์แต่ละฉาก (Scene) มาเรียงต่อกันเข้าให้เป็นตอน (Sequence Series) และนำตอนของภาพยนตร์มาเรียงต่อกันเข้าเป็นภาพยนตร์ทั้งเรื่อง นอกจากนี้ยังต้องรวบรวมถึงเสียงประกอบเข้าด้วยกันให้บทบาทและการดำเนินเรื่องต่อเนื่องกันสนิท ให้ได้จังหวะ (Tempo) ที่เหมาะสมเพื่อจะเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้ตื่นเต้นไปตามจังหวะภาพและเสียงที่ได้ยิน การตัดต่อและลำดับภาพนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้ภาพยนตร์เกิดความสวยงามเชื่อมโยงต่อเนื่องกันอย่างมีคุณภาพและได้คุณค่า ภาพที่ถูกเลือกมาอยู่ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจะต้องเป็นภาพที่ดีที่สุดไม่ว่าจะเป็นลักษณะภาพ แสงเงา เนื้อหา ความคมชัด มุมภาพ องค์ประกอบภาพ จากนั้นจึงเป็นการนำเอาแต่ละฉากที่เลือกไว้แล้วมาลำดับให้ต่อเนื่องกันตามเนื้อหาที่ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ให้ได้จังหวะอย่างเหมาะสมและถูกต้อง จึงจะได้ภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ สิ่งเหล่านี้จะประกอบกันให้ภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นมามีคุณภาพที่ดี ดังนั้นภาพยนตร์ทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใด จำเป็นจะต้องผ่านการตัดต่อและลำดับภาพให้เรียบร้อย ก่อนที่จะนำออกไปเผยแพร่ให้ผู้ชมได้ชม

สมาน งามสนิท (2537, น. 735-736) ได้อธิบายถึงความสำคัญของการตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์ ไว้ดังต่อไปนี้

- 1) มีความสำคัญในด้านทำให้ผู้ชมได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง  
ภาพยนตร์จะนำผู้ชมที่ไม่ว่าจะนั่งอยู่ตรงไหน เข้าไปใกล้ชิดกับเหตุการณ์ด้วยการใช้ภาพใกล้ หรือออกห่างจากเหตุการณ์โดยการใช้ภาพไกล โดยที่ผู้ชมไม่ต้องลุกออกจากที่นั่ง แต่จะเห็นภาพเหตุการณ์ได้โดยเทคนิคการตัดต่อ
- 2) มีความสำคัญในด้านสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ชมตามที่ผู้ตัดต่อต้องการจะให้  
นั่นคือผู้ตัดต่อใช้ไวยากรณ์และภาษาของภาพยนตร์ในการตัดต่อภาพ เช่น ถ้าต้องการให้ผู้ชมมีความรู้สึกเปลวเพลิงเดือดดาล จะใช้ภาพใกล้ ๆ ใตคนตรีเศร้า ๆ หรือไม่มีเสียงใด

เลย การเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมจากอารมณ์หนึ่งไปสู่อีกอารมณ์หนึ่ง ก็มีความสำคัญมาก เช่น การเปลี่ยนภาพจากภาพระยะไกลเป็นปานกลางหรือใกล้เลย ถ้าใช้เวลาสั้น ๆ โดยการตัดเข้าไปหาเรื่องนั้นเลยจะให้อารมณ์อีกอย่างหนึ่ง แต่ถ้าการเปลี่ยนภาพด้วยการใช้ภาพจางซ้อน (Dissolve) ที่นุ่มนวลก็จะให้อารมณ์อีกอย่าง หรือการใช้การถ่ายย้อนเวลาจะให้ผู้ชมเฝ้าดูขบวนการดอกไม้แบ่งบาน ก็จะให้อารมณ์อีกแบบหนึ่ง

### 3) มีความสำคัญในด้านกำหนดเวลา

เวลาในภาพยนตร์มีอยู่ 4 เวลา คือ เวลาในอดีต เวลาในปัจจุบัน เวลาในอนาคต และเวลาสมมติหรือเวลาเงื่อนไข

3.1) เวลาในอดีตนั้นตัวละครสามารถพาเราย้อนกลับไปสู่อดีตได้ในเวลาอันสั้นด้วยการตัดต่อที่เรียกว่า แฟลชแบ็ก (Flashback)

3.2) เวลาในปัจจุบันนั้นผู้ตัดต่อจะเสนอเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นในสมัยปัจจุบันของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ที่สร้างขึ้นหรือเวลาปัจจุบันของตัวละคร

3.3) เวลาในอนาคตนั้นเป็นเวลาที่เหตุการณ์ยังไม่เกิด แต่คาดว่าจะเกิดตามจินตนาการของตัวละคร เช่นตัวละครจินตนาการไปถึงเหตุการณ์โลกแตกที่กำลังจะเกิด ในลักษณะนี้ภาษาทางภาพยนตร์เรียกว่า แฟลชฟอร์เวิร์ด (Flashforward)

3.4) เวลาสมมติหรือเวลาเงื่อนไขนั้นเป็นเวลาที่ผู้ชมเห็นผ่านความรู้สึกนึกคิดของตัวแสดง เช่น เห็นความฝันของนางเอก หรือเห็นความรู้สึกของพระเอกเมื่อถูกผู้ร้ายตีแสกหน้า เข้ารู้สึกอย่างไร เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปความสำคัญของการตัดต่อลำดับภาพก็คือทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ฉายบนจอและได้อารมณ์อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

Chandler (2004 อ้างถึงใน เจตน์จันทร์ เกิดสุข, 2558 น.73-74) ได้จำแนกวิธีการตัดต่อในรูปแบบต่าง ๆ ไว้ดังต่อไปนี้

1) การตัดต่อโดยคำนึงถึงความเร็วในการดำเนินเรื่อง (Pace) จังหวะในการตัดต่อ (Rhythm) และ เวลา (Time)

1.1) Compressing Time เป็นการตัดต่อแบบบีบอัดเวลาให้เร็วกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์เพื่อให้เรื่องราวดำเนินเร็วขึ้น

1.2) Smash Cut เป็นการตัดต่อสลับภาพหลายภาพด้วยความเร็วเพื่อสร้างอารมณ์ความตื่นเต้น

1.3) Expanding Time เป็นการตัดต่อแบบยืดเวลาให้นานกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์ โดยเป็นการตัดในแอ็คชั่น (Action) เดียวกันของตัวละคร แต่แสดงให้เห็นในหลายมุมของภาพ

1.4) Stopping Time เป็นการตัดต่อในสภาพหยุดเวลาจากเวลาจริงในภาพยนตร์โดยตัดสลับกับแอ็คชั่นที่หยุดนิ่งของตัวละครเพื่อสร้างอารมณ์ขัน (Comedy)

1.5) Subjective Time เป็นการตัดต่อโดยใช้ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์นำความเร็วในการตัดต่อ เช่น รู้สึกตื่นเต้น การตัดต่อจะเร็วขึ้น หรือรู้สึกเศร้า การตัดต่อก็จะช้าลง ผสมกับการใช้เทคนิคพิเศษละลายภาพ เป็นต้น

1.6) Universal Time เป็นการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์

## 2) การตัดต่อโดยใช้เอฟเฟกของเวลา (Time Effect)

2.1) Freeze Frame เป็นการทำให้ภาพที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่นั้นหยุดนิ่ง

2.2) Slow Motion เป็นการทำให้ภาพเคลื่อนไหวอย่างปกติช้าลง

2.3) Speed Up เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นเร็วขึ้น

2.4) Reverse Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกตินั้นถอย

หลังได้

## 3) การตัดต่อโดยคำนึงถึงองค์รวมของฉากในภาพยนตร์นั้น ๆ (Cutting Scene)

3.1) Exposition เป็นการตัดต่อเพื่อเปิดเรื่องราว หรือเกริ่นนำเกี่ยวกับตัวละคร สถานที่ของตัวละคร และเวลาในภาพยนตร์

3.2) Flashback เป็นการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละคร หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่ในภาพยนตร์กำลังกล่าวถึง

3.3) Flashforward เป็นการตัดต่อเพื่อให้รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นในอนาคตจากเวลาจริงในภาพยนตร์ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่

3.4) Parallel Action เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันของการกระทำของตัวละคร

3.5) Cross Cutting เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันและเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

### 2.3.6 ฉากและสถานที่

ปกรณ์ พรหมวิทย์ (2537, น. 583) ได้ให้ความหมายของ ฉากภาพยนตร์ (Setting) ไว้ว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมีฉาก ซึ่งเมื่อถ่ายทำแล้วเห็นเป็นทัศนียภาพแวดล้อมการแสดงโดยก่อให้เกิดบรรยากาศของภาพยนตร์จนเกิดเป็นเรื่องราวขึ้น ซึ่งจะเป็นบริเวณที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยการแต่งเติม ตกแต่ง ปรับปรุง ต่อเติม หรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นที่ยถ่ายทำภาพยนตร์ให้ปรากฏเป็น ภาพบนจอฉายภาพยนตร์ (Screen) เพื่อให้ได้บรรยากาศเหมือนจริงตามบทภาพยนตร์ในเรื่องนั้น ๆ การสร้างฉากเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นความสำคัญอยู่ที่ต้องทำให้ดูแล้วเหมือนของจริง ดังนั้น การผลิตภาพยนตร์ที่ดีจึงจำเป็นต้องให้ความเอาใจใส่ และมีความพิถีพิถันต่อการออกแบบและสร้างฉากด้วยความเข้าใจในเรื่องศิลปะการสื่อความหมายตามบรรยากาศหรืออารมณ์ของเนื้อหา ซึ่งการสร้างฉากนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ของจริงทั้งหมด

รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547, น. 39-40) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในฉากภาพยนตร์ไว้ว่า อาจประกอบด้วยช็อต (Shot) เดี่ยว หรือหลายช็อต รวมกันก็ได้ ปรากฏอยู่ทุกจุดตลอดทั้งเรื่อง และที่สำคัญแต่ละฉากยังประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบคล้ายกับโครงสร้างของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ส่วนซีเควนส์ (Sequence) มีความยาวกว่าซีน (Scence) ประกอบด้วยซีนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์รวมเข้าไว้ด้วยกันทั้งหมด ซีเควนส์ไม่จำเป็นต้องมีความต่อเนื่องกันของเหตุการณ์ แต่เกิดขึ้นต่างเวลาและสถานที่กันได้ โดยทั่วไปแล้วในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมักประกอบด้วยซีนทั้งหมดประมาณ 50 ซีนหรือมากกว่า บางเรื่องอาจมีเพียง 8-15 ซีเควนส์เท่านั้น ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเรื่อง แต่ในปัจจุบันภาพยนตร์แอ็คชั่นอาจประกอบด้วยฉากนับร้อยฉาก และหลายเรื่องมีการเขียนบทที่ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว มีบทสนทนาน้อยโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์แอ็คชั่นของ Hollywood

ชูโรมาน เวศยาภรณ์ (2541, น.115-116) ได้อธิบายถึงหน้าที่หลักสำคัญของฉากไว้ว่า เป็นสถานที่ หรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นที่สำหรับการแสดง ฉากจะถูกออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำและความขัดแย้งของตัวละคร ฉากจะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในเรื่องในเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใดในประวัติศาสตร์ หรือฤดูกาลของปีที่เหตุการณ์เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลาในฉากต่าง ๆ ต้องทำให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเด่นชัด เช่น สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และอุณหภูมิอากาศ สถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม พื้นฐานทางขนบธรรมเนียมประเพณี ระบบการปกครองของประเทศ และลักษณะรัฐบาลที่ปกครองอยู่ ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าเป็นด้าน

นอก (Exterior) หรือด้านใน (Interior) ของสถานที่ และอยู่ในเมืองหรือนอกเมือง เป็นของจริง หรือเป็นจินตนาการ หรือความฝัน ฉากสามารถเปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เป็นคนสองคน หรือคนหนึ่งกับสังคมที่อาศัยอยู่ ฉากสามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่งภายในครอบครัว ฉากช่วยให้ผู้ชมสามารถเพ่งสมาธิไปที่บุคลิกของตัวละคร องค์ประกอบทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรือจุดรวมความสนใจ รวมถึงทำให้แนวทางการแสดงที่แสดงได้ง่ายขึ้นหากฉากนั้นได้ถูกออกแบบไว้อย่างได้ผล ฉากควรมีความหมายต่อตัวละครมากพอที่จะสร้างความน่าสนใจให้แก่ตัวละคร

### 2.3.7 เสียง

ศุภนิต อารีหทัยรัตน์ (2540 น. 333) ได้กล่าวไว้ว่า การบันทึกเสียงในภาพยนตร์นั้น ก็เพื่อให้ภาพยนตร์ที่ผลิตออกมามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านอารมณ์ ความรู้สึก ได้บรรยากาศสมจริงเหมือนราวกับว่าผู้ชมเข้ามาอยู่ในสถานการณ์นั้นด้วย และในบางครั้ง เสียงก็สามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตาม และเข้าใจในเนื้อหาในแต่ละสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อีกด้วย

วรรณิ ตำราญเวทย์ (2537, น. 84-85) ได้อธิบายไว้ว่า เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์นั้น ประกอบไปด้วย เสียงพูด (Voice) เสียงประกอบ (Sound Effect) และเสียงดนตรี (Music) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เสียงพูด ที่ใช้ในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ประเภทด้วยกันคือ เสียงสนทนา (Dialogue) และเสียงบรรยาย (Narration) ซึ่งเสียงทั้งสองแบบนี้มีความหมายแตกต่างกัน คือ

1.1) เสียงสนทนา เป็นเสียงที่ผู้ชมจะได้ยินพร้อมกับการเห็นตัวแสดงอ้าปากพูด และได้ยินเสียงคำพูดประโยคนั้นในช่วงเวลาเดียวกัน โดยมีจุดประสงค์คือการพัฒนาความก้าวหน้าของตัวแสดง และเพื่อใช้เป็นจุดที่ให้ข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ของเรื่องราวในภาพยนตร์นั่นเอง

1.2) เสียงบรรยาย เป็นเสียงของผู้พูดซึ่งจะไม่ปรากฏตัวในภาพยนตร์ เสียงนั้นจะคอยอธิบายถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เสียงจากผู้บรรยายมีอิสระในการอธิบายได้อย่างเต็มที่ที่สามารถให้ข้อมูลแก่ผู้ชมโดยตรงไปตรงมาโดยมีหน้าที่คือการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ รวมทั้งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่ปรากฏอยู่บนจอกับสิ่งที่

ได้นำเสนอไปก่อนหน้านี้แล้ว ตลอดจนเป็นการสรุปประเด็นสำคัญของข้อเท็จจริงเพื่อนำเสนอต่อผู้ชมอีกด้วย มักนิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์เพื่อการศึกษาเป็นส่วนใหญ่

2) เสียงประกอบ ใช้ประกอบเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นจริง โดยให้เสียงที่ผู้ชมคุ้นเคยและตรงกับสิ่งที่เห็นบนจอภาพยนตร์ เช่น ภาพเหตุการณ์เกี่ยวกับตำรวจจับรถไล่ตามผู้ร้ายบนท้องถนน ก็จะมีเสียงเครื่องยนต์ เสียงไซเรน เสียงล้อรถที่บดกับถนน เป็นต้น ในความหมายที่ลึกกว่านี้ คือ เสียงประกอบใช้บอกเล่าถึงสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงในฉากเหตุการณ์นั้นได้ เช่น ภาพแมกไม้ในสวนสาธารณะกลางใจเมือง อาจใช้เป็นฉากป่าดงดิบได้ด้วยการเพิ่มเติมเสียงร้องของฝูงลิง เสียงนกร้อง และเสียงสัตว์ป่านานาชนิดเข้าไปประกอบ เป็นต้น

3) เสียงดนตรี นิยมใช้เครื่องเร้าอารมณ์มากกว่าใช้เป็นตัวเล่าเรื่อง เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมากกว่าจะเป็นการฟังเพื่อความไพเราะทางด้านดนตรี ปกติจะใช้เสียงดนตรีในฉากเหตุการณ์ที่เกิดวิกฤตการณ์ หรือความสงสัยเคลือบแคลงเกิดขึ้นบ่อยครั้งที่ใช้เพลงหลัก (Theme Music) กับตัวแสดงเฉพาะ หรือสถานที่ใดที่หนึ่งโดยเฉพาะ

ภัคตร์พิมล เสนีย์ (2537, น. 782-784) ได้กล่าวว่า เสียงต่าง ๆ ในภาพยนตร์นั้นมีคุณลักษณะและความเฉพาะตัวของมัน ซึ่งเมื่อนำมาประกอบอยู่ในภาพยนตร์แล้วจะมีหน้าที่ช่วยอธิบายเรื่องราว สอดแทรกข้อมูล เพิ่มเติมรายละเอียด เชื่อมโยงภาพให้ต่อเนื่องกัน ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม ตกแต่งภาพในภาพยนตร์ให้ดูมีสีสันมากขึ้น ชักจูงผู้ชมให้เกิดจินตนาการร่วมกับภาพตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ ใช้เป็นตัวอุปมาอุปไมย และยังเป็นช่วยเรียกความทรงจำของผู้ชม จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่าเสียงต่าง ๆ นั้นมีบทบาทต่อภาพยนตร์อย่างยิ่ง เมื่อภาพยนตร์มีเสียงเข้ามาช่วยในบทบาทต่าง ๆ ก็ย่อมทำให้ภาพยนตร์ดูรู้เรื่องมากขึ้น สนุกมากขึ้น และได้รสชาติดีกว่าการที่จะให้เงียบไปหมดอย่างแน่นอน

## 2.2 ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

การยोजना แก้วเทพ (2541, น. 80-88) ได้อธิบายไว้ว่า ทฤษฎีสัญญะวิทยาจะมีเอกลักษณ์อยู่ตรงที่จะสนใจเรื่องการสร้างสรรคและการแปรเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ในสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังเช่นในกรณีของสื่อมวลชน เราสามารถจะประยุกต์เอาแนวคิดด้านสัญญะวิทยามาตั้งคำถามนำการศึกษาได้ว่า ในวิทยุ ในโทรทัศน์ มีสัญลักษณ์อะไรประกอบอยู่บ้าง (เช่น ภาพ , เสียง , ฉาก , มุมกล้อง) และสัญลักษณ์เหล่านั้นทำงานสร้างความหมายอย่างไร ทฤษฎีสัญญะวิทยานั้นแตกต่างจากภาษาศาสตร์ที่มีมาก่อนหน้านั้น คือ ขยายขอบเขตของสิ่งที่สามารถจะมีความหมายให้กว้างขวางออกไปจาก

ภาษาเท่านั้น ทุกสิ่งทุกอย่างหากโคจรเข้ามาอยู่ในแวดวงของการใช้ความหมายแล้ว จะมีคุณสมบัติเป็นสัญญาณได้ทั้งสิ้น เช่น หมุดที่ตอกอยู่หน้าลานพระบรมรูปทรงม้า เสาชิงช้า โทรศัพท์มือถือ ภาพโฆษณาในโทรทัศน์ สติกเกอร์ติดหลังรถ เป็นต้น ดังนั้นวิธีการวิเคราะห์สัญญาณและรหัสจึงขยายขอบเขตและความสำคัญออกไปอย่างกว้างขวางมาก โดยสิ่งที่นำมาศึกษาทุกชนิดเราเรียกว่า “ตัวบท” (Text) ซึ่งแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Basic Concepts) จะประกอบไปด้วยแนวคิดที่สำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้

- 1) สัญญาณ (Sign)
- 2) ความสัมพันธ์ (Relation)
- 3) ลักษณะส่วนตัว / ส่วนรวมของสัญญาณ (Private / Public)
- 4) รหัส (Code)
- 5) วิธีการวิเคราะห์แบบต่าง ๆ

### 2.2.1 สัญญาณหรือสัญลักษณ์ (Sign)

พรหม ปัทม (2550, น. 5-6) ได้กล่าวไว้ว่า สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่ถูกกำหนดหรือนิยามขึ้นมาเพื่อใช้สื่อความหมายแทนอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ตัวหนังสือ ที่เป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของคำพูด หรือเสียงที่เปล่งออกมา สีแสง เป็นสัญลักษณ์เตือนให้ระมัดระวังในอันตรายหรือภัยต่าง ๆ หรืออาจหมายถึง การหยุด หากใช้ในการจราจร มนุษย์รู้จักการใช้สัญลักษณ์มาตั้งแต่ยุคโบราณซึ่งมีมาก่อนที่มนุษย์จะคิดประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายเหล่านี้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นตราสัญลักษณ์ระบุตำแหน่ง ฐานะ ความเป็นมาของบุคคล เป็นเครื่องราง สิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างขวัญกำลังใจ ก่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยจากสิ่งอันไม่พึงปรารถนา เช่น โศคร้าย ภูตผีปีศาจ โรคภัยไข้เจ็บ เป็นสิ่งของสำคัญในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ หรือเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนในกลุ่มสมาคมหรือสังคมใดสังคมหนึ่ง เราจะเห็นตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์ของคนยุคโบราณจากภาพวาด ภาพสลักบนผนังถ้ำ แผ่นหินที่มีภาพมากมาย ซึ่งคอยทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวแทนคำพูด บ้างก็เป็นการเล่าเรื่อง การบันทึกเหตุการณ์ความทรงจำของผู้บันทึกเอง โดยจะมีคำพูดหนึ่งที่สามารรถสะท้อนให้เห็นถึงอำนาจของการแทนความหมายด้วยสัญลักษณ์ได้อย่างชัดเจน คือคำพูดที่ว่า “ภาพบางภาพสื่อความหมายได้มากกว่าคำพูดสักหมื่นล้านคำ” จะเห็นได้ว่าไม่เพียงแต่คำพูดเท่านั้นที่จะมีอำนาจก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดแก่มนุษย์ได้ หากแต่สัญลักษณ์เครื่องหมายต่าง ๆ ก็เป็นอีกหนึ่งรูปแบบในการแทนความรู้สึกทั้งหมดได้เช่นเดียวกัน และทำหน้าที่ได้ดีไม่แพ้คำพูดเลยแม้แต่น้อย

วิธีที่ อนันต์ศิริประภา (2561, น. 25-26) ได้ให้คำนิยามไว้ว่าสิ่งที่จะเป็นสัญลักษณ์ได้นั้นจะประกอบไปด้วยคุณสมบัติสำคัญ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

- 1) ต้องเป็นสิ่งซึ่งมีลักษณะทางกายภาพ สามารถรับรู้ได้ทางอวัยวะสัมผัส ซึ่งอาจเป็นภาพ เสียง วัตถุ ตัวอักษร หรืออื่น ๆ
- 2) ต้องมีความหมายมากกว่าตัวมันเอง
- 3) ผู้ใช้สัญลักษณ์และผู้อ่านสัญลักษณ์ตระหนักว่า สิ่งทางกายภาพดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์

## 2.2.2 ความสัมพันธ์ (Relation)

ความสัมพันธ์ในที่นี้จะหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ กับ การสร้างความหมาย ดังที่ คมลักษณ์ ไชยยะ (2562, น.38) ได้กล่าวถึงการศึกษาสัญลักษณ์วิทยาตามแนวทางของโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ไว้ว่า การแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ ทำให้ความหมายในการสื่อความหมายเกิดขึ้นได้ ซึ่งมีรูปแบบการทำงานที่ต่างกัน โดยสามารถแบ่งออกได้เป็นสามรูปแบบคือ

- 1) ความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Relation)
- 2) ความสัมพันธ์เชิงกระบวนทัศน์ (Paradigmatic Relation)
- 3) ความสัมพันธ์เชิงกระแสความ หรือวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic Relation)

ความสัมพันธ์แบบที่ 1 นั้นเป็นความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ภายในตัวสัญลักษณ์เอง ส่วนแบบที่ 2 และแบบที่ 3 เป็นความสัมพันธ์กับภายนอกหรือระหว่างสัญลักษณ์หนึ่งกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ความสัมพันธ์ทั้ง 3 รูปแบบนี้ คือรูปแบบความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำความเข้าใจกลไกการทำงานของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายแบบต่าง ๆ ออกมา

Barthes (1982 อ้างถึงใน คมลักษณ์ ไชยยะ 2562, น. 38-40) ได้อธิบายถึงการทำงานของความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ทั้งสามรูปแบบอย่างละเอียด ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจกลไกการทำงานของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์การศึกษาในวัตถุสื่อความหมายต่าง ๆ หลายรูปแบบ เช่น วรรณกรรม ภาพถ่ายโฆษณา ระบบของเครื่องแต่งกาย เป็นต้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) ความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Relation) สามารถพบได้ง่ายในรูปแบบทั่วไปของสัญลักษณ์ที่รู้จักแพร่หลายทั่วไป ดังเช่น ไม้กางเขน ซึ่งเป็นเป็นลักษณะของศาสนาคริสต์ การใช้สีแดงที่หมายถึงการห้าม หรือการเตือนล่วงหน้า เป็นต้น

2) ความสัมพันธ์เชิงกระบวนทัศน์ (Paradigmatic Relation) เป็นความสัมพันธ์ของสัญญาณภายนอก ซึ่งสัญญาณจำนวนหนึ่ง จะถูกเก็บไว้ในอ่างเก็บ (Reservoir) ของระบบภาษา แต่จะถูกดึงขึ้นมาใช้งานแทนสัญญาณอื่นที่มีความสัมพันธ์กัน ยกตัวอย่าง เช่น สัญญาณไฟจราจร คนส่วนใหญ่สามารถเข้าใจ สีแดง ของไฟว่าหมายถึงห้าม ก็เพราะมันมีความสัมพันธ์เชิงตรงกันข้ามกับสีเขียวและ สีเหลืองอย่างเป็นระบบ หรืออาจจะรวมถึงสีอื่น ๆ ที่ไม่ปรากฏด้วย ซึ่งเราเห็นสีแดงแล้วหยุดรถเพราะเข้าใจถึงความหมายของสีแดงที่สัมพันธ์กับสีเหลืองและเขียวที่อาจจะยังไม่ ปรากฏในขณะนั้น แต่เป็นสัญญาณที่อยู่ในระบบความสัมพันธ์เดียวกัน

3) ความสัมพันธ์เชิงกระแสดความ หรือวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic Relation) หมายถึง ความหมายที่ปรากฏจะขึ้นอยู่กับการจัดเรียงสัญญาณ เช่น การประกอบเข้าด้วยกันเป็นรูปประโยคทางภาษาศาสตร์ สัญญาณที่มาก่อนและหลังหรือที่อยู่ข้างเคียง การจัดวางตำแหน่ง ก็จะทำให้ความหมาย สามารถเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเพียงแค่การสลับที่กัน แน่นอนว่าความสัมพันธ์เชิงกระแสดความก็สามารถนำไปใช้ศึกษาสัญญาณที่ปรากฏในวัตถุสื่อความหมายอื่น ๆ ได้ เช่น การจัดเรียงของภาพ หรือกระทั่งแฟชั่นเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

### 2.2.3 ลักษณะส่วนตัว / ส่วนรวมของสัญญาณ (Private / Public)

Saussure (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2541, น.92) ได้นำเสนอว่า สัญญาณทุกอย่างจะประกอบไปด้วย 2 มิติเสมอมีมิติหนึ่งคือ มิติที่เป็นส่วนรวม ซึ่งเรียกว่า Language และมิติที่เป็นส่วนตัวซึ่งเรียกว่า Speech โดยยกตัวอย่างที่เห็นได้ง่าย ๆ จากทางด้านภาษาก็คือ Language ของภาษาไทยจะประกอบไปด้วยพยัญชนะ 44 ตัว สระ 32 ตัว วรรณยุกต์ 5 เสียง มีไวยากรณ์ในการเรียงลำดับประธาน กริยา กรรม เป็นต้น และเมื่อนักเขียนต่าง ๆ นำเอาภาษาไทยโดยส่วนรวมมาใช้ แต่ละคนต่างก็มี Speech (ลีลา) เฉพาะตัวของแต่ละคน แต่ถึงจะมีลีลามากน้อยเพียงใด คนที่ใช้ภาษาไทยทุกคนก็ต้องอยู่ในกรอบของ Language ของภาษาไทยอยู่ดี จะใช้ภาษาไทยให้เลยพยัญชนะ 44 ตัวไม่ได้ จากตัวอย่างง่าย ๆ ทางภาษาศาสตร์นี้ สามารถนำมาศึกษาด้วยทุกอย่างที่อยู่ในแวดวงสื่อมวลชนได้ โดยที่ Saussure เน้นว่ามีมิติของสัญญาณที่เราควรจะให้ความสนใจคือ มิติส่วนรวมที่เรียกว่า Language โดยที่ทุก ๆ Language นั้นจะต้องมีไวยากรณ์ (Grammar) เป็นรหัสควบคุมอยู่เสมอ เราจึงอาจวิเคราะห์ค้นหาว่าไวยากรณ์ของพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์คืออะไร (จำนวนตัวอักษร วิธีเรียงประโยค คำประธาน กรรม กริยา ที่จะใช้ได้ เป็นต้น) ไวยากรณ์ของแต่ละละครโทรทัศน์ ไวยากรณ์ของการอ่านข่าวโทรทัศน์ แต่แน่นอนว่าวัตถุดิบที่เราจะศึกษาหาแบบแผนรวมถึงสัญญาณนั้นต้องมาจากลีลา (Speech) ของแต่ละสัญญาณนั่นเอง

#### 2.2.4 รหัส (Code)

กาญจนา แก้วเทพ (2541, น.92) ได้อธิบายไว้ว่า วิธีชีวิตของเราทุกวันนี้ล้วนถูกควบคุมหรือกำกับอยู่ด้วยรหัสต่าง ๆ ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการพูด การยิ้ม พยักหน้า การกิน การนอน เป็นต้น การเห็นรหัสจะเกิดขึ้นเมื่อเราเปลี่ยนสภาพการณ์ใหม่ ๆ เช่นเวลาที่เรานั่งดูการเล่นไฟที่เราไม่รู้จักกฎกติกามาก่อน หลังจากดูหน่วยย่อย ๆ ของการเล่นไฟ เช่น จำนวนไฟที่แจกให้ผู้เล่นแต่ละคน การทิ้งไฟ การเก็บไฟ การเข้าคู่ไฟ เป็นต้น หลังจากนั้นดูไปสัก 2-3 รอบ ก็เริ่มจะจับกฎเกณฑ์กติกาของไฟนั้นได้ กฎกติกาที่วันนี้คือ รหัส

Berger (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2541, น.94) ได้กล่าวไว้ว่า รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณต่าง ๆ (Highly Complex Pattern of Association of Signs) หรือพูดง่าย ๆ ว่า เราจะนำเอาสัญญาณย่อย ๆ ต่าง ๆ มาสัมพันธ์กันอย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมองของเรา และจะทำงานในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญญาณต่าง ๆ เช่น รหัสเรื่องการนับญาติที่แฝงอยู่ในหัวสมองของคนไทย และเป็นตัวกำหนดว่าเมื่อเราเจอญาติคนใหม่สายพ่อที่เป็นผู้หญิงเราจะขานสรรพนามของเขาคอนนั้นว่าอะไร

#### 2.2.5 วิธีการวิเคราะห์แบบต่าง ๆ

คมลักษณ์ ไชยยะ (2562, น. 43-44) ได้กล่าวไว้ว่าหน่วยที่เล็กที่สุดของความหมาย คือ สัญญาณ (Sign) และในสัญญาณแต่ละตัวก็ประกอบไปด้วย รูปสัญญาณ (Signifier) กับความหมายสัญญาณ (Signified) โดยการประกอบขึ้นจากความสัมพันธ์ของสัญญาณลักษณะต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดความหมายที่ผันแปรมากมาย หน้าที่ของนักสัญวิทยาคือการมองหาระบบการทำงานของสัญญาณที่อยู่ภายในโครงสร้าง เพื่อที่จะวิเคราะห์หรืออ่านความหมายจากระบบของวัตถุสื่อความที่ทำงานแตกต่างกัน ดังที่โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้ศึกษาสัญญาณจากสื่อหลายประเภท เช่น วรรณกรรม ภาพยนตร์ ภาพถ่าย อาหาร รถยนต์ เฟอ์นิเจอร์ และแฟชั่นเครื่องแต่งกาย เป็นต้น แต่ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ หรือการอ่านความหมายของสัญญาณในวัตถุสื่อความหมายแต่ละแบบ แม้จะมีหลักการพื้นฐานคล้ายกัน แต่ก็มีวิธีการที่ต่างกันไปพอสมควร ขึ้นกับลักษณะของวัตถุสื่อความหมายแต่ละประเภท รวมไปถึงความเชี่ยวชาญของผู้อ่านความหมายหรือการเข้ารหัสของนักสัญวิทยาแต่ละคน

### 2.2.5.1 การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

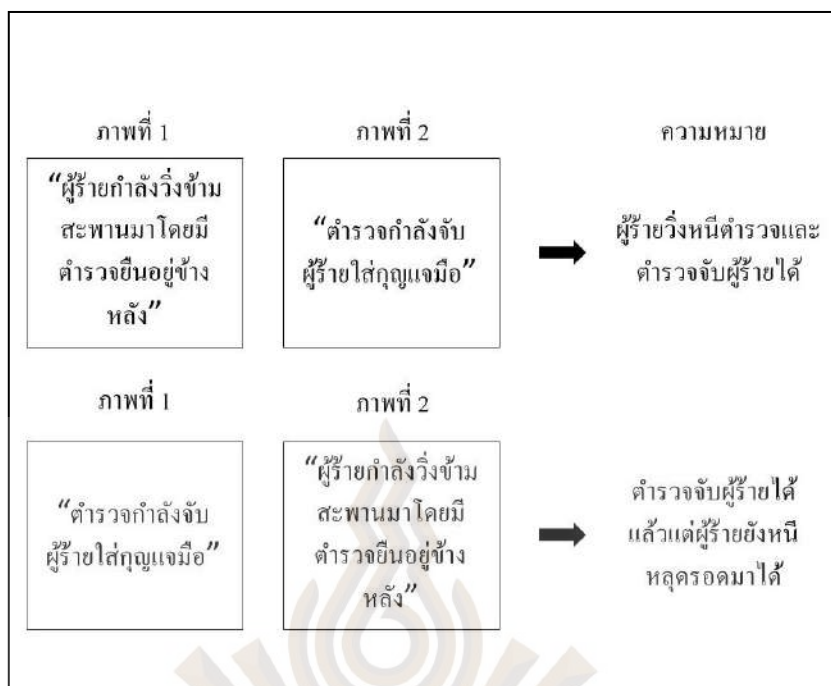
Saussure (1974 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2541, น. 98-99) ได้แยกแยะประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภท ดังต่อไปนี้

1) ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) อันได้แก่ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างที่ชัดเจนก็คือความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น แม่ คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมี เป็นสัตว์ 4 เท้า (หรือ 2 เท้า 2 มือ) ประเภทหนึ่ง เป็นต้น

2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) อันได้แก่ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เวลาพูดถึง แม่ บางคนอาจจะนึกถึงความอบอุ่น บางคนนึกถึงความเข้มงวด บางคนนึกถึงประสบการณ์อันขมขื่น เพราะแม่ทิ้งลูกไป เป็นต้น

### 2.2.5.2 การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic / Syntagmatic

กาญจนา แก้วเทพ (2541, น. 100) ได้อธิบายไว้ว่า มีคำศัพท์หลากหลายคำที่นักวิชาการแต่ละคนคิดขึ้นมาเพื่อจำแนกประเภทการวิเคราะห์ระบบสัญลักษณ์ แต่ก็ล้วนหมายถึงสิ่งเดียวกันคือ การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic / Syntagmatic นั่นเอง การวิเคราะห์แบบนี้จะเน้นลำดับขึ้นหรือช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์ หรือการปรากฏของสัญลักษณ์ การวิเคราะห์แบบ Syntagmatic จะพบมากในเรื่องของการเล่าเรื่อง (Narration) เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่องนั้น จะต้องกำหนดขั้นตอนของเหตุการณ์เอาไว้อย่างแน่ชัด หากสลับขั้นตอนกันความหมายก็อาจจะเปลี่ยนแปลงไป ตัวอย่างเช่น การ Editing ภาพ 2 ภาพ ซึ่งเป็นภาพเดิมแต่สลับลำดับที่กัน



รูปที่ 2.9 เปรียบเทียบความเชื่อมโยงสถานการณ์กับการสื่อความหมาย  
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2541

Propp (1973 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2541, น. 98-99) นักคติชนวิทยาชาวรัสเซียเป็นผู้บุกเบิกการวิเคราะห์แบบ Syntagmatic อย่างมาก โดยการวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่าเรื่องของบรรดานิทานพื้นบ้านทั้งหลาย โดยเกณฑ์ (Categories) ที่เขานำมาใช้ในการวิเคราะห์มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) Function ได้แก่ การกระทำของตัวละคร ซึ่งจากการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านจำนวนมาก เขาพบว่ามียู่ 31 Function ด้วยกัน เช่น การพลัดพราก การแสวงหาของวิเศษ การค้นพบ การต่อสู้ การละเมิดกฎ การถูกลงโทษ เป็นต้น

2) Sequence หรือขั้นตอนของ Function ได้แก่ ลำดับที่ ก่อน-หลัง (Order) ที่ตัวละครแต่ละตัวจะแสดง Function ออกมา ซึ่งจะถูกลำเรียงโครงสร้างเอาไว้อย่างค่อนข้างแน่นอน

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นุร นิยมม (2563) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ของฤดูกาล ในภาพยนตร์ของ เฮอ จิน-โฮ

การศึกษาของ นุร นิยมม มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ของฤดูกาลต่าง ๆ ในผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวเกาหลี เฮอ จิน-โฮ อันเกี่ยวเนื่องกับการทำความเข้าใจสาระหลักของเรื่อง (Theme) คือ ความรัก การพลัดพรากจากลา และ เวลา เป็นการสำรวจตรวจสอบวิธีการรังสรรค์ภาพฤดูกาล ผ่านฉากที่มีนัยสำคัญ เพื่อทำความเข้าใจว่าฤดูกาลที่ผันผ่านในตัวละคร มีความสอดคล้องต่อการรับรู้ของผู้ชม และส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าใจสาระหลักของเรื่องได้อย่างไร โดยวิเคราะห์ผ่านภาพยนตร์ขนาดยาวรวม 4 เรื่องของ เฮอ จิน-โฮ คือ Christmas in August, One fine spring day, April snow และ Happiness

ผลจากการศึกษาของ นุร นิยมม พบว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ของฤดูกาลมีลักษณะร่วมกัน 5 ปัจจัย ประกอบด้วย 1) การถ่ายทำในสถานที่จริงเพื่อนำเสนอภาพฤดูกาลที่แตกต่าง 2) การใช้แสงธรรมชาติเพื่อเสริมความสมจริงแก่ฉากการแสดง 3) การตกแต่งรายละเอียดฉากด้วยทีมงานฝ่ายศิลป์ 4) เครื่องแต่งกายของตัวละคร และอุปกรณ์ประกอบฉากที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์ 5) การใช้เทคนิคพิเศษเชิงกายภาพเพื่อส่งเสริมบรรยากาศ ของฤดูกาล ลักษณะร่วมกันทั้ง 5 ปัจจัย เป็นไปเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงสาระหลักของเรื่อง ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับเรื่องเวลา

ในส่วนของเทคนิคการนำเสนอที่ เฮอ จิน-โฮ เลือกใช้งาน เป็นการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นต่อหน้ากล้องในระหว่าง การถ่ายทำ เสมือนว่าในการกำกับภาพยนตร์ขนาดยาว 4 เรื่องแรกในประวัติผลงานของ เฮอ จิน-โฮ ผู้กำกับปฏิเสธเทคนิคภาพยนตร์บางประการ เช่น การจำลองฉากเหตุการณ์ขึ้นใหม่ในสตูดิโอเพื่อถ่ายทำ การใช้เทคนิคฟิลเตอร์ติดกล้องแก้ไขอุณหภูมิสีของภาพ และ การใช้เทคนิคพิเศษสร้างสรรคภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนภายหลังการถ่ายทำ สาเหตุที่ไม่ปรากฏเทคนิคเหล่านี้ในภาพยนตร์อาจเป็นเพราะเงื่อนไขด้านงบประมาณ การถ่ายทำ หรือระยะเวลาในการถ่ายทำที่จำกัด แต่จากการพินิจวิเคราะห์ผู้เขียนบทความตั้งข้อสังเกตว่า เทคนิคเหล่านี้จะส่งผลให้ ความสมจริงของภาพยนตร์ ถูกลดทอนลงไป

วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา (2561) ศึกษาเรื่อง ปรัชญามนุษยนิยมในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา

การศึกษาของ วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิดของปรัชญามนุษยนิยมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา ตลอดจนเพื่อให้เข้าใจถึงการถ่ายทอด

แนวคิดของปรัชญามนุษนิยม โดยใช้กลวิธีทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นแนวทางศึกษาประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับมนุษยนิยม แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาและรหัสในภาพยนตร์ และทฤษฎีประพันธ์กร งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิเคราะห์ตัวบทงานภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวาที่นำมาศึกษามีจำนวน 27 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา ได้แสดงแนวคิดของปรัชญามนุษนิยม ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้ 1) การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ 2) มนุษย์ควรทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม 3) จงเชื่อมั่นในตัวมนุษย์ 4) ความเป็นมนุษย์มีคุณค่าเหนือสิ่งอื่นใด 5) มนุษย์เป็นมิตรกันหรือเป็นพี่น้องกัน 6) มนุษย์ควรไว้วางใจกัน 7) มนุษย์กำหนดชะตาชีวิตของตนได้โดยตนเอง และ 8) คุณค่าของความเป็นมนุษย์มีได้อยู่ที่การแสวงหาความสุขทางวัตถุ

ในส่วนการถ่ายทอดแนวคิดของปรัชญามนุษนิยมโดยใช้กลวิธีทางภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา นั้นมี 6 วิธีดังนี้ 1) กลวิธีการตัดต่อภาพยนตร์แบบ Montage 2) การใช้เทคนิคด้านแสงเงา 3) การใช้ธรรมชาติเป็นระบบสัญลักษณ์ภาพ 4) การใช้เทคนิคมุมกล้อง 5) การใช้อุปมาเปรียบเทียบ และ 6) การสร้างความเป็นคู่ตรงข้ามอเนกซ้อนกับกลวิธีทางภาพยนตร์นี้สามารถใช้เป็นแนวทางเพื่อประกอบสร้างความหมายในงานภาพยนตร์ตามหลักปรัชญามนุษนิยมได้

ธีรพงศ์ เสรีสำราญ (2555) ศึกษาเรื่อง ภาพสะท้อนของสตรีเกาหลีจากการสร้างตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของ คิม คี-ด็อก

การศึกษาของ ธีรพงศ์ เสรีสำราญ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของ คิม คี-ด็อก และ บริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองของประเทศสาธารณรัฐเกาหลี เพื่อวิเคราะห์ภาพสะท้อนของสตรีเกาหลี จากการสร้างตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของคิม คี-ด็อก โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์จำนวน 15 เรื่องของ คิม คี-ด็อก

ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของ คิม คี-ด็อก เป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นคนชายขอบ มีความแปลกแยกจากสังคม มีอารมณ์รุนแรง โดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา และมักมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครชายในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับเพศและความรุนแรง

ตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของ คิม คี-ด็อก แสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนของสตรีเกาหลีภายใต้บริบทของลัทธิขงจื๊อใหม่ ซึ่งเป็นลัทธิความเชื่อหลักของคนเกาหลีที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดกรอบความสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ อันส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิงในแง่ “ชายเหนือกว่าหญิง” “หญิงต้องปฏิบัติตามชาย” ผู้หญิงต้องเก็บกดต่อความคับแค้น อดทนต่อความทุกข์

ยากและปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อสร้างความกลมกลืนและความเป็นหนึ่งเดียวให้เกิดขึ้นในครอบครัวและสังคม นอกจากนี้ยังสะท้อนภาพ บริบททางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสงครามเกาหลีอันมีผลต่อความรู้สึกร่วมกันของคนในชาติ อันเป็นความรู้สึกเศร้าโศกอย่างยั้งที่มีอาจลืมได้ของชาวเกาหลี ซึ่งเรียกว่า ฮัน ซึ่งเป็นมโนคติที่ดำรงอยู่ในสังคมเกาหลีมาโดยตลอด ทั้งนี้ภาพสะท้อนของสตรีเกาหลีจากการสร้างตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของ คิม คีด็อก นั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพและบทบาทของสตรีเกาหลีที่เป็นอยู่ในสังคม กับมุมมองที่ผู้กำกับมีต่อประสบการณ์ในชีวิตของตน ตลอดจนภาพรวมของสังคมเกาหลีตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

นริศร เต็มชัยชนโชติ (2561) ศึกษาเรื่อง การสะท้อนปัญหาสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ ระหว่างปี พ.ศ. 2550 ถึง 2559

การศึกษาของ นริศร มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การสะท้อนสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ ช่วงปี พ.ศ. 2550 ถึง 2559 ว่ามีการสะท้อนสังคมไทยในด้านต่าง ๆ อย่างไรบ้าง โดยการศึกษาวิเคราะห์ผ่านกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาจำนวน 9 เรื่องโดยใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง มีการสะท้อนสังคมไทยใน 3 ประเด็นหลักคือ 1) ประเด็นด้านสังคม ได้แก่ ปัญหาครอบครัว ประเด็นปัญหาทางศีลธรรม ประเด็นปัญหาค่านิยมของชนบท ประเด็นปัญหาความเบี่ยงเบนทางเพศ ประเด็นการแบ่งชนชั้น ประเด็นปัญหาแรงงานไทย และการแข่งขันการทำงานของคนไทย ประเด็นปัญหาสุขภาพอนามัยและโรคภัยไข้เจ็บ รวมถึงการสะท้อนภาพอิทธิพลของศาสนาพุทธที่มีต่อสังคมไทย 2) ประเด็นทางเศรษฐกิจ ได้แก่ การสะท้อนภาพชีวิตคนไทยที่ได้รับผลกระทบจากเศรษฐกิจแบบทุนนิยม และลัทธิบริโภคนิยม 3) ประเด็นทางการเมือง ได้แก่ การสะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ทางการเมืองไทยทั้งในด้านการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในอดีต และการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงทางการเมืองไทยในยุคร่วมสมัย

สำหรับการศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้น ผลการศึกษาบ่งชี้ว่าภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ในช่วงปี พ.ศ. 2550 ถึง 2559 มีการดำเนินเรื่องแบ่งเป็น 2 แบบคือ การเล่าเรื่องตามลำดับเวลา และแบบไม่ลำดับเวลา การจบเรื่องส่วนใหญ่ตัวละครมักจะประสบความสำเร็จ โศกเศร้า และมักจะจบเรื่องโดยไม่มีข้อยุติที่ชัดเจน ส่วนแนวคิดหลักที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารไปยังผู้ชม ส่วนใหญ่เสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับมิดิความรัก และความสัมพันธ์ของมนุษย์ในด้านที่เกี่ยวกับสังคม ด้านเศรษฐกิจ และด้านการเมือง ส่วนด้านลักษณะของตัวละครนั้น ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีการนำเสนอตัวละครใน 2 ลักษณะ คือ ลักษณะตัวละครที่มีรูปแบบตายตัว และตัวละครที่มองเห็น

ได้รอบด้าน ทางด้านฉากของภาพยนตร์นั้น ส่วนใหญ่เป็นฉากธรรมชาติและฉากประดิษฐ์ที่มีความสอดคล้องกับยุคสมัยของเรื่องราวในภาพยนตร์ สำหรับมุมมองในการเล่าเรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ที่ได้คัดเลือกมานั้น มักมีมุมมองในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน และมักเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่งมากที่สุด

เชมพัทธ์ พัทธวิทย์ (2558) ศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย

การศึกษาของ เชมพัทธ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์แนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพยนตร์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส 2) เพื่อค้นคว้าแสวงหาแนวคิดและสไตล์ (Style) ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอันนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ 3) ค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในปัจจุบัน 4) สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์นอกกระแสจากการศึกษา ค้นคว้างานวิจัยเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมไทย ซึ่งขอบเขตงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในช่วงปี พ.ศ. 2547 ถึง 2557 เป็นจำนวน 10 เรื่อง โดยวิเคราะห์ผลงานด้วยทฤษฎีภาพยนตร์และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 5 คน

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์นอกกระแสส่วนใหญ่จะสะท้อนปัญหาชนชั้นของสังคม และปัญหาระบบทุนนิยมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ปัญหาเหล่านี้ส่งผลต่อสภาพจิตใจตัวละครและมีผลต่อความขัดแย้งในสังคม ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสจะแสดงทัศนคติส่วนตัวด้วยการตีแผ่มาฆาคติในสังคมไทย ซึ่งสิ่งนี้ทำให้ประเด็นความคิดในภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก ส่วนแนวคิดของผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคน เกิดจากประสบการณ์ชีวิตที่ตกตะกอนเป็นมุมมองความคิดที่ต่างจากคนทั่วไปซึ่งพบว่าผู้กำกับส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ต่อต้านระบบทุนนิยม เป็นเหตุให้ภาพยนตร์นอกกระแสมีประเด็นความคิดที่หลีกเลี่ยงจากภาพยนตร์กระแสหลัก สไตล์ของภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกิดจากรสนิยมความชอบส่วนตัวของผู้กำกับที่ได้มาจากการดูภาพยนตร์นอกกระแสทั้งจากต่างประเทศและในประเทศ ด้านรูปแบบภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ใช้วิธีการดำเนินเรื่องเนิบช้า ถ่ายภาพและตัดต่ออย่างเรียบง่าย เพราะผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการนำเสนอเรื่องราวของสามัญชนและสะท้อนภาพความสมจริงให้ได้มากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์ที่นำมากล่าวถึงทั้ง 5 ชิ้น ทำให้พบว่าการวิจัยด้านภาพยนตร์ มักมีการใช้ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์และสัญวิทยา หรือทฤษฎีอื่น ๆ ที่

ใกล้เคียง เพื่อวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์เรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้ทราบถึง กลวิธีและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ หรือในกรณีที่ศึกษางานของผู้กำกับแต่ละ คนก็เช่นกัน การทราบถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์อย่างละเอียดทำให้รู้ถึงที่มา เหตุและผล ของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งนำไปสู่การรับรู้ถึงทัศนคติ รสนิยมหรือสไตล์ (Style) ของผู้กำกับภาพยนตร์ที่นำมาเป็นกรณีศึกษา

ในส่วนของการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ ในกระบวนการวิจัยจะเป็นการนำ ทฤษฎีเกี่ยวกับปัญหาสังคมมาแบ่งประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจถึงโครงสร้างของปัญหาสังคมที่ ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เพื่อที่จะสามารถบ่งชี้ได้ว่าภาพยนตร์เรื่องที่น่ามาศึกษานั้น ต้องการสื่อสารถึงปัญหาสังคมด้านใด ซึ่งจะเชื่อมโยงกับภาษาภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ที่ ต้องการจะศึกษา

จากที่ได้ทบทวนวรรณกรรมดังที่ได้กล่าวมาทั้งหมดในบทนี้ ทำให้รู้ถึงคุณลักษณะของ กลวิธีทางภาพยนตร์ที่ใช้สื่อความหมาย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ ร่วมกับทฤษฎี สัตยยะวิทยา มาเป็นกรอบในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ และการสื่อความหมาย ถึงการสะท้อนปัญหาสังคมในภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่น่ามาศึกษา และจะใช้กรอบของแนวคิด ภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม มาเป็นการแบ่งประเภทของสังคมในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจ ถึงลักษณะของปัญหาสังคมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ซึ่งจะทำให้สามารถอธิบายได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องที่น่ามาศึกษานั้นต้องการสื่อสารหรือสะท้อนถึงปัญหาสังคมในด้านใดและอย่างไร

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ขนาดยาว ทั้งหมดที่กำกับโดย บง จุนโฮ ซึ่งมีจำนวน 7 เรื่องด้วยกัน โดยจะนำแนวทางที่กล่าวมาข้างต้น มา เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ” ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎี ภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม ภาษาภาพยนตร์ และสัญวิทยา ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่ บง จุนโฮ มีหน้าที่เป็นผู้เขียนบทและผู้กำกับ เพื่อวิเคราะห์หาแนวคิดที่เกี่ยวกับการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์ตัวภาพยนตร์นั้นจะทำตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 แหล่งข้อมูล
- 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์

#### 3.1 แหล่งข้อมูล

ข้อมูลหลักที่ใช้วิเคราะห์นั้นมาจากภาพยนตร์ขนาดยาวทั้งหมดที่ บง จุนโฮ ได้เขียนบทและกำกับตั้งแต่เรื่องแรกจนถึงเรื่องล่าสุด โดยขึ้นงานภาพยนตร์ขนาดยาวของ บง จุนโฮที่นำมาศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ มีรายการทั้งสิ้น 7 เรื่อง มีรายการดังนี้

- 1) Barking Dogs Never Bite (2000)
- 2) Memories of Murder (2003)
- 3) The Host (2006)
- 4) Mother (2009)
- 5) Snowpiercer (2013)
- 6) Okja (2017)
- 7) Parasite (2019)

การเก็บรวบรวมข้อมูลของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะใช้การรับชมจากภาพยนตร์และเก็บรวบรวมข้อมูลลงในแบบวิเคราะห์ ผ่านช่องทางการรับชมทั้ง ดีวีดี และการชมภาพยนตร์ออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย (Video Streaming) ทั้งหมด 7 เรื่อง นอกเหนือจากข้อมูลภายในภาพยนตร์แล้วยังใช้ข้อมูลประเภทเอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับตัว บง จุนโฮ และภาพยนตร์ที่เขากำกับ จากทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ที่มาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ รวมไปถึงดำาราคความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ และทฤษฎีสัญญะวิทยา ที่นำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลและศึกษาบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์ ภายใต้กรอบแนวคิดการวิจัย ภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม ภาษาภาพยนตร์ และสัญญาวิทยา ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องของ บง จุนโฮ รวมทั้งนำข้อมูลประเภทเอกสารทั้งหมดมาวิเคราะห์ เพื่อศึกษาถึงแง่มุมในการสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ให้ได้ผลการวิจัยตรงตามวัตถุประสงค์ โดยการสะท้อนปัญหาสังคมจะทำการแบ่งประเภทตามแนวคิดที่ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ ได้เสนอมา ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านเศรษฐกิจ , ด้านการเมือง , ด้านสังคม และด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ เนื่องด้วยการจำแนกประเภทปัญหาสังคมของ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ แบ่งเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจนและสามารถครอบคลุมถึงปัญหาสังคมในด้านต่าง ๆ ได้เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กำลังศึกษา โดย บง จุนโฮ และในส่วนของการศึกษาภาพยนตร์จะวิเคราะห์ข้อมูลจาก ระยะเวลาของภาพ , การเคลื่อนไหวกล้อง , มุมกล้อง , การจัดแสง , การตัดต่อและลำดับภาพ , ฉากและสถานที่ , สัญญา และเสียง ที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องของ บง จุนโฮ

ตัวอย่างตารางการวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

ตารางที่ 3.1 แบบวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ

| ภาพยนตร์                   | การสะท้อนปัญหาสังคม                                                                       |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |
| 2. Memmories of Merders    | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |
| 3. The Host                | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |
| 4. Mother                  | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |
| 5. Snowpiercer             | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |
| 6. Okja                    | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |
| 7) Parasite                | ด้านเศรษฐกิจ.....<br>ด้านการเมือง .....<br>ด้านสังคม.....<br>ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ..... |

ตัวอย่างตารางการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

ตารางที่ 3.2 แบบวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์เรื่อง.....     |             |       |
|-------------------------|-------------|-------|
| 1. ระยะของภาพ           |             | ..... |
| 2. การเคลื่อนไหวกล้อง   |             | ..... |
| 3. มุมกล้อง             |             | ..... |
| 4. การจัดแสง            | โทนมืด      | ..... |
|                         | โทนสว่าง    | ..... |
| 5. การตัดต่อและลำดับภาพ |             | ..... |
| 6. ฉากและสถานที่        |             | ..... |
| 7. สัญลักษณ์            |             | ..... |
| 8. เสียง                | เสียงพูด    | ..... |
|                         | เสียงดนตรี  | ..... |
|                         | เสียงประกอบ | ..... |

### 3.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ในเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) และภาพประกอบ โดยวิเคราะห์เนื้อหาในบทที่ 4 และบทที่ 5 คือ ภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับ โดย บง จุนโฮ จำนวน ทั้งหมด 7 เรื่อง ได้แก่เรื่อง Barking Dogs Never Bite, Memories of Merders, The Host, Mother, Snowpiercer, Okja และ Parasite จากนั้นผู้วิจัยจะสรุปผล อภิปรายผล และเสนอแนะการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งข้อเสนอแนะ และหัวข้อในการทำวิจัยที่น่าสนใจในการทำวิจัยครั้งต่อไปในบทที่ 6

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ที่กำกับโดย บง จุนโฮ

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย บง จุนโฮ โดยจะรายงานผลการเก็บข้อมูลจากประเภทของปัญหาสังคมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง 3) ด้านสังคม 4) ด้านมลภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

โดยภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่นำมาศึกษามีรายละเอียดของการสะท้อนปัญหาสังคมดังต่อไปนี้

#### 4.1 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

##### 4.1.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.1.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน ผ่านความเป็นอยู่ของตัวละครที่เป็นกลุ่มคนที่มีรายได้น้อย โดยสังเกตได้จากการที่อาศัยอยู่ในอะพาร์ตเมนต์ที่แออัด จึงทำให้มีคุณภาพชีวิตที่ไม่ได้ดีนัก ยกตัวอย่างเช่น ขนาดของพื้นที่ไม่สอดคล้องกับจำนวนผู้อยู่อาศัย ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ขาดการจัดการและกฎระเบียบที่เหมาะสมในการอยู่ร่วมกันของคนเป็นจำนวนมาก เป็นต้น

4.1.1.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการว่างงาน ผ่านตัวละคร อึนเซียว (Bae Eun-Sil) ภรรยาของ ยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่อง ที่ต้องออกจากงานเนื่องมาจากการตั้งครรภ์



รูปที่ 4.1 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจ

ในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ที่มา: Bong, 2000

#### 4.1.2 ด้านการเมือง

4.1.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นเรื่องการคอร์รัปชัน โดยภายในภาพยนตร์นั้นมีเหตุการณ์ที่ต้องจ่ายเงินใต้โต๊ะเพื่อที่จะได้ตำแหน่งศาสตราจารย์ของ ยุนจู รวมไปถึงการทุจริตโดยการใช้วัสดุที่มีคุณภาพต่ำในการก่อสร้างอะพาร์ตเมนต์ที่เป็นสถานที่หลักในเรื่อง



รูปที่ 4.2 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมือง  
ในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite  
ที่มา: Bong, 2000

#### 4.1.3 ด้านสังคม

4.1.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการละเมิดกฎหมายของส่วนรวม โดยแสดงถึงเรื่องการลักลอบนำสุนัขเข้ามาเลี้ยงภายในอะพาร์ตเมนต์ที่มีกฎหมายห้ามเลี้ยงสัตว์ รวมไปถึงประเด็นเล็ก ๆ เช่น การแยกขยะ การลักลอบใช้พื้นที่ เป็นต้น

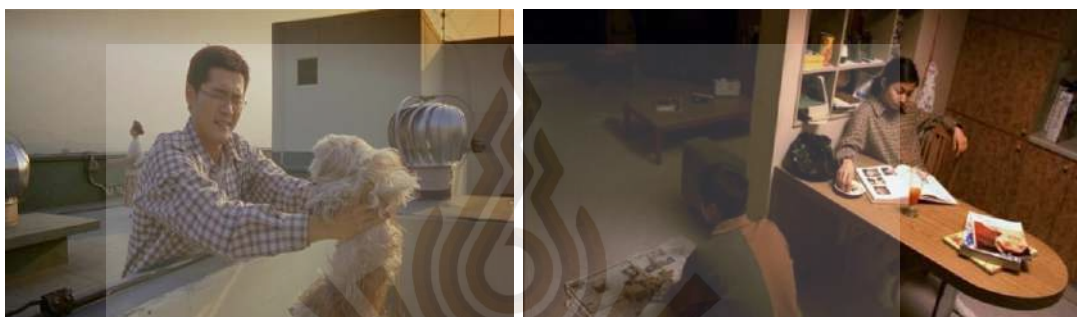
4.1.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้นแสดงถึงความไม่ปลอดภัยของผู้อยู่อาศัยและสัตว์เลี้ยงที่ได้รับ ที่มาจากกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในอะพาร์ตเมนต์เอง และจากคนภายนอกที่สามารถเข้ามาในพื้นที่บริเวณอะพาร์ตเมนต์ได้อย่างไม่ต้องการตรวจสอบหรือยืนยันตัวตน เนื่องจากการดูแลที่ไม่ทั่วถึง และระบบการจัดการที่ล่าช้า



รูปที่ 4.3 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคม  
ในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite  
ที่มา: Bong, 2000

#### 4.1.4 ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

4.1.4.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นมลพิษทางเสียง ผ่านเสียงเห่าของสุนัขที่รบกวน ยุน จู อย่างมากจนเขาต้องหาวิธีกำจัดสุนัขเหล่านั้น รวมไปถึงเสียงรบกวนจากการที่ห้องที่พักอยู่ ค้างบน ทำกิจกรรมที่มีการกระแทกหรือทำให้พื้นสะเทือน โดยในภาพยนตร์สะท้อนถึงประเด็นนี้ โดยการทบทวนพลวัตเพื่อ αποκเปลือกให้กรรยาของ ยุน จู



รูปที่ 4.4 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ  
ในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite  
ที่มา: Bong, 2000

#### 4.2 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

##### 4.2.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.2.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน ผ่านความเป็นอยู่ของคนต่างจังหวัดที่มีรายได้ต่ำ มีการทำงานที่เป็นระดับแรงงาน เมื่อต้องตกเป็นผู้ต้องสงสัยในคดีภายในภาพยนตร์ คนเหล่านั้นจึงถูกรังแกและไม่ได้รับความเป็นธรรมอย่างมาก



รูปที่ 4.5 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

#### 4.2.2 ด้านการเมือง

4.2.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยภายในภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการทำงานที่สะเพร่าหละหลวมของเจ้าหน้าที่ตำรวจซึ่งถือเป็นกลุ่มตัวละครที่สำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยมักมีการทำร้ายร่างกายผู้ต้องสงสัยเพื่อบีบบังคับให้รับสารภาพหรือบอกข้อมูล ใช้อำนาจโดยมิชอบขณะปฏิบัติงาน การรับแรงกดดันโดยที่พยานหลักฐานนั้นดูไม่สมเหตุสมผล มีการส่งกองกำลังของเจ้าหน้าที่ตำรวจไปจัดการกับกลุ่มผู้ประท้วงจนไม่เหลือเจ้าหน้าที่เพียงพอที่จะจัดการกับคดีอื่น ๆ รวมไปถึงการบิดเบือนข้อเท็จจริงจากการเร่งรีบจะปิดคดีของเจ้าหน้าที่ตำรวจภายในเรื่องเพื่อที่จะได้ผลงาน โดยไม่สนใจว่าคนที่ถูกจับตัวมานั้น ใช้อยู่จริงหรือไม่

4.2.2.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการประท้วงทางการเมือง โดยการประท้วงภายในภาพยนตร์เป็นการอิงจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ทางการเมืองของเกาหลีใต้ในช่วงทศวรรษ 1980 ที่กลุ่มนักศึกษาออกมาประท้วงเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตย ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มียุทธการที่เต็มไปด้วยความรุนแรง ซึ่งเกิดขึ้นจากการพยายามจะจัดการกลุ่มผู้ที่มาประท้วงของรัฐบาลประเทศเกาหลีใต้ในขณะนั้น



รูปที่ 4.6 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

#### 4.2.3 ด้านสังคม

4.2.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้นหยิบยกเอาเหตุการณ์จริง ที่เป็นคดีฆาตกรรมต่อเนื่องคดีแรกของประเทศเกาหลีใต้ ในปี 1986 มาทำเป็นภาพยนตร์ เหตุการณ์คือมีการพบศพหญิงสาวถูกฆาตกรรม โดยที่ศพนั้นถูกมัดมือไขว้หลัง ในปาก

คาบสิ่งของเอาไว้ และมีกางเกงในของผู้ตายครอบไว้ที่ศีรษะ เมื่อมีการตรวจสอบสภาพศพพบว่า มีร่องรอยของการโดนข่มขืน และสิ่งของต่าง ๆ ที่ใช้ในการก่อคดีล้วนแต่เป็นทรัพย์สินของผู้เสียชีวิตทั้งสิ้น ถือเป็นเหตุการณ์ที่สร้างความหวาดกลัวให้กับชาวเกาหลีได้เป็นอย่างมาก

4.2.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการศึกษา ผ่านตัวละคร โจ ของกู (Cho Yong-koo) และ พัก ดูมัน (Park Doo-man) ที่เป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจต่างจังหวัด มักใช้อารมณ์ความรู้สึก และกำลังมากกว่าเหตุผลและหลักฐานที่น่าเชื่อถือ โดยมีการเปรียบเทียบกับตัวละคร ซู แทนยูน (Seo Tae-yoon) ที่เป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจมาจากเมืองหลวงผ่านการศึกษาที่ดี จึงทำให้มีวิธีการทำงานที่ใช้เหตุผลและผลในการทำคดี มากกว่าอารมณ์และความรู้สึก



รูปที่ 4.7 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

#### 4.2.4 ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

4.2.4.1 ภายในภาพยนตร์ไม่ได้มีการกล่าวถึงประเด็นสถานะแวดล้อมเป็นพิษโดยตรง แต่เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงจุดที่ตั้งของโรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ และโรงโม่หินขนาดใหญ่ ที่จะส่งผลให้คุณภาพชีวิตในด้านต่าง ๆ ของคนที่อาศัยอยู่บริเวณนั้นแย่ลง เช่น จากอากาศที่เต็มไปด้วยฝุ่น กลิ่นจากของเสียที่ถูกปล่อยจากโรงงาน มลพิษทางเสียง เป็นต้น



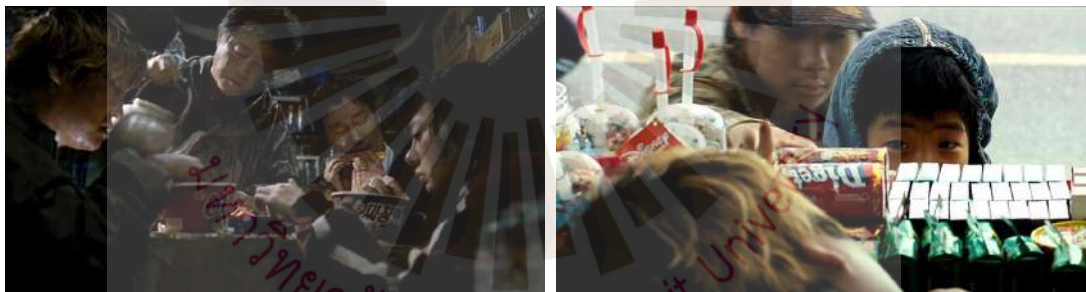
รูปที่ 4.8 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ  
ในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

### 4.3 การสะท้อนปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host

#### 4.3.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.3.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน ผ่านครอบครัว พัก (Park Family) ที่เป็นตัวละครหลักทั้ง 5 ของเรื่อง ซึ่งเป็นครอบครัวที่มีฐานะไม่ได้ดีนัก รายได้หลักของครอบครัวมาจากการเปิดร้านขายของเล็ก ๆ ที่ริมแม่น้ำฮัน (Han River) แต่สถานการณ์ผลักดันให้พวกเขาต้องต่อสู้กับสัตว์ประหลาดยักษ์ที่เป็นปัญหาระดับประเทศด้วยอาวุธเพียงหีบมือ และไม่ได้รับการช่วยเหลือใด ๆ จากภาครัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบเรื่องนี้ แคมทุกคนในครอบครัวยังโดนไล่ล่าตัวโดยการตั้งค่าหัวอีกด้วย นอกจากครอบครัวพักแล้วยังมีตัวละคร เซจู (Se-Joo) ที่เป็นเด็กยากไร้ที่ต้องเร่ร่อนขโมยของกินเพื่อประทังชีวิตให้รอดไปในแต่ละวัน

4.3.1.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการว่างงาน ผ่านตัวละครหนึ่งในสมาชิกครอบครัว ซึ่งก็คือ พัก นัมอิล (Park Nam-il) ที่เรียนจบมหาวิทยาลัยแต่ก็ยังไม่มีการจ้างงาน ทำให้เขาเป็นคนที่มិនิสัยชื่นชอบในการดื่มสุราไปวัน ๆ เพราะไม่มีหน้าที่การงานให้ต้องรับผิดชอบ



รูปที่ 4.9 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์

เรื่อง The Host ที่มา: Bong, 2006

#### 4.3.2 ด้านการเมือง

4.3.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ โดยที่ภายในภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า รัฐบาลของเกาหลีใต้ในภาพยนตร์นั้น อยู่ภายใต้การชักใยของประเทศสหรัฐอเมริกาจนไม่สนใจผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับประชาชนจึงแต่จะเป็นที่ยอมรับจากชาติมหาอำนาจ มีระบบการทำงานที่เป็นความลับต่อประชาชนมากมาย ไร้ประสิทธิภาพในการจัดการกับสัตว์ประหลาดยักษ์

4.3.2.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการคอร์รัปชัน ของตัวละคร พัก ฮีบอง (Park Hee-bong) ที่มีนิสัยชอบติดสินบนเวลามีปัญหาอยู่เป็นประจำ เช่น ในฉากที่ครอบครัวพักปลอมตัวเป็นเจ้าหน้าที่เพื่อเข้าไปทำความสะอาดพื้นที่เกิดเหตุ แต่เกิดถูกเจ้าหน้าที่จากสำนักงานเขตสงสัย พัก ฮีบอง จึงได้ทำการติดสินบนจากเศษเหรียญของ พัก กังดู (Park Gang-du) ที่ตั้งใจเก็บไว้ซื้อโทรศัพท์เครื่องใหม่ให้กับลูกสาวของเขาซึ่งถือเป็นเงินก้อนสุดท้ายของครอบครัวพวกเขา เนื่องจากครอบครัวของพวกเขาใช้นั้นใช้เงินไปกับการหลบหนีออกจากการถูกกักกันโรค และซื้ออุปกรณ์เพื่อเตรียมตัวสู้กับสัตว์ประหลาดยักษ์ไปจนหมดแล้ว

4.3.2.3 มีการสะท้อนถึงประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยภายในภาพยนตร์มีการปรากฏตัวละครที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐหลายหน่วยงาน เช่น ตำรวจ ทหาร หรือแม้กระทั่งแพทย์และพยาบาล เป็นต้น โดยเจ้าหน้าที่รัฐภายในภาพยนตร์นั้น มักมีการทำงานที่ไร้ประสิทธิภาพ ตอบสนองจากการรับคำสั่งโดยที่ไม่คำนึงถึงประชาชนและผลกระทบต่าง ๆ ทั้งการนำสารเคมีที่มีผลกระทบเป็นอันตรายมาใช้ ทำการกระทำที่เป็นอันตรายต่อร่างกายประชาชน และการรับสินบน รวมไปถึงการบิดเบือนข้อเท็จจริงจากการที่หน่วยงานของรัฐปล่อยข่าวเรื่องไวรัสที่ไม่มีอยู่จริง จนทำให้ครอบครัวพัก ต้องกลายเป็นจำเลยสังคมและถูกตั้งคำถาม นอกจากนี้ยังทำให้ผู้คนในสังคมต้องอยู่อย่างหวาดระแวง

4.3.2.4 มีการสะท้อนถึงประเด็นการประท้วงทางการเมือง โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์แสดงถึงการประท้วงจากประชาชน ที่ไม่ยอมรับการตัดสินใจของรัฐบาลที่จะใช้สารเคมี ซึ่งสารเคมีนั้นมีผลกระทบที่เป็นอันตรายต่อสิ่งมีชีวิตเพื่อกำจัดสัตว์ประหลาดยักษ์



รูปที่ 4.10 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ที่มา: Bong, 2006

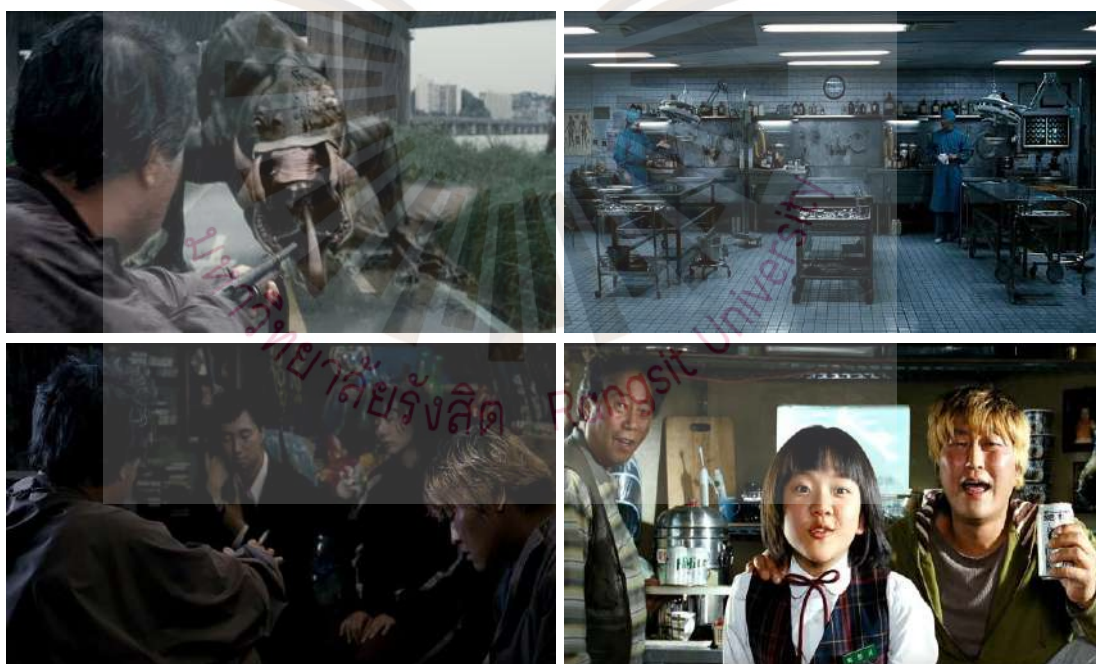
### 4.3.3 ด้านสังคม

4.3.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้นแสดงถึงความไม่ปลอดภัยของผู้คนในสังคม จากการที่สัตว์ประหลาดยักษ์ออกอาละวาด ทำให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตจำนวนมาก

4.3.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการละเมิดกฎหมายของส่วนรวมที่บริษัทข้ามชาตินาขนาดใหญ่นั้นลักลอบทิ้งสารเคมีอันตรายลงแม่น้ำ

4.3.3.3 มีการสะท้อนถึงประเด็นความบกพร่องทางร่างกาย ที่ตัวละคร พัก กังดู นั้นมีสมองที่ไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร เนื่องจากในวัยเด็กเขาได้รับสารอาหารที่ไม่เพียงพอ ซึ่งมันส่งผลต่อลักษณะนิสัยของเขาที่มักผิดพลาดอยู่เป็นประจำ จนก่อให้เกิดเหตุการณ์เลวร้ายขึ้นหลายครั้งจากความผิดพลาดของเขา

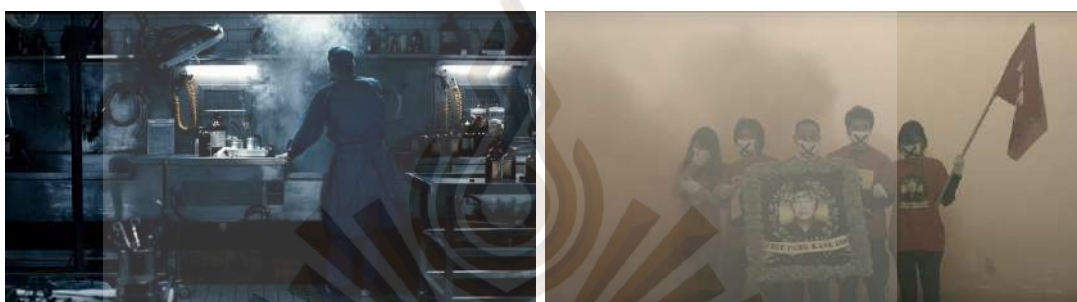
4.3.3.4 มีการสะท้อนถึงประเด็นความแตกแยกของครอบครัว โดยที่ตัวละคร พัก ฮีบอง และ พัก กังดู นั้นเป็นคุณพ่อเลี้ยงเดี่ยว



รูปที่ 4.11 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง The Host  
ที่มา: Bong, 2006

#### 4.3.4 ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

4.3.4.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย จากการลักลอบเทสารเคมีของบริษัทข้ามชาติขนาดใหญ่ลงแม่น้ำฮัน (Han River) ซึ่งถือเป็นแม่น้ำสายหลักของชาวเกาหลีใต้ เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดสัตว์ประหลาดยักษ์ขึ้นมา และออกอาละวาดทำร้ายผู้คนภายในภาพยนตร์ รวมไปถึงการใช้สารเคมีมากำจัดสัตว์ประหลาดยักษ์ ที่มีผลกระทบที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์ และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ



รูปที่ 4.12 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

ในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ที่มา: Bong, 2006

#### 4.4 การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏภายในภาพยนตร์เรื่อง Mother

##### 4.4.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.4.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน ผ่านตัวละครหลาย ๆ ตัวในภาพยนตร์ เช่น โดจุน (Yoon Do-joon) และแม่ของเขาที่เป็นตัวละครหลัก มีอาชีพรับจ้างฝังเข็มและเปิดร้านขายสมุนไพรเล็ก ๆ เมื่อถูกตำรวจแจ้งข้อหาว่าเป็นฆาตกรจึงไม่มีเงินไปจ้างทนายเก่ง ๆ มาสู้คดีเพื่อให้ได้รับความเป็นธรรมเท่าที่ควร และ ตัวละคร อจอง (Moon Ah-jung) เด็กสาวผู้โชคร้ายที่ถูกฆาตกรรมจนเสียชีวิต ที่ในภาพยนตร์ได้เล่าว่าเธอยอมแลกทุกอย่างแม้กระทั่งร่างกายของเธอเอง เพื่อที่จะได้อาหาร หรือเงินไปซื้อเหล้าขาวให้ยายของเธอ เป็นต้น

4.4.1.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการว่างงาน ผ่านตัวละคร จินแท (Jin-tae) เพื่อนคนเดียวของ โดจุน ที่เป็นบุคคลว่างงาน จึงมีการใช้ชีวิตที่สเปซ เมื่อมีโอกาสนี้จะทำให้เขามีรายได้ เขาจึงไม่สนใจว่าเรื่องนั้นจะเป็นเรื่องที่ถูกหรือผิด เช่น การจงใจซ่อนไม้กอล์ฟจากการทะเลาะวิวาท

เพื่อที่จะกลับมาเก็บไว้เป็นของตัวเองในภายหลัง หรือการลักพาตัวเด็กนักเรียนและใช้ความรุนแรงกับพวกเขาเพราะต้องการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคดีของ โดจุน เพื่อไปแลกกับเงินที่ได้จากตัวละครแม่เป็นค่าตอบแทน เป็นต้น



รูปที่ 4.13 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ที่มา: Bong, 2009

#### 4.4.2 ด้านการเมือง

4.4.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการคอร์รัปชัน ผ่านตัวละครแม่ ที่ยอมทำทุกอย่างโดยไม่สนว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่ผิดหรือถูก เพื่อให้ลูกชายของเขาหลุดพ้นจากการเป็นผู้ต้องหาคดีฆาตกรรม โดยถึงขั้นที่เธอยอมที่จะฆ่าคนที่เห็นเหตุการณ์และเผาสถานที่เกิดเหตุทิ้งเพื่อเป็นการทำลายหลักฐาน

4.4.2.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยแสดงให้เห็นถึงการทำงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจที่หะหลวม เลือกปฏิบัติ ในการทำคดี และในตอนสุดท้ายก็เป็นการจับคนร้ายผิดคน ทำให้ผู้บริสุทธิ์ต้องติดคุก และคนร้ายตัวจริงได้กลับออกมาสู่โลกภายนอก



รูปที่ 4.14 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ที่มา: Bong, 2009

#### 4.4.3 ด้านสังคม

4.4.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้นแสดงให้เห็นถึงประเด็นนี้อยู่ในหลายเหตุการณ์ เช่น การฆาตกรรมที่ตัวละคร อางจง นั้นเสียชีวิตอย่างปริศนาและศพของเธอถูกพาดอยู่บนระเบียงของบ้านร้าง การฆ่าตัวตายที่ตัวละครแม่พยายามหนีปัญหาแต่ก็ไม่สำเร็จ การลักพาตัวและการทำร้ายร่างกายที่ จินแท ทำกับเด็กนักเรียน และการขับรถชนแล้วหนีของศาสตราจารย์ที่มาติกออล์ฟ เป็นต้น

4.4.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นความบกพร่องทางร่างกาย ผ่านตัวละคร โดจุน (Yoon Do-joon) ตัวละครหลักของภาพยนตร์ที่มีอาการพิการทางสมอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างมากต่อเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

4.4.3.3 มีการสะท้อนถึงประเด็นความแตกแยกของครอบครัว ที่ตัวละครแม่นั้นเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่เลี้ยง โดจุน มาโดยลำพัง ครั้งหนึ่งตัวละครแม่เคยคิดสั้นหวังจนเกิดความคิดที่จะฆ่าตัวตายโดยการให้โดจุน กินยาฆ่าแมลง จากนั้นเธอก็จะกินตาม แต่สุดท้ายเธอก็ล้มเลิกความคิดนั้นเอากลางคัน จึงยังทำให้ทั้ง 2 คน ยังมีชีวิตอยู่



รูปที่ 4.15 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Mother  
ที่มา: Bong, 2009

#### 4.4.4 ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

4.4.4.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นอัคคีภัย โดยแสดงให้เห็นถึงการวางเพลิงของตัวละครแม่ เพื่อทำลายหลักฐานในที่เกิดเหตุจากการที่เธอก่อเหตุฆาตกรรมลูกเก็บของเก่า ที่เห็นเหตุการณ์และรู้ว่า โฉนุญ คือคนร้ายตัวจริง



รูปที่ 4.16 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

ในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ที่มา: Bong, 2009

### 4.5 การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏภายในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

#### 4.5.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.5.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน โดยแสดงให้เห็นถึงความยากลำบากในการใช้ชีวิตและการเข้าถึงทรัพยากรของกลุ่มคนที่อยู่ท้ายขบวนรถไฟ รวมไปถึงการไม่มีสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานในความเป็นมนุษย์ ที่ทั้งหมดส่งผลมาจากความยากจนของพวกเขาก่อนที่โลกจะเข้าสู่ยุคน้ำแข็งอีกครั้ง การที่จะสามารถมีชีวิตต่อเมื่อโลกกลายเป็นน้ำแข็ง พวกเขาจำเป็นต้องอาศัยอยู่บนรถไฟที่เคลื่อนที่ไปรอบโลก ซึ่งเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อนำมนุษย์อาศัยอยู่ภายในนี้ได้ แต่ความเป็นอยู่บนรถไฟและสิทธิการเข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ นั้นจำเป็นต้องใช้เงินเพื่อที่จะแลกมาซึ่งความสะดวกสบาย จึงทำให้พวกเขาไม่สามารถซื้อที่อยู่ดี ๆ ในขบวนรถไฟได้ จึงต้องอยู่ที่ท้ายขบวนซึ่งเป็นที่ยอมรับสำหรับคนที่ยากจนที่ไม่ได้จ่ายเงินสำหรับขึ้นมาบนรถไฟขบวนนี้

4.5.1.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ โดยแสดงให้เห็นถึงการเป็นอยู่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เมื่อผู้ที่มีฐานะร่ำรวยสามารถซื้อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีกว่าสุขสบายภายในขบวนรถไฟได้ แต่กลุ่มที่มีฐานะยากจนนั้นไม่มีสิทธิมีเสียงในการออกความเห็นใด ๆ ต้องทนทุกข์กับชีวิตที่ถูกกำหนดจากผู้ที่มีฐานะร่ำรวยเท่านั้น

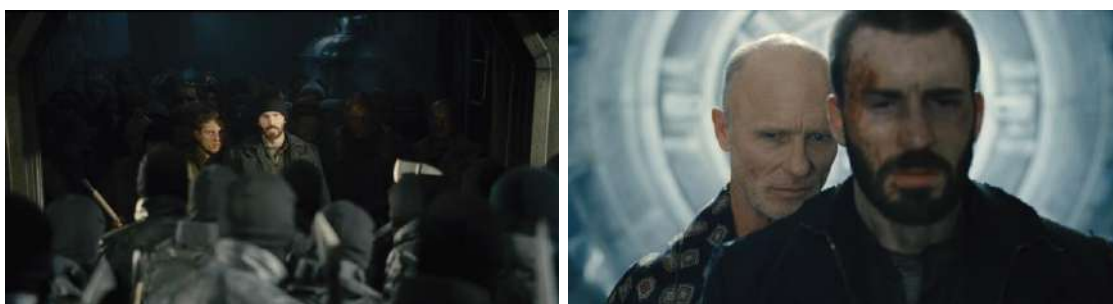


รูปที่ 4.17 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer  
ที่มา: Bong, 2013

#### 4.5.2 ด้านการเมือง

4.5.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการประท้วงทางการเมือง จนเกิดเป็นการก่อจลาจลเพื่อหวังจะเปลี่ยนแปลงการปกครอง โดยเหตุการณ์เกิดขึ้นเนื่องจากการที่ท้ายขบวนรถไฟในภาพยนตร์ ถูกกดขี่ และถูกจำกัดถึงการเข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ ทำให้ความเป็นอยู่ของคนที่อยู่ท้ายขบวนนั้นยากลำบากอย่างมาก จึงเกิดเป็นการต่อสู้กับผู้ที่มิอำนาจควบคุมความเป็นอยู่ของพวกเขา เพื่อให้ได้คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

4.5.2.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยที่ในภาพยนตร์นั้น มีตัวละครที่ชื่อว่า วิลฟอร์ด (Wilford) เป็นผู้มีอำนาจสูงสุดที่เปรียบเสมือนผู้ออกกฎระเบียบทุกอย่าง เนื่องจากเขาเป็นผู้สร้างรถไฟขบวนนี้ขึ้นมา โดยที่จะมีกลุ่มคนที่อยู่ได้บังคับบัญชาของเขา คอยเป็นตัวแทนในการทำหน้าที่และดูแลรถไฟขบวนนี้ให้ไม่เกิดความวุ่นวาย ซึ่งเปรียบเสมือนระบบการทำงานของรัฐบาล โดยที่พวกเขานั้นมักใช้กำลังและบิดเบือนข้อเท็จจริงถึงสถานการณ์และข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้กลุ่มคนท้ายขบวนนั้นอยู่ภายใต้การควบคุมโดยที่ไม่สร้างความวุ่นวาย



รูปที่ 4.18 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer  
ที่มา: Bong, 2013

### 4.5.3 ด้านสังคม

4.5.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้นแสดงถึง ทั้งการต่อสู้ที่รุนแรงถึงขั้นเอาชีวิตฝ่ายตรงข้าม และอันตรายจากผู้ที่หันมากินกันเอง เนื่องมาจากอาหารไม่เพียงพอ

4.5.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการขาดแคลนอาหารและทรัพยากร โดยแสดงให้เห็นว่า บนขบวนรถไฟนั้นมีทรัพยากรที่อยู่จำกัด ทรัพยากรที่มีอยู่นั้นไม่เพียงพอที่จะทำให้ทุกคนที่อยู่บนรถไฟขบวนนี้ได้อยู่อย่างสุขสบาย คนที่อยู่หัวขบวนมีสิทธิ์ได้เข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ ก่อน คนที่อยู่ท้ายขบวนจึงต้องบริโภคแท่งโปรตีนเป็นอาหาร ซึ่งทำมาจากแมลงสาบแปรรูป

4.5.3.3 มีการสะท้อนถึงประเด็นการใช้แรงงานเด็ก ที่กลุ่มผู้ดูแลหรือกลุ่มคนหัวขบวนนั้น มีการคัดเลือกเด็กที่อยู่ท้ายขบวนไปเพื่อทำงานในส่วนของเครื่องจักรที่มีช่องโหว่ขนาดเล็ก จึงจำเป็นต้องใช้เด็กเป็นผู้ทำงาน ซึ่งสะท้อนถึงความเป็นจริงในช่วงเริ่มต้นในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม

4.5.3.4 มีการสะท้อนถึงประเด็นการศึกษา โดยแสดงให้เห็นถึงระบบการเรียนการสอนที่เน้นการขึ้น่า ปลุกฝังค่านิยม วิธีคิดของเด็ก ให้เชื่อฟังและเคารพบูชาผู้นำสูงสุดในรถไฟขบวนนี้ซึ่งก็คือวิลฟอร์ด นอกจากนี้ยังมีการปลุกฝังความคิดว่าที่คนท้ายขบวนนั้นมีความเป็นอยู่ที่ลำบากก็เพราะคนเหล่านั้น เป็นคนขี้เกียจ ที่วัน ๆ เอาแต่นอน เพื่อให้เข้าใจว่าความเป็นอยู่ที่ลำบากนั้นเกิดจากลักษณะนิสัยของพวกเขาเอง ไม่ได้มาจากกฎระเบียบหรือโครงสร้างทางอำนาจที่กดขี่พวกเขา



รูปที่ 4.19 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ที่มา: Bong, 2013

#### 4.5.4 ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

4.5.4.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ซึ่งเป็นสถานการณ์หลักของเรื่อง โดยการจำลองให้เห็นถึงโลกที่เข้าสู่ยุคน้ำแข็งอีกครั้ง เนื่องมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ ทั้งการเพิ่มขึ้นของประชากร การบริโภค หรือการทำสงคราม เป็นต้น



รูปที่ 4.20 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

ในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

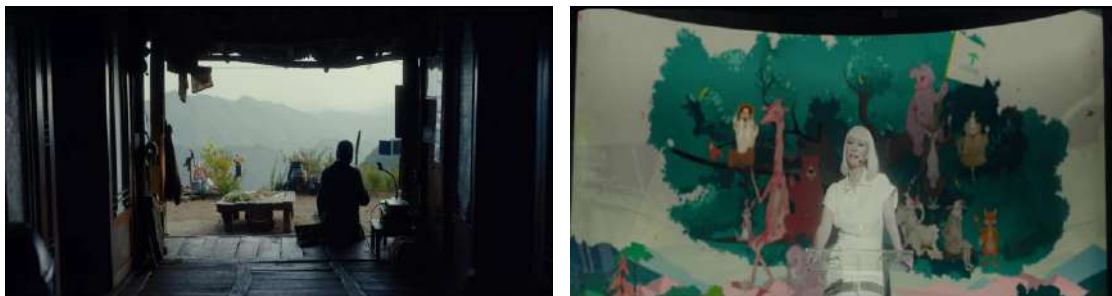
ที่มา: Bong, 2013

#### 4.6 การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏภายในภาพยนตร์เรื่อง Okja

##### 4.6.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.6.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน ผ่านตัวละครหลักคือ มีจา (Mija) เด็กหญิงต่างจังหวัดที่อาศัยอยู่บนภูเขากับคุณปู่ แต่ต้องออกนอกตามหา โอคจา (Okja) สัตว์เลี้ยงสุดรักที่ถูกบริษัท Mirando Corporation พาตัวไป

4.6.1.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการทำการตลาดที่หลอกลวงผู้บริโภค โดยแสดงให้เห็นถึงโครงการ Super Pig ที่เป็นการทำการตลาดเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่บริษัท Mirando Corporation โดยการให้เกษตรกรทั่วโลกเลี้ยงดูสัตว์ชนิดใหม่นี้แข่งกันในช่วงเวลา 10 ปี เมื่อครบกำหนดสัตว์ชนิดใหม่ที่อยู่กับเกษตรกรคนไหน มีลักษณะสุขภาพที่สมบูรณ์ที่สุดจะเป็นผู้ชนะไปเพื่อเป็นการปกปิดแหล่งกำเนิดของสัตว์ชนิดใหม่ที่จะมาเป็นอาหารให้กับมนุษย์ เพื่อให้ผู้บริโภครู้ว่ากำลังบริโภคเนื้อของสัตว์ที่เกิดจากการตัดต่อพันธุกรรม



รูปที่ 4.21 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Okja  
ที่มา: Bong, 2017

#### 4.6.2 ด้านการเมือง

4.6.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการคอร์รัปชัน ของบริษัท Mirando Corporation ซึ่งเป็นบริษัทขนาดใหญ่ที่มีการติดสินบนเจ้าหน้าที่ตำรวจ ทำให้สามารถทำสิ่งต่าง ๆ นอกกฎหมายได้ตามอำเภอใจ เช่น การใช้หน่วย แบล็กชอล์ก (Black Chalk) ซึ่งเป็นหน่วยงานรักษาความปลอดภัยเอกชน เพื่อจัดการกับกลุ่มคนที่ต่อสู้เพื่อสิทธิของสัตว์ (The Animal Liberation Front) ที่มาสร้างความวุ่นวายให้กับงานเปิดตัวผลิตภัณฑ์ใหม่ของพวกเขา

4.6.2.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ โดยสะท้อนถึงประเด็นนี้ผ่านการทำงานของบริษัท Mirando Corporation ซึ่งเป็นบริษัทข้ามชาติขนาดใหญ่ที่กระจายอยู่ทั่วโลก การแทรกแซงการทำงานจากสำนักงานใหญ่ที่ตั้งอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา จึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นอยู่เสมอ



รูปที่ 4.22 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Okja  
ที่มา: Bong, 2017

#### 4.6.3 ด้านสังคม

4.6.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการขาดแคลนอาหาร โดยในภาพยนตร์เล่าถึงการบริโภคเนื้อสัตว์ ธุรกิจอาหาร โรงฆ่าสัตว์ อย่างตรงไปตรงมา ภายในภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงอนาคตเมื่อจำนวนของประชากรมนุษย์มีมากขึ้น การต้องการอาหารที่เพียงพอเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างมาก จึงมีวิธีการผลิตอาหารในรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย ซึ่งในภาพยนตร์เป็นการพูดถึงประเด็นการตัดต่อพันธุกรรมสัตว์ เพื่อให้เกิดสัตว์ชนิดใหม่เพื่อมาเป็นอาหารของมนุษย์ ซึ่งก็คือหมูยักษ์ (Super Pig) ที่เป็นต้นกำเนิดของ โอคจา

4.6.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นของการศึกษา โดยสะท้อนผ่านตัวละคร มีจา ที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ซึ่งมันสร้างปัญหาให้เธออย่างมาก

4.6.3.3 มีการสะท้อนถึงประเด็นความแตกแยกของครอบครัว ผ่านตัวละคร มีจา ที่พ่อและแม่ของเธอนั้นเสียชีวิตตั้งแต่เธอยังเด็ก เธอจึงโตมาด้วยการเลี้ยงดูของคุณปู่ของเธอ



รูปที่ 4.23 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ที่มา: Bong, 2017

#### 4.6.4 ด้านมลภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

4.6.4.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ โดยที่ภายในภาพยนตร์ไม่ได้พูดถึงประเด็นนี้โดยตรง แต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากการดำเนินธุรกิจ

การเลี้ยงสัตว์เพื่อเป็นอาหาร ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และยังเป็นสาเหตุหลักในการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ



รูปที่ 4.24 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์เรื่อง Okja  
ที่มา: Bong, 2017

## 4.7 การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏภายในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

### 4.7.1 ด้านเศรษฐกิจ

4.7.1.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน ผ่านครอบครัว คิม (Kim Family) ทั้ง 4 คน ที่เป็นตัวแทนของกลุ่มคนยากจนในสังคม โดยที่ความยากจนของพวกเขาขึ้นต้นส้งเกิดได้จากการมีความเป็นอยู่ที่ยากลำบากในหลาย ๆ ด้าน เช่น การว่างงานของทั้ง 4 คน การที่ไม่มีเงินเพียงพอที่จะส่งลูกทั้ง 2 คนเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย รวมไปถึงบ้านของพวกเขาที่ต่ำกว่าระดับถนนและมีพื้นที่คับแคบ เป็นต้น นอกจากนี้ความยากจนก็เป็นสาเหตุหลักที่ผลักดันให้พวกเขาทำเรื่องเลวร้ายต่าง ๆ ที่เป็นเรื่องราวที่สำคัญภายในภาพยนตร์

4.7.1.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการว่างงาน ผ่านครอบครัวคิม ที่ทั้ง 4 คนนั้นเป็นบุคคลว่างงาน แต่เมื่อ คิม กีวู (Kim Ki-woo) ลูกชายคนโตของครอบครัวได้มีโอกาสเข้าไปทำงานในบ้านของครอบครัวพัค (Park Family) จึงเห็นช่องทางหางานให้คนในครอบครัว จึงใช้วิธีสกปรกเพื่อที่จะให้คนอื่น ๆ ในครอบครัวได้มีงานทำ

4.7.1.3 มีการสะท้อนถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ โดยเป็นการเปรียบเทียบถึงความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงระหว่างสองครอบครัว โดยที่ครอบครัวหนึ่งมีฐานะที่ร่ำรวย ซึ่งก็คือครอบครัว พัค ที่มีฐานะร่ำรวย มีความเป็นอยู่ที่ดีกว่าคนส่วนใหญ่ในสังคม เช่น การเป็นเจ้าของบริษัทเทคโนโลยี มีบ้านหรูที่มีบริเวณกว้างขวาง มีชั้นใต้ดิน ล้อมรอบไปด้วยบรรยากาศที่ร่มรื่นจากธรรมชาติที่ถูกออกแบบโดยสถาปนิกชื่อดัง มีแม่บ้านและคนขับรถส่วนตัว

การได้รับการศึกษาที่ดีของเด็กที่อยู่ในครอบครัวนี้ การมีเวลาว่างที่จะได้ทำงานอดิเรกต่าง ๆ โดยไม่ต้องกังวลเรื่องการเงิน เป็นต้น กับครอบครัวที่ยากจนซึ่งก็คือครอบครัว คิม ดังที่ได้กล่าวไปในหัวข้อการสะท้อนถึงประเด็นความยากจน



รูปที่ 4.25 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เรื่อง Parasite  
ที่มา: Bong, 2019

#### 4.7.2 ด้านการเมือง

4.7.2.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นสวัสดิการจากภาครัฐ โดยการแสดงให้เห็นผ่านความยากลำบากของครอบครัวคิม ที่มีฐานะยากจนซึ่งถือเป็นกลุ่มที่เปราะบางในสังคม ทั้งมีความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก การว่างงาน การศึกษา และสถานที่อยู่อาศัย หากได้รับสวัสดิการที่ดีจากภาครัฐ พวกเขาจะสามารถดำเนินชีวิตง่ายขึ้น และอาจไม่จำเป็นต้องทำสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

4.7.2.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการเล่นพรรคเล่นพวก ผ่านการกระทำของครอบครัว คิม โดยที่ คิม ก็อู นั้นได้ใช้วิธีสกปรกเพื่อทำให้ทุกคนในครอบครัวได้เข้ามามีงานทำแทนที่คนเดิมที่ทำงานตำแหน่งนั้นอยู่ภายในบ้านของครอบครัว พัก อยู่แล้ว

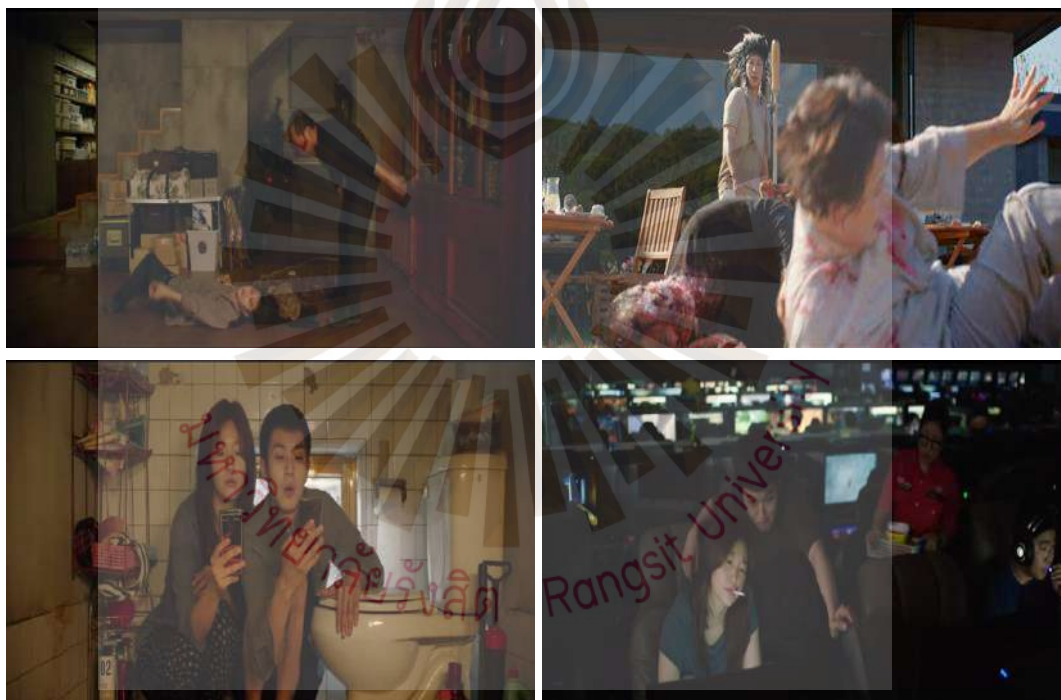


รูปที่ 4.26 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Parasite  
ที่มา: Bong, 2019

### 4.7.3 ด้านสังคม

4.7.3.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยแสดงให้เห็นถึงการเป็นมิชฌาชีพของครอบครัว คิม ที่แทรกซึมเข้าไปอยู่ในบ้านของครอบครัว พัก และมีการทำร้ายร่างกายกันระหว่างครอบครัว คิม กับครอบครัวของแม่บ้านคนเก่า นอกจากนั้นยังมีเหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงท้ายของภาพยนตร์

4.7.3.2 มีการสะท้อนถึงประเด็นการศึกษา โดยแสดงให้เห็นถึงการขาดโอกาสเข้าเรียนในระดับมหาวิทยาลัยของตัวละคร คิม กิอู และ คิม กิจอง (Kim Ki-jung) ลูกชายและลูกสาวของครอบครัว คิม ที่แม้จะมีความสามารถเพียงพอที่จะสามารถเข้ามหาวิทยาลัยได้ แต่ก็ไม่มีโอกาสได้เข้าเรียน เนื่องจากทางบ้านมีฐานะที่ยากจน



รูปที่ 4.27 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

### 4.7.4 ด้านมลภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

4.7.4.1 มีการสะท้อนถึงประเด็นการเกิดอุทกภัย โดยแสดงให้เห็นถึงการที่น้ำท่วมภายในบ้านของครอบครัวคิม และบ้านของครอบครัวอื่นที่อาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกับครอบครัว คิม

เนื่องจากที่ตั้งของบ้านพวกเขานั้นอยู่ต่ำกว่าระดับถนน จึงเป็นเรื่องยากสำหรับพวกเขาที่จะหลีกเลี่ยงไม่ให้น้ำเข้าบ้านได้ เมื่อมีฝนตกอย่างหนัก



รูปที่ 4.28 แสดงการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ

ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019



## บทที่ 5

### ผลการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กำลังกำกับโดย บง จุนโฮ โดยจะรายงานผลการเก็บข้อมูลของภาษาภาพยนตร์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ระยะเวลาของภาพ 2) การเคลื่อนกล้อง 3) มุมกล้อง 4) การจัดแสง 5) การตัดต่อและลำดับภาพ 6) ฉากและสถานที่ 7) ตัวย่อ 8) เสียง

#### 5.1 ผลการวิเคราะห์ระยะของภาพ

จากการวิเคราะห์ระยะของภาพภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำลังกำกับโดย บง จุนโฮ พบว่ามักมีการใช้ระยะภาพที่หลากหลาย โดยระยะภาพที่พบได้เป็นประจำ คือ ภาพระยะไกล (Long Shot) และภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เนื่องจากภาพยนตร์ของเขามีเนื้อหาเป็นการสะท้อนและเสียดสีสังคมผ่านการกระทำของตัวละคร และภาพยนตร์ของเขามักมีตัวละครร่วมฉากพร้อมกันอยู่หลายตัว ภาพระยะไกลจึงสามารถช่วยให้เห็นตัวละครครบถ้วน แสดงรายละเอียดการกระทำของตัวละคร การเคลื่อนที่ของตัวละคร และองค์ประกอบของฉากได้ดี นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง The Host และ Okja ที่มีตัวละครขนาดใหญ่ที่เป็นการสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) อยู่ในเรื่อง จึงทำให้พบภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) ได้อยู่บ่อยครั้ง การใช้ภาพระยะไกลเป็นหลักจึงช่วยรักษาความเชื่อมต่อของระยะภาพเมื่อมีการเปลี่ยนระยะได้ดี ส่วนภาพระยะปานกลาง ที่เหมาะสมกับการสื่อถึงอารมณ์ผ่านใบหน้าตัวละคร โดยที่ยังแสดงให้เห็นรายละเอียดของฉากบางส่วนก็สามารถพบได้เป็นประจำเช่นกัน เพราะความสำคัญในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง มักเกี่ยวเนื่องกับการพูดคุยและการสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของระยะของภาพดังต่อไปนี้

### 5.1.1 ระยะเวลาของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite จะพบระยะของภาพหลัก ๆ อยู่สองขนาดคือ ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) ตามแต่สถานการณ์ภายในภาพยนตร์ ซึ่งการเดินเรื่องส่วนใหญ่จะอยู่ในบทสนทนาของตัวละคร จึงทำให้พบภาพระยะปานกลางอยู่บ่อยครั้งเพื่อช่วยให้เห็นถึงสีหน้าของตัวละครได้อย่างชัดเจน ส่วนในฉากที่มีการเคลื่อนที่ของตัวละคร หรือฉากที่ต้องการแสดงถึงบรรยากาศของฉากหลัง จะเป็นการใช้ภาพระยะไกล หรือภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) เช่น ในฉากที่ชยอนนัม (Park Hyun-nam) วิ่งไล่จับตัวคนร้ายที่โยนสุนัขลงมาจากคาเฟ่ของอะพาร์ตเมนต์ ซึ่งคนร้ายก็คือยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่อง หรือฉากที่ ยุนจู ออกไปติดใบปลิวเพื่อตามหาสุนัข เป็นต้น



รูปที่ 5.1 ระยะเวลาของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ที่มา: Bong, 2000

### 5.1.2 ระยะเวลาของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

ภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder จะพบระยะของภาพที่หลากหลายแต่ที่พบได้บ่อยครั้งคือ ภาพระยะไกล (Long Shot) และภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เนื่องจากเนื้อเรื่องของ

ภาพยนตร์เป็นการตามล่าหาฆาตกรของกลุ่มเจ้าหน้าที่ตำรวจ จึงมีฉากส่วนใหญ่เป็นการตามหาหลักฐานเพื่อหาตัวฆาตกรให้ได้ ด้วยการที่ตัวละครหลักเป็นกลุ่มเจ้าหน้าที่ตำรวจภายใน ภาพยนตร์มีตัวละครร่วมฉากมากกว่าหนึ่งตัวเสมอ หรือในช่วงที่เป็นการทำคดีนอกสถานที่ โดยมากแล้วจะเป็นฉากที่มักมีการเคลื่อนที่ของตัวละคร เช่น ในฉากที่เป็นการทำแผนคดีหลังจากที่กลุ่มตำรวจคิดว่าพวกเขาจับคนร้ายตัวจริงได้ เป็นต้น ภาพระยะไกล จึงเหมาะในการแสดงให้เห็นรายละเอียดรอบข้าง และตัวละครทุกตัวที่ร่วมฉาก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์อย่างมาก ในส่วนของภาพระยะปานกลาง พบว่ามักถูกใช้ในช่วงที่มีการสืบสวนสอบสวนหรือสอบปากคำของผู้ต้องสงสัย หรือในฉากที่เป็นการพูดคุยกันของตัวละคร นอกจากนั้นยังมีการใช้ภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) ที่ช่วยให้เห็นรายละเอียดของบริบทของพื้นที่ของฉากโดยรวมสอดแทรกอยู่ในหลาย ๆ ช่วงของภาพยนตร์ ซึ่งจะพบได้บ่อยครั้งเช่นกัน



รูปที่ 5.2 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

### 5.1.3 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host จะพบระยะของภาพที่หลากหลาย ตามแต่สถานการณ์ของเรื่อง แต่จะพบภาพระยะไกล (Long Shot) และ ภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) เป็นหลัก

ในการเดินเรื่อง ซึ่งจะมีส่วนที่สำคัญในการใช้ภาพดังกล่าวอยู่หลายส่วน ส่วนหนึ่งเนื่องจากเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องราวการออกอาละวาดของสัตว์ประหลาดยักษ์ และผู้คนที่ได้รับความเดือนร้อนคือผู้คนจำนวนมากในสังคม ภาพระยะไกล และ ภาพระยะไกลที่สุด จึงช่วยให้เห็นภาพโดยรวมของบรรยากาศจากผลกระทบที่เกิดขึ้นในฉาก และด้วยขนาดตัวของสัตว์ประหลาดยักษ์ ที่เมื่อปรากฏตัวนั้น จำเป็นจะต้องใช้ภาพระยะไกล หรือภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) เพื่อให้เห็นการกระทำต่าง ๆ ของตัวสัตว์ประหลาดยักษ์ที่มีขนาดใหญ่ ควบคู่ไปกับองค์ประกอบของฉากอย่างครบถ้วน นอกจากนี้ตัวละครหลักของภาพยนตร์คือตัวละครในครอบครัวพัค (Park Family) ซึ่งในช่วงต้นเรื่องจนถึงกลางเรื่องนั้นตัวละครทั้ง 4 จะอยู่ด้วยกันเพื่อร่วมมือกันตามหาตัว ฮยอนซอ (Park Hyun-seo) หลานสาวของครอบครัวที่ถูกสัตว์ประหลาดยักษ์จับตัวไป จึงพบภาพระยะไกล ที่สามารถช่วยให้เห็นตัวละครได้ครบถ้วน และรองลงมาจะพบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ในช่วงที่เป็นการพูดคุยของตัวละคร



รูปที่ 5.3 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ที่มา: Bong, 2006

#### 5.1.4 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ภาพยนตร์เรื่อง Mother จะพบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) เป็นระยะภาพหลัก เนื่องจากเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้น มีความสัมพันธ์กับการสื่อสาร

อารมณ์ของตัวละครเป็นอย่างมาก โดยตัวละครที่โดดเด่นในการแสดงอารมณ์ผ่านสีหน้าภายในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือตัวละครแม่ ที่ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกระหว่างกำลังสนทนากับตัวละครอื่น หรือเวลาที่เธอพบเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สำคัญ ใบหน้าของเธอแสดงออกถึงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน เสมอ ด้วยการที่เธอเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ภาพระยะปานกลางจึงสามารถพบได้อยู่ตลอดทั้งเรื่อง และระยะของภาพที่พบได้รองลงมาคือ ภาพระยะไกล เพราะตัวละครแม่นั้น มีการเดินทางและเคลื่อนที่อยู่ทุก ๆ ช่วง ด้วยสาเหตุที่ตัวละครแม่นั้นต้องพยายามหาทางที่จะช่วย โยจุน (Yoon Do-joon) ลูกชายของเธอให้พ้นจากคดีฆาตกรรม เธอจึงต้องเดินทางออกไปหาหลักฐานและไปขอความช่วยเหลือจากผู้คนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอยู่บ่อยครั้ง ภาพระยะไกลจึงเหมาะสมในการถ่ายทอดรายละเอียดการกระทำของตัวละครแม่ ในฉากที่ต้องการให้ผู้ชมทราบถึงรายละเอียดในฉากได้ดี



รูปที่ 5.4 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ที่มา: Bong, 2009

### 5.1.5 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer มีเนื้อเรื่องทั้งหมดเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนขบวนรถไฟ จึงมีพื้นที่ในการใช้ระยะของภาพอย่างจำกัด ความหลากหลายในการใช้ระยะภาพจึงมีขอบเขตอยู่พอสมควร ระยะของภาพที่พบเป็นประจำจึงเป็นภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อให้เห็นบรรยากาศโดยรวมของภายในขบวนรถไฟ และภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่มักพบในฉากที่เป็นการ

พุดคุยของตัวละคร หรือในฉากที่ต้องการให้เห็นสีหน้าของตัวละครอย่างชัดเจน ซึ่งสามารถพบได้  
อยู่ตลอดทั้งเรื่อง แต่บางช่วงของภาพยนตร์ได้มีการสอดแทรกการใช้ภาพระยะไกลที่สุด (Extreme  
Long Shot) เพื่อให้เห็นบรรยากาศโลกภายนอกขบวนรถไฟ เพื่อเป็นการให้ภาพยนตร์ไม่ดูจำเจและ  
อืดอาดจนเกินไป



รูปที่ 5.5 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ที่มา: Bong, 2013

#### 5.1.6 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ภาพยนตร์เรื่อง Okja จะมีภาพระยะไกล (Long Shot) และภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ที่เป็นการผจญภัยไปยังสถานที่ต่าง ๆ ของมิจา (Mija) รวมไปถึงขนาดตัวของโอคจา (Okja) ที่มีขนาดใหญ่ จึงต้องใช้ระยะของภาพที่สามารถเก็บรายละเอียดขององค์ประกอบได้ครบถ้วน เช่น ในตอนต้นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ กว้างขวาง การเป็นอยู่ของมิจา (Mija) กับคุณปู่ และ โอคจา หรือในฉากที่เป็นการจัดงานเปิดตัวสินค้าใหม่ของบริษัท Mirando Corporation ที่มีจาและ โอคจาได้พบกันอีกครั้งท่ามกลางบรรยากาศที่วุ่นวายของนครนิวยอร์ก (New York City) ซึ่งแตกต่างจากบ้านบนภูเขาของเธออย่างสิ้นเชิง



รูปที่ 5.6 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ที่มา: Bong, 2017

### 5.1.7 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ภายในภาพยนตร์เรื่อง Parasite จะพบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เป็นหลัก เพื่อให้สื่อให้เห็นอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน เนื่องจากเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับการสื่อสารอารมณ์ของตัวละครอย่างมาก เพราะฉากส่วนใหญ่มักเป็นการพูดคุยของตัวละคร และความสำคัญส่วนใหญ่อยู่ในเนื้อหาของบทสนทนาของตัวละคร จึงพบภาพระยะปานกลางเป็นระยะภาพหลักอยู่ตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนั้นยังพบว่ามีการใช้ระยะของภาพอื่น ๆ เข้ามาสอดแทรกบ้างเล็กน้อยในบางช่วงที่ต้องการสื่อถึงองค์ประกอบที่มีผลกับเนื้อเรื่อง เช่น การใช้ภาพระยะใกล้ (Close Up) ในฉากที่เป็นการแสดงถึงสัญญาณที่สำคัญ หรือภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) เพื่อให้เห็นความกว้างขวางของตัวบ้านของครอบครัว พัก (Park Family) เป็นต้น



รูปที่ 5.7 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019



รูปที่ 5.8 ระยะของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

## 5.2 ผลการวิเคราะห์การเคลื่อนกล้อง

จากการวิเคราะห์การเคลื่อนกล้องภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำกับโดย บง จุนโฮ พบว่านอกจากการเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) และ การเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) ที่เป็นการเคลื่อนกล้องพื้นฐานที่พบได้ทั่วไปในภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องแล้ว ยังพบว่ามักมีการใช้การเคลื่อนกล้องโดยการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) อยู่เป็นประจำ เนื่องจากความอิสระในการติดตามการเคลื่อนที่ของตัวละคร และเพื่อสร้างความตื่นเต้นสมจริงให้สอดคล้องไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ รวมไปถึงเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในภาพยนตร์ จากการสั่นสะเทือนของกล้องที่ให้ความรู้สึกเหมือนว่าผู้ชมกำลังเดินหรือวิ่งตามตัวละครอยู่ ดังนั้นการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ จึงเหมาะกับการช่วยถ่ายทอดเรื่องราวในสังคมที่ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี รองลงมาจะพบการเคลื่อนกล้องแบบล้อเลื่อน (Dolly Shot) ได้บ่อยครั้งเช่นกัน เนื่องจากการเคลื่อนกล้องแบบล้อเลื่อนนั้นช่วยรักษาความนิ่งและระดับของกล้องได้ดี ช่างภาพสามารถควบคุมกล้องได้สะดวกเพราะมีผู้ช่วยในการเคลื่อนที่ จึงให้ความรู้สึกที่ลื่นไหลกว่าการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ ซึ่งเหมาะกับการใช้ติดตามตัวละครในระยะสั้น ส่วนมากจะพบในฉากที่ไม่ต้องการความตื่นเต้นมากเท่าไร เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายจากเนื้อเรื่องที่ตื่นเต้นและเข้มข้นชวนติดตามขึ้นบ้าง

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของการเคลื่อนกล้องดังต่อไปนี้

### 5.2.1 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

การเคลื่อนกล้องภายในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite นั้นจะพบได้ว่าการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) อยู่บ่อยครั้งในการติดตามตัวละครในช่วงที่มีการเคลื่อนที่ และเพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นสมจริง มีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครภายในภาพยนตร์ เช่น ในช่วงที่ชยอนนัม (Park Hyun-nam) วิ่งไล่จับตัวคนร้ายที่โยนสุนัขมาจากคาเฟ่ของอะพาร์ตเมนต์ ซึ่งคนร้ายก็คือยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่อง

### 5.2.2 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

การเคลื่อนกล้องภายในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder นั้นจะพบได้ว่าการเคลื่อนกล้องที่หลากหลาย ทั้งการเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) และ การเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) ในฉากที่เป็นการพูดคุยของตัวละคร หรือเป็นการสอบปากคำของกลุ่มเจ้าหน้าที่ตำรวจ รองลงมาพบว่าการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) และมีการเคลื่อนกล้องแบบ อยู่บ่อยครั้ง เช่น ในฉากที่เป็นการออกหาหลักฐานของเจ้าหน้าที่ตำรวจ หรือในฉากที่มีการไล่ล่า เพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นสมจริง มีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร

### 5.2.3 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Host

เรื่องราวภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host นั้นมีเนื้อเรื่องเป็นการไล่ล่าหลบหนีอยู่ตลอดทั้งเรื่อง จึงมีการเคลื่อนที่ของตัวละครอยู่บ่อยครั้ง ทำให้การเคลื่อนกล้องส่วนใหญ่เป็นวิธีการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) เพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นสมจริง และเพื่อความอิสระในการติดตามตัวละคร รวมไปถึงเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ที่ลุ้นระทึกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เช่น ในฉากที่เป็นการต่อสู้กันระหว่างครอบครัว พัก (Park Family) กับสัตว์ประหลาดยักษ์ หรือในฉากที่ครอบครัว พัก หลบหนีออกจากโรงพยาบาลเพื่อไปช่วย ชยอนซอ (Park Hyun-seo) เป็นต้น และการเคลื่อนกล้องที่พบได้รองลงมาคือ การเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) และ การเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) ที่สามารถพบได้ตลอดทั้งเรื่อง

#### 5.2.4 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Mother

การเคลื่อนกล้องภายในภาพยนตร์เรื่อง Mother นั้นจะพบว่ามียุทธวิธีหลากหลายรูปแบบ เช่น ในฉากที่เป็นการเจรจาของตัวละครซึ่งจะเกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้ง จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) เป็นหลัก รองลงมาจะพบว่าการเคลื่อนกล้องโดยการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) ในฉากที่ตัวละครมีการเคลื่อนที่ เพื่อให้รู้สึกถึงการสั่นไหวของตัวละครและเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร เช่น ในฉากที่ โดนจุน (Yoon Do-joon) เมาและก่อเหตุฆาตกรรมที่บ้านร้าง หรือในฉากที่เป็นการตามไปล้างแค้นของ โดจุน และ จินแท (Jin-tae) ที่สนามกอล์ฟ หลังจากที่ถูกเจ้าของรถคันหนึ่งที่มาใช้บริการสนามกอล์ฟจับชนแล้วหนี เป็นต้น

#### 5.2.5 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer จะเป็นการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-held Shot) เป็นหลัก เพื่อให้ความรู้สึกตื่นเต้นสมจริง มีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร จากการสั่นสะเทือนของขบวนรถไฟในภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับการสั่นสะเทือนของกล้องที่ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ และในฉากที่เป็นการต่อสู้ภายในภาพยนตร์ และที่พบได้รองลงมาคือ การเคลื่อนกล้องแบบล้อเลื่อน (Dolly Shot) ในฉากที่ต้องการความประณีตของการเคลื่อนไหวภาพ เช่น ในฉากที่กลุ่มคนท้ายขบวนต่อสู้กับกองกำลังใหน้กากของขบวนรถไฟท่ามกลางความมืด เป็นต้น

#### 5.2.6 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ภาพยนตร์เรื่อง Okja เป็นเรื่องราวการผจญภัยของมีจา (Mija) ที่ออกตามหาโอคจา (Okja) ที่ถูกบริษัท Mirando Corporation พาตัวไป เนื้อเรื่องจึงมีการตามล่า หลบหนี เป็นส่วนใหญ่ จึงมีการเคลื่อนที่ของตัวละครอยู่บ่อยครั้ง วิธีการเคลื่อนกล้องส่วนใหญ่จึงเป็นการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) เป็นหลักเพื่อความอิสระและความต่อเนื่องในการติดตามการเคลื่อนที่ของตัวละคร และเพื่อให้ความรู้สึกตื่นเต้นสมจริง

### 5.2.7 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

การเคลื่อนกล้องภายในภาพยนตร์เรื่อง Parasite จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Tilt) เป็นหลักเพราะเนื้อเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นการพูดคุยของตัวละคร นอกจากนั้นยังมีการเคลื่อนกล้องแบบลื้อเลื่อน (Dolly Shot) อยู่บ้างในบางฉาก แต่จะพบเป็นส่วนน้อยเพียงเฉพาะฉากในบ้านของครอบครัวพัก (Park Family) เนื่องจากบ้านของครอบครัวพัก นั้นมีเนื้อที่กว้างขวางเพียงพอในการวางรางสำหรับเคลื่อนกล้อง จึงทำให้ภาพที่ออกมานั้นดูมีความลื่นไหลไม่ติดขัด และยังช่วยในการเคลื่อนที่ของตัวละครนั้นนำติดตามยิ่งขึ้น

### 5.3 ผลการวิเคราะห์มุมกล้อง

จากการวิเคราะห์มุมกล้องภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำกับโดย บง จุนโฮ พบว่า มักมีการใช้มุมกล้องค่อนข้างหลากหลาย เนื่องจากเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาเป็นการสะท้อนและเสียดสีถึงการกระทำที่ไม่ถูกต้องของคนในสังคมและระบบที่มีปัญหา มุมกล้องจึงช่วยสร้างอารมณ์ของเนื้อเรื่องแต่ละตอนได้อย่างมากนอกจากมุมกล้องที่เป็นภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) ที่ถูกใช้เป็นค่ากลางในการแทนสายตาของตัวละครในภาพยนตร์แล้ว มุมกล้องที่พบการใช้บ่อยและเป็นธรรมชาติคือ ภาพมุมเอียง (Oblique Angle) ที่สามารถพบได้บ่อยในช่วงที่ตัวละครหรือสถานการณ์ภายในภาพยนตร์กำลังมีปัญหา ซึ่งภาพมุมเอียงนั้นสามารถช่วยให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่ปกติในภาพยนตร์ได้ดี เช่น ตัวละครกำลังบาดเจ็บ มีตัวละครเสียชีวิต หรือตัวละครกำลังสับสนภายในจิตใจ เป็นต้น นอกจากนั้นมุมภาพที่พบได้เป็นประจำคือ ภาพมุมต่ำ (Low Angle) และ ภาพมุมสูง (High Angle) ที่มักถูกใช้ในการบ่งบอกถึงสถานะที่ได้เปรียบหรือเสียเปรียบของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ รวมไปถึงการช่วยในการสะท้อนถึงประเด็นต่าง ๆ ในภาพยนตร์ให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ภายในภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น เช่น ประเด็นความเหลื่อมล้ำ หรือเรื่องชนชั้น ที่มุมกล้องนั้นสามารถแสดงความยิ่งใหญ่ ความร่ำรวย หรือความต่ำต้อย ความยากจน ของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จึงช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมและเข้าถึงเนื้อหาภายในภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของมุมกล้องดังต่อไปนี้

### 5.3.1 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite นั้นค่อนข้างหลากหลาย เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นการสะท้อนและเสียดสีถึงการกระทำที่ไม่ถูกต้องของคนในสังคม มุมกล้องจึงช่วยสร้างอารมณ์ของเนื้อเรื่องแต่ละตอนได้อย่างมาก นอกจากมุมกล้องที่เป็นภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) , ภาพมุมต่ำ (Low Angle) , ภาพมุมสูง (High Angle) ที่ถูกใช้ในแต่ละสถานการณ์เป็นประจำแล้ว ภาพมุมเอียง (Oblique Angle) ก็ยังพบได้บ่อยเช่นกันในช่วงที่ตัวละครกำลังมีปัญหา เช่น ในฉากที่ ยุนจู (Ko Yun-ju) ถักพาดัวสุนัขของเพื่อนบ้าน หรือ ในฉากที่ ยุนจู กำลังวิ่งหนีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยที่ขึ้นได้ดินของอะพาร์ตเมนต์ เป็นต้น



รูปที่ 5.9 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ที่มา: Bong, 2000

### 5.3.2 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder นั้นค่อนข้างหลากหลาย เนื่องจากเนื้อเรื่องไม่มีการเปิดเผยตัวฆาตกร และมีการจับตัวฆาตกรผิดตัวอยู่หลายครั้ง มุมกล้องสามารถช่วยสร้างอารมณ์ของเนื้อเรื่องแต่ละตอนได้อย่างมาก แต่ที่มุมกล้องพบการใช้บ่อยครั้งคือการใช ภาพมุมต่ำ (Low Angle) และภาพมุมสูง (High Angle) เช่น การใช้ภาพมุมต่ำ ที่สื่อถึงความได้เปรียบของ

เจ้าหน้าที่ตำรวจเมื่อเจอหลักฐานหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคดี หรือในบางฉากสื่อถึงอำนาจของเจ้าหน้าที่ตำรวจ และการใช้ภาพมุมสูง ที่สื่อถึงความหวาดกลัวของผู้ต้องหา เมื่อโดนข่มขู่หรือได้รับการกระทำที่ไม่เป็นธรรมจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ เป็นต้น



รูปที่ 5.10 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

### 5.3.3 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Host

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Host นั้นค่อนข้างหลากหลาย เนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์นั้นมีหลายสถานการณ์ หลายอารมณ์ ทั้งการไล่ล่าหลบหนี หรือการพูดคุยที่เป็นบทสนทนาสำคัญ มุมกล้องที่พบสามารถช่วยสร้างอารมณ์ของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์แต่ละช่วงได้อย่างมาก โดยมุมกล้องที่พบการใช้บ่อยคือ การใช้ภาพมุมต่ำ (Low angle) ในช่วงที่ภาพยนตร์ต้องการให้รู้สึกถึงความน่ากลัว อำนาจของสัตว์ประหลาดยักษ์ และภาพมุมสูง (High Angle) ที่ช่วยให้รู้สึกถึงความต่ำต้อย ไร้หนทางสู้ของครอบครัวพัค (Park Family)



รูปที่ 5.11 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Host  
ที่มา: Bong, 2006

#### 5.3.4 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Mother

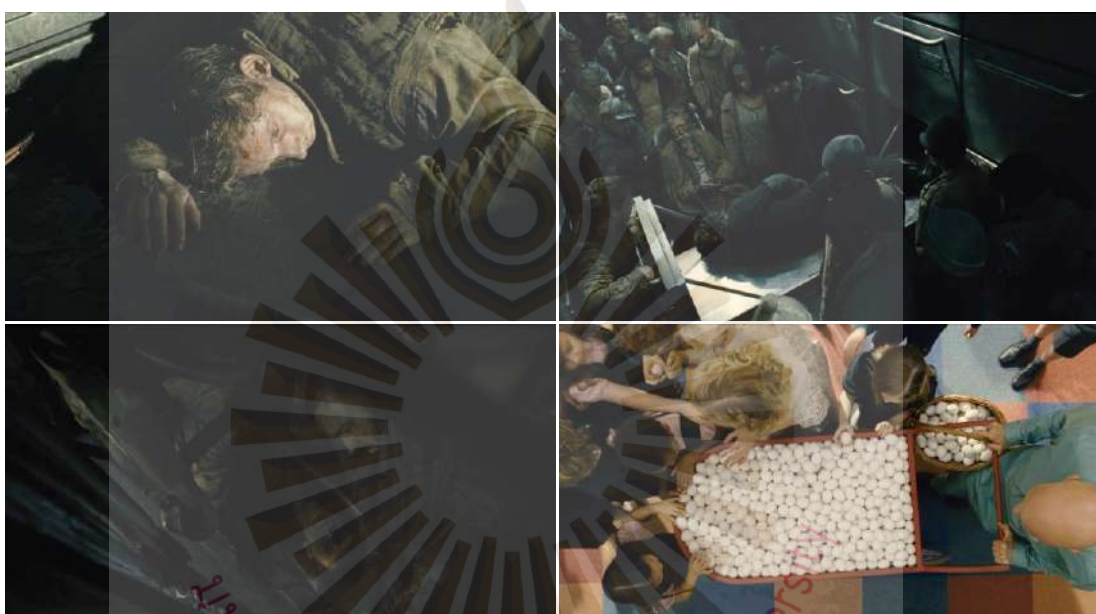
มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Mother นั้นพบว่ามีการใช้ภาพมุมสูง (High Angle) และภาพมุมต่ำ (Low Angle) อย่างโดดเด่น เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาที่มีการต่อรองเรื่องผลประโยชน์ หรือขอความช่วยเหลือจากผู้มีอำนาจอยู่บ่อยครั้ง จึงมีการใช้ภาพมุมสูง เพื่อแสดงถึงความมีอำนาจเหนือตัวละครแม่ และภาพมุมต่ำ เพื่อให้เห็นความต้องการความช่วยเหลือ หมดหนทางของตัวละครแม่ ซึ่งทำให้เห็นถึงสถานะที่ต่างกันของตัวละคร เช่น ในฉากที่ตัวละครแม่ ไปขอความช่วยเหลือจากทนาย หรือในฉากที่ จินแท (Jin-tae) เรียกเงินเป็นค่าตอบแทนจากการช่วยตัวละครแม่หาหลักฐานเพื่อมาช่วย โดจุน (Yoon Do-joon) ให้หลุดจากคดี เป็นต้น



รูปที่ 5.12 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Mother  
ที่มา: Bong, 2009

### 5.3.5 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer นั้นพบว่ามีการใช้ภาพมุมสูง (High Angle) และภาพมุมต่ำ (Low Angle) อย่างโดดเด่น เนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เป็นการสะท้อนถึงชนชั้นจึงมีการใช้ภาพมุมสูง และภาพมุมต่ำ เพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่และความต่ำต้อยของตัวละครที่ต่างชนชั้นกันอยู่บ่อยครั้ง ส่วนในฉากที่มีการต่อสู้ หรือมีตัวละครเสียชีวิตนั้น มักมีการใช้ภาพมุมเอียง (Oblique Angle) มาช่วยเพิ่มความตึงเครียดของสถานการณ์ หรือบ่งบอกถึงความเจ็บปวดของตัวละคร



รูปที่ 5.13 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ที่มา: Bong, 2013

### 5.3.6 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Okja

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Okja นั้นมีการใช้มุมกล้องอย่างหลากหลาย เนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์นั้นมีหลายสถานการณ์ หลายอารมณ์ ทั้งการไล่ล่าหลบหนี หรือการพูดคุยที่เป็นบทสนทนาสำคัญ เช่น ในช่วงที่ไม่มีตัวโอคจา (Okja) อยู่ในฉากนั้นมักมีการใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) เป็นหลัก เพราะส่วนใหญ่เป็นฉากการสนทนาของตัวละคร ส่วนในฉากที่มีโอคจาปรากฏตัว จะมีมุมกล้องที่หลากหลายมากที่มาช่วยในการสื่อถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ ทั้งภาพมุมสูง (High Angle) ภาพมุมต่ำ (Low Angle) และภาพมุมเอียง (Oblique Angle) เพราะจะเป็นช่วงที่มีเนื้อหา

ที่ค่อนข้างเข้มข้น แต่มุมภาพที่พบการใช้อย่างโดดเด่นในภาพยนตร์คือ ภาพมุมสูง และภาพมุมต่ำ ที่เข้ามาช่วยบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครในแต่ละช่วงตอนได้เป็นอย่างดี

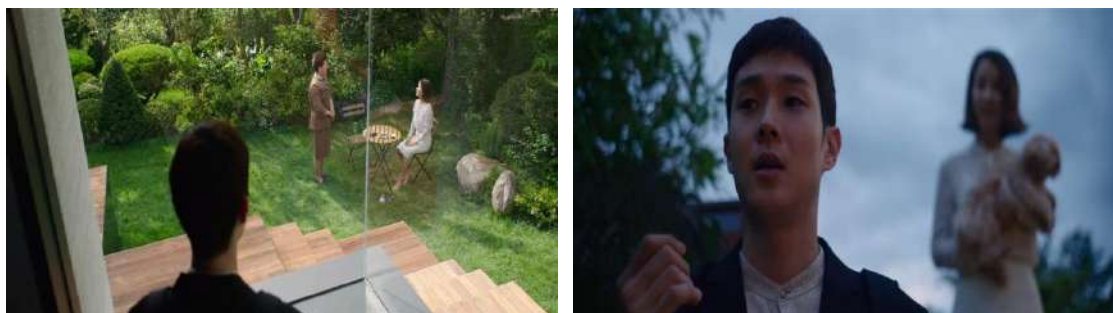


รูปที่ 5.14 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ที่มา: Bong, 2017

### 5.3.7 ภาพยนตร์เรื่อง Parasite

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Parasite นั้น โดยหลักแล้วจะเป็นภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเป็นกลาง ส่วนมุมกล้องที่พบการใช้อย่างโดดเด่นจะเป็นภาพมุมสูง (High Angle) และภาพมุมต่ำ (Low Angle) เช่น ในช่วงที่มีการใช้ภาพมุมสูง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความต่ำต้อย ความยากจนของครอบครัว คิม (Kim Family) หรือการใช้ภาพมุมต่ำ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสูงส่งทางสังคมของครอบครัว พัก (Park Family)



รูปที่ 5.15 มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

## 5.4 ผลการวิเคราะห์การจัดแสง

จากการวิเคราะห์การจัดแสงภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำกับโดย บง จุน โฮ พบว่ามักมีการจัดแสงแบบโทนมืดมากกว่าการจัดแสงในโทนสว่าง ทั้งนี้เพื่อช่วยส่งเสริม และสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียด ลึกลับ สยองขวัญ ความชั่วร้าย ความหวาดกลัว ภายในภาพยนตร์ นอกจากนั้น ในฉากที่เป็นภายนอกหรือมีแสงสว่างจากธรรมชาติ บางครั้งก็ถูกย้อมสีให้แสงภายในฉากนั้นดูไม่สว่างจนเกินไป เพื่อเป็นการคุมบรรยากาศหรือคุมอารมณ์ภายในภาพยนตร์ ให้ได้ความรู้สึกที่ใกล้เคียงกับการจัดแสงในโทนมืด ซึ่งเหมาะสมกับเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง ที่มีเนื้อหาเป็นการสะท้อนปัญหาและเสียดสีสังคมในด้านต่าง ๆ ในลักษณะที่เป็นด้านมืดของสังคมหรือเป็นเรื่องราวที่ลึกลับซับซ้อนชวนติดตาม ดังนั้นด้วยประเด็นภายในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจึงเหมาะแก่การจัดแสงในโทนมืด เพื่อมาช่วยในการส่งเสริมอารมณ์ และเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุน โฮ มีรายละเอียดของการจัดแสงดังต่อไปนี้

### 5.4.1 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite พบเห็นได้ช่วงที่ตัวละครกำลังเผชิญกับเรื่องเลวร้าย ช่วยให้บรรยากาศดูลึกลับ และแสดงถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ฉากในชั้นใต้ดินที่เรื่องราวเลวร้ายทุกอย่างในภาพยนตร์มักเกิดขึ้นที่นี่

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite พบได้ในฉากทั่วไปที่เป็นการแสดงถึงความเป็นอยู่ของผู้คนในอะพาร์ตเมนต์ หรือการทำกิจกรรม กิจกรรมประจำวันต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้บรรยากาศในภาพยนตร์ดูผ่อนคลาย และดูไม่ตึงเครียดจนเกินไป



รูปที่ 5.16 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ที่มา: Bong, 2000

#### 5.4.2 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder พบได้แทบทั้งเรื่อง เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวนคดีฆาตกรรม แสงโทนมืดจึงช่วยสร้างบรรยากาศตึงเครียด ความชั่วร้าย ความหวาดกลัว ของภาพยนตร์ได้ดี

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder จะพบในช่วงที่เนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ที่ยังไม่มีความตึงเครียดมากนัก เช่น ตอนต้นเรื่องในฉากไร่ข้าวสาลี ที่มีสีสันเหลืองอร่าม มอบความอบอุ่น กลุ่มร้อน ก่อนที่จะพบศพที่ถูกฆาตกรรมซ่อนอยู่ในมุมมืดของท่อระบายน้ำ และในตอนท้ายเรื่องซึ่งเป็นสถานที่เดียวกัน เป็นต้น



รูปที่ 5.17 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

ที่มา: Bong, 2003

#### 5.4.3 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Host

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง The Host พบได้แทบตลอดทั้งเรื่องเนื่องจากบรรยากาศในภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อถึงความน่ากลัวและชั่วร้ายของสัตว์ประหลาดยักษ์ และการจัดแสงในโทนมืดยังช่วยเพิ่มความตึงเครียด ความเศร้าหมอง ให้กับภาพยนตร์อีกด้วย

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง The Host พบได้ในช่วงต้นเรื่องในฉากริมแม่น้ำฮัน (Han River) ที่แสดงถึงบรรยากาศที่ร่มรื่น อบอุ่น ของผู้คนที่มาพักผ่อนและอาศัยอยู่บริเวณนั้น ก่อนที่สัตว์ประหลาดยักษ์จะออกมาอาละวาด และทำให้ทุกอย่างดูมืดลง



รูปที่ 5.18 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ที่มา: Bong, 2006

#### 5.4.4 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Mother

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง Mother จะพบได้ตลอดทั้งเรื่อง เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาหลักจากการก่อเหตุฆาตกรรมของ โดจุน (Yoon Do-joon) รวมไปถึงด้านมืดในจิตใจของตัวละครแม่ที่ตัดสินใจทำสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ เพื่อช่วย โดจุน ให้พ้นจากการเป็นผู้ต้องหาในคดี

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง Mother จะพบได้ในบางช่วงของภาพยนตร์ เช่น ในฉากที่ตัวละครแม่มีความหวังที่เหมือนจะได้หลักฐานใหม่มาประติดประต่อเรื่องราวให้ลูกชายหลุดพ้นจากคดี หรือในช่วงที่เนื้อเรื่องมีการผ่อนคลายขึ้นบ้าง ซึ่งจะมีสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์เรื่อย ๆ



รูปที่ 5.19 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ที่มา: Bong, 2009

#### 5.4.5 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer พบได้ในช่วงที่ภาพยนตร์อยู่ในฉากท้ายขบวน เพื่อเป็นการให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเบียดเสียด อึดอัด ความทุกข์ทน และยังถูกใช้ในฉากที่มีการต่อสู้หลาย ๆ ครั้ง เพื่อช่วยเพิ่มความตื่นเต้นให้กับภาพยนตร์

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer พบได้ตั้งแต่ในช่วงของฉากที่กลางขบวน ไปจนถึงเป็นหัวขบวน ที่เป็นสถานที่ของพวกกลุ่มชนชั้นกลาง และกลุ่มอภิสิทธิ์ชนอาศัยและใช้ชีวิตอยู่ ซึ่งเป็นบรรยากาศที่สดใส อบอุ่น หรูหรา และดูเป็นชีวิตที่มีความสุข ต่างจากท้ายขบวนอย่างสิ้นเชิง



รูปที่ 5.20 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ที่มา: Bong, 2013

#### 5.4.6 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Okja

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง Okja พบได้ในช่วงที่ภาพยนตร์อยู่ในช่วงที่ บีบคั้นอารมณ์ในตอน ตัวละครเผชิญกับปัญหาหนัก ๆ เช่น ฉากในห้องทดลองที่โอคจา (Okja) ถูกจับไปผสมพันธุ์ หรือฉากที่ มีจา ตามไปถึงโรงฆ่าสัตว์ เป็นต้น

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง Okja พบได้หลายช่วงในภาพยนตร์ เนื่องจากตัวละครหลักของเรื่อง มีจา (Mija) ที่เป็นตัวละครเด็ก การจัดแสงในโทนสว่างช่วยเพิ่มความสดใสและความหวังให้กับตัวละครรวมไปถึงบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง เช่น ในช่วงแรกของภาพยนตร์ที่แสดงถึงบรรยากาศที่สดชื่นแจ่มใสในช่วงที่ มีจา และ โอคจา ได้อยู่ด้วยกันท่ามกลางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ก่อนที่โอคจา จะถูกคนของบริษัท Mirando Corporation เป็นต้น



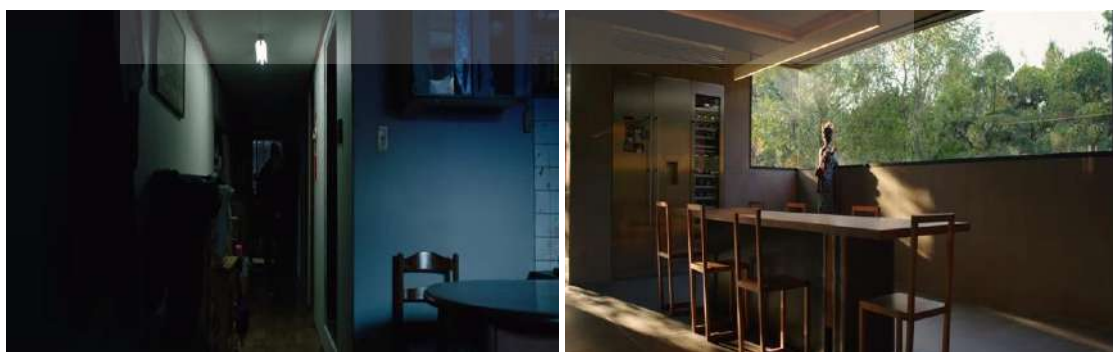
รูปที่ 5.21 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ที่มา: Bong, 2017

#### 5.4.7 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

การจัดแสงโทนมืดในภาพยนตร์เรื่อง Parasite พบได้ในฉากของบ้านครอบครัวคิม (Kim Family) ที่จะมีแหล่งกำเนิดแสงจากไฟนีออนเท่านั้น เพราะด้วยบริบทของบ้านนั้นอยู่ต่ำกว่าถนน มีช่องที่แสงจะผ่านเข้ามาได้แค่เพียงหน้าต่างบานเล็ก ๆ และในฉากในห้องใต้ดินของบ้านครอบครัวพัค (Park Family) ที่เกิดเหตุการณ์ร้าย ๆ มากมายที่ถูกซ่อนไว้ ทำให้เกิดความตื่นเต้น ความทุกข์ทน และเป็นการสื่อถึงด้านมืดในจิตใจของตัวละครอีกด้วย

การจัดแสงโทนสว่างในภาพยนตร์เรื่อง Parasite พบได้ภายในบ้านของครอบครัวพัค จะเห็นได้ว่าการใช้แสงธรรมชาติสีขาว และส้อมที่ดูอบอุ่น ผ่านเข้ามาทางหน้าต่างบานใหญ่อยู่รอบบ้านตลอดเวลา แสดงให้เห็นถึงความสุข ความผ่อนคลาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างจากบ้านของครอบครัวคิมที่มีช่องแสงเข้าเพียงทางเดียวอย่างสิ้นเชิง



รูปที่ 5.22 การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

## 5.5 ผลการวิเคราะห์การตัดต่อและลำดับภาพ

พบว่าภายในภาพยนตร์ของบง จุนโฮ ส่วนมากแล้วจะมีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) โดยเป็นการบอกถึงประเด็นของเรื่องราวภายในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องมีใช้เทคนิคการตัดต่อตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความต่อเนื่องทางอารมณ์เป็นหลัก เนื่องจากภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีประเด็นปัญหาสังคมที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม การให้ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ไปพร้อม ๆ กับตัวละคร หรือค่อย ๆ เดินทางไปพร้อมกับตัวละครนั้น สามารถช่วยให้ผู้ชมมีความรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละครและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์อย่างเป็นธรรมชาติ เสมือนว่าเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นจริง โดยที่ผู้ชมนั้นเหมือนกำลังสังเกตการณ์ หรือในบางครั้งก็อาจรู้สึกเหมือนกำลังเป็นอีกหนึ่งตัวละครภายในภาพยนตร์ นอกจากนั้นยังมีการสอดแทรกเทคนิคอื่น ๆ เช่น การใช้เอฟเฟกของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) หรือให้ภาพเคลื่อนไหวเร็วขึ้น (Speed Up) และการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละคร (Flashback) แต่พบได้เพียงส่วนน้อยของภาพยนตร์ มักพบได้ในช่วงที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ ๆ ที่ต้องการเน้นความรู้สึกของผู้ชม เช่น ในฉากที่มีการสูญเสียตัวละครที่สำคัญ ในฉากที่เป็นการวิ่งตามล่ากันอย่างวุ่นวาย หรือในฉากที่เป็นการเล่นเรื่องราวที่เป็นปมภายในภาพยนตร์ เป็นต้น

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของการตัดต่อและลำดับภาพ ดังต่อไปนี้

### 5.5.1 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) โดยที่ตัวละครยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่อง กำลังคุยโทรศัพท์เกี่ยวกับปัญหาของเขาภายในภาพยนตร์ หลังจากนั้นเนื้อเรื่องได้ดำเนินตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมนั้นรับรู้เรื่องราวพร้อมกับตัวละคร และมีการใช้เทคนิคการตัดต่อให้เห็นภาพในอดีตในช่วงที่มีการพูดคุยระหว่างตัวละคร ยุนจู กับเพื่อนของเขาที่แนะนำให้ใช้วิธีการยัดเงินใต้โต๊ะเพื่อที่จะได้ตำแหน่งศาสตราจารย์ นอกจากนั้นยังมีการใช้เอฟเฟกของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) หรือให้ภาพเคลื่อนไหวเร็วขึ้น (Speed Up) ในช่วงที่ยอนนัม (Park Hyun-nam) วิ่งไล่จับตัวคนร้ายที่ลักพาตัวสุนัขในอะพาร์ตเมนต์

### 5.5.2 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) ที่ตัวละครพัก ดูนัน (Park Doo-man) ได้พบเจอศพที่ถูกฆาตกรรมอยู่ในท่อระบายน้ำ และเป็นการแสดงโฉมหน้าผู้ต้องสงสัยที่เกี่ยวข้องกับคดีนี้ หลังจากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ไปพร้อม ๆ กับตัวละครหลักที่เป็นกลุ่มเจ้าหน้าที่ตำรวจในการหาคนร้ายในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีต (Flashback) ในฉากที่มีการให้ปากคำของผู้ต้องสงสัยในคดีอยู่บ่อยครั้ง

### 5.5.3 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Host

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) ที่เป็นการแสดงให้เห็นถึงความมั่งคั่งของนักวิทยาศาสตร์ลึกลับเทสารเคมีอันตรายลงแม่น้ำฮัน (Han River) ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดสัตว์ประหลาดยักษ์ขึ้นมา หลังจากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ไปพร้อมกับตัวละครหลัก ซึ่งก็คือสมาชิกแต่ละคนของครอบครัวพัก (Park Family) นอกจากนี้ในฉากสำคัญ ๆ มักมีการใช้เอฟเฟกต์ของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) เช่น ในฉากที่ชยอนซอ (Park Hyun-seo) ถูกสัตว์ประหลาดยักษ์จับตัวไป หรือในฉากที่ชยอนซอ กำลังจะเหยียบตัวสัตว์ประหลาดยักษ์เพื่อหนีออกจากท่อระบายน้ำ เป็นต้น

### 5.5.4 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง Mother

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) เป็นการเดินของตัวละครแม่ที่หน้าตาของเธอขัดแย้งท่าทางในการเดินอย่างมาก ซึ่งถือเป็นการใช้สัญลักษณ์ของภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นเรื่อง หลังจากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ไปพร้อมกับตัวละครแม่ ที่ออกตามหาหลักฐานและทำทุกวิถีทางเพื่อช่วยลูกชายของเธอให้พ้นจากการตกเป็นผู้ร้ายในคดีฆาตกรรม นอกจากนี้ยังมีการตัดต่อแบบให้เห็นภาพในอดีต (Flashback) ในช่วงที่สำคัญใน

ภาพยนตร์เช่น ในการหาหลักฐานหรือในช่วงที่เฉลยว่าใครเป็นฆาตกรและเหตุการณ์จริง ๆ ในคดีฆาตกรรมนั้นเป็นอย่างไร

#### 5.5.5 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) เล็กน้อยเพื่อให้รู้ถึงสถานการณ์ที่โลกเข้าสู่ยุคน้ำแข็งโดยที่เหลื่อผู้รอดชีวิตกลุ่มสุดท้ายบนรถไฟที่เคลื่อนที่ไปรอบโลก หลังจากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ไปพร้อมกับกลุ่มตัวละครท้ายขบวนที่ต้องการจะปฏิวัติการปกครองของรถไฟขบวนนี้ นอกจากนั้นในฉากสำคัญ ๆ มักมีการใช้เอฟเฟกต์ของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) เช่น ในช่วงที่เป็นการต่อสู้ระหว่างกลุ่มคนท้ายขบวนกับกองกำลังทหาร เป็นต้น

#### 5.5.6 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง Okja

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) ที่ลูซี่ (Lucy Mirando) ได้จัดงานแถลงการณ์เพื่อแสดงถึงทิศทางการทำธุรกิจของบริษัท ซึ่งเป็นการบ่งบอกที่มาของโอคจา (Okja) และแผนการตลาดของบริษัท Mirando Corporation โดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ไปพร้อมกับมีจา (Mija) ตัวละครหลักที่ออกตามหาตัว โอคจา (Okja) ที่ถูกบริษัท Mirando Corporation พาตัวไป นอกจากนั้นได้มีการใช้เอฟเฟกต์ของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) ในฉากที่มีจา และโอคจาวิ่งหนีกลุ่มคนที่มาตามจับตัวเข้าไปในสถานีรถไฟใต้ดิน

#### 5.5.7 การตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ไปพร้อมตัวละคร นอกจากนั้นในฉากสำคัญ ๆ มักมีการใช้เอฟเฟกต์ของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) เช่น ในช่วงท้ายเรื่องที่เกิดเหตุการณ์ฆาตกรรม เป็นต้น และมีการใช้เทคนิคทำให้เห็นภาพในอดีต

(Flashback) ของตัวละครคิม กีแท็ก (Kim Ki-taek) หลังจากที่เขาก่อเหตุฆาตกรรมว่าเขาได้ซ่อนตัวอยู่ในชั้นใต้ดินภายในบ้านของครอบครัวพาร์ค (Park Family)

## 5.6 ผลการวิเคราะห์ฉากและสถานที่

จากการวิเคราะห์ฉากและสถานที่ภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำกับโดย บง จุนโฮ พบว่ามักมีการใช้สถานที่ที่เป็นยุคสมัย ปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมีความเชื่อมโยงในประเด็นทางสังคมภายในภาพยนตร์กับในชีวิตจริง โดยการเลือกใช้ฉากและสถานที่ของภาพยนตร์ที่เป็นยุคสมัยปัจจุบันนั้น มีข้อดีตรงที่เรื่องราวเหล่านั้นสามารถสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้ชมได้อย่างเป็นธรรมชาติ จะมีเพียงภาพยนตร์เรื่อง *Memories of Murder* ที่เป็นเรื่องราวจริงที่เกิดขึ้นในอดีต และภาพยนตร์เรื่อง *Snowpiercer* ที่เป็นเรื่องราวของอนาคต นอกจากนั้นยังพบว่าฉากและสถานที่ภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ นั้นมีสถานที่เกิดเหตุในเมืองมากกว่าต่างจังหวัด โดยที่เรื่องราวภายในภาพยนตร์ไม่ได้แสดงถึงความแตกต่างกันในด้านของความเจริญของที่อยู่อาศัยระหว่างในเมืองกับต่างจังหวัดมากนัก เนื่องจากสภาพแวดล้อมและบริบทในเมืองกับต่างจังหวัดในประเทศเกาหลีใต้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของบง จุนโฮนั้นไม่ได้มีความแตกต่างกันมาก ในความเป็นเมืองก็จะเป็นความเป็นต่างจังหวัดอยู่ และในความเป็นต่างจังหวัดก็พบความเป็นเมืองอยู่เช่นกัน แต่เป็นการเสียดสีถึงระบบในการจัดการของแต่ละพื้นที่มากกว่า โดยการที่ปรากฏสถานที่เกิดเหตุว่าเป็นในเมืองหรือต่างจังหวัดนั้น มักเป็นการใช้สถานที่ให้สอดคล้องกับประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องการจะนำเสนอ และในภาพยนตร์บางเรื่องก็เป็นการใช้สถานที่จริงในบางเหตุการณ์ที่ บง จุนโฮ ได้หยิบยกเอาประเด็นเรื่องราวเหล่านั้นที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาทำเป็นภาพยนตร์

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของฉากและสถานที่ดังต่อไปนี้

### 5.6.1 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง *Barking Dogs Never Bite*

พบว่าสถานที่เกิดเหตุในภาพยนตร์เรื่อง *Barking Dogs Never Bite* คือ อะพาร์ตเมนต์เก่า ๆ ในยุคสมัยปัจจุบันในช่วงที่ภาพยนตร์ออกฉาย (ค.ศ. 2000) ที่ยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่องอาศัยอยู่ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงสถานะทางการเงินของผู้ที่อาศัยอยู่ที่นั่นว่าไม่ได้มีฐานะที่คึกคัก จากสภาพแวดล้อมที่แสดงถึงความเป็นอยู่ที่แออัด และเมื่อมีคนแอบนำสุนัขมาเลี้ยงจึงส่งเสียงรบกวน

ผู้น้อยอย่างมาก ซึ่งภายในอะพาร์ตเมนต์จะมีฉากแยกที่เป็นชั้นใต้ดินและชั้นดาดฟ้า ที่เป็นสถานที่เกิดเหตุชั่วร้ายขึ้นที่นี่เสมอ เพราะเป็นสถานที่ลับตาคน ซึ่งบ่งบอกถึงการดูแลรักษาความปลอดภัยที่ไร้ประสิทธิภาพ จนเป็นเหตุให้เกิดอันตรายต่อผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นี่ รวมไปถึงสัตว์เลี้ยงของพวกเขาด้วย



รูปที่ 5.23 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ที่มา: Bong, 2000

#### 5.6.2 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

พบว่าสถานที่เกิดเหตุในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder คือ สถานที่เกิดเหตุฆาตกรรมต่อเนื่องจริงที่เป็นแรงบันดาลใจให้ บง จุนโฮ สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมา ซึ่งคือเมือง ฮวาซอง (Hwaseong) ในประเทศเกาหลีใต้ ในช่วงปี ค.ศ. 1986 – 1991 ที่ยังไม่มีความเจริญมากนัก มีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ใช้ทำเกษตรกรรม ภายใต้อาณัติมีฉากที่สำคัญ ๆ เช่น ในตอนต้นเรื่องที่เป็นไร่ข้าวสาลีสีเหลืองอร่าม แต่กลับพบศพอยู่ในมุมมืดที่ทอระบายน้ำ และที่สถานีตำรวจที่มีห้องใต้ดินไว้สอบปากคำผู้ต้องหา ที่เจ้าหน้าที่ตำรวจมักมีการใช้กำลังข่มขู่ให้ผู้ต้องหาสารภาพ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงการทำงานของตำรวจในเกาหลีใต้สมัยนั้น จะสังเกตได้ว่ามักมีการซ่อนสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ไว้ยังจุดที่มีมิติของสถานที่ที่ภายนอกดูเป็นปกติ



รูปที่ 5.24 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

### 5.6.3 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง The Host

พบว่าสถานที่เกิดเหตุภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host จะอยู่ที่บริเวณแม่น้ำฮัน (Han River) ในยุคสมัยปัจจุบันในช่วงที่ภาพยนตร์ออกฉาย (ค.ศ. 2006) ซึ่งถือเป็นแม่น้ำสายหลักของเกาหลีใต้ เป็นสถานที่ที่มีผลต่อวิถีชีวิตและกิจกรรมของชาวเกาหลีใต้เป็นอย่างมาก และเป็นสถานที่จริงที่เกิดเหตุการณ์ลักลอบเทสารเคมีลงแม่น้ำ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมา ซึ่งสถานที่อยู่อาศัยของครอบครัวพัค (Park Family) ที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องก็อยู่บริเวณนั้น ซึ่งเป็นร้านขายของเล็ก ๆ บ่งบอกถึงฐานะของครอบครัวที่ไม่ได้ร่ำรวย และสถานที่สำคัญอีกที่หนึ่งคือบริเวณท่าระบายน้ำที่มีบรรยากาศที่ดูลึกลับวังเวง ซึ่งเป็นเหมือนการสื่อถึงสถานที่รวมของเสีย หรือสิ่งที่ไม่ดีต่าง ๆ ที่ถูกทิ้งลงท่าระบายน้ำ และสิ่งเหล่านั้น ก็ถูกถ่ายทอดผ่านสัตว์ประหลาดยักษ์ที่ออกมาอาละวาดภายในภาพยนตร์เรื่องนี้



รูปที่ 5.25 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ที่มา: Bong, 2006

#### 5.6.4 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Mother

พบว่าสถานที่เกิดเหตุภายในภาพยนตร์เรื่อง Mother เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบันในช่วงที่ภาพยนตร์ออกฉาย (ค.ศ. 2009) โดยในภาพยนตร์เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นธรรมชาติอยู่พอสมควร ไม่วุ่นวายแออัดนัก ภายในภาพยนตร์ไม่ได้กล่าวไว้ว่าเป็นที่ไหน แต่เป็นสถานที่ใกล้ชิดกับความเจริญอยู่บ้าง เนื่องจากมีสนามกอล์ฟอยู่บริเวณนั้น ซึ่งเป็นสถานที่ทำกิจกรรมของคนที่มีฐานะดี ส่วนในฉากที่สำคัญ ๆ ที่มักเกิดเหตุการณ์เลวร้ายขึ้นมักจะเป็นสถานที่ที่รกร้างอยู่เสมอ เช่น บ้านร้างที่เกิดเหตุพบศพเด็กสาว ห้องลับที่สถานีตำรวจ สวนสนุกร้าง ตรอกที่ลับตาคน กระทั่งที่ห่างไกล กลางทุ่งหญ้าที่ไร้ผู้คน



รูปที่ 5.26 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Mother

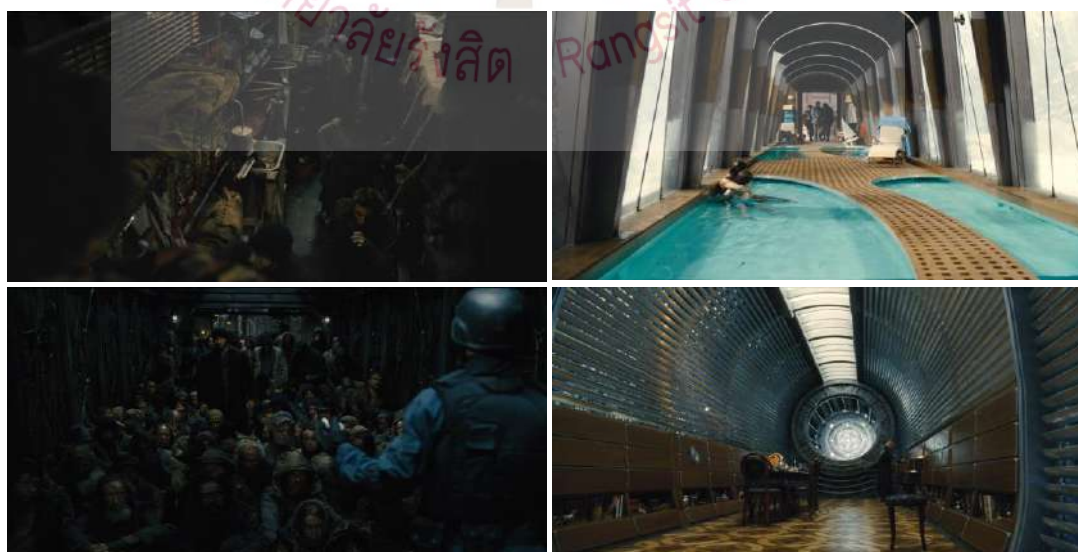
ที่มา: Bong, 2009



รูปที่ 5.27 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Mother  
ที่มา: Bong, 2009

### 5.6.5 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

พบว่าสถานที่เกิดเหตุภายในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer จะอยู่ในรถไฟซึ่งเป็นสถานการณ์จำลองในยุคอนาคตที่โลกกลายเป็นน้ำแข็งจนหมด (ค.ศ. 2031) ไม่สามารถมีสิ่งมีชีวิตอาศัยอยู่ได้ มีแต่เพียงรถไฟขบวนนี้เท่านั้นที่มีมนุษย์กลุ่มสุดท้ายอาศัยอยู่ ซึ่งแต่ละส่วนของรถไฟก็จะเป็นอยู่ที่แตกต่างกันออกไป ด้านหน้าขบวนจะเป็นกลุ่มอภิสิทธิ์ชนหรือกลุ่มคนที่มีฐานะดีที่ใช้เงินเพื่อซื้อความเป็นอยู่ที่หรูหรา และได้สิทธิ์เข้าถึงทรัพยากรที่มีจำกัดบนรถไฟขบวนนี้ก่อน ต่างกันกับท้ายขบวนที่มีการเป็นอยู่ที่แออัด และไม่มีสิทธิ์ได้เข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ ได้รับเพียงเศษอาหารเพื่อประทังชีวิตเนื่องจากผู้ที่อาศัยอยู่ท้ายขบวน เป็นกลุ่มคนที่มีฐานะยากจนจึงไม่มีเงินเพียงพอที่จะจ่ายเพื่อให้มีความเป็นอยู่ที่ดี ซึ่งการแบ่งสัดส่วนของที่อยู่อาศัยภายในภาพยนตร์ สามารถบ่งบอกถึงเรื่องชนชั้นและความเหลื่อมล้ำได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 5.28 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer  
ที่มา: Bong, 2013

### 5.6.6 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Okja

พบว่าสถานที่เกิดเหตุภายในภาพยนตร์เรื่อง Okja เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบันในช่วงที่ภาพยนตร์ออกฉาย (ค.ศ. 2017) โดยสถานที่เกิดเหตุภายในภาพยนตร์สามารถแบ่งให้เห็นชัด ๆ ได้ คือ พื้นที่นอกเมืองในประเทศเกาหลีใต้ บนภูเขาที่เป็นที่อยู่อาศัยของ มีจา (Mija) คุณปู่และโอคจา (Okja) แสดงให้เห็นถึงชีวิตที่เรียบง่ายใกล้ชิดกับธรรมชาติที่กว้างขวาง จึงทำให้โอคจา มีสุขภาพร่างกายที่ดีกว่ามนุษย์ตัวอื่น ๆ และ พื้นที่ในเมืองหลวงทั้ง กรุงโซล (Seoul) ในประเทศเกาหลีใต้ และในนครนิวยอร์ก (New York) ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่เป็นที่ตั้งของบริษัท Mirando Corporation สำนักงานใหญ่ ที่ล้อมรอบไปด้วยตึกสูงเรียงราย และเนื่องจากความเจริญในหลาย ๆ ด้าน มีคนจำนวนมากอาศัยและทำงานอยู่ เมืองหลวงของประเทศทั้ง นครนิวยอร์ก และกรุงโซล จึงแสดงให้เห็นถึงความวุ่นวาย การแข่งขันที่สูง ซึ่งบ่งบอกถึงความเป็นใหญ่ของมนุษย์ที่ใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลืองโดยไม่คำนึงถึงธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น



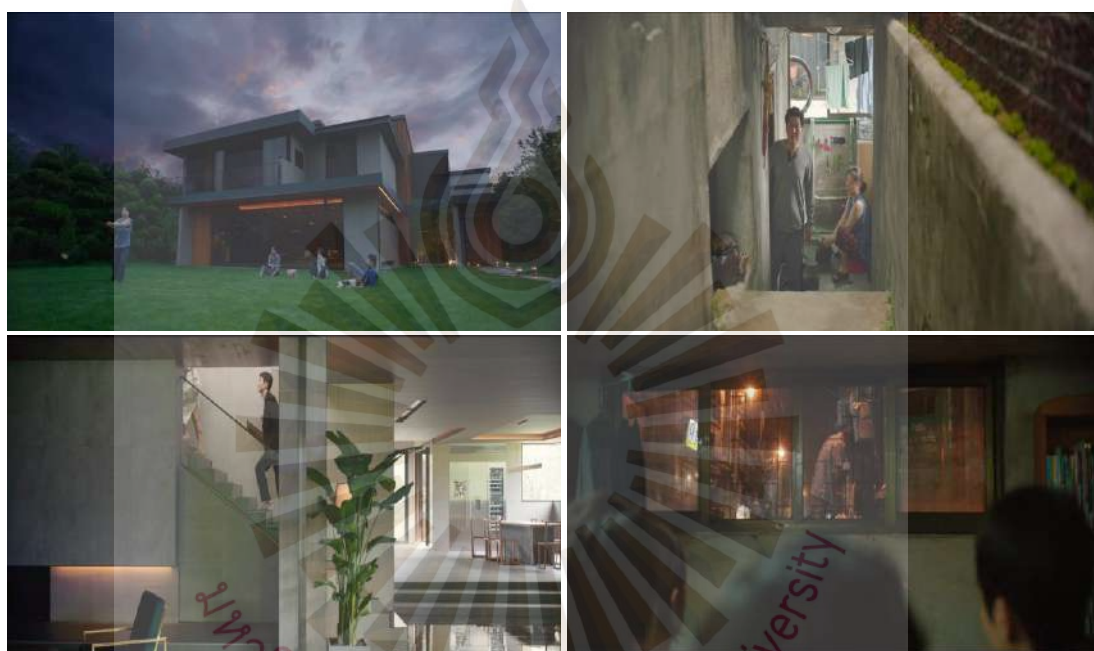
รูปที่ 5.29 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Okja

ที่มา: Bong, 2017

### 5.6.7 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

พบว่าสถานที่เกิดเหตุภายในภาพยนตร์เรื่อง Parasite เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบันในช่วงที่ภาพยนตร์ออกฉาย (ค.ศ. 2019) โดยจะมี 2 สถานที่หลัก ๆ คือ 1) บ้านของครอบครัวคิม (Kim

Family) ที่มีฐานะยากจนจึงมีข้อจำกัดของที่อยู่อาศัยจึงต้องอยู่บ้านที่ต่ำกว่าระดับถนน มีห้องหน้าต่างเล็ก ๆ แคทางเดียวเพื่อรับแสงจากภายนอก แสดงถึงความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก และ 2) บ้านของครอบครัวพัค (Park Family) ที่มีฐานะร่ำรวยอาศัยอยู่บนเนินเขา มีหน้าต่างที่กว้างโล่งรอบบ้านที่มีพื้นที่กว้างขวางสามารถมองเห็นทิวทัศน์และรับแสงจากธรรมชาติได้อย่างเต็มที่ แสดงถึงบรรยากาศความเป็นอยู่ที่ดีมาก ๆ ของคนที่มีฐานะที่ดี บ้านของทั้งสองครอบครัวจึงเป็นเหมือนการเปรียบเทียบว่าให้เห็นว่า คนจนอยู่ต่ำ คนรวยอยู่สูง ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 5.30 ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

## 5.7 ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำกับโดย บง จุนโฮ พบว่ามักมีการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายถึงประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญในภาพยนตร์อยู่ในทุก ๆ ช่วงของภาพยนตร์ เช่น ประเด็นปัญหาสังคมที่ภาพยนตร์ตั้งใจจะนำเสนอ สถานการณ์ที่สำคัญ ลักษณะนิสัยหรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีการแสดงสัญลักษณ์ที่สำคัญ ๆ ในช่วงต้นเรื่อง เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงประเด็นบางอย่างภายในภาพยนตร์ และในตอนจบของเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้คิดต่อหลังจากชมภาพยนตร์จบแล้วอยู่เสมอ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมทบทวนเรื่องราว

ภายในภาพยนตร์ที่เป็นประเด็นปัญหาสังคม มาตั้งคำถามกับชีวิตประจำวัน หรืออาจทำให้ผู้ชมอยากกลับมาชมภาพยนตร์เรื่องนี้อีกครั้งเพื่อหาความความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าวเพิ่มเติม

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของสัญลักษณ์ที่ปรากฏดังต่อไปนี้

### 5.7.1 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น พบว่ามักเป็นการสื่อถึงความหมายของลักษณะนิสัยของตัวละครและสถานการณ์ที่สำคัญ เช่น การใช้ม้วนกระดาษชำระเพื่อวัดระยะทาง เป็นการสื่อถึงความต้องการเอาชนะและต่อต้านภรรยาของ ยุนจู (Ko Yun-ju), การไล่เสื่อสีเหลืองของ ฮยุนนัม (Park Hyun-nam) ที่สื่อถึงความสดใสไร้เดียงสาหรือการมองโลกในแง่ดี และเสื่อสีแดงของ ยุนจู ที่สื่อถึงความร้อนแรงหรือการนองเลือด ขณะที่ต้องวิ่งไล่จับกัน, การที่ตัดสินใจช่วยสุนัขจากคนร้ายของ ฮยุนนัม ที่มีภาพเป็นคนเชียวอยู่เบื้องหลัง สื่อถึงจินตนาการของเธอที่ใฝ่ฝันจะได้ออกโทรทัศน์, การไล่ชุดคลุมกันฝนสีเหลืองของ ยุนจู ที่สื่อถึงความคิดของเขาที่มีต่อสุนัขที่เปลี่ยนไป, เลือดกำเดาของ ยุนจู ที่ไหลหลังจาก ฮยุนนัม บอกลักษณะของคนร้าย เป็นการสื่อถึงบาดเจ็บจากภายในของ ยุนจู, การเก็บสลากกินแบ่งที่ตกอยู่ที่พื้นขึ้นมาจาก ยุนจู ที่สื่อถึงความสนใจที่มีต่อสิ่งที่คุณเหมือนจะไร้ค่า มากกว่าสุนัขที่เขาพามาเดินเล่น, การช้อนเงินสินบนไว้ได้กล่องเล็ก แต่เมื่อใส่กลับเข้าไปแล้วนั้นไม่พอดีกับกล่องเดิม สื่อถึงการปกปิดการทำความผิดที่ไม่ปกติให้ทุกอย่างดูเหมือนปกติ, ยุนจู ที่วิ่งแข่งกลุ่มนักกีฬาที่กำลังซ้อมวิ่ง เป็นการสื่อถึงการวิ่งที่ไม่ใช่การวิ่งเพื่อออกกำลังกายปกติ, การรูดม่านเพื่อให้ห้องมืด สื่อถึงความมืดมิดในจิตใจของ ยุนจู ที่เลือกใช้ชีวิตสินบนเพื่อแลกกับตำแหน่งเป็นต้น



รูปที่ 5.31 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

ที่มา: Bong, 2000



รูปที่ 5.32 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite  
ที่มา: Bong, 2000

### 5.7.2 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น สามารถพบได้ในทุกช่วงของภาพยนตร์ เนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์นั้นเป็นการตามหาตัวฆาตกรต่อเนื่องที่ยังลอยนวล การพบเจอหลักฐานต่าง ๆ จึงถือเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในการสื่อความหมายที่เชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ เช่น การจับตักแตงที่พรางตัวอยู่ในนาข้าวของเด็กชายช่วงต้นเรื่อง ที่สื่อถึงการไล่จับตัวคนร้ายที่กลมกลืนอยู่กับบุคคลทั่วไป, การที่ภรรยาของ พัก ดูมัน (Park Doo-man) กำลังแคะหูให้พร้อมกับบอกข่าวลือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคดี ที่สื่อถึงความหูเบาเป็นคนเชื่ออะไรง่าย ๆ ของ พัก ดูมัน, การใช้สีแดงที่หูดของเหยื่อผู้โชคร้าย หรือ หลาย ๆ ครั้งที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ, หุ่นไล่กาที่ตั้งอยู่ตรงที่เกิดเหตุ ที่สื่อถึงร่างที่ไร้วิญญาณของเหยื่อผู้โชคร้าย, การใช้พลาสติกปิดแผล ที่สื่อถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าไปเรื่อย ๆ ทำงานแบบไม่มีแบบแผนของเจ้าหน้าที่ตำรวจ, การเดินหายไปในอุโมงค์ของ ฮยุนกยู (Park Hyeon-gyu) ที่เป็นผู้ต้องสงสัยคนสำคัญ แต่ผลของการตรวจหลักฐานยืนยันว่า ฮยุนกยู ไม่ใช่คนร้าย การเดินหายไปกับความมืดจึงเป็นการสื่อถึงความมืดมิดในการทำคดีของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ที่ต้องหาคคนร้ายตัวจริงที่ยังคงเป็นปริศนาต่อไป, เลือดของผู้ต้องสงสัยที่ถูกรถไฟชนกระเด็นใส่ตัวของ พัก ดูมัน ที่สื่อว่าการตายของเขานั้นมาจากการกดดันของ พัก ดูมัน, การจ้องมองมาที่ผู้ชมของตัวละคร พัก ดูมัน ในตอนจบของเรื่อง ที่สื่อถึงการจ้องมองตัวคนร้ายตัวจริงที่อาจกำลังดูภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่เป็นต้น



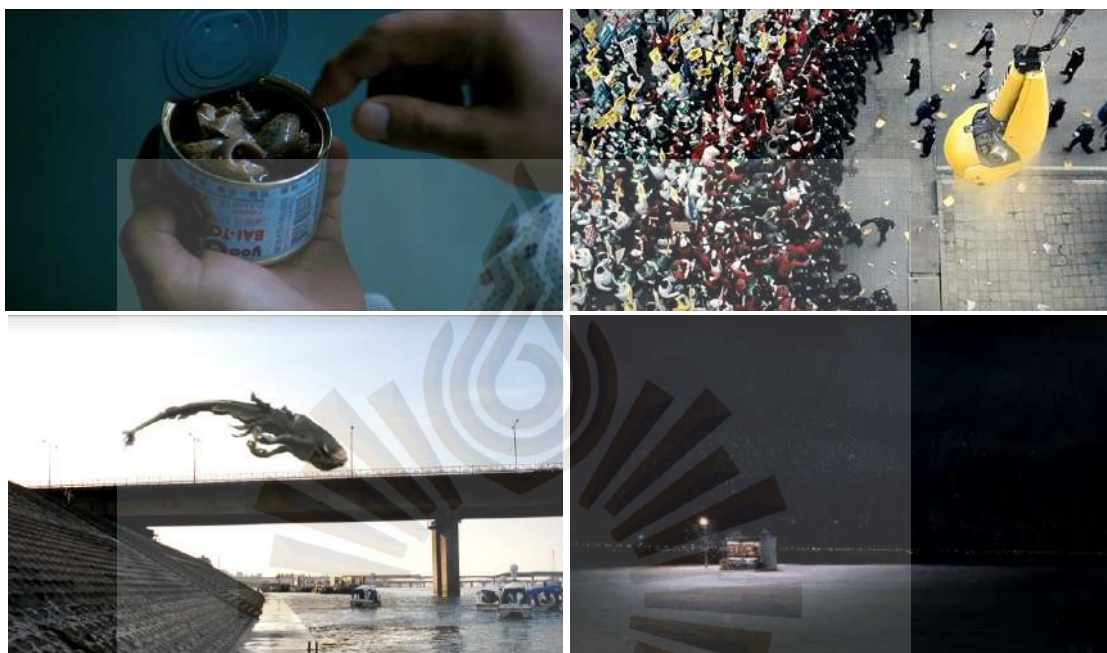
รูปที่ 5.33 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder  
ที่มา: Bong, 2003

### 5.7.3 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Host

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น พบว่ามีการใช้สัตว์ประหลาดยักษ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากตัวเชื่อมโยงและสื่อความหมาย ไปยังประเด็นปัญหาสังคมต่าง ๆ ที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการลักลอบ تهสารเคมีอันตรายลงแม่น้ำจนเกิดเป็นสัตว์ประหลาดยักษ์ขึ้นมา, การทิ้งขยะลงแม่น้ำของผู้คนที่สื่อถึงความมั่งคั่งของผู้คน, การถูกแทรกแซงจากต่างชาติและการทำงานที่ไร้ประสิทธิภาพของรัฐบาลในการจัดการกับสัตว์ประหลาดยักษ์, การประทุของผู้อื่นที่ไม่พอใจกับการใช้สารเคมีของรัฐบาล เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีสัญลักษณ์สื่อถึงลักษณะนิสัยหรือปมของตัวละคร เช่น การพลอหลับของ กังดู (Park Gang-du) ที่เกิดจากความยากจนในวัยเด็ก จึงไม่ค่อยมีโอกาสรับสารอาหารที่ครบถ้วน โตขึ้นมาสมองเลยได้รับการพัฒนาที่ไม่สมบูรณ์รอบสัปดาห์, รวมไปถึงการถือขวดเหล้าของ นัมอิล (Park Nam-il) และการถือเหรียญทองแดงของ นัมจู (Park Nam-joo) เข้ามาในพื้นที่ลึกลับ ที่บ่งบอกว่านัมอิลนั้นเป็นคนใจเมตตา ส่วนนัมจูนั้นได้เหรียญทองแดงเพราะความล้มเหลว ซึ่งเป็นนิสัยของเธอ

ด้านของสัญญาณอื่น ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ เช่น การกินปลาหมึกกระป๋องของกังดู ที่สื่อถึงความไม่หิวคณลัวสัตว์ประหลาดยักษ์แม้นั้นน้อย, การใช้เท้าปิดโทรทัศน์ของกังดู ขณะที่กำลังมีข่าวของรัฐบาล, บ้านที่ตั้งโคเคเดียอยู่ท่ามกลางหิมะตก ที่สื่อถึงความล้าพัง ความสูญเสียของครอบครัวพัก (Park Family) หลังจากการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดยักษ์ เป็นต้น



รูปที่ 5.34 สัญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Host

ที่มา: Bong, 2006

#### 5.7.4 สัญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Mother

สัญญาณที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น พบว่ามักเป็นการสื่อถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และสถานการณ์ที่สำคัญ เช่น การเดินท่ามกลางทุ่งหญ้าของตัวละครแม่ที่ขัดแย้งกับใบหน้าที่สุดเศร้าของเธอ ที่สื่อถึงการทำให้ตัวให้สนุกเพื่อพยายามจะลืมสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้น, การที่มีคบบาดมือตัวละครแม่ที่สื่อถึงความเป็นห่วงลูกชายจนไม่ระวังตัวเอง, โดจุน (Yoon Do-joon) ที่ทำมือเป็นเงากระทบผนังขณะอยู่ในห้องสอบสวน ที่สื่อถึงนิสัยของเขาที่แม่สถานการณ์จะแยแค่ไหน เขาเองก็ยังเล่นเหมือนเด็กตลอดเวลา, ขวดน้ำที่หกหลังจากการมี Sex ของจินแท (Jim-tae) ที่สื่อถึงความปลดปล่อยหรือการถึงจุดสุดยอด, การเดินตากฝนของตัวละครแม่โดยไม่รับร่มจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ ที่สื่อถึงการคิดว่าเจ้าหน้าที่ตำรวจไม่สามารถพึ่งพาได้ เป็นต้น



รูปที่ 5.35 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Mother

ที่มา: Bong, 2009

### 5.7.5 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น พบว่ามักเป็นการบ่งบอกถึงสถานการณ์และเหตุการณ์ที่สำคัญ เช่น การใช้รองเท้าวางบนหัว ที่สื่อถึงการถูกเหยียดหยามและลดทอนความเป็นมนุษย์ของกลุ่มคนหัวขบวนที่มีต่อกลุ่มคนท้ายขบวน, บุหรี่ที่เหลือ 2 มวนสุดท้ายของโลกแต่มีไม้ขีดเหลือ 4 ก้าน สื่อถึงหน้าที่ของไม้ขีดที่มากกว่าแค่การใช้เพื่อจุดบุหรี่, การกรีดท้องปลา ก่อนจะต่อสู้ ที่สื่อถึงการข่มขู่หรือการนองเลือด, รถไฟที่ต้องพุ่งชนน้ำแข็งที่ขวางอยู่บนราง สื่อถึงการพยายามเอาชนะธรรมชาติของมนุษย์, การแจกไข่ที่ซุกป็นไว้ด้านล่าง ที่สื่อถึงความหวังดีประสกร้าย, หมีขาว ที่สื่อถึงสภาพอากาศของโลกที่เปลี่ยนไปจนสามารถมีสิ่งมีชีวิตอาศัยอยู่ได้แล้ว, การรอดชีวิตของเด็กหญิงและเด็กชายสองคน ที่อาจสื่อ Adam กับ Eve ที่เป็นเรื่องเล่าจุดเริ่มต้นของมนุษย์ เป็นต้น



รูปที่ 5.36 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

ที่มา: Bong, 2013

#### 5.7.6 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Okja

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น พบว่ามีการใช้ตัวโอคจา (Okja) เป็นตัวเชื่อมโยงและสื่อความหมาย ไปยังประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญ เช่น ความอุดมสมบูรณ์จากการที่ได้อาศัยอยู่ในธรรมชาติ, ภาพการมองเห็นสุสานช่วงที่ถูกพาตัวมาถึงประเทศสหรัฐอเมริกา, การเลี้ยงดูและการจัดการของสัตว์ที่ถูกเลี้ยงเพื่อเป็นอาหารมนุษย์ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ปรากฏ เช่น ต้นไม้ปลอมที่บริษัท Mirando Corporation ที่สื่อถึงการแสวงหารักธรรมชาติของบริษัทแห่งนี้, หมูทองคำที่ปู่ของมีจา (Mija) มอบไว้เพื่อแลกกับการที่ส่งตัวโอคจาไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา ที่สื่อว่ามีจานั้นไม่ได้สนใจเงินทองมากไปกว่าการได้พาตัวโอคจาลับบ้าน แต่ทางแนนซี่ (Nancy Mirando) ที่เป็นเจ้าของบริษัทนั้น ไม่ได้สนใจเรื่องอื่นนอกจากเงินทองและผลประโยชน์, การที่มีจาและคุณปู่นั่งทานข้าวในช่วงท้ายของเรื่องที่บนโต๊ะอาหารมีแต่ผัก ที่อาจสื่อถึงการเลิกกินเนื้อสัตว์ของตัวละครทั้งคู่ เป็นต้น



รูปที่ 5.37 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Okja  
ที่มา: Bong, 2017

### 5.7.7 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์นั้น พบว่ามักจะสอดคล้องกับประเด็นของความเหลื่อมล้ำ และลักษณะนิสัยที่แตกต่างระหว่างครอบครัวพัค (Park Family) ที่มีฐานะร่ำรวย กับครัวจิม (Kim Family) ที่มีรายได้ต่ำ เช่น การเข้าถึงของสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่บ้านของครอบครัวจิม เนื่องจากบ้านของพวกเขาอยู่ต่ำกว่าระดับถนน จึงต้องเดินหาสัญญาณไปยังจุดที่สูงที่สุดในบ้านซึ่งก็คือห้องส้วม ที่สื่อถึงคุณภาพชีวิตที่ย่ำแย่และความยากลำบากในการใช้ชีวิตประจำวันของพวกเขา, เหรียญรางวัล และรูปภาพที่บ่งบอกว่าตัวละครซุงซุก (Chung-sook) ผู้เป็นแม่ของครอบครัวจิมนั้นเป็นนักกีฬาเก่า ซึ่งมีความแข็งแรงมากกว่าแม่บ้านทั่วไป, ก้อนหินที่ครอบครัวจิมได้รับเป็นของขวัญ ที่สื่อถึงการมองสิ่งต่าง ๆ ปะปนกับความเชื่อที่พิสูจน์ไม่ได้โดยไม่สนใจเหตุผลชักเท่าไร เพราะสิ่งที่พวกเขาต้องการคือความหวังที่อาจมีสิ่งดี ๆ เกิดขึ้นจากการครอบครองสิ่งของนาโชค แต่แท้จริงแล้วก็เพียงก้อนหินก้อนหนึ่ง, การพับกล่องพิซซ่าของครอบครัวจิม ที่สื่อถึงการงานที่เน้นปริมาณมากกว่าคุณภาพ, เรื่องของกลิ่นเฉพาะตัว ที่สื่อถึงความแตกต่างระหว่างครอบครัวจิม ที่มีรายได้น้อย และมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก มีเรื่องอื่น ๆ ที่สำคัญให้ต้องสนใจมากกว่าเรื่องของกลิ่นตัวหรือภาพลักษณ์, กางเกงชั้นใน ที่บ่งบอกถึงรสนิยมที่แตกต่างระหว่างทั้ง 2 ครอบครัว เป็นต้น



รูปที่ 5.38 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Parasite  
ที่มา: Bong, 2019

## 5.8 ผลการวิเคราะห์เสียง

จากการวิเคราะห์เสียงภายในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่องที่กำกับโดย บง จุนโฮ พบว่ามักมีการใช้เสียงดนตรีจากวงออร์เคสตรา (Orchestra) มาช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ในภาพยนตร์ให้ชัดเจนขึ้น โดยที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องแต่ละเหตุการณ์ก็จะมีเสียงดนตรีชิ้นเอกที่ต่างกันออกไป เช่น การใช้เสียงของเปียโน (Piano) หรือกีตาร์ (Guitar) เป็นเสียงเด่นในการสร้างอารมณ์ เป็นต้น โดยในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องก็อาจมีการใช้เครื่องดนตรีหลักหลายชิ้น ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมและเข้มข้นของเนื้อเรื่อง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่เริ่มต้นด้วยการบรรเลงเปียโน จากนั้นค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นชุดเครื่องสาย และต่อจากนั้นก็เป็นการใช้เสียงจากวงออร์เคสตรา พร้อมด้วยเสียงร้องประสาน ซึ่งถือเป็นการไล่ระดับของอารมณ์ภายในภาพยนตร์ได้อย่างเหมาะสม จะมีเพียงภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite ที่มีการใช้เสียงดนตรีจากการร่ำกลองและการใช้เปียโนขึ้นเดียวเป็นหลักในการช่วยสร้างอารมณ์ภายในภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของเขาจึงทำให้ทุนในการสร้างมีไม่มากนัก การใช้เสียงดนตรีประกอบที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น วงออร์เคสตรา จึงอาจไม่เหมาะสมกับงบประมาณซักเท่าไร แต่หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder ประสบความสำเร็จและถูกพูดถึงเป็นอย่างมาก ทำให้ บง จุนโฮ เป็นที่ยอมรับมากขึ้น ทุน

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องต่อมาของเขาก็มียกขึ้นด้วย จึงทำให้สามารถใช้เสียงประกอบจากวงออร์เคสตราหรือการใช้เสียงประกอบอื่น ๆ ที่หลากหลาย มาช่วยส่งเสริมอารมณ์ภายในภาพยนตร์ให้ชัดเจนและยิ่งใหญ่ได้ยิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ มีรายละเอียดของเสียงดังต่อไปนี้

#### 5.8.1 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite

เสียงพูด พบว่าเป็นการสนทนาของตัวละครเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

เสียงดนตรี พบว่าภายในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite มีการใช้เสียงของการร่ำกลอง และเปียโน (Piano) มาช่วยสร้างความตื่นเต้นของเหตุการณ์ในภาพยนตร์

เสียงประกอบ พบว่าด้านของเสียงประกอบที่ได้ยินอย่างชัดเจนและเป็นจุดที่สำคัญของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์คือ เสียงเห่าของสุนัขที่มีคนแอบเอามาเลี้ยงในอะพาร์ตเมนต์

#### 5.8.2 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder

เสียงพูด พบว่าเป็นการสนทนาของตัวละครเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ โดยที่จะมีการเปิดเผยข้อมูลของคดีอยู่ในบทสนทนาตัวละครอยู่หลายครั้ง

เสียงดนตรี พบว่าเป็นเสียงดนตรีในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) คลอประกอบเบา ๆ เป็นพื้นหลัง เพื่อสร้างบรรยากาศอันตึงเครียด หมองหม่น และความอันตราย

เสียงประกอบ พบว่าเสียงประกอบส่วนใหญ่จะเป็นเสียงของบรรยากาศตามเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ และเป็นเสียงของการต่อสู้หรือเสียงของการกระทบกระทั่งกันของตัวละครที่ช่วยให้รู้สึกสมจริงและช่วยเน้นการกระทำของตัวละครให้ผู้ชมได้เกิดอารมณ์มากขึ้น

#### 5.8.3 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง The Host

เสียงพูด พบว่าเสียงพูดของตัวละครนั้นนอกจากจะเป็นการสื่อสารแล้ว ภายในเรื่องยังเป็นการบอกถึงปมในอดีตที่สำคัญ ๆ ของตัวละครแต่ละตัว และเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์มากขึ้นด้วย

เสียงดนตรี พบว่าภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host เป็นการใช้นักร้องบรรเลงของเครื่องสายในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) ที่มาช่วยเร้าอารมณ์ต่าง ๆ ทั้งความตื่นเต้น ความวังเวง ความเศร้า การหมดหวัง

เสียงประกอบ พบว่าเสียงประกอบที่ได้ยินอยู่บ่อยครั้งคือเสียงของสัตว์ประหลาดยักษ์ และเสียงของการแตกกระจายของสิ่งของต่าง ๆ เวลาที่มีเหตุที่ต้องประทะกับตัวละครภายในเรื่อง และจะมีเสียงบรรยากาศ ที่มาช่วยสร้างความรู้สึกถึงบรรยากาศ ริมน้ำ หรือท่าระบายน้ำ ในฉากต่าง ๆ

#### 5.8.4 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Mother

เสียงพูด พบว่าเป็นบทสนทนาของตัวละครภายในเรื่องถือเป็นส่วนสำคัญที่คอยบอกความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง และเป็นการคลายปมต่าง ๆ ภายในภาพยนตร์

เสียงดนตรี พบว่าภายในภาพยนตร์เรื่อง Mother จะได้ยินเสียงดนตรีอยู่หลากหลายแนว เช่น เสียงดนตรีบรรเลงในจังหวะ Rumba ที่มีเสียงกีตาร์ (Guitar) โดดเด่นเป็น และในบางช่วงจะมีเสียงของทรัมเป็ต (Trumpet) และเสียงบรรเลงของเครื่องดนตรีในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) ประเภทยายเข้ามาช่วยเร้าอารมณ์ เพิ่มความตื่นเต้นตามแต่สถานการณ์ในภาพยนตร์

เสียงประกอบ พบว่าเป็นเสียงของบรรยากาศตามเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ รวมไปถึงเสียงของการกระทำของตัวละคร และในหลาย ๆ ครั้งเสียงเดินของตัวละครที่ภาพยนตร์ได้เน้นให้ดังขนาดที่ผู้ชมสามารถได้ยินได้โดยไม่ต้องตั้งใจฟัง

#### 5.8.5 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer

เสียงพูด พบว่าเสียงพูดมีการใช้สองภาษาด้วยกันคือ ภาษาเกาหลี และภาษาอังกฤษ เพื่อแสดงถึงความหลากหลายทางเชื้อชาติของตัวละครที่เป็นตัวแทนของมนุษย์กลุ่มสุดท้ายที่รอดชีวิต

เสียงดนตรี พบว่าเสียงดนตรีส่วนใหญ่ภายในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer จะเป็นการใช้เสียงของเปียโน (Piano) และเสียงดนตรีบรรเลงในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) มาช่วยสร้างบรรยากาศ ดึงเครียด กดดัน

เสียงประกอบ พบว่าเสียงประกอบจะเป็นเสียงที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของเครื่องจักร ซึ่งเป็นบรรยากาศในขบวนรถไฟ

### 5.8.6 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Okja

เสียงพูด พบว่าเสียงพูดในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีการใช้สองภาษาด้วยกันคือ ภาษาเกาหลี และภาษาอังกฤษ ซึ่งความแตกต่างระหว่างสองภาษาถูกนำมาใช้เป็นประเด็นภายในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เพื่อที่จะสะท้อนให้คนเกาหลีตระหนักถึงการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอีกด้วย

เสียงดนตรี พบว่าภายในภาพยนตร์เรื่องนี้จะได้ยินเสียงดนตรีอยู่หลากหลายแนวตามแต่เรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เช่น ดนตรีเครื่องสายบรรเลงในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) ที่แสดงถึงความซาบซึ้ง รวมไปถึง เพลงที่มีคำร้องมาช่วยส่งเสริมเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ เช่น Annie's Song ของ John Denver เป็นต้น

เสียงประกอบ พบว่าเสียงประกอบที่ได้ยินอยู่บ่อยครั้งจะเป็นเสียงของตัว โอคจา และเสียงของบรรยากาศที่ช่วยส่งเสริมสถานการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ ให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

### 5.8.7 เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

เสียงพูด พบว่าจะเป็นบทสนทนาของตัวละครภายในเรื่องถือเป็นส่วนสำคัญที่คอยบอกความรู้สึกก็นึกคิดของตัวละครที่เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง และเป็นการคลายปมต่าง ๆ ภายในภาพยนตร์ และมีการบรรยายของคิม กีอู (Kim Ki-Woo) ในช่วงท้ายเท่านั้น

เสียงดนตรี พบว่าช่วงแรกของภาพยนตร์จะเริ่มด้วยบรรเลงเปียโน (Piano) จากนั้นจะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นการใช้เสียงดนตรีในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) ซึ่งถือเป็นการไล่ระดับทางอารมณ์ของผู้ชมให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

เสียงประกอบ พบว่าส่วนใหญ่จะเป็นการขยายเสียงของการกระทำของตัวละคร เพื่อช่วยเน้นถึงการกระทำนั้น ๆ ของตัวละคร ที่เป็นการกระทำที่ธรรมดาที่พบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของผู้ชม

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากผลวิจัย “การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ” ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) ในภาพยนตร์ขนาดยาวทั้ง 7 เรื่อง ที่กำกับโดย บง จุนโฮ ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม และ ภาษาศาสตร์ร่วมกับสัญวิทยา ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปผลและอภิปรายผลโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 6.1 สรุปผลการวิจัย

##### 6.1.1 ผลสรุปการวิจัยด้านการสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

จากการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง ผลการวิจัยในด้านการสะท้อนปัญหาสังคมในแต่ละด้าน คือ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง 3) ด้านสังคม 4) ด้านสถานะแวดล้อมเป็นพิษ พบว่ามีประเด็นที่สำคัญ ที่เป็นประเด็นหลักหรือสถานการณ์หลักของภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

##### 6.1.1.1 ด้านเศรษฐกิจ

พบว่าภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มีการสะท้อนถึงปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจ ในประเด็นที่สำคัญ 4 ประเด็น คือ ความยากจน การว่างงาน ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ และการตลาดที่หลอกลวงผู้บริโภค โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ประเด็นปัญหาที่ปรากฏ          | ภาพยนตร์                                                          |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1. ความยากจน                  | - พบในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง                                       |
| 2. การว่างงาน                 | - Barking Dogs Never Bite<br>- The Host<br>- Mother<br>- Parasite |
| 3. ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ  | - Snowpiercer<br>- Parasite                                       |
| 4. การตลาดที่หลอกลวงผู้บริโภค | - Okja                                                            |

(1) ประเด็นความยากจน ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องของ บง จุนโฮ เพราะความยากจนถือเป็นปัญหาตั้งต้นที่เชื่อมโยงไปสู่ประเด็นอื่น ๆ ในสังคม หรืออาจเป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจทำเรื่องเลวร้าย เช่น ความเหลื่อมล้ำ การลักขโมย การปล้นชิงทรัพย์ เป็นต้น ทั้งนี้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจไม่ได้พูดถึงประเด็นความยากจนโดยตรง แต่ในภาพยนตร์ทุกเรื่องล้วนมีตัวละครสำคัญ ที่ต้องเจอความยากลำบากในการใช้ชีวิต มีความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก ถูกใช้อำนาจโดยมิชอบ หรือถูกปิดกั้นทางโอกาส เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่มีตัวละครเซจู (Se-joo) เด็กเร่ร่อนผู้หิวโหย ที่ต้องขโมยอาหารเพื่อประทังชีวิตในแต่ละวัน และในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่มีตัวละครอาจอง (Moon Ah-jung) เด็กสาวผู้โชคร้ายที่ถูกฆาตกรรมจนเสียชีวิต ในภาพยนตร์ได้เล่าว่าเธอยอมแลกทุกอย่างแม้กระทั่งร่างกายของเธอ เพื่อที่จะได้อาหาร หรือเงินไปซื้อเหล้าขาวให้ยายของเธอ เป็นต้น

(2) ประเด็นการว่างงาน ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite ผ่านตัวละครอินเซียว (Bae Eun-Sil) ภรรยาของยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่อง ที่ต้องออกจากงานเนื่องมาจากการตั้งครรภ์ และในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่ตัวละครนัมอิล (Park Nam-il) นั้นเรียนจบมหาวิทยาลัยแต่ไม่มีงานทำ จึงทำให้เขาเป็นคนที่มិនิสัยชื่นชอบในการดื่มสุราไปวัน ๆ เพราะไม่มีหน้าที่การงานให้ต้องรับผิดชอบ และในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่ตัวละครจินแท (Jin-tae) นั้นเป็นบุคคลว่างงาน จึงมีการใช้ชีวิตที่สเปซ เมื่อมีโอกาที่จะทำให้เขามีรายได้ เขาจึงไม่สนใจว่าเรื่องนั้นจะเป็นเรื่องที่ถูกหรือผิด รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่เรื่องราวเลวร้ายต่าง ๆ เริ่มต้นจากความต้องการที่จะมีงานทำของครอบครัวคิม (Kim Family)

(3) ประเด็นความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer ที่แสดงให้เห็นถึงการเป็นอยู่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เมื่อผู้ที่มีฐานะร่ำรวยสามารถซื้อชีวิตความเป็นอยู่ที่สุขสบายภายในขบวนรถไฟได้ แต่กลุ่มที่มีฐานะยากจนนั้น ไม่มีสิทธิ์มีเสียงในการออกความเห็นใด ๆ ต้องทนทุกข์กับชีวิตที่ถูกกำหนดจากผู้ที่มีฐานะร่ำรวยเท่านั้น หรือในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่มีเนื้อเรื่องเป็นการสะท้อนถึงความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงระหว่างสองครอบครัวที่มีฐานะที่ร่ำรวย กับ ครอบครัวที่ยากจน

นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ก็มักจะมีการพูดถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำอยู่ด้วย โดยมักมีตัวละครที่เป็นกลุ่มคนที่ร่ำรวย หรือเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจมาเปรียบเทียบกับให้เห็นถึงความแตกต่างกันกับตัวละครที่ยากจน ถูกกดขี่ หรือเป็นคู่ขัดแย้งในภาพยนตร์

(4) ประเด็นการตลาดที่หลอกลวงผู้บริโภค ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Okja โดยแสดงให้เห็นถึงโครงการ Super Pig ที่เป็นการทำการตลาดเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่บริษัท Mirando Corporation โดยการให้เกษตรกรทั่วโลกการเลี้ยงดูสัตว์ชนิดใหม่นี้แข่งกันในช่วงเวลา 10 ปี เมื่อครบกำหนดสัตว์ชนิดใหม่ที่อยู่กับเกษตรกรคนไหนมีลักษณะสุขภาพที่สมบูรณ์ที่สุดจะเป็นผู้ชนะไป แต่แท้จริงแล้วโครงการนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นการปกปิดแหล่งกำเนิดของสัตว์ชนิดใหม่ที่จะมาเป็นอาหารให้กับมนุษย์ เพื่อไม่ให้ผู้บริโภครู้ว่ากำลังบริโภคเนื้อของสัตว์ที่เกิดจากการตัดต่อพันธุกรรม

จากที่ได้นำข้อมูลมาสรุปจะสังเกตได้ว่าการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ มักเป็นการแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของระบบทุนนิยมอยู่เสมอ เนื่องจากผู้คนในสังคมปัจจุบัน ไม่สามารถหลีกเลี่ยงระบบทุนนิยมที่มีทั้งข้อดีและข้อเสียได้ ภาพยนตร์ของบง จุน โฮ มักสะท้อนให้เห็นถึงข้อเสียของระบบทุนนิยมในแง่ต่าง ๆ เช่น ประเด็นความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ที่นับวันยิ่งเพิ่มขึ้นมากเรื่อย ๆ หากไม่ถูกกล่าวถึงเพื่อให้สังคมตระหนักถึงและช่วยกันแก้ไข หรือปล่อยให้เป็นไปตามกลไกของระบบทุนนิยม ผู้คนที่เกิดในครอบครัวที่มีฐานะยากจนนั้น จะมีความเป็นอยู่และใช้ชีวิตในสังคมได้ยากลำบากอย่างมาก ดังที่ ยูวัล โนอาห์ แฮรารี (2561, น. 454) นักประวัติศาสตร์ชาวอิสราเอลที่ได้กล่าวถึงช่องโหว่ของระบบทุนนิยมที่เป็นสาเหตุหลักและที่มาของความเหลื่อมล้ำไว้ว่า ไม่มีอะไรจะใช้รับประกันได้เลยว่าผลกำไรจะได้มาด้วยวิธีการที่ยุติธรรมหรือกระจายออกไปถึงทุกคนอย่างยุติธรรม ในทางตรงกันข้าม ความปรารถนาจะเพิ่มผลกำไรและผลผลิตทำให้คนเราตาบอดไม่เห็นสิ่งต่าง ๆ ที่กั้นขวางอยู่ระหว่างทาง เมื่อการเติบโตกลายเป็นความดีสูงสุดโดยไม่จำเป็นต้องพิจารณาถึงศีลธรรมอื่นใดอีกก็ย่อมนำไปสู่หายนะได้อย่างง่ายดาย ในหลายศาสนา เช่น คริสเตียนหรือพวกรัชาธิปไตยคนนับล้าน ๆ คนโดย

การเผาด้วยความเกลียดชัง ทุนนิยมก็ฆ่าคนนับล้าน ๆ คนอย่างเลือดเย็นได้ไม่แตกต่างกันเมื่อมีความ  
ละโมภมาผสมโรง

#### 6.1.1.2 ด้านการเมือง

พบว่าภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ มีการสะท้อนถึงปัญหาสังคมด้านการเมือง ใน  
ประเด็นที่สำคัญ 6 ประเด็นคือ การคอร์รัปชัน การถูกแทรกแซงจากต่างชาติ การปฏิบัติหน้าที่โดยมิ  
ชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ การประท้วงทางการเมือง สวัสดิการจากภาครัฐ และการเล่นพรรคเล่นพวก  
โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ

| ประเด็นปัญหาที่ปรากฏ                          | ภาพยนตร์                                                        |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 1. การคอร์รัปชัน                              | - Barking Dogs Never Bite<br>- The Host<br>- Mother<br>- Okja   |
| 2. การถูกแทรกแซงจากต่างชาติ                   | - The Host<br>- Okja                                            |
| 3. การปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ | - Memories of Murder<br>- The Host<br>- Mother<br>- Snowpiercer |
| 4. การประท้วงทางการเมือง                      | - Memories of Murder<br>- The Host<br>- Snowpiercer             |
| 5. สวัสดิการจากภาครัฐ                         | - Parasite                                                      |
| 6. การเล่นพรรคเล่นพวก                         | - Parasite                                                      |

(1) ประเด็นการคอร์รัปชัน ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite ที่ยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่อง มีความจำเป็นที่จะต้องจ่ายเงินใต้โต๊ะ เพื่อจะได้เลื่อนตำแหน่งไปเป็นศาสตราจารย์ และตัวละครพัค ฮีบอง (Park Hee-bong) ภายในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่มีนิสัยชอบยัดเงินใต้โต๊ะเวลามีปัญหา รวมไปถึงตัวละครแม่ ในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่ยอมทำทุกอย่าง โดยไม่สนว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่ผิดหรือถูก เพื่อให้ลูกชายของเขาหลุดพ้นจากคดีฆาตกรรม

(2) ประเด็นการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง The Host อย่างชัดเจน จะเห็นได้จากการที่รัฐบาลของประเทศเกาหลีได้นั้นอยู่ภายใต้การชักใยของประเทศสหรัฐอเมริกา มากจนไม่สนใจผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับประชาชน มีระบบการทำงานที่เป็นความลับมากมาย บิดเบือนความจริง ซึ่งแสดงถึงประชาธิปไตยที่ไม่แท้จริง หรือในภาพยนตร์เรื่อง Okja ที่สะท้อนถึงประเด็นนี้ผ่านการทำงานของบริษัท Mirando Corporation ซึ่งเป็นบริษัทข้ามชาตินขนาดใหญ่ที่กระจายอยู่ทั่วทุกมุมโลก การแทรกแซงการทำงานจากสำนักงานใหญ่จึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นอยู่เสมอ

(3) ประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder ที่เจ้าหน้าที่ตำรวจภายในเรื่องนั้น มักมีการบีบบังคับให้ผู้ต้องสงสัยรับสารภาพโดยการใช้กำลัง เพื่อเร่งปิดคดี หรือการทุ่มกองกำลังตำรวจเพื่อไปจัดการกับกลุ่มผู้ประท้วงทางการเมือง จนไม่มีกำลังตำรวจเพียงพอที่จะจัดการกับคดีอื่น ๆ และภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในประเด็นนี้ คือเป็นการแสดงให้เห็นถึงการทำงานที่สะเพร่าของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ที่รีบเร่งปิดคดีโดยที่พยานหลักฐานนั้นดูไม่สมเหตุสมผล รวมไปถึงการใช้อำนาจโดยมิชอบขณะปฏิบัติงานอีกด้วย และภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่ปรากฏตัวละครที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐหลายหน่วยงาน เช่น ตำรวจ ทหาร หรือแม้กระทั่งแพทย์และพยาบาล เป็นต้น โดยเจ้าหน้าที่รัฐภายในภาพยนตร์นั้น มักมีการทำงานที่ไร้ประสิทธิภาพ ตอบสนองจากการรับคำสั่งโดยที่ไม่คำนึงถึงประชาชนและผลกระทบต่าง ๆ ทั้งการบิดเบือนข้อมูล นำสารเคมีที่มีผลกระทบเป็นอันตรายมาใช้ ทำการกระทำที่เป็นอันตรายต่อร่างกายประชาชน และการรับสินบน รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer โดยที่ในภาพยนตร์นั้น มีตัวละครที่ชื่อว่า วิลฟอร์ด (Wilford) เป็นผู้มีอำนาจสูงสุดที่เปรียบเสมือนผู้ออกกฎระเบียบทุกอย่าง เนื่องจากเขาเป็นผู้สร้างรถไฟขบวนนี้ขึ้นมา โดยที่จะมีกลุ่มคนที่อยู่ได้บังคับบัญชาของเขา คอยเป็นตัวแทนในการทำหน้าที่และดูแลรถไฟขบวนนี้ให้ไม่เกิดความวุ่นวาย ซึ่งเปรียบเสมือนระบบการทำงานของรัฐบาล โดยที่พวกเขานั้นมักใช้กำลังและบิดเบือนข้อเท็จจริงถึงสถานการณ์และข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้กลุ่มคนท้ายขบวนนั้นอยู่ภายใต้ความควบคุมโดยที่ไม่สร้างความวุ่นวาย

(4) ประเด็นการประท้วงทางการเมือง ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง *Memories of Murder* โดยเหตุการณ์ประท้วงภายในภาพยนตร์นั้นเป็นการอิงจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ทางการเมืองของเกาหลีใต้ในช่วงทศวรรษ 1980 ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับการเกิดคดีฆาตกรรมต่อเนื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ และในภาพยนตร์เรื่อง *The Host* ที่ประชาชนจำนวนมากออกมาประท้วง เนื่องจากไม่พอใจการตัดสินใจใช้สารเคมีเพื่อจัดการกับสัตว์ประหลาดยักษ์ของรัฐบาล เพราะสารเหลือนั้นมีผลกระทบที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ อย่างมาก

(5) ประเด็นสวัสดิการจากภาครัฐ ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง *Parasite* โดยการแสดงให้เห็นผ่านความยากลำบากของครอบครัวคิม ที่มีฐานะยากจนซึ่งถือเป็นกลุ่มที่เปราะบางในสังคม ทั้งมีความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก การว่างงาน การศึกษา และสถานที่อยู่อาศัย หากได้รับสวัสดิการที่ดีจากภาครัฐ พวกเขาจะสามารถดำเนินชีวิตง่ายขึ้น และอาจไม่จำเป็นต้องทำสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ

(6) ประเด็นการเล่นพรรคเล่นพวก ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง *Parasite* โดยแสดงให้เห็นผ่านครอบครัวคิม ที่ใช้วิธีสกปรกเพื่อให้ทุกคนในครอบครัวได้เข้ามาทำงานตำแหน่งที่คนเดิมที่ทำงานตำแหน่งนั้นอยู่แล้ว

จากที่ได้นำข้อมูลมาสรุปจะสังเกตได้ว่าการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักมีส่วนเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ทางการเมืองในประเทศเกาหลีใต้ เนื่องมาจากช่วงที่ บง จุนโฮ เติบโตขึ้น ประเทศเกาหลีใต้อยู่ในสภาพแวดล้อมการปกครองโดยระบอบเผด็จการ และมีเรื่องที่ไม่เป็นธรรมมากมายเกิดขึ้น ทำให้ประชาชนถูกเอารัดเอาเปรียบ และถูกกดขี่โดยระบบที่ถูกออกแบบโดยผู้มีอำนาจ คนรุ่น บง จุนโฮ ที่สนใจเรื่องการเมืองและเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองอยู่หลายครั้งซึ่งทำให้เขาเข้าใจความรู้สึกเหล่านั้นได้ดี จึงเกิดเป็นการหยิบยกเอาประเด็นเหล่านั้นมาสะท้อนผ่านภาพยนตร์ เช่น ประเด็นการประท้วงทางการเมือง ที่ในประเทศเกาหลีใต้นั้นมีเหตุการณ์ประท้วงทางการเมืองที่สำคัญเกิดขึ้นบ่อยครั้ง หรือในประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ ที่ภาพยนตร์หลายเรื่องของเขาแสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจโดยไม่สนใจผลกระทบและไม่ต้องรับผิดชอบใด ๆ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการใช้อำนาจของระบบเผด็จการที่เบ็ดเสร็จและไม่ต้องฟังเสียงจากใครทั้งสิ้น หรือในประเด็นการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ ประเทศเดียวที่ถูกพูดถึงคือประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากในประวัติศาสตร์ทางการเมืองของประเทศเกาหลีใต้ ดังที่ วรากรณ์ สามโกเศศ (2560) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ในช่วงระหว่าง ค.ศ. 1910-1945 ญี่ปุ่นยึดครองเกาหลีทั้งประเทศ แต่เมื่อญี่ปุ่นแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1945 หลังจากเยอรมันพ่ายสงครามไม่กี่เดือน ฝ่ายพันธมิตร ผู้ชนะ ซึ่งมี

สหรัฐอเมริกาเป็นหัวหอก ก็เข้าไปจัดการกับเมืองขึ้นนี้ของญี่ปุ่นทันที ซึ่งก็คือประเทศเกาหลีใต้ในปัจจุบัน

### 6.1.1.3 ด้านสังคม

พบว่าภาพยนตร์ของ บงจุนโฮ มีการสะท้อนถึงปัญหาสังคมด้านสังคม ในประเด็นที่สำคัญ 8 ประเด็นคือ การละเมิดกฎหมายของส่วนรวม อาชญากรรม ความบกพร่องทางร่างกาย เรื่องของชนชั้น การศึกษา การขาดแคลนอาหาร การใช้แรงงานเด็ก และความแตกแยกของครอบครัวโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.3 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ประเด็นปัญหาที่ปรากฏ         | ภาพยนตร์                                |
|------------------------------|-----------------------------------------|
| 1. การละเมิดกฎหมายของส่วนรวม | - Barking Dogs Never Bite<br>- The Host |
| 2. อาชญากรรม                 | - พบในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง             |
| 3. ความบกพร่องทางร่างกาย     | - The Host<br>- Mother                  |
| 4. ชนชั้น                    | - Snowpiercer<br>- Parasite             |
| 5. การศึกษา                  | - พบในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง             |
| 6. ขาดแคลนอาหาร              | - Snowpiercer<br>- Okja                 |
| 7. การใช้แรงงานเด็ก          | - Snowpiercer                           |
| 8. ความแตกแยกของครอบครัว     | - The Host<br>- Mother<br>- Okja        |

(1) ประเด็นการละเมิดกฎหมายของส่วนรวม ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite ที่ได้หยิบยกประเด็นเรื่องการแอบนำสุนัขเข้ามาเลี้ยงภายในอะพาร์ตเมนต์ ซึ่งเสียงเห่าของพวกมันนั้นรบกวนผู้อยู่อาศัยคนอื่นอย่างมาก รวมไปถึงประเด็นเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น

การแยกขยะ และการลักลอบใช้พื้นที่ และในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่แสดงถึงประเด็นนี้ผ่านการที่บริษัทข้ามชาตินาขนาดใหญ่ลักลอบทิ้งสารเคมีอันตรายลงแม่น้ำ

(2) ประเด็นอาชญากรรม ได้ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องของ บง จุนโฮ แต่ในประเด็นที่ร้ายแรงที่ถูกนำมาเป็นประเด็นหลักในการสะท้อนผ่านภาพยนตร์ จะพบได้ในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder ที่หยิบยกเอาเหตุการณ์จริง ที่เป็นคดีฆาตกรรมต่อเนื่องในประเทศเกาหลีใต้ มาทำเป็นภาพยนตร์ และในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่มีการสะท้อนประเด็นนี้เช่นเดียวกัน โดยเหตุการณ์ในภาพยนตร์นั้น มีเด็กสาวคนหนึ่งถูกฆาตกรรม และ โยจุน (Yoon Do-joon) ตัวละครหลักของเรื่องต้องตกเป็นผู้ต้องหาในคดีนี้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวต่าง ๆ

(3) ประเด็นความบกพร่องทางร่างกาย ถูกสะท้อนผ่านตัวละคร โยจุน (Yoon Do-joon) ในภาพยนตร์เรื่อง Mother ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องที่เป็นผู้ที่มีอาการพิการทางสมอง ที่เป็นประเด็นสำคัญภายในภาพยนตร์ และในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่ตัวละคร พัก กังดู (Park Gang-du) นั้นมีสมองที่ไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร เนื่องจากในวัยเด็กเขาได้รับสารอาหารที่ไม่เพียงพอ ซึ่งมันส่งผลต่อลักษณะนิสัยของเขาที่มักผิดพลาดอยู่เป็นประจำ จนก่อให้เกิดเหตุการณ์เลวร้ายขึ้นหลายครั้งจากความผิดพลาดของเขา

(4) ประเด็นเรื่องชนชั้น ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer ที่มีการแบ่งแยกการเป็นอยู่ระหว่างกลุ่มที่มีฐานะดีหรืออภิสิทธิ์ชน จะได้อาศัยอยู่บนหัวของขบวนรถไฟ มีการเข้าถึงทรัพยากรที่ดีกว่า มีความเป็นอยู่ที่ดีกว่า แต่กลับกันกลุ่มคนที่มีฐานะยากจน จะได้กินเพียงเศษอาหาร มีความเป็นอยู่ที่แออัด ไม่มีโอกาสได้เข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ และถูกกดขี่จากกลุ่มที่มีฐานะดีเป็นอย่างมาก และในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่มีการสะท้อนเชิงเปรียบเทียบผ่านครอบครัวพัค (Park Family) และครอบครัวคิม (Kim Family) ที่มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทั้งเรื่องที่อยู่อาศัย การแต่งกาย หน้าทีการงาน การเข้าถึงโอกาส ลักษณะนิสัย อาหารการกิน แม้กระทั่งเรื่องของกลิ่นตัว

(5) ประเด็นการศึกษา ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องของ บง จุนโฮ เพราะการศึกษาถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญของคนในสังคม หากไม่ได้รับการศึกษา หรือได้รับการศึกษาที่ไม่มีประสิทธิภาพ มีโอกาสอย่างสูงที่คน ๆ นั้นจะสร้างความเสียหายให้แก่ตัวเองและสังคม หรือเมื่อเวลาพบเจอปัญหา อาจมีวิธีคิดหรือการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาที่เป็นผลเสียมากกว่าผลดี ทั้งนี้ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจไม่ได้พูดถึงประเด็นการศึกษาโดยตรง แต่ในภาพยนตร์ทุกเรื่องล้วนมีตัวละครหลัก ที่มักมีปัญหาจากการศึกษาที่แตกต่างกันออกไป เช่น การสื่อสารภาษาอังกฤษที่ถูกสะท้อนผ่านตัวละคร มิจา (Mija) ในภาพยนตร์เรื่อง Okja และในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer ที่ตัวละคร นัมกุง มินซุ (Namgoong Minsoo) ที่มีปัญหาด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษเช่นกัน หรือใน

ภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder ที่ตัวละคร โจ ยองกู (Cho Yong-koo) และ พัก ดูมัน (Park Doo-man) ที่มักจะใช้อารมณ์ความรู้สึก และกำลัง มากกว่าเหตุผลในการสืบคดี เป็นต้น

(6) ประเด็นการขาดแคลนอาหาร ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Okja โดยเป็นการพูดถึงประเด็นการบริโภคเนื้อสัตว์ ธุรกิจอาหาร โรงฆ่าสัตว์ อย่างตรงไปตรงมา ภายในเรื่องแสดงให้เห็นถึงอนาคตเมื่อจำนวนของประชากรมนุษย์มีมากขึ้น การต้องการอาหารที่เพียงพอเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างมาก แต่ด้วยการเลี้ยงสัตว์แบบเดิม ๆ นั้นสร้างผลกระทบมากมายต่อระบบนิเวศ และอาจจะไม่เพียงพอต่อความต้องการของมนุษย์ จึงมีวิธีการผลิตอาหารในรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย ซึ่งในภาพยนตร์เป็นการพูดถึงประเด็นการตัดต่อพันธุกรรมสัตว์ ที่ใช้เพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนอาหาร และในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer ที่ขาดแคลนทรัพยากรอย่างมาก ทรัพยากรที่มีอยู่นั้น ไม่เพียงพอที่จะทำให้ทุกคนที่อยู่บนรถไฟขบวนนี้ได้อยู่อย่างสุขสบาย คนที่อยู่หัวขบวนมีสิทธิได้เข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ ก่อน คนที่อยู่ท้ายขบวนจึงต้องบริโภคแบ่งโปรตีนเป็นอาหาร ซึ่งทำมาจากแมลงสาบแปรรูป นอกจากนี้ยังมีการเล่าถึงเรื่องราวในอดีต ที่มีการกินกันเองของกลุ่มคนที่อยู่ท้ายขบวนเนื่องจากอาหารไม่เพียงพอ

(7) ประเด็นการใช้แรงงานเด็ก ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer ที่กลุ่มผู้ดูแลหรือกลุ่มคนหัวขบวนนั้น มีการคัดเลือกเด็กที่อยู่ท้ายขบวนไปเพื่อทำงานในส่วนเครื่องจักรที่มีช่องโหว่ขนาดเล็ก จึงจำเป็นจะต้องใช้เด็กเป็นผู้ทำงาน ซึ่งสะท้อนถึงความเป็นจริงในช่วงเริ่มต้นในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม

(8) ประเด็นความแตกแยกของครอบครัว ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่ตัวละครพัค ฮีบอง (Park Hee-bong) และพัค กังดู (Park Gang-du) ที่เป็นเพื่อนคู่หูเลี้ยงเดี่ยว และในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่ตัวละครแม่นั้นเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่เลี้ยง โดจุน มาโดยลำพังเช่นกัน รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง Okja ที่พ่อและแม่ของ มีจา (Mija) นั้นเสียชีวิตตั้งแต่เธอยังเด็ก เธอจึงโตมาด้วยการเลี้ยงดูของคุณปู่

จากที่ได้นำข้อมูลมาสรุปจะสังเกตได้ว่าการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักเป็นการแสดงให้เห็นถึงประเด็นต่าง ๆ ที่เป็นปัญหาพื้นฐานในการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคม ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงประเด็นปัญหาที่ภาพยนตร์กำลังนำเสนอได้ไม่ยาก เนื่องจาก บง จุนโฮ นั้นจบการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในคณะสังคมวิทยาจึงทำให้เขามีพื้นฐานความเข้าใจถึงสังคมในแง่ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี จึงทำให้ประเด็นปัญหาสังคมภายในภาพยนตร์ของเขานั้นไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัวของผู้ชม เพื่อที่จะทำให้ตัวภาพยนตร์นั้นเข้าถึงคนได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลดีทั้งในการทำธุรกิจและการสื่อสารกับคนจำนวนมาก เช่น ประเด็น

อาชญากรรม ที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินคนในสังคม หรือประเด็นเรื่องชนชั้น ที่แบ่งแยกความเป็นมนุษย์ เป็นต้น ซึ่งประเด็นเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่อะไร ล้วนแล้วแต่ฝังอยู่ในความคิดของคนในสังคมอยู่แล้ว ดังที่ Hong (2019 อ้างถึงใน ปวรพล รุ่งรจนา, 2562) ผู้กำกับภาพชาวเกาหลีใต้ชื่อดังที่ร่วมงานกับ บง จุนโฮ ในภาพยนตร์ขนาดยาวมาแล้วถึง 4 เรื่องรวมถึงเรื่องล่าสุดอย่าง Parasite ได้กล่าวไว้ว่า Parasite ส่งอิทธิพลกับความคิดของผู้ชมเยอะมาก เพราะคนเกาหลีเข้าไปดูภาพยนตร์เรื่องนี้จำนวนมากถึง 10 ล้านคน ประเทศมีประชากร 45 ล้านคน คิดเป็น 20-25 เปอร์เซ็นต์ของคนเกาหลีทั้งประเทศ เท่ากับว่าประชากร 1 ใน 4 ได้ดูภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว และด้วยความที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวข้องกับศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ปฏิกริยาจากคนดูจึงมีความซับซ้อนและหลากหลาย เพราะว่าพวกเขาก็เป็นส่วนหนึ่งของความไม่เท่าเทียมกันตรงนี้ เรียกได้ว่ามีจุดร่วมบางอย่างเหมือนกัน อย่างเช่นเรื่องกลิ่น แม้ว่าพวกเขาจะต้องเจอกับการแบ่งแยก ความไม่เท่าเทียมเหมือนที่ตัวละครในภาพยนตร์ต้องเจอ แต่สุดท้ายเมื่อพวกเขาต้องเจอกับคนที่ยากจนกว่า ก็กลับมีปฏิกริยากับคนเหล่านั้นเหมือนตัวละครคนรวย ดังนั้นถึงแม้พวกเขาจะรักภาพยนตร์เรื่องนี้แค่ไหน ก็อาจยังรู้สึกกระอักกระอ่วนที่จะต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่พวกเขาเป็นจริง ๆ นี่เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์กำลังเปลี่ยนความคิดคน

#### 6.1.1.4 ด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

พบว่าภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มีการสะท้อนถึงปัญหาสังคมด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษในประเด็นที่สำคัญ 5 ประเด็นคือ การปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ มลพิษทางเสียง การเกิดอัคคีภัย และการเกิดอุทกภัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.4 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ประเด็นปัญหาที่ปรากฏ            | ภาพยนตร์                  |
|---------------------------------|---------------------------|
| 1. การปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย | - The Host                |
| 2. การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ   | - Snowpiercer             |
| 3. มลพิษทางเสียง                | - Barking Dogs Never Bite |
| 4. การเกิดอัคคีภัย              | - Mother                  |
| 5. การเกิดอุทกภัย               | - Parasite                |

(1) ประเด็นการปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่มีการลักลอบเทสารเคมีที่เป็นอันตรายลงแม่น้ำฮัน (Han River) ของบริษัทข้ามชาตินาขนาดใหญ่แห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เกิดสัตว์ประหลาดยักษ์ขึ้นมา และออกอาละวาดทำร้ายผู้คนรวมไปถึงการใช้สารเคมีมากำจัดสัตว์ประหลาดยักษ์ ที่ผลกระทบของมันนั้นเป็นอันตรายต่อมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ เป็นอย่างมาก

(2) ประเด็นการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer ซึ่งเป็นประเด็นที่ถูกนำมาเป็นสถานการณ์หลักของเรื่อง โดยเป็นการจำลองถึงโลกที่เข้าสู่ยุคน้ำแข็งอีกครั้ง ทำให้เห็นภาพในวันที่โลกภายนอกแบกรับพฤติกรรมมนุษย์ไม่ไหวอีกต่อไป จึงต้องเกิดสิ่งประดิษฐ์ที่ทำให้มนุษย์ยังสามารถมีชีวิตอยู่ได้ คือ ขบวนรถไฟที่เป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์

(3) ประเด็นมลพิษทางเสียง ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite โดยแสดงถึงการส่งเสียงเห่าของสุนัขที่ถูกลักลอบนำมาเลี้ยงในอะพาร์ตเมนต์ ที่สร้างความรำคาญให้กับ ยุนจู (Ko Yun-ju) พระเอกของเรื่องเป็นอย่างมาก จนเขาต้องหาวิธีกำจัดพวกมัน

(4) ประเด็นการเกิดอัคคีภัย ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Mother โดยแสดงถึงการวางเพลิงของตัวละครแม่ เพื่อทำลายหลักฐานในที่เกิดเหตุ จากการที่เธอก่อเหตุฆาตกรรมลูกเก็บของเก่า

(5) ประเด็นการเกิดอุทกภัย ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Parasite โดยแสดงถึงการที่น้ำท่วมภายในบ้านของครอบครัว คิม (Kim Family) เนื่องจากที่ตั้งของบ้านพวกเขานั้นอยู่ต่ำกว่าระดับถนน จึงเป็นเรื่องยากสำหรับพวกเขาที่จะหลีกเลี่ยงไม่ให้น้ำเข้าบ้านได้ เมื่อมีฝนตกอย่างหนัก

จากที่ได้นำข้อมูลมาสรุปจะสังเกตได้ว่าการสะท้อนปัญหาสังคมด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักเป็นการเสียดสีถึงระบบการจัดการและบริหารที่ไม่ประสบความสำเร็จของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากการแก้ไขสภาวะแวดล้อมนั้นไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลแต่เป็นเรื่องของส่วนรวม จึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนในสังคม ซึ่งจะต้องอาศัยการทำงานเชิงนโยบายหรือการรณรงค์ และเรื่องของกฎหมาย ในการจำกัดและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรของคนในสังคม รวมไปถึงองค์กรใหญ่ ๆ ที่ใช้ทรัพยากรอย่างมหาศาล สอดคล้องกับที่ พรพรหม วิจิตเรษฐ (2563) ที่ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า แม้ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมจะเป็นที่ถกเถียงและมีการขับเคลื่อนอย่างเข้มข้นในประเทศพัฒนาแล้วเป็นส่วนใหญ่ แต่เชื่อว่าในอนาคตอันใกล้ประเทศไทยกำลังพัฒนาอย่างไทยก็จะถึงจุดนั้นเช่นกัน ใน

วันที่ภัยพิบัติรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ เป็นธรรมชาติที่ประชาชนจะเริ่มมองหาถึงทางออกที่ดีที่สุดในรูปแบบของ นโยบายสิ่งแวดล้อม และกดดันให้พรรคการเมืองแต่ละพรรคหันมาพูดถึงเรื่องนี้มากขึ้น

### 6.1.2 ผลสรุปการวิจัยด้านภาษาภาพยนตร์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

จากการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง ผลการวิจัยในด้านภาษาภาพยนตร์พบว่ามีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สำคัญในหัวข้อ 1) ระยะเวลา 2) การเคลื่อนกล้อง 3) มุมกล้อง 4) การจัดแสง 5) การตัดต่อและลำดับภาพ 6) ฉากและสถานที่ 7) สัญลักษณ์ 8) เสียง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.5 สรุประยะเวลาในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | ระยะของภาพที่พบเป็นประจำ<br>(ตามลำดับ) |
|----------------------------|----------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | - Medium Shot , Long Shot              |
| 2. Memories of Murder      | - Long Shot , Medium Shot              |
| 3. The Host                | - Long Shot , Extreme Long Shot        |
| 4. Mother                  | - Medium Shot , Long Shot              |
| 5. Snowpiercer             | - Long Shot , Medium Shot              |
| 6. Okja                    | - Long Shot , Extreme Long Shot        |
| 7. Parasite                | - Medium Shot , Long Shot              |

#### 6.1.2.1 ระยะเวลา

พบว่าภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักมีการใช้ระยะภาพที่หลากหลาย โดยระยะภาพที่พบได้เป็นประจำคือ ภาพระยะไกล (Long Shot) และภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เนื่องจากภาพยนตร์ของเขา มีเนื้อหาเป็นการสะท้อนและเสียดสีสังคมผ่านการกระทำของตัวละคร และภาพยนตร์ของเขามักมีตัวละครที่สำคัญร่วมฉากพร้อมกันอยู่หลายตัว เช่น กลุ่มตำรวจในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder หรือกลุ่มตัวละครท้ายขบวนที่ต้องการจะปฏิวัติการปกครองของรถไฟในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer เป็นต้น ภาพระยะไกลจึงสามารถช่วยให้เห็นตัวละครครบถ้วน แสดงรายละเอียดการกระทำของตัวละคร การเคลื่อนที่ของตัวละคร และองค์ประกอบของ

ฉากได้ดี นอกจากนั้นในภาพยนตร์เรื่อง The Host และ Okja ที่มีตัวละครขนาดใหญ่ที่เป็นการสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) อยู่ในเรื่อง จึงทำให้พบภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot) ได้อยู่บ่อยครั้ง การใช้ภาพระยะไกลเป็นหลักจึงช่วยรักษาความเชื่อมต่อของระยะภาพเมื่อมีการเปลี่ยนระยะได้ดี ส่วนภาพระยะปานกลาง ที่เหมาะสมกับการสื่ออารมณ์ผ่านใบหน้าตัวละครโดยที่ยังแสดงให้เห็นรายละเอียดของฉากบางส่วนก็สามารถพบได้เป็นประจำเช่นกัน เพราะความสำคัญในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง มักเกี่ยวเนื่องกับการพูดคุยและการสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่ตัวละครแม่นั้นมีความโดดเด่นในการแสดงอารมณ์ผ่านทางสีหน้า หรือในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่มักเป็นการพูดคุยกันระหว่างตัวละครภายในเรื่อง เป็นต้น

ตารางที่ 6.6 สรุปการเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | การเคลื่อนกล้องที่พบเป็นประจำ<br>(ตามลำดับ) |
|----------------------------|---------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | - Pan , Tilt , Hand-Held Shot               |
| 2. Memories of Murder      | - Hand-Held Shot , Dolly Shot               |
| 3. The Host                | - Hand-Held Shot , Pan , Tilt               |
| 4. Mother                  | - Hand-Held Shot , Dolly Shot               |
| 5. Snowpiercer             | - Hand-Held Shot , Dolly Shot               |
| 6. Okja                    | - Hand-Held Shot , Dolly Shot               |
| 7. Parasite                | - Pan , Tilt                                |

#### 6.1.2.2 การเคลื่อนกล้อง

พบว่าภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ นอกจากการเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) และ การเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) ที่เป็นการเคลื่อนกล้องพื้นฐานที่พบได้ทั่วไปในภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องแล้ว ยังพบว่ามักมีการใช้การเคลื่อนกล้องโดยการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot) อยู่เป็นประจำ เนื่องจากความอิสระในการติดตามการเคลื่อนที่ของตัวละคร และเพื่อสร้างความตื่นเต้นสมจริงให้สอดคล้องไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ รวมไปถึงเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในภาพยนตร์ จากการสั่นสะเทือนของกล้องที่ทำให้ความรู้สึกเสมือนว่าผู้ชมกำลังเดินหรือวิ่งตามตัวละครอยู่ ดังนั้นการให้ช่างภาพถือกล้องถ่าย

ภาพยนตร์บนมือ จึงเหมาะกับการช่วยถ่ายทอดเรื่องราวในสังคมที่ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite ที่ฉากในช่วงที่สำคัญมักเป็นการวิ่งหนีหรือตามล่ากันของตัวละคร หรือในภาพยนตร์เรื่อง Okja ที่เป็นเรื่องราวการผจญภัยของมิจา (Mija) จึงมีการเคลื่อนที่ของตัวละครอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เป็นต้น รองลงมาจะพบการเคลื่อนกล้องแบบล้อเลื่อน (Dolly Shot) ได้บ่อยครั้งเช่นกัน เนื่องจากการเคลื่อนกล้องแบบล้อเลื่อนนั้นช่วยรักษาความนิ่งและระดับของกล้องได้ดี ช่วงภาพสามารถควบคุมกล้องได้สะดวกเพราะมีผู้ช่วยในการเคลื่อนที่ จึงให้ความรู้สึกที่ลื่นไหลกว่าการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ ซึ่งเหมาะกับการใช้ติดตามตัวละครในระยะสั้น ส่วนมากจะพบในฉากที่ไม่ต้องการความตื่นเต้นมากเท่าไรเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายจากเนื้อเรื่องที่ตื่นเต้นและเข้มข้นชวนติดตามขึ้นบ้าง เช่น ในฉากที่เป็นการพูดคุยของตัวละครและมีการเคลื่อนที่เล็กน้อย เช่น ในฉากการสอบปากคำในห้องไต่สวน ในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder หรือในฉากที่ต้องการให้ภาพมีความประณีตในการถ่ายทอดการเคลื่อนที่ของตัวละคร เช่นฉากต่อสู้ในภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer เป็นต้น

ตารางที่ 6.7 สรุปมุมกล้องในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | มุมกล้องที่พบเป็นประจำ<br>(ตามลำดับ)      |
|----------------------------|-------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | - Eye-Level Shot , Oblique Angle          |
| 2. Memories of Murder      | - Low Angle , High Angle , Oblique Angle  |
| 3. The Host                | - Low Angle , High Angle , Oblique Angle  |
| 4. Mother                  | - Low Angle , High Angle , Oblique Angle  |
| 5. Snowpiercer             | - Low Angle , High Angle , Oblique Angle  |
| 6. Okja                    | - Low Angle , High Angle , Oblique Angle  |
| 7. Parasite                | - Eye-Level Shot , Low Angle , High Angle |

#### 6.1.2.3 มุมกล้อง

พบว่าภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักมีการใช้มุมกล้องค่อนข้างหลากหลายเนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เป็นการสะท้อนและเสียดสีถึงการกระทำที่ไม่ถูกต้องของคนในสังคมและระบบที่มีปัญหา มุมกล้องจึงช่วยสร้างอารมณ์ของเนื้อเรื่องแต่ละตอนได้อย่างมากนอกจากมุมกล้องที่เป็นภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) ที่ถูกใช้เป็นค่ากลางในการแทนสายตาของตัว

ละครในภาพยนตร์แล้ว มุมกล้องที่พบการใช้อย่างโดดเด่นและเป็นธรรมชาติคือ ภาพมุมเอียง (Oblique Angle) ที่สามารถพบได้บ่อยในช่วงที่ตัวละครหรือสถานการณ์ภายในภาพยนตร์กำลังมีปัญหา ซึ่งภาพมุมเอียงนั้นสามารถช่วยให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่ปกติในภาพยนตร์ได้ดี เช่น ตัวละครกำลังบาดเจ็บ มีตัวละครเสียชีวิต หรือตัวละครกับสิ่งสับสนภายในจิตใจ เป็นต้น นอกจากนี้มุมภาพที่พบได้เป็นประจำคือ ภาพมุมต่ำ (Low Angle) และ ภาพมุมสูง (High Angle) ที่มักถูกใช้ค่อนข้างถี่ในการบ่งบอกถึงสถานะที่ได้เปรียบหรือเสียเปรียบของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ รวมไปถึงการช่วยในการสะท้อนถึงประเด็นต่าง ๆ ในภาพยนตร์ให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ภายในภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น เช่น ประเด็นความเหลื่อมล้ำ หรือเรื่องชนชั้น ที่มุมกล้องนั้นสามารถแสดงความยิ่งใหญ่ ความร่ำรวย หรือความดื้อด้อย ความยากจน ของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ใน ภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่มุมกล้องที่เป็นภาพมุมต่ำและภาพมุมสูง แสดงถึงความแตกต่างระหว่างครอบครัวคิม (Kim Family) และครอบครัวพัค (Park Family) ที่มีฐานะทางการเงินที่แตกต่างกันราวฟ้ากับเหว หรือในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่ภาพมุมต่ำนั้นช่วยแสดงถึงความน่ากลัวและความโหดร้ายของสัตว์ประหลาดยักษ์ และภาพมุมสูงนั้นแสดงถึงความอ่อนแอ ไร้หนทางต่อสู้ของตัวละครในครอบครัวพัค (Park Family) เป็นต้น ภาพในมุมต่ำและมุมสูงจึงช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมและเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นการสะท้อนและเสียดสีสังคมภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ได้ดียิ่งขึ้น

ตารางที่ 6.8 สรุปการจัดแสงในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | การจัดแสงที่พบเป็นประจำ                  |
|----------------------------|------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | - การจัดแสงในโทนสว่าง                    |
| 2. Memories of Murder      | - การจัดแสงในโทนมืด                      |
| 3. The Host                | - การจัดแสงในโทนมืด                      |
| 4. Mother                  | - การจัดแสงในโทนมืด                      |
| 5. Snowpiercer             | - การจัดแสงในโทนมืด                      |
| 6. Okja                    | - การจัดแสงในโทนมืด และโทนสว่าง พอ ๆ กัน |
| 7. Parasite                | - การจัดแสงในโทนมืด และโทนสว่าง พอ ๆ กัน |

#### 6.1.2.4 การจัดแสง

พบว่าภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักมีการจัดแสงในโทนมืดมากกว่าการจัดแสงในโทนสว่าง ทั้งนี้เพื่อช่วยส่งเสริม และสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียด ลึกลับ สยองขวัญ ความชั่วร้าย

ความหวาดกลัว ซึ่งเหมาะสมกับเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง ที่มีเนื้อหาเป็นการสะท้อนและเสียดสีสังคมในด้านต่าง ๆ ในลักษณะที่เป็นด้านมืดของสังคมหรือเป็นเรื่องราวที่ลึกลับซับซ้อนชวนติดตาม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Host ที่แสงในโทนมืดนั้นช่วยเพิ่มความดูร่ายและน่ากลัวของสัตว์ประหลาดยักษ์ และยังเพิ่มความตื่นเต้น ลึกลับให้กับสถานการณ์ภายในภาพยนตร์ได้อย่างดี หรือในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder ที่แสงโทนมืดช่วยสร้างบรรยากาศที่ตื่นเต้นชวนติดตาม และช่วยเพิ่มความน่ากลัว ในการตามล่าตัวฆาตกรต่อเนื่อง เป็นต้นนอกจากนั้นในฉากที่เป็นภายนอกหรือมีแสงสว่างจากธรรมชาติ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Mother หรือ Okja บางครั้งก็ถูกย้อมสีให้แสงภายในฉากนั้นดูไม่สว่างจนเกินไป เพื่อเป็นการคุมบรรยากาศหรือคุมอารมณ์ภายในภาพยนตร์ ให้ความรู้สึกที่ใกล้เคียงกับการจัดแสงในโทนมืด ดังนั้นด้วยประเด็นทางสังคมภายในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจึงเหมาะแก่การจัดแสงในโทนมืด เพื่อมาช่วยในการส่งเสริมอารมณ์ และเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้นได้มากกว่าการจัดแสงในโทนสว่าง

ตารางที่ 6.9 สรุปการตัดต่อและลำดับภาพในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | ลักษณะการตัดต่อและลำดับภาพ                                         |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | - Exposition , Universal Time , Slow Motion , Speed Up , Flashback |
| 2. Memories of Murder      | - Exposition , Universal Time , Flashback                          |
| 3. The Host                | - Exposition , Universal Time , Slow Motion                        |
| 4. Mother                  | - Exposition , Universal Time , Flashback                          |
| 5. Snowpiercer             | - Exposition , Universal Time , Slow Motion                        |
| 6. Okja                    | - Exposition , Universal Time , Slow Motion                        |
| 7. Parasite                | - Universal Time , Slow Motion , Flashback                         |

#### 6.1.2.5 การตัดต่อและลำดับภาพ

พบว่าภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ โดยมากแล้วจะมีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) เพื่อเป็นการบอกถึงประเด็นที่สำคัญภายในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องใช้เทคนิคการตัดต่อตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) เพื่อให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความต่อเนื่องทางอารมณ์เป็นหลัก เนื่องจากภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีประเด็นทางสังคมที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม การให้ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ไปพร้อม ๆ กับตัวละคร หรือ

ค่อย ๆ เดินทางไปพร้อมกับตัวละครนั้น สามารถช่วยให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์อย่างเป็นธรรมชาติ เสมือนว่าเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นจริง โดยที่ผู้ชมนั้นเหมือนกำลังสังเกตการณ์ หรือในบางครั้งก็อาจรู้สึกเหมือนกำลังเป็นอีกหนึ่งตัวละครภายในภาพยนตร์ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *Snowpiercer* ที่กลุ่มคนท้ายขบวนก่อการปฏิวัติการปกครองโดยการเดินทางไปยังหน้าขบวน การเดินทางผ่านตู้โดยสารแต่ละตู้ทำให้กลุ่มคนท้ายขบวนค่อย ๆ รู้ถึงข้อมูลและความจริงที่ถูกเปิดเผยออกมาทีละอย่าง ซึ่งการตัดต่อตามเวลาจริงในภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวไปพร้อมกับกลุ่มคนท้ายขบวนเหมือนเป็นหนึ่งในกลุ่มพวกเขา หรือในภาพยนตร์เรื่อง *Okja* ที่ผู้ชมลุ้นและติดตามไปกับการผจญภัยของ มีจา (Mija) ว่าเธอจะพาตัว โอคจา (Okja) กลับบ้านได้สำเร็จหรือไม่ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกเทคนิคอื่น ๆ เช่น การใช้เอฟเฟกของเวลา (Time Effect) ให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) หรือให้ภาพเคลื่อนไหวเร็วขึ้น (Speed Up) และการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละคร (Flashback) แต่พบได้เพียงส่วนน้อยของภาพยนตร์ มักพบได้ในช่วงที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ ๆ ที่ต้องการเน้นความรู้สึกของผู้ชม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *The Host* ที่มีการใช้เทคนิคทำให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลงในฉากที่ตัวละคร พัก ฮีบอง (Park Hee-bong) ถูกสัตว์ประหลาดยักษ์เข้าทำร้ายจากทางด้านหลังจนเสียชีวิต และในฉากที่ พัก ฮยอนซอ (Park Hyun-seo) ถูกสัตว์ประหลาดยักษ์จับตัวไป หรือในภาพยนตร์เรื่อง *Barking Dogs Never Bite* ที่มีการใช้ทั้งเทคนิคทำให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง และเร็วขึ้น ในฉากที่เป็นการวิ่งตามล่ากันอย่างวุ่นวายในอะพาร์ตเมนต์ หรือในภาพยนตร์เรื่อง *Mother* ที่มีการใช้เทคนิคการตัดต่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละครลุงเก็บของเก่า ในฉากที่เป็นการเฉลยเรื่องราวว่าใครเป็นฆาตกรตัวจริงภายในภาพยนตร์ เป็นต้น

ตารางที่ 6.10 สรุปฉากและสถานที่ในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ              | ยุคสมัย               | สถานที่                                                                                    |
|-----------------------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. <i>Barking Dogs Never Bite</i> | ปัจจุบัน (ค.ศ. 2000)  | - ในเมือง ประเทศเกาหลีใต้                                                                  |
| 2. <i>Memories of Murder</i>      | อดีต (ค.ศ. 1986-1991) | - ต่างจังหวัด ประเทศเกาหลีใต้                                                              |
| 3. <i>The Host</i>                | ปัจจุบัน (ค.ศ. 2003)  | - ในเมือง ประเทศเกาหลีใต้                                                                  |
| 4. <i>Mother</i>                  | ปัจจุบัน (ค.ศ. 2006)  | - ต่างจังหวัด ประเทศเกาหลีใต้                                                              |
| 5. <i>Snowpiercer</i>             | อนาคต (ค.ศ. 2031)     | - ภายในรถไฟที่เคลื่อนที่ไปรอบโลก                                                           |
| 6. <i>Okja</i>                    | ปัจจุบัน (ค.ศ. 2017)  | - ต่างจังหวัด ประเทศเกาหลีใต้<br>- ในเมือง ประเทศเกาหลีใต้<br>- ในเมือง ประเทศสหรัฐอเมริกา |
| 7. <i>Parasite</i>                | ปัจจุบัน (ค.ศ. 2019)  | - ในเมือง ประเทศเกาหลีใต้                                                                  |

### 6.1.2.6 ฉากและสถานที่

พบว่าภายในภาพยนตร์ของบง จุนโฮ มักมีการใช้สถานที่ที่เป็นยุคสมัย ปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมีความเชื่อมโยงในประเด็นทางสังคมภายในภาพยนตร์กับในชีวิตจริง โดยการเลือกฉากและสถานที่ของภาพยนตร์ที่เป็นยุคสมัยปัจจุบันนั้น มีข้อดีตรงที่เรื่องราวเหล่านั้นสามารถสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้ชม ได้อย่างเป็นธรรมชาติ จะมีเพียงภาพยนตร์เรื่อง *Memories of Murder* ที่เป็นเรื่องราวจริงที่เกิดขึ้นในอดีต และภาพยนตร์เรื่อง *Snowpiercer* ที่เป็นเรื่องราวของอนาคต นอกจากนั้นยังพบว่าฉากและสถานที่ภายในภาพยนตร์ของบง จุนโฮนั้นมีสถานที่เกิดเหตุในเมืองมากกว่าต่างจังหวัด โดยที่เรื่องราวภายในภาพยนตร์ไม่ได้แสดงถึงความแตกต่างกันในด้านของความเจริญของที่อยู่อาศัยระหว่างในเมืองกับต่างจังหวัดมากนัก เนื่องจากสภาพแวดล้อมและบริบทในเมืองกับต่างจังหวัดในประเทศเกาหลีใต้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ นั้นไม่ได้มีความแตกต่างกันมากนัก ในความเป็นเมืองก็จะเป็นความเป็นต่างจังหวัดอยู่ และในความเป็นต่างจังหวัดก็พบความเป็นเมืองอยู่เช่นกัน แต่เป็นการเสียดสีถึงระบบในการจัดการของแต่ละพื้นที่มากกว่า โดยการที่ปรากฏสถานที่เกิดเหตุว่าเป็นในเมืองหรือต่างจังหวัดนั้น มักเป็นการใช้สถานที่ให้สอดคล้องกับประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องการจะนำเสนอ และในภาพยนตร์เรื่อง *Memories of Murder* และ *The Host* ก็เป็นการใช้สถานที่จริงที่ บง จุนโฮ ได้หยิบยกเอาประเด็นเรื่องราวเหล่านั้นที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาทำเป็นภาพยนตร์

ส่วนข้อแตกต่างระหว่างฉากในเมืองและฉากที่เป็นต่างจังหวัดนั้น มีเหตุผลมาจากว่าสถานที่ภายในเมืองนั้นสามารถบ่งบอกถึงความเหลื่อมล้ำได้ชัดเจนกว่าสถานที่ต่างจังหวัด ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นทางสังคมในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม และส่วนในภาพยนตร์ที่มีสถานที่เกิดเหตุเป็นต่างจังหวัดนั้น จะมีประเด็นทางสังคมในภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมเป็นส่วนมาก เนื่องจากในสถานที่ที่เป็นต่างจังหวัดนั้นมีระบบสาธารณสุขูปโภคต่าง ๆ ที่ความพัฒนายังเข้าไม่ถึงมากนัก เช่น แสงสว่างตามถนน หรือพื้นที่ที่รกร้าง เป็นต้น รวมไปถึงวิถีชีวิตของคนต่างจังหวัดที่พึ่งพาอาศัยกันเองมากกว่าการใช้เทคโนโลยี ทำให้การก่ออาชญากรรมนั้นเกิดขึ้นได้ง่าย แต่ในอีกแง่หนึ่งก็แสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายและสงบสุขเช่นกัน นอกจากนั้นจะมีสถานที่พิเศษคือขบวนรถไฟที่เคลื่อนที่ไปรอบโลกภายในภาพยนตร์เรื่อง *Snowpiercer* ส่วนหนึ่งมาจากการที่ภาพยนตร์นั้นดัดแปลงมาจากการ์ตูนจากประเทศฝรั่งเศส จึงมีสถานที่เกิดเหตุชัดเจนอยู่แล้ว อีกส่วนหนึ่งเรื่องสภาวะสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง ถือเป็นเรื่องใหญ่ที่คนทั่วโลกนั้นได้รับผลกระทบไม่ต่างกัน และการแบ่งแยกความเป็นอยู่ของผู้คนที่ร่ำรวยกับยากจน

ตามลำดับในขบวนของรถไฟก็สามารถแสดงถึงเรื่องของชนชั้นนั้นได้ชัดเจน ซึ่งคล้ายคลึงกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ที่ฉากและสถานที่ที่มีความแตกต่างกัน มักเป็นการบ่งบอกถึงชนชั้นที่แตกต่าง โดยการแบ่งจากระดับสูงกับต่ำ และเรื่องราวที่เลวร้ายต่าง ๆ มักเกิดเหตุในที่ลับตาคนที่อยู่ใต้ดิน พื้นที่รกร้าง หรือด้านหลังของสถานที่เสมอ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่บ้านของครอบครัวคิม (Kim Family) ที่มีฐานะยากจนจึงมีข้อจำกัดของพื้นที่อยู่อาศัยต้องอยู่บ้านที่ต่ำกว่าระดับถนน และครอบครัวพัค (Park Family) ที่มีฐานะร่ำรวยอาศัยอยู่พื้นที่เนินเขาที่ล้อมรอบไปด้วยต้นไม้และแสงจากธรรมชาติทั่วทั้งบ้าน หรือในภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder จะมีห้องลับอยู่ชั้นใต้ดินภายในสถานีตำรวจ ที่เอาไว้ใช้ในการสอบปากคำที่ตำรวจมักมีการใช้ความรุนแรงเพื่อข่มขู่ผู้ต้องหา เป็นต้น

ตารางที่ 6.11 สรุปสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | สัญลักษณ์ที่โดดเด่น    | ความหมายที่สัญลักษณ์ต้องการสื่อ                   |
|----------------------------|------------------------|---------------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | การซ่อนเงินในกล่องเล็ก | - ประเด็นการคอร์รัปชัน                            |
| 2. Memories of Murder      | หุ่นไล่กา              | - ประเด็นการฆาตกรรม                               |
| 3. The Host                | สัตว์ประหลาดยักษ์      | - ประเด็นการเมือง<br>- ประเด็นสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ |
| 4. Mother                  | การเดินของตัวละครแม่   | - การพยายามลิ้มความจริงที่เลวร้าย                 |
| 5. Snowpiercer             | การใช้รองเท้าวางบนหัว  | - ประเด็นชนชั้น                                   |
| 6. Okja                    | ตัวโอคจา (Super Pig)   | - ประเด็นการขาดแคลนอาหาร                          |
| 7. Parasite                | กลิ่นเฉพาะตัวของบุคคล  | - ประเด็นความเหลื่อมล้ำ                           |

#### 6.1.2.7 สัญลักษณ์

พบว่าภายในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มักมีการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายถึงประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญในภาพยนตร์อยู่ในทุก ๆ ช่วงของภาพยนตร์ เช่น ประเด็นทางสังคมที่ภาพยนตร์ตั้งใจจะนำเสนอ สถานการณ์ที่สำคัญ ลักษณะนิสัยหรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีการแสดงสัญลักษณ์ที่สำคัญ ๆ ในช่วงต้นเรื่อง เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงประเด็นบางอย่างภายในภาพยนตร์ ซึ่งโดยมากแล้วจะเป็นประเด็นปัญหาสังคมที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นต้องการจะนำเสนอ และในตอนจบของเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้คิดต่อหลังจากชมภาพยนตร์จบแล้วอยู่เสมอ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมทบทวนเรื่องราวภายในภาพยนตร์ที่เป็นประเด็นทางสังคม มาตั้งคำถามกับชีวิตประจำวัน หรือ

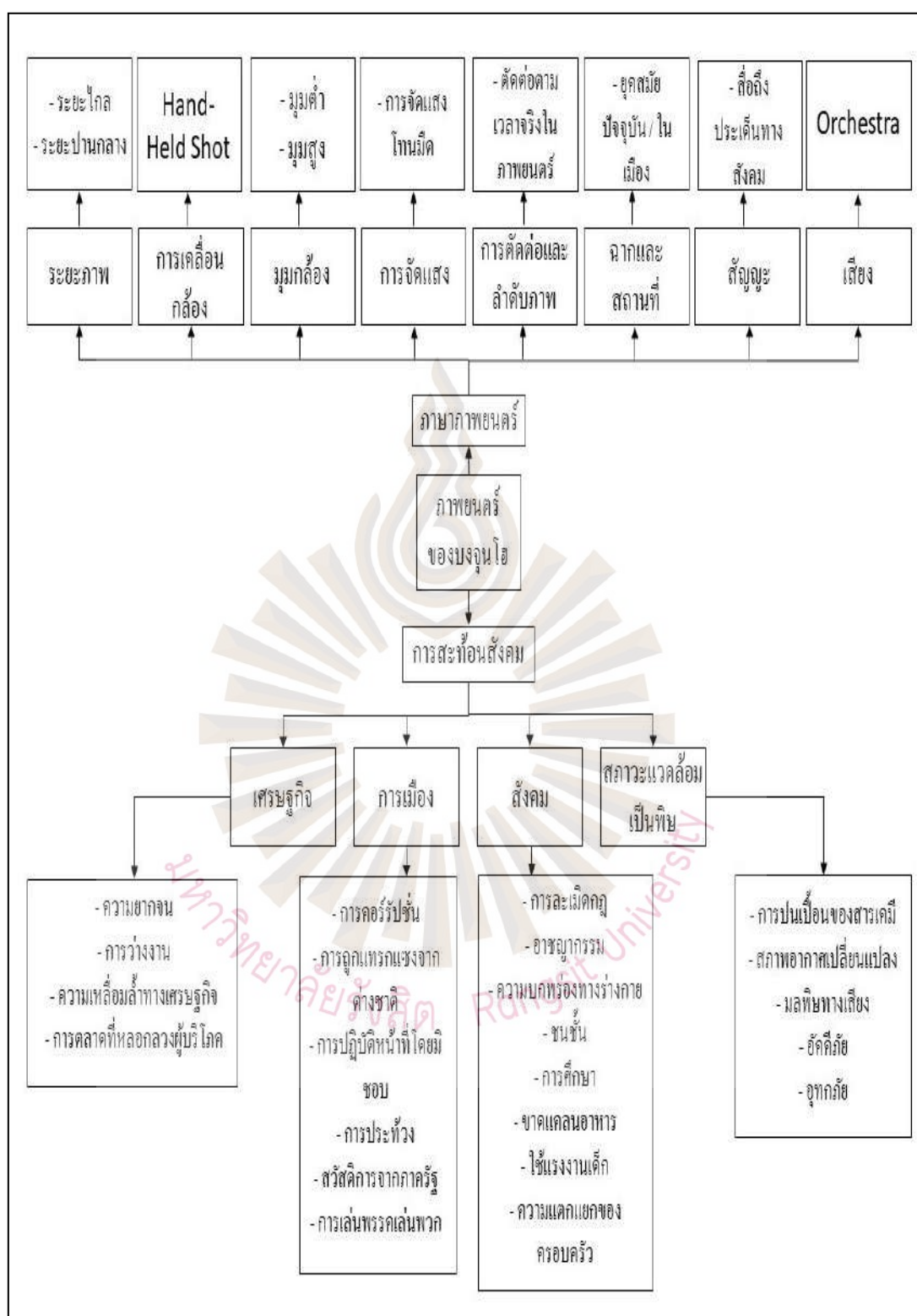
อาจทำให้ผู้ชมอยากกลับมาชมภาพยนตร์เรื่องนี้อีกครั้งเพื่อทบทวนหาความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าวเพิ่มเติม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Mother ที่ตอนต้นเรื่องมีการเดินร่ายอย่างโดดเดี่ยวของตัวละครแม่ และในตอนจบของภาพยนตร์ก็มีการฝังเข็มที่ขาตัวเองแล้วลุกขึ้นเดินของตัวละครแม่เช่นกัน หรือในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่ตอนต้นเรื่องมีการแสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับครอบครัว คิม (Kim Family) รวมไปถึงก้อนหินที่พวกเขาได้เป็นของขวัญ และในตอนจบของภาพยนตร์ที่มีการส่งรหัสมอร์ส (Morse code) ระหว่าง คิม กีแท็ก (Kim Ki-taek) ที่ซ่อนตัวอยู่ชั้นใต้ดิน กับ คิม กีวู (Kim Ki-woo) ที่คอยมาสังเกตและสืบเบาะแสการหายตัวไปของพ่อของเขา และจากนั้น คิม กีวู ก็ได้เอาหินก้อนนั้นไปทิ้งที่แม่น้ำ เป็นต้น

ตารางที่ 6.12 สรุปเสียงในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

| ภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ       | รูปแบบการใช้เสียงที่โดดเด่น  | เสียงเครื่องดนตรีที่โดดเด่น                           | อารมณ์และความรู้สึก                           |
|----------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 1. Barking Dogs Never Bite | - Jazz<br>- Drum Solo        | - เปียโน<br>- กลอง                                    | - ความตื้นตัน<br>- ชวนสงสัย                   |
| 2. Memories of Murder      | - Orchestra<br>- Drum Solo   | - เปียโน<br>- กลอง<br>- เสียงร้องประสาน               | - บรรยากาศตึงเครียด<br>- ความหมองหม่น         |
| 3. The Host                | - Orchestra                  | - เครื่องสายประสาน                                    | - ความตื้นตัน<br>- ความเศร้า, หดหู่           |
| 4. Mother                  | - Orchestra<br>- Rumba       | - กีตาร์<br>- เครื่องเป่าประสาน<br>- เครื่องสายประสาน | - ความกดดัน<br>- ความตื้นตัน<br>- ชวนสงสัย    |
| 5. Snowpiercer             | - Orchestra                  | - เครื่องเป่าประสาน<br>- เครื่องสายประสาน             | - บรรยากาศตึงเครียด<br>- ความกดดัน            |
| 6. Okja                    | - Classical Guitar<br>- Funk | - เครื่องสายประสาน<br>- เครื่องเป่าประสาน             | - ความตื้นตัน<br>- ความซาบซึ้ง                |
| 7. Parasite                | - Orchestra                  | - เปียโน<br>- เครื่องสายประสาน                        | - ความตื้นตัน<br>- ชวนสงสัย<br>- ความยิ่งใหญ่ |

### 6.1.2.8 เสียง

พบว่ามักมีการใช้เสียงดนตรีจากวงออร์เคสตรา (Orchestra) มาช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ในภาพยนตร์ให้ชัดเจนขึ้น โดยที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องแต่ละเหตุการณ์ก็จะมีเสียงดนตรีขึ้นเอกที่ต่างกันออกไป เช่น การใช้เสียงของเปียโน (Piano) หรือกีตาร์ (Guitar) เป็นเสียงเด่นในการสร้างอารมณ์ เป็นต้น โดยในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องก็อาจมีการใช้เครื่องดนตรีหลักหลายชิ้น ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมและเข้มข้นของเนื้อเรื่อง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ที่เริ่มต้นด้วยการบรรเลงเปียโน จากนั้นค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นชุดเครื่องสาย และต่อจากนั้นก็เป็นการใช้เสียงจากวงออร์เคสตราพร้อมด้วยเสียงร้องประสาน ซึ่งถือเป็นการไล่ระดับของอารมณ์ภายในภาพยนตร์ได้อย่างเหมาะสม จะมีเพียงภาพยนตร์เรื่อง Barking Dogs Never Bite ที่มีการใช้เสียงดนตรีจากการร่ำกลองและการใช้เปียโนขึ้นเดียวเป็นหลักในการช่วยสร้างอารมณ์ภายในภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของเขาจึงทำให้ทุนในการสร้างมีไม่มากนัก การใช้เสียงดนตรีประกอบที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น วงออร์เคสตรา จึงอาจไม่เหมาะสมกับงบประมาณซักเท่าไร แต่หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่อง Memories of Murder ประสบความสำเร็จและถูกพูดถึงเป็นอย่างมาก ทำให้ บง จุนโฮ เป็นที่ยอมรับมากขึ้น ทุนในการสร้างภาพยนตร์เรื่องต่อมาของเขาก็มีมากขึ้นด้วย จึงทำให้สามารถใช้เสียงประกอบจากวงออร์เคสตราหรือการใช้เสียงประกอบอื่น ๆ ที่หลากหลาย มาช่วยส่งเสริมอารมณ์ภายในภาพยนตร์ให้ชัดเจนและยิ่งใหญ่ได้ยิ่งขึ้น



รูปที่ 6.1 แบบจำลองการใช้ภาษาภาพยนตร์และการสะท้อนปัญหาสังคม

ในภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ

## 6.2 อภิปรายผล

การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ จะมีจุดเด่นที่เหมือนกันอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง คือเรื่องของความยากจน เรื่องของชนชั้น ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ การศึกษา และอาชญากรรม โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ มักสะท้อนผ่านตัวละครที่เป็นชนชั้นที่มีรายได้น้อย มีความเป็นอยู่ที่ไม่ได้ดีนัก แต่ต้องเผชิญกับปัญหาหรือความขัดแย้งที่ใหญ่เกินตัว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อสังคมมีปัญหา คนกลุ่มที่ได้รับผลกระทบอย่างมากคือกลุ่มคนที่มีรายได้น้อย ที่มีความเปราะบางด้านเศรษฐกิจ ทั้งนี้ภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ ไม่ได้มีเนื้อหาโจมตี หรือกล่าวหาว่าชนชั้นไหนเป็นฝ่ายถูกหรือฝ่ายผิดทีเดียว เพราะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมักแสดงให้เห็นถึงมุมมองในจิตใจของตัวละครที่เป็นผู้ถูกระงับว่าเป็นชนชั้นที่มีรายได้น้อยอยู่ด้วยเช่นกัน แต่นั่นก็ไม่ได้เกิดจากที่พวกเขาเป็นคนชั่วร้าย ภาพยนตร์มักแสดงให้เห็นว่าการกระทำแต่ละอย่างของตัวละครนั้นเกิดจากระบบที่บิดเบี้ยวและไม่เป็นธรรมในสังคม ที่เป็นส่วนผลักดันและกดดันตัวละครให้ทำสิ่งเลวร้าย เช่นเดียวกับตัวละครที่เป็นชนชั้นที่มีรายได้สูงก็ไม่ใช่ว่าคนชั่วร้ายเช่นกัน เพียงแค่พวกเขาสงใจแต่ตัวเองและผู้คนที่อยู่รอบตัวเขา จนไม่สนใจสังคมและคนทุกชั้นรอบตัว นอกจากนั้น ภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ ยังสะท้อนปัญหาสังคมในด้านอื่น ๆ ที่เป็นประเด็นที่สำคัญในสังคม จึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขามีประเด็นทางสังคมเป็นเรื่องราวหลักในการดำเนินเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ และในภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องก็ไม่ได้มีการพูดถึงเพียงประเด็นใดประเด็นหนึ่ง แต่เป็นการนำหลายประเด็นทางสังคมทั้งประเด็นที่เป็นเรื่องใหญ่ ๆ ในระดับที่สร้างผลกระทบให้คนในสังคมวงกว้าง และเรื่องที่ดีเป็นประเด็นเล็กน้อยมาผสมผสานให้เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจและชวนติดตาม สอดคล้องกับที่ บดินทร์ เทพรรัตน์ (2563) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ ทุกเรื่องล้วนมีประเด็นทางสังคมการเมือง มันเป็นความสนุกของเขาในการสอดแทรกประเด็นทางสังคมลงไปในทุกจุดต่าง ๆ ของภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลว่า เกาหลีเป็นประเทศที่มีพลวัตและความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เหตุนี้เวลาที่เขาลงลึกไปในตัวละครแต่ละตัว เขาจึงไม่สามารถแยกตัวละครออกจากบริบททางประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศได้ ซึ่งนั่นนำไปสู่การวิพากษ์สังคมในภาพยนตร์ของเขา และได้กลายเป็นแบบแผนเฉพาะในการเขียนบทของเขาที่ปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่เขากำกับ

ในส่วนของการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ บง จุน โฮ นั้น มีความพิถีพิถันในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ และประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมให้เข้าใจได้ง่าย ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ทิ้งการสร้างคุณค่าทางศิลปะให้เกิดกับตัวภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ในภาพยนตร์และมีความรู้สึกร่วมอย่างต่อเนื่อง ภาษาภาพยนตร์ได้เข้ามาช่วยบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครและสถานการณ์ของ

ภาพยนตร์ในแต่ละช่วงตอนได้อย่างเหมาะสม รวมไปถึงเรื่องเสียงที่มีการใช้เสียงดนตรีจากวงออร์เคสตรา (Orchestra) มาช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ในภาพยนตร์ได้อย่างกลมกลืนและแนบเนียนไปกับเนื้อเรื่อง โดยที่ไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นการขัดจังหวะในการชมภาพยนตร์ ดังที่ อำนาจ เกิดเทพ (2562) ได้กล่าวไว้ว่า แม้ประเด็นที่ บง จุนโฮ ต้องการจะสื่อสารออกมาจะค่อนข้างหนัก แต่กระนั้นภาพยนตร์ที่เขาทำออกมากลับดูสนุก ไม่ได้รู้สึกน่าเบื่อ แม้บางครั้งอาจจะมีความรู้สึกอึดอัดอยู่บ้างก็ตามแต่ที่สำคัญก็คือ สาร และ สาระ ที่เขาต้องการสื่อ นั้นผู้ชมส่วนใหญ่ต่างก็ได้รับไปเต็ม ๆ แบบไม่ต้องไปตีความอะไรกันให้สับสนวุ่นวาย

นอกจากนั้นการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ในการกำกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องของเขาก็นับว่ายอมรับในระดับนานาชาติ เพราะสามารถทำออกมาให้เกิดคุณค่าทั้งด้านศิลปะ ด้านสังคม ด้านรายได้ รวมไปถึงด้านรางวัล ชีฟิสิฐ มหानीรานนท์ (2563) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง Parasite ผลงานภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของ บง จุนโฮ ไว้ว่า ถือเป็นการสร้างประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญด้วยการคว้ารางวัลใหญ่สุดในสาขา ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ในงานประกาศผลรางวัลออสการ์ (Oscars) ครั้งที่ 92 นับเป็นภาพยนตร์จากเอเชียเรื่องแรกที่สามารถทำได้บนเวทีรางวัลชั้นนำด้านภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา โดยถือเป็นการตอกย้ำปรากฏการณ์ความนิยมข้ามทวีปของตัวภาพยนตร์อย่างสวยงาม หลังชนะรางวัล ‘ปาล์มทองคำ’ (Palme d’Or) อันทรงเกียรติจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์มาเมื่อกลางปี 2019 และจนถึงตอนนี้ Parasite ก็กวาดเงินจากการออกฉายทั่วโลกไปมากกว่า 266 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

### 6.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป

6.2.1 เทคนิคการกำกับภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มีความหลากหลาย และสามารถช่วยถ่ายทอดเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี วงการภาพยนตร์ไทยสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

6.2.2 วงการผลิตละครโทรทัศน์ของไทย สามารถนำองค์ความรู้เรื่อง การสะท้อนปัญหาสังคมไปประยุกต์ใช้ในการผลิตละครไทยได้

## 6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

6.3.1 ควรมีการศึกษาถึงงานภาพยนตร์ของผู้กำกับคนอื่นที่มีเนื้อหาเป็นการสะท้อนปัญหาสังคม เพื่อจะได้ทราบถึงเนื้อหาประเด็นปัญหาสังคม และภาษาภาพยนตร์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

6.3.2 ควรมีการศึกษาการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านสื่อชนิดอื่น ๆ เช่น ละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ เพื่อที่จะได้ทราบถึงวิธีการ และมุมมองในการสะท้อนปัญหาสังคมที่แตกต่างจากสื่อภาพยนตร์



## บรรณานุกรม

- กฤษฎา เกิดดี. (2541). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2554). คู่มือด้วยแว่นทฤษฎี: แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 6(1), 21-50.
- กระปุกดอทคอม. (2563, 13 สิงหาคม). 10 หนังแบ่งชนชั้น สะท้อนสังคม ความเหลื่อมล้ำที่บาดลึกยาวนาน. *กระปุกดอทคอม*. สืบค้นจาก <https://movie.kapook.com/view229872.html>
- เขมพัทธ์ พิชรวิชัย. (2558). ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง*, 21(2), 133-144.
- คมลักษณ์ ไชยยะ. (2562). พื้นฐานแนวคิดสัญวิทยาของโรลิ่งส์ บาร์ตส์. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา*, 7(2), 27-61.
- เจตน์จันทร์ เกิดสุข. (2558). จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 14(16), 70-82.
- จิรพรรณ กาญจนะจิตร. (2526). *สังคมวิทยาทางปัญญา*. กรุงเทพฯ: แสงจันทร์การพิมพ์.
- เจริญ พรหมอยู่. (2541). *การศึกษาปัญหาสังคม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ฉัตรวิญญู องค์สิงห์. (2552). *การใช้สื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชูโรมาน เวชยาภรณ์. (2541). *งานฉกฉกร 1 (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ฉันทันท์ เกลิมพนัส. (2563, 7 กุมภาพันธ์). บงจุนโฮคนบ้าหนังสังคมวิทยาปัญหาชนชั้น และ รางวัลออสการ์ที่อยู่แค่เอื้อม. *The Standard*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/bong-joon-ho/>
- ฉันทวุฒิ แสงชูวงษ์. (2563). รู้จักบงจุนโฮผู้กำกับ *Parasite* ที่สร้างประวัติศาสตร์บนเวทีออสการ์. สืบค้นจาก <https://www.gqthailand.com/culture/article/bong-joon-ho-oscar-nominations>
- ดำรง ฐานดี, และอัญชลดา โกชนสมบุรณ์. (2560). *สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น*. สืบค้นจาก [http://e-book.ru.ac.th/ebook\\_files/SOC1003\\_60/#p=1](http://e-book.ru.ac.th/ebook_files/SOC1003_60/#p=1)
- ทีมข่าวกรุงเทพธุรกิจ. (2563, 10 กุมภาพันธ์). เปิดบทสัมภาษณ์บงจุนโฮผู้นำ 'PARASITE' พงาดเวทีออสการ์ 2020. *กรุงเทพธุรกิจออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/865688>

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธีพิสิฐ มหานครานนท์ (2563, 6 ตุลาคม). บ้านสูง เมืองต่ำ : ถอดความหนังเอเชียรางวัลออสการ์ ผ่านงานสร้าง ‘ขึ้นบันได’ แบบ ‘ชนชั้นปรสิต’. *The Urbanis*. สืบค้นจาก <https://theurbanis.com/public-realm/06/10/2020/3335>
- ธีรพงศ์ เสรีสำราญ. (2555). *ภาพสะท้อนของสตรีเกาหลีจากการสร้างตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ของ คิม คี-ด็อก* (Master's thesis). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/>
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 1(1), 20-29.
- นริศร เดิมชัยชน โขติ. (2561). การสะท้อนปัญหาสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ ระหว่างปี พ.ศ. 2550 ถึง 2559. ใน *บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 13 ปีการศึกษา 2561* (น. 2021-2030). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- นवल ชำรงรัตนฤทธิ์. (2563, 27 กุมภาพันธ์). ถอดรหัสความไม่สำเร็จของบงจุนโฮ. *The Standard*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/failure-decoding-of-bong-joon-ho/>
- บดินทร์ เทพรัตน์. (2563, 22 มกราคม). บงจุนโฮ: ผู้กำกับ Parasite ที่ชวนก้าวข้ามซับไตเติลเพื่อค้นหาเมจิกของภาพยนตร์. *The People*. สืบค้นจาก <https://thepeople.co/bong-joon-ho-parasite-director/>
- ปกรณ์ พรหมวิทักย์. (2537). สถานที่และฉากในภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 9, พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ปฐม ทรัพย์เจริญ. (2559). *สังคมวิทยาเมือง* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2528). *การวางแผนเมือง*. กรุงเทพฯ: สามัคคีสาส์น.
- ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2529). *ความรู้ทั่วไปทางภาพยนตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สามัคคีสาส์น.
- ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2560). การประกอบสร้างสุนทรียะแห่งรัก และ ภาพสะท้อนสังคมในภาพยนตร์รักของไทย พ.ศ. 2548-2552. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 5(1), 62-71.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2541). *มาทำหนังกันเถอะ*. กรุงเทพฯ: แพรวเอนเตอร์เทน.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ผจงจิตต์ อธิคมนันท์. (2543). *สังคมและวัฒนธรรมไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปวรพล รุ่งรจนา. (2562, 27 ธันวาคม). Alex Hong: มือกำกับภาพหนัง Parasite ผู้ออกแบบโลกที่ขัดแย้งกันของครอบครัวคนรวยและคนจน. *Aday Magazine*. สืบค้นจาก <https://adaymagazine.com/alex-hong-parasite/>
- พรพรม วิจิตเสรษฐ์. (2563, 30 พฤศจิกายน). ปัญหาที่น่าปวดหัวของนโยบายสิ่งแวดล้อมในอนาคต. *The101World*. สืบค้นจาก <https://www.the101.world/problems-of-environmental-policy/>
- พรสิทธิ์ พัฒนารักษ์. (2537). ความรู้ทั่วไปในการผลิตภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการ ผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 1, พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- พรหมา พิทักษ์. (2550). *นัยแห่งสัญลักษณ์*. กรุงเทพฯ: พิมพ์การพิมพ์.
- ภัคตร์พิมล เสนีย์. (2537). การบันทึกเสียงในภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 12, พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ภาณุ อารี. (2563, 29 พฤษภาคม). A World of Married Couple และหนังดังที่ชวนคนเกาหลีทบทวนแนวคิดขงจื้อ. *Workpoint Today*. สืบค้นจาก <https://workpointtoday.com/a-world-of-married-couple-2/>
- ภัทรนันท์ ไทยะสิน. (2559). “ภาพ” รากฐานการสร้างสรรค์ สื่อสาร เล่าเรื่องในภาพยนตร์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏสมเด็จพระเจ้าพระยา*, 4(2), 28-33.
- ภูร นิยมล. (2563). ปัจจัยที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ของฤดูกาล ในภาพยนตร์ของ เฮอ จิน-โฮ. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 24(3), 264-273.
- ภัสสร สังข์ศรี. (2559). ความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของภาพยนตร์กับบริบททางสังคม. *วารสารเกษมบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต*, 17(2), 116-127.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ.
- วันชัย ชนะวังน้อย, และจำเริญลักษณ์ ชนะวังน้อย. (2544). จริยธรรมของนักจัดรายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และผู้ผลิตภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชากฎหมายและจริยธรรมสื่อสารมวลชน* (หน่วยที่ 14, พิมพ์ครั้งที่ 15). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรรณิ์ สำราญเวทย์. (2537). ภาษาภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง* (หน่วยที่ 2, พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรพล พรหมิกบุตร. (2534). *การสื่อสารสัญลักษณ์ ธรรมชาติ พัฒนาการ ผลกระทบ*. กรุงเทพฯ: อาร์ตไลน์.
- วรากรณ์ สามโกเศศ. (2560, 24 มีนาคม). Operation Chromite : เมื่อเกาหลีได้เกือบสูญพันธุ์. *The101World*. สืบค้นจาก <https://www.the101.world/operation-chromite/>
- วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา. (2561). *ปรัชญามนุษยนิยมในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา* (Doctoral dissertation). สืบค้นจาก <http://library.rsu.ac.th/>
- ศูนย์ทนายความเพื่อสิทธิมนุษยชน. (2561, 25 กรกฎาคม). เราจะล้างผลพวงรัฐประหารอย่างไร: ข้อคิดจากเกาหลีใต้. *ประชาไท*. สืบค้นจาก <https://www.tlhr2014.com/?p=8235>
- ศุภนิต อริหทัยรัตน์. (2540). *การผลิตภาพยนตร์ 8 มิลลิเมตร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2542). *สังคมวิทยาปัญหาสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทัศน์ บุรีรักษ์. (2529). *การผลิตภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สุพิศวง ธรรมพินทา. (2540). *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: ซี.ดี.บุ๊คส์ไตร์.
- สมาน งามสนิท. (2537). เทคนิคการตัดต่อลำดับภาพ. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง* (หน่วยที่ 11, พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุรพงษ์ โสธนเสถียร. (2533). *การสื่อสารกับสังคม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2540). หนังสือกับการสะท้อนภาพสังคม. *สารคดี*, 13(150), 125-129.
- อำนาจ เกิดเทพ (2562, 25 กรกฎาคม). “บงจูนโฮ” ผู้กำกับที่ทำให้หนังรางวัล-หนังดี คู่รู้เรื่อง. *ผู้จัดการออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9620000070458>
- อุสุมา สุขสวัสดิ์, ม.ล. (2561). รัฐกับศักยภาพของภาพยนตร์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 6(1), 115-125.
- แฮร์รี, วาย. เอ็น. (2561). *เซเปียนส์ ประวัติย่อมนุษยชาติ* [Sapiens] (นำชัย ชีววิวรรณ, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: ยิปซี กรุ๊ป.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Bong, J. H. (Director). (2000). *Barking Dogs Never Bite* [Motion Picture]. Seoul: CJ Entertainment.
- Bong, J. H. (Director). (2003). *Memories of Murder* [Motion Picture]. Seoul: CJ Entertainment.
- Bong, J. H. (Director). (2006). *The Host* [Motion Picture]. Seoul: Showbox Entertainment.
- Bong, J. H. (Director). (2009). *Mother* [Motion Picture]. Seoul: CJ Entertainment.
- Bong, J. H. (Director). (2013). *Snowpiercer* [Motion Picture]. Seoul: CJ Entertainment.
- Bong, J. H. (Director). (2017). *Okja* [Motion Picture]. California: Netflix.
- Bong, J. H. (Director). (2019). *Parasite* [Motion Picture]. Seoul: CJ Entertainment.
- Nolan, C. (Director). (2017). *Dunkirk* [Motion Picture]. California: RatPac-Dune Entertainment.
- Leterrier, L. (Director). (2010). *Clash of The Titans* [Motion Picture]. California: Warner Bros. Entertainment.
- IMDb. (2020a). *Barking Dogs Never Bite*. Retrieved from <https://www.imdb.com/title/tt0269743/>
- IMDb. (2020b). *Memories of Murder*. Retrieved from [https://www.imdb.com/title/tt0353969/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0353969/?ref_=nv_sr_srg_0)
- IMDb. (2020c). *Mother*. Retrieved from [https://www.imdb.com/title/tt1216496/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt1216496/?ref_=fn_al_tt_2)
- IMDb. (2020d). *Okja*. Retrieved from [https://www.imdb.com/title/tt3967856/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt3967856/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb. (2020e). *Parasite*. Retrieved from [https://www.imdb.com/title/tt6751668/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt6751668/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb. (2020f). *Snowpiercer*. Retrieved from [https://www.imdb.com/title/tt6156584/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt6156584/?ref_=nv_sr_srg_0)
- IMDb. (2020g). *The Host*. Retrieved from [https://www.imdb.com/title/tt0468492/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0468492/?ref_=nv_sr_srg_0)

## ประวัติผู้วิจัย

|                  |                                                                                                                                                                                    |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ             | ไรวินทร์ ทันอินทรอาจ                                                                                                                                                               |
| วัน เดือน ปีเกิด | 2 พฤษภาคม 2534                                                                                                                                                                     |
| สถานที่เกิด      | กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย                                                                                                                                                            |
| ประวัติการศึกษา  | มหาวิทยาลัยรังสิต<br>ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบภายใน,<br>2559<br>มหาวิทยาลัยรังสิต<br>ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียน<br>บทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์, 2563 |
| ที่อยู่ปัจจุบัน  | 1258/1 หมู่ 3 ถนนสรณคมนน์ 25 แขวงสีกัน<br>เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร                                                                                                                |

