# การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย


โดย

วงศกร วงเวียน



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University


วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์


บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562

# THE MEANING CONSTRUCTION OF NOSTALGIA IN THAI FILMS

BY

WONGSAKORN WONGWEAN

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENTS FOR

THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS

COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2019

วิทยานิพนธ์เรื่อง

**การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย**

โดย

วงศกร วงเวียน

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562

---

รศ.ดร.ลักษณา คล้ายแก้ว

ประธานกรรมการสอบ

---

รศ.ดร.ณัฏฐ์ชุดา วิจิตรจามรี

กรรมการ

---

รศ.ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณี ศุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

31 มกราคม 2563

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

Thesis entitled

# THE MEANING CONSTRUCTION OF NOSTALGIA IN THAI FILMS

by

WONGSAKORN WONGWEAN

was submitted in partial fulfillment of the requirements

for the degree of Master of Communication Arts

Rangsit University

Academic Year 2019

---

Assoc.Prof.Lucksana Klaikao, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

---

Assoc.Prof.Natchuda Wijitjammaree, Ph.D.
Member

---

Assoc.Prof.Grit Thonglert, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

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

Dean of Graduate School

January 31, 2020

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# กิตติกรรมประกาศ

เมื่อการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สิ้นสุดลง ภาพประสบการณ์ต่างๆ ในขณะที่ทำวิทยานิพนธ์ก็หวนกลับมา นี่คงเป็นอีกหนึ่งเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้วิจัยมีช่วงเวลาที่ให้คิดหวนคำนึงถึงและสัมผัสถึงอารมณ์ของการถวิลหาอดีตอีกครั้ง การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” เล่มนี้มีผู้ที่คอยสนับสนุนและคอยให้กำลังใจหลายท่าน ผู้วิจัยจึงขอกล่าวคำขอบคุณถึงท่านทั้งหลาย ดังต่อไปนี้

บุคคลสำคัญท่านแรก รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ซึ่งท่านคอยให้คำปรึกษา ชี้แนะ แนะนำแนวทางแก้ไขในสิ่งที่บกพร่อง ถึงแม้ว่าในบางครั้งที่ผู้วิจัยจะพบอุปสรรคในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ อาจารย์ก็คอยให้คำปรึกษาที่ดีและคอยให้กำลังใจจนกระทั่งทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ เป็นอย่างสูงที่คอยเมตตาผู้วิจัยมาโดยตลอด

บุคคลต่อมาที่ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ลักษณา คล้ายแก้ว ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต และรองศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐ์ชุดา วิจิตรจามรี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความเมตตาและช่วยตรวจสอบงานอย่างละเอียด พร้อมทั้งให้คำชี้แนะต่างๆ จนผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณ “พี่พลอย” ดร.พลอยชมพู เชาวนปรีชา ที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำและคอยให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ ขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคน ที่คอยให้กำลังใจในยามท้อ และเป็นที่ปรึกษาในยามที่มีปัญหาอยู่เสมอ

ทั้งนี้ทุกสิ่งจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ถ้าหากไม่ได้รับการสนับสนุนจากครอบครัว ทั้งคุณพ่อคุณแม่ของผู้วิจัย “คุณพ่อวิจารณ์ วงเวียน” และ “คุณแม่นงลักษณ์ วงเวียน” ที่คอยให้การสนับสนุนทั้งในเรื่องเรียนและคอยให้กำลังใจด้วยการบอกลูกคนนี้เสมอว่า “สู้ๆ” จนกระทั่งวันนี้ คำว่า “สู้ๆ” ของพ่อกับแม่ ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณทั้งสองท่านเป็นอย่างยิ่ง

วงศกร วงเวียน

ผู้วิจัย

5806093 : วงศกร วงเวียน
ชื่อวิทยานิพนธ์ : การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย
หลักสูตร : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ

## บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษามิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีต และ 2) เพื่อให้เข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยทำการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์ไทย 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน”, ภาพยนตร์เรื่อง “สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก” และ ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ซึ่งทั้ง 3 เรื่อง เป็นตัวแทนการถวิลหาอดีตในแต่ละช่วงวัย คือ วัยประถมศึกษา วัยมัธยมศึกษา และวัยมหาวิทยาลัย โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีมาประกอบการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา และการวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค

ผลวิจัยพบว่า มิติเนื้อหาที่สะท้อนการถวิลหาอดีตมี 5 ลักษณะ คือ 1) การถ่ายทอดความทรงจำในอดีต 2) การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีต 3) การถ่ายทอดภูมิปัญญาดั้งเดิมและประเพณีประจำท้องถิ่น 4) การเปลี่ยนผ่านของเวลา และ 5) ภาพชุมชนในอดีต ขณะที่วิธีการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตมี 9 ประการคือ 1) สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่สื่อถึงความย้อนยุค 2) เครื่องแต่งกายย้อนยุค 3) การสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้าม 4) การใช้อนุนามนัย 5) การใช้แสงในเชิงสัญลักษณ์ 6) การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์ 7) การใช้ระยะภาพในเชิงสัญลักษณ์ 8) การสร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์และบทเพลงในอดีต และ 9) การใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อสื่อความหมายในเล่าความย้อนอดีต

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 135 หน้า)

คำสำคัญ: การประกอบสร้างความหมาย, การถวิลหาอดีต, ภาพยนตร์ไทย

ลายมือชื่อนักศึกษา ..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....

5806093 : Wongsakorn Wongwean

Thesis Title : The Meaning Construction of Nostalgia in Thai Films

Program : Master of Communication Arts

Thesis Advisor : Assoc.Prof.Grit Thonglert, Ph.D.

## Abstract

This research aimed to investigate the content of Thai films reflecting nostalgia and the construction of nostalgia. This qualitative research was conducted based on textual analysis. The samples were three Thai films: Fan Chan (My Girl), Sing Lek Lek Thi Riak Wa Rak (A Little Thing Called Love), and Phuean Sa Nit (Dear Dakanda), which embraced nostalgia in three different age ranges: primary school age, high school age, and university age. The analysis was based on related theories including postmodernism, nostalgia, semiotics, and technical visual language.

The result revealed that nostalgia was presented through five forms: past memory, past experience, local wisdom and traditions, time change, and past communities. Nostalgia was constructed through nine techniques: the use of retro places and props, the use of retro clothing, the presentation of binary oppositions, the use of synecdoche, semiotics in lighting, semiotics in distance, the presentation of the relationship of retro music and films, and the use of editing techniques in telling past stories.

(Total 135 pages)

Keywords: Construction, Nostalgia, Thai Films

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

# สารบัญ


| | | หน้า |
|---|---|---|
| **กิตติกรรมประกาศ** | | **ก** |
| **บทคัดย่อภาษาไทย** | | **ข** |
| **บทคัดย่อภาษาอังกฤษ** | | **ค** |
| **สารบัญ** | | **ง** |
| **สารบัญตาราง** | | **ฉ** |
| **สารบัญรูป** | | **ช** |
| **บทที่ 1** | **บทนำ** | **1** |
| | 1.1 ที่มาและความสำคัญ | 1 |
| | 1.2 ปัญหานำวิจัย | 6 |
| | 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย | 6 |
| | 1.4 นิยามศัพท์ | 7 |
| | 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 7 |
| **บทที่ 2** | **แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง** | **8** |
| | 2.1 แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) | 8 |
| | 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) | 13 |
| | 2.3 แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา (Semiology) | 25 |
| | 2.4 การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค | 38 |
| | 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 56 |
| **บทที่ 3** | **ระเบียบวิธีวิจัย** | **60** |
| | 3.1 แหล่งข้อมูล | 60 |
| | 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล | 63 |
| | 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล | 63 |
| **บทที่ 4** | **มิติด้านเนื้อหาและการประกอบสร้างการถวิลหาอดีต** | **65** |
| | 4.1 ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน | 66 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญ (ต่อ)


| | หน้า |
|---|---|
| 4.2 ภาพยนตร์เรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง | 87 |
| 4.3 ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท | 102 |
| **บทที่ 5 สรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ** | **119** |
| 5.1 สรุปสรุป และอภิปรายผลการวิจัย | 119 |
| 5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคตฆ | 130 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับนักสื่อสาร นักวิชาชีพ และผู้ผลิตภาพยนตร์ | 130 |
| **บรรณานุกรม** | **132** |
| **ประวัติผู้วิจัย** | **135** |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่


| | | |
|---|---|---|
| 2.1 | ตัวอย่างความสัมพันธ์แบบ “คู่ตรงข้าม” (Binary Opposition) | 33 |
| 2.2 | ตัวอย่างความหมายของสีต่างๆ ที่มีผลทางจิตวิทยาต่อมนุษย์ | 47 |
| 3.1 | แสดงรายละเอียดกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง | 60 |
| 4.1 | การใช้เพลงดำเนินเรื่องราวในการถวิลหาอดีตของ “เจี๊ยบ” | 85 |
| 4.2 | การสร้างความหมายแบบคู่ตรงข้ามความเป็นผู้หญิงสมบูรณ์แบบกับผู้หญิงไม่สมบูรณ์แบบ ของภาพยนตร์เรื่องสิงเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 99 |
| 4.3 | การสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีตของภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท | 116 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป


| รูปที่ | | หน้า |
|---|---|---|
| 2.1 | แผนผังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง-ตัวหมาย-ตัวหมายถึง | 27 |
| 2.2 | แผนผังแสดงความสัมพันธ์ตามระบบสัญญะของโซซูร์ | 28 |
| 2.3 | แผนผังแสดงความสัมพันธ์เชิงพลวัตร | 28 |
| 2.4 | ประเภทของสัญญะตามทัศนะของ Peirce | 29 |
| 2.5 | กระบวนการสร้างความหมาย 3 ขั้นตอน | 31 |
| 2.6 | ตัวอย่างการเรียงรูปประโยค | 32 |
| 2.7 | ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่าง (ก) | 36 |
| 2.8 | ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่าง (ข) | 37 |
| 2.9 | ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่าง (ค) | 37 |
| 4.1 | ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน | 66 |
| 4.2 | การเล่นสวมบทบาทสมมติของกลุ่มเด็กผู้ชายและกลุ่มเด็กผู้หญิง | 71 |
| 4.3 | ฉากการเล่นกระโดดยางของกลุ่มเด็กผู้หญิง | 72 |
| 4.4 | การถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตในชั้นเรียน และกิจกรรมงานวันเด็ก | 72 |
| 4.5 | ฉากแสดงการถูกล้อว่าเป็นเหาของ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” | 73 |
| 4.6 | ฉากที่พ่อของ “เจี๊ยบ” กำลังรีบขับรถไปส่ง “เจี๊ยบ” ขึ้นรถโรงเรียน | 74 |
| 4.7 | ฉากที่เฮียเจ้าของร้านซาโบกสามล้อเพื่อไปตัดผมที่อื่น | 75 |
| 4.8 | ภาพที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาในภาพยนตร์ | 76 |
| 4.9 | สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่แสดงถึงช่วงเวลาในอดีต | 77 |
| 4.10 | ภาพลายเสื้อที่ตัวละครในเรื่องสวมใส่ | 78 |
| 4.11 | ภาพของกลุ่ม “น้อยหน่า” และกลุ่ม “แจ็ค” | 80 |
| 4.12 | ฉากที่ถ่ายทำโดยการใช้ภาพแบบ Silhouette ที่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน | 81 |
| 4.13 | ลักษณะของสีซีเปียที่ใช้ในตอนท้ายเรื่องที่สื่อถึงเรื่องราวในความทรงจำ | 82 |
| 4.14 | ภาพระยะไกลที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของชุมชนในอดีตในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน | 83 |
| 4.15 | ภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 87 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญรูป (ต่อ)


| รูปที่ | | หน้า |
|---|---|---|
| 4.16 | ตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันในโรงเรียน | 91 |
| 4.17 | ตัวอย่างเหตุการณ์ที่ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในโรงเรียน | 92 |
| 4.18 | หนังสือแนะนำวิธีบอกรักและการทำตามวิธีของหนังสือ | 93 |
| 4.19 | ฉากที่นำเสนอการใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิมเพื่อเสริมความงาม | 95 |
| 4.20 | ภาพแสดงรูปทรงอาคารย้อนยุคในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 96 |
| 4.21 | เครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 96 |
| 4.22 | ข้อความบนกระดานดำที่แสดงออกถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลา | 97 |
| 4.23 | เฟย์ (ซ้าย) กับ น้ำ (ขวา) | 99 |
| 4.24 | ฉากที่ถ่ายทำโดยการใช้ภาพแบบ Silhouette ที่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 101 |
| 4.25 | ภาพระยะไกลแสดงให้เห็นถึงบริบทของชุมชนในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 101 |
| 4.26 | ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท | 102 |
| 4.27 | การเขียนโปสการ์ดถึง “ดากานดา” | 105 |
| 4.28 | “หมู” กับ “ฟุเหยิน” เข้าไปขโมยไข่ไก่ที่คณะเกษตร แต่ถูกจับได้ | 106 |
| 4.29 | ฉากที่แสดงถึงการเอาใจใส่ที่มีต่อ “ดากานดา” | 108 |
| 4.30 | ฉากที่ “หมู” ไปทานข้าวกับครอบครัวของ “ดากานดา” | 108 |
| 4.31 | ประเพณีที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท | 109 |
| 4.32 | การนำเสนอเรื่องการเปลี่ยนผ่านของเวลาในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท | 110 |
| 4.33 | เปรียบเทียบรูปที่วาดด้วยมือ กับ รูปที่วาดผ่านคอมพิวเตอร์ | 112 |
| 4.34 | ความเป็นคู่ตรงข้ามของความรับผิดชอบที่แตกต่างกันในช่วงวัยเรียนกับวัยทำงาน | 113 |
| 4.35 | พระธาตุดอยสุเทพ | 114 |
| 4.36 | สัมพันธบทที่เกิดขึ้นกับภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน | 116 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 1

# บทนำ

## 1.1 ที่มาและความสำคัญ

| | |
|---|---|
| “เวลาและวารี | มิเคยมีจะคอยใคร |
| เรือเมล์และรถไฟ | มันก็ไปตามเวลา |
| โอ้เอ้และอืดอาด | มักจะพลาดที่ปรารถนา |
| ชวดแล้วจะโศกา | โอ้อนิจจาเราช้าไป” |

บทกวีที่เคยได้ยินมาอยู่บ่อยครั้ง ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของ “เวลา” ที่เดินไปข้างหน้า และไม่อาจจะหมุนย้อนกลับได้อีก เมื่อกาลเวลาได้ล่วงเลยผ่านไป สิ่งที่หลงเหลืออยู่ในอดีตก็คงเหลือเพียงความทรงจำ ประสบการณ์ และเรื่องราวในอดีตที่ผ่านมาของแต่ละคน เมื่อใดก็ตามที่ได้พบเจอบางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในอดีตนั้นก็ยิ่งทำให้คนเหล่านั้นเกิดความรู้สึก “ถวิลหาอดีต” (Nostalgia) ขึ้นมา

การถวิลหาอดีต เป็นวิธีมองโลกหรือวิธีให้ความหมายแก่ประสบการณ์ของมนุษย์อย่างหนึ่ง โดยเน้นความสำคัญของจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนใน “ปัจจุบันขณะ” ที่มีต่ออดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว หรือเป็นการ “จินตนาการถึงโลกที่เราได้สูญเสียไปแล้ว” ซึ่งเป็นโลกที่เราเคยมีประสบการณ์ร่วมกันมาในอดีต โลกที่เคยเป็นจริงในอดีต แต่มาบัดนี้เหลือไว้เพียงความทรงจำและประสบการณ์ให้เราได้ระลึกถึงและโลกที่ว่านี้เราสามารถติดต่อสื่อสารกับมันได้ก็ต่อเมื่อเราอาศัยช่องทางที่เรียกว่า “จินตนาการ” ซึ่งถูกหล่อหลอมมาโดยประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ที่สำคัญเราสามารถสัมผัสหรือจับต้องมองเห็นโลกที่เราสูญเสียไปแล้วนั้นได้อีกครั้ง ถ้าหากเราสามารถสร้างภาพตัวแทนโดยการผลิตซ้ำหรือฉายซ้ำฉาก และโดยความทรงจำ ด้วยการย้อนกลับไปจำลองประสบการณในอดีตขึ้นมาใหม่อีกครั้ง หรือเรียกการโหยหาในลักษณะดังกล่าวว่าเป็น “การเรียกหาอดีตที่เลือนหายไปแล้วให้กลับคืนมา” ทั้งๆ ที่เรารู้ว่าเป็นไปไม่ได้ อย่างไรก็ตาม เราสามารถจินตนาการเกี่ยวกับอดีต สร้างความรู้สึกร่วมเกี่ยวกับอดีต ยืนยันกับตัวเอง และกล่าวอ้าง

กับผู้อื่นได้อย่างมั่นใจว่า โลกสมมติของสิ่งที่ผ่านเลยไปแล้ว แต่ได้รับการจำลองขึ้นใหม่นั่นคือ ภาพอดีตที่แท้จริง (An Authentic Past) (พัฒนา กิติอาษา, 2546, น. 3-6)

ปรากฏการณ์ถวิลหาอดีตนั้นได้รับอิทธิพลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เรียกว่า “ภาวะสังคมหลังสมัยใหม่” ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดแบบโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) หรือที่เรียกกันว่า แนวคิดแบบ “หลังสมัยใหม่” โดยนักวิชาการของสำนักหลังสมัยใหม่เห็นว่าปรากฏการณ์ของการก้าวสู่สังคมแบบหลังสมัยใหม่นั้น น่าจะเริ่มเด่นชัดขึ้นตั้งแต่ราวทศวรรษที่ 1960 (Storey,1993 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 457-458) ภาวะแบบหลังสมัยใหม่เป็นแนวคิดที่ไม่ได้เริ่มต้นแค่ช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ดังกล่าว แต่เป็นปรากฏการณ์ที่มีมาแล้วในทุกยุคทุกสมัย เพียงแต่ว่าระดับของแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏอยู่ในชิ้นงานวัฒนธรรมหรือความคิดของผู้คนเหล่านั้นจะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขประวัติศาสตร์สังคมแต่ละยุคมากกว่า และเนื่องจากหลังทศวรรษที 1960 เป็นต้นมานั้น แนวคิดหลังสมัยใหม่เริ่มปรากฏโฉมมาช่วงชิงพื้นที่ทางความคิด วัฒนธรรมของผู้คนมากขึ้น จึงเป็นที่สนใจศึกษาในแวดวงวิชาการมากยิ่งขึ้นด้วย

แนวคิดเรื่องการอนุรักษ์คุณค่าแบบเก่าหรือการโหยหาอดีต (Nostalgia) เป็นแนวคิดย่อยที่สำคัญของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ทั้งนี้ Robertson (1990 อ้างถึงใน เพ็ญสิริ เศวตวิหารี, 2541, น. 24) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องการโหยหาอดีตนั้นเกิดขึ้นเนื่องจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ แนวคิดนี้เป็นการพูดถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงไปในอดีต โดยเน้นเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นชาติ (National Identity) และการรวมกันระหว่างเชื้อชาติต่างๆในโลกประเทศในโลกตะวันตกได้ประสบกับสภาพของการรวมตัวกันทางเชื้อชาติของคนขาวและคนดำ ซึ่งเป็นการผสมผสานลักษณะทางกายภาพและวัฒนธรรมแต่ละชาติเข้าไว้ด้วยกัน ลักษณะการผสมผสานทางเชื้อชาตินี้ก่อให้เกิดลักษณะทางสังคมที่แตกต่างกันน้อยลง แต่ในลักษณะนี้เองก่อให้เกิดลักษณะการโหยหาในความเป็นอัตลักษณ์เดิมของชนชาติเกิดมาคู่กัน เป็นเสมือนอาการคิดถึงบ้าน (Homesickness) เมื่อเดินจากออกมา การคิดถึงสังคมอันอบอุ่นในชนบท หรืออุดมการณ์ในชีวิตเป็นแนวคิดที่พูดถึงความสุข ความดีที่เคยมีมาในอดีต ซึ่งเป็นการตอบสนองคุณธรรมในด้านสังคมและจิตใจที่ดีงาม เพื่อชีวิตที่สมบูรณ์ตามแบบมาตรฐานของชนชั้นกลาง

คำว่า Nostalgia ในภาษาอังกฤษอ่านว่า นอสแทลเจีย เป็นคำนาม แปลว่าโรคคิดถึงบ้าน, ความคิดถึง, มีรากศัพท์มาจากคำว่า “notos” ในภาษากรีกที่แปลว่า “การกลับบ้าน” รวมกับคำ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ปัจจัยในภาษาลาติน “-algia” ที่หมายถึง “ความเจ็บปวด” ซึ่งเมื่อรวมกันจะหมายถึง การแสดงถึงภาวะอาการและความรู้สึกของคน ที่รู้สึกอ่อนไหวและถวิลหาบรรยากาศ หรือความคุ้นเคยแบบในอดีต รวมถึงความรู้สึกเศร้าซึมเมื่อรำลึกถึงความทรงจำในอดีต หรือในความหมายหนึ่งนั้นหมายถึงสำนึกสาธารณะในส่วนที่เกี่ยวกับปัจจุบัน และประวัติศาสตร์ ซึ่งในสังคมสมัยใหม่นั้นมีมุมมองเกี่ยวกับเรื่องเวลาว่า เวลามีลักษณะเป็นเส้นตรง (View of Time as Linear) มีอนาคตที่ไม่อาจกำหนดได้ ทำให้เกิดความรู้สึกว่าไม่อาจจะพบได้อีก และเรียกร้องหาจนเกิด “อารมณ์ถวิลหาอดีต”

ปรากฏการณ์ “ถวิลหาอดีต” ในสังคมไทย นั้นเกิดขึ้นเมื่อไรไม่สามารถบอกได้ ทว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้นในสมัย พ.ศ. 2540 หรือที่เรียกว่า “ยุคฟองสบู่แตก” ที่เกิดปรากฏการณ์ล่มสลายทางเศรษฐกิจและค่าเงินบาทลอยตัว ทำให้ช่วงนั้นผู้คนเกิดภาวะที่เรียกว่า “ชาตินิยมใหม่” ทำให้ผู้คนหันมาสนใจความเป็นไทยมากขึ้น สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือการพยายามเรียกร้องให้คนไทยรักชาติโดยการใช้ของที่ผลิตเองในประเทศและยังรวมไปถึงการท่องเที่ยวภายในประเทศ สภาพการเกิด “อารมณ์ถวิลหาอดีต” ในสังคมร่วมสมัยนั้นมีที่มาจาก สองสาเหตุใหญ่ๆ คือ ชาตินิยมใหม่ และ ภาวะวิกฤตตัวตน (Identity Crisis) ซึ่งชาตินิยมใหม่หมายถึง จิตใจที่รักชนชาติในรัฐชาติ หวงแหนแผ่นดินแลผลประโยชน์ร่วมของคนในชาติ ต่อสู้ป้องกันมิให้คนจากรัฐชาติอื่นๆ เข้ามาเอาเปรียบ ครอบงำ กดขี่ข่มเหงคนในรัฐชาติเดียวกัน ชาตินิยมใหม่จึงเป็นชาตินิยมป้องกันตนเอง ป้องกันผลประโยชน์ของคนรัฐชาติเดียวกันพิทักษ์และปกป้องความเป็นเอกราชของรัฐชาติตน ส่วนภาวะวิกฤตตัวตนนั้น หมายถึง ภาวะของความสูญเสียความเป็นตัวตนของคนไทยที่ถูกครอบงำจากชาติตะวันตกและความทันสมัยของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป การที่สังคมเคลื่อนตัวอย่างรวดเร็วทำให้คนในสังคมไม่มีหลักยึดภาพความทรงจำที่ชัดเจนเหมือนในอดีต ผู้คนจึงต่างโหยหาที่มาและรากของตนเอง กอปรกับการที่สังคมไทยได้เรียนรู้ประสบการณ์จากเหตุการณ์วิกฤตทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น และสร้างกรอบขึ้นเพื่อป้องกันตนเองเป็นชาตินิยมใหม่ ทำให้กระแส “อารมณ์ถวิลหาอดีต” แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วในสังคมวงกว้างในช่วงระยะเวลาราวสิบปีที่ผ่านมาจะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน (คณิตา ซองศิริ, 2553)

ความรู้สึกต่อปรากฏการณ์โหยหาอดีตดังที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มีความเกี่ยวพันของกลุ่มหรือรุ่นของคนในสังคม อาจกล่าวได้ว่ากลุ่มคนที่เกิดความรู้สึกโหยหาอดีตมากกว่ากลุ่มอื่น คือ กลุ่มเจเนอเรชั่นโอ (Generation O) หรือเบบี้บูม เนื่องจากคนกลุ่มนี้มีชีวิตอยู่ในช่วงที่มีความคุ้นเคยและได้สัมผัสกับวิถีชีวิตแบบชุมชน อยู่กับธรรมชาติและสายน้ำไม่คุ้นเคยกับ

เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เพิ่งมีขึ้นไม่นาน อย่างเช่น คอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ต จะมีเพียงแค่โทรทัศน์กับวิทยุ ที่เป็นเครื่องใช้ไฟฟ้าที่ให้ความบันเทิง นิยมการพบปะพูดคุยกันตามสถานที่ต่างๆ และในปัจจุบันคนกลุ่มนี้ก็อยู่ในช่วงวัยที่มีความมั่นคงในชีวิต ทั้งด้านการงานและครอบครัว อีกทั้งมีปัจจัยทางเศรษฐกิจและเวลาว่างมากกว่ากลุ่มอื่น ในขณะที่คนกลุ่ม เจเนอเรชั่นเอกซ์ (Generation X) จะมีความรู้สึกโหยหาอดีตน้อยกว่า หากจะมีบ้างก็เพราะเห็นสิ่งต่างๆ ในความทรงจำได้เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก เช่น จำได้จากการติดตามพ่อแม่ไปเที่ยวหรือไปเยี่ยมญาติบางแห่ง (รุ้งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2555, น. 63-64)

การถวิลหาอดีตในสังคมหลังสมัยใหม่ ผู้คนไม่ได้บริโภคและแลกเปลี่ยนในคุณค่าของสิ่งของนั้นๆ จริงๆ หากแต่เป็นการบริโภคและแลกเปลี่ยนสัญญะ ซึ่งทำให้เห็นว่าการถลิวหาอดีตในพื้นที่ทางสังคม วัฒนธรรม และพื้นที่ทางเศรษฐกิจต่างๆ นั้น เป็นการบริโภคและผลิตซ้ำสัญญะ ภาพ และภาพจำลองผ่านสื่อต่างๆ ด้วยความพยายามที่ให้ความแตกต่างระหว่างภาพตัวแทนกับความเป็นจริงหายไป แต่การผลิตสัญญะและการผลิตซ้ำภาพจำลองที่มากเกินไปจะนำมาสู่การสูญเสียความหมายที่แท้จริงของสิ่งๆ นั้นไป (รุ้งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2555, น. 83)

เมื่อเกิดภาวะของการ ถวิลหาอดีต การที่จะเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปนั้นได้ส่วนหนึ่งคือสื่อมวลชน เพราะมนุษย์เรานั้นไม่สามารถที่จะย้อนเวลากลับไปในอดีตได้ แต่ในโลกของสื่อนั้นสามารถทำได้ โดยการสร้างภาพตัวแทนขึ้นมาด้วยการย้อนกลับไปจำลองประสบการณ์ในอดีตขึ้นมาใหม่อีกครั้ง เพื่อที่จะสนองความต้องการของผู้คนที่ต้องการจะเติมเต็มช่วงเวลาที่ขาดหายไป ซึ่งการย้อนกลับไปจำลองประสบการณ์ในอดีตขึ้นมาใหม่ผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆ จึงทำให้สื่อมวลชนได้เข้ามามีบทบาทในการตอบสนองการโหยหาอดีตของคนในสังคมมากขึ้นเรื่อยๆ

Jameson (1991 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) ได้กล่าวถึงรูปแบบหรือวิธีรับรู้เพื่อโหยหาอดีต (Nostalgia Mode of Reception) ดังเช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ย้อนยุค (Nostalgia Film) ว่าไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การย้อนเวลากลับไปหาอดีตอันแสนไกลโพ้นในแง่ของสุนทรียภาพทางอารมณ์เท่านั้น หากยังเป็นรูปแบบของการรับรู้ความจริงอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เราได้คิดใครครวญหรือทำความเข้าใจอดีตที่หายไปแล้ว โดยเฉพาะในสังคมไทยที่ถือได้ว่าอยู่ในช่วงของภาวะสังคมยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งสามารถพบเห็นการสื่อสารในลักษณะของวัฒนธรรมแบบหลังสมัยใหม่ในสื่อต่างๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ สื่อภาพยนตร์ สื่อออนไลน์ โดยลักษณะที่พบเห็นอย่าง

แพร่หลายคือ วัฒนธรรมการจับต้องมิติของเวลาในลักษณะการย้อนกลับไปให้เห็นคุณค่าในอดีตในหลายรูปแบบ โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ ที่ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งสื่อที่สามารถทำให้การถวิลหาอดีตนั้นเกิดความชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากภาพยนตร์นั้น สามารถที่จะถ่ายทอด จินตนาการ หรือประสบการณ์ในอดีต ออกมาให้ผู้ชมได้รับชม ทั้งในเรื่องของภาพ และเสียง โดยการจำลองภาพของอดีตที่ผู้ชมรู้สึกว่าเคยสัมผัสและมีประสบการณ์ร่วมมาก่อน เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนที่มีความถวิลหาอดีต

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน ถือว่ามีการพัฒนามากขึ้นมากหากเปรียบเทียบกับอดีตที่ผ่านมา เนื่องจากเทคโนโลยีในปัจจุบันที่ทันสมัย ช่วยให้การผลิตภาพและเสียงมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงระบบภาพและเสียงในโรงภาพยนตร์ที่มีการพัฒนาตามมาเป็นลำดับ หากแต่ความทันสมัยเหล่านี้ก็มิได้เป็นเครื่องรับประกัน ถึงการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่อง โดยเฉพาะปัจจัยในส่วนของเนื้อหาและการเล่าเรื่องที่ออกมาในลักษณะซ้ำซาก จำเจ อาทิ ตระกูลหนังผี หนังตลก หนังรัก ที่เป็นที่นิยมอย่างต่อเนื่องจากอดีตถึงปัจจุบัน ก็ยังคงมีการดำเนินเรื่องแบบเดิมๆ หาความแปลกใหม่ได้น้อย (ปรัชญา เปี่ยมการุณ, 2555) ส่งผลให้ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงการถวิลหาอดีต ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วง 20 ปี ที่ผ่านมา เนื่องจากมีภาพยนตร์ประเภทนี้มีเนื้อหาที่แตกต่างจากการเล่าเรื่องแบบเดิมๆ นำไปสู่การเล่าเรื่องแบบร่วมสมัย ผู้ชมมีประสบการณ์ ความทรงจำ มีความคุ้นเคยกับอดีต กับเรื่องราวของภาพยนตร์ ประหนึ่งว่าเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตนเอง เห็นได้ชัดจาก ปรากฏการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ในปี พ.ศ. 2546 โดยทำรายได้สูงถึง 137.7 ล้านบาท ซึ่งมากกว่าภาพยนตร์ไทยที่เข้าฉายในปีเดียวกันอย่างภาพยนตร์เรื่อง องค์บาก ภาพยนตร์แนวแอคชั่น ที่ทำรายได้ 100 ล้านบาท ปรากฏการณ์ในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการถวิลหาอดีตนั้นได้รับความนิยมมากกว่าภาพยนตร์ไทยประเภทอื่น

ด้วยเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงอารมณ์ถวิลหาอดีต ส่งผลให้ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาประเภทนี้ ถูกผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยว่า จากปี พ.ศ. 2546-2558 มีภาพยนตร์ที่สะท้อนการถวิลหาอดีต จำนวน 13 เรื่อง ได้แก่ แฟนฉัน (2546), เพื่อนสนิท (2548), วัยอลวน 4 : ตั้ม-โอ๋-รีเทิร์น (2548), เฉิ่ม (2548), เฟรนด์ชิพ เธอกับฉัน (2551), บุญชู ไอ-เลิฟ-สระ-อู (2551), อนึ่ง คิดถึงเป็นอย่างยิ่ง (2552), สิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก(2553), Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554), ภวังค์รัก (2557), ตุ๊กแกรักแป้งมาก (2557), 2538 อัลเทอร์มาจีบ (2558), Snap แค่... ได้คิดถึง

(2558) โดยส่วนใหญ่จะมีเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในอดีต ภาพชุมชนในอดีต บทเพลงในอดีต รวมไปถึงภาพยนตร์ภาคต่อ หรือภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวต่อเนื่องจากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในอดีต

เป็นความจริงที่ว่าคนเราและสังคมมนุษย์ทั่วไปมักจะคำนึง มองเห็น และจินตนาการถึงประสบการณ์ชีวิตในลักษณะของการมองย้อนอดีต เช่นเดียวกับสังคมซึ่งเป็นภาพสะท้อนในระดับองค์รวมผู้คนและสังคมต่างก็โหยหาหรือย้อนกลับไปในอดีต เพราะอดีตมีเสน่ห์และมีพลังอย่างมหาศาลต่อความรู้สึกและจินตนาการ ทั้งนี้เพราะไม่มีใครย้อนเวลากลับไปสู่โลกของอดีตได้ในทางกายภาพ ดังนั้น การโหยหาหรือถวิลหาในรูปแบบต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถกระทำได้และมักจะกระทำอยู่เสมอจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของปัจเจกบุคคลและวิถีวัฒนธรรมของสังคมโดยทั่วไป (พัฒนา กิติอาษา, 2546, น. 6)

จากมุมมองดังกล่าวก่อกำเนิดให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษา “การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาลักษณ์นี้มีความร่วมสมัย มีเรื่องราว ประสบการณ์ ความทรงจำ ที่เกี่ยวข้องกับผู้รับชม ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การประกอบสร้างความหมายของการถวิลหาอดีต ว่ามิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีตเนื้อหาลักษณะใดบ้าง และมีการประกอบสร้างความหมายของการถวิลหาอดีตของภาพยนตร์ไทยอย่างไร

## 1.2 ปัญหานำวิจัย

1.2.1 มิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีต มีลักษณะใดบ้าง

1.2.2 การประกอบสร้างความหมายที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทยมีลักษณะอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษามิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีต

1.3.2 เพื่อให้เข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## 1.4 นิยามศัพท์

**ภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีต** หมายถึง ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาหรือเรื่องราวที่เกี่ยวกับช่วงเวลาและเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในอดีต เมื่อผู้ชมรับชมแล้วมีความรู้สึกถึง หวนคำนึงถึงเรื่องราวต่างๆ ประสบการณ์ของตนที่ผ่านมา รวมไปถึงการจินตนาการถึงอดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน”, ภาพยนตร์เรื่อง “สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก” และ ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ซึ่งทั้ง 3 เรื่องเป็นตัวแทนการถวิลหาอดีตในแต่ละช่วงวัย คือ วัยประถมศึกษา วัยมัธยมศึกษา และวัยมหาวิทยาลัย

**การถวิลหาอดีต** หมายถึง ภาวะอารมณ์ต่างๆ เกี่ยวกับอดีต ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการถึงสิ่งที่ดีในอดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว แต่ผู้คนนั้นต้องการที่จะย้อนเวลาให้กลับคืนมา โดยที่รู้ตัวว่าเป็นไปไม่ได้ในโลกจริง แต่สามารถประกอบสร้างขึ้นได้จากภาพยนตร์เพื่อตอบสนองความต้องการที่อยากจะกลับไปในอดีต

**มิติด้านเนื้อหา** หมายถึง ลักษณะมุมมองที่ถ่ายทอดออกมาผ่านภาพยนตร์ในด้านต่างๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย เช่น การถ่ายทอดความทรงจำในรูปแบบต่างๆ การเล่าถึงประสบการณ์ในอดีต การดำเนินวิถีชีวิตในอดีต ที่ส่งผลให้เกิดความรู้สึกถวิลหาอดีตของผู้รับชมภาพยนตร์

**การประกอบสร้างความหมาย** หมายถึง สิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายของการโหยหาอดีตในภาพยนตร์ไทย เช่น สถานที่ในอดีตที่ปรากฏในฉากต่างๆ อุปกรณ์ประกอบฉาก ระยะภาพที่ใช้ แสง สี ดนตรีที่ใช้ เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความรู้สึกถวิลหาอดีตของผู้รับชมภาพยนตร์

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เพื่อเป็นแนวทางต่อผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทยในประเด็นต่างๆ ต่อไป

1.5.2 เพื่อเป็นตัวจุดประกายแนวคิดหรือแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับการถวิลหาอดีตที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ ให้แก่นักสร้างภาพยนตร์หน้าใหม่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 2

# แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงประเด็นของมิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีต และ การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตว่าเป็นอย่างไร ผู้วิจัยจึงเลือกแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเพื่อเป็นแนวคิดในการวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าว โดยมีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต (Nostalgia)

2.3 แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา (Semiology)

2.4 การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1 แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern)

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551, น. 11-14) กล่าวไว้ว่า นับตั้งแต่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อราวๆ ทศวรรษที่ 1970 นักวิชาการกลุ่มหนึ่งได้ตั้งข้อสังเกตว่า โลกเราในบางส่วนเสี้ยวได้ก้าวผ่านจาก “ยุคแห่งสมัยใหม่” เข้าสู่ยุค “หลังสมัยใหม่” ในยุคหลังสมัยใหม่นี้มีการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะต่างๆ ของสังคมไปหลายประการ เช่น

1) ในด้านเศรษฐกิจ ระบบทุนนิยมได้ปรับเปลี่ยนไปจากทุนที่อยู่ภายในของเขตของแต่ละประเทศ ปัจจุบันนี้เกิดปรากฏการณ์บริษัทข้ามชาติที่ไม่เพียงแต่ก้าวข้ามเส้นพรมแดนของประเทศเท่านั้น หากทว่ายังก้าวข้ามค่ายอุดมการณ์ทางการเมืองอย่างไม่เคยมีมาก่อน ระบบทุนนิยมโลกสร้างทั้งระบบตลาดโลกและเครือข่ายการผลิตระดับโลก เช่น รถยนต์คันหนึ่งๆ อาจจะมีการผลิตชิ้นส่วนย่อยๆ ตามประเทศต่างๆ แล้วนำมาประกอบร่วมกันในอีกประเทศหนึ่ง เป็นต้น

2) สำหรับพัฒนาการของเทคโนโลยี เช่น การเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์ ได้ปรับโฉมหน้าของสังคมต่างๆ ให้เปลี่ยนไปจากเดิมอย่างมาก เช่น ในด้านเศรษฐกิจจากเดิมที่มีการผลิตแบบสายพานโรงงานที่มีขนาดใหญ่ๆ ผลิตครั้งละมากๆ รูปโฉมของผลิตภัณฑ์ที่ออกมาจะเป็นรูปแบบ

เดียวกัน แต่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยทำให้เกิดระบบการผลิตขนาดเล็ก ผลิตภัณฑ์ที่ออกมามีรูปร่างหน้าตาที่หลากหลาย

สำหรับผลกระทบด้านการเมือง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการกระจายอำนาจที่เคยถูกรวมศูนย์อยู่ในยุควิทยุและโทรทัศน์

ส่วนผลกระทบด้านวัฒนธรรมนั้น ก็ได้เกิดการเปลี่ยนผ่านของวัฒนธรรมครั้งใหญ่อีกครั้ง เช่น แต่เดิมนั้นระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมแห่งยุคใหม่จะมีทัศนะที่มองผู้คนแบบแรงงาน ผู้บริโภคหรือสมาชิกของครอบครัว แต่สำหรับสังคมยุคหลังสมัยใหม่จะมีวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของผู้คนที่หลากหลายว่ามีลักษณะเป็นลูกผสม (Hybrid) มากกว่าแบบฉบับที่เคยมีมา เช่น อัตลักษณ์เป็นสาวเปรี้ยว หนุ่มไฮโซ เด็กแนว ผู้ชายยุคใหม่ ฯลฯ

3) การอพยพเคลื่อนย้ายของผู้คนมีอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากกว่าในยุคสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนย้ายที่อาศัยหรือเคลื่อนเปลี่ยนสถานที่ทำงาน ฯลฯ ดังนั้น สำนึกเกี่ยวกับพื้นที่ดั้งเดิม เช่น มีภูมิลำเนาบ้านเกิด จึงสูญหายไปดังที่นักวิชาการขนานนามผู้คนในยุคหลังสมัยใหม่ว่าเป็นมนุษย์ที่ปราศจากสำนึกแห่งพื้นที่ (No Sense of Place)

4) ยุคแห่งสมัยใหม่นั้นจะมีลักษณะเป็นสังคมแบบอุตสาหกรรมและสังคมมวลชน แต่ในยุคหลังสมัยใหม่นี้จะเป็นสังคมข่าวสาร (Information Society) ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญดังชื่อนามของสังคม คือ เป็นสังคมที่มีสัดส่วนประชากรทำงานอยู่ในภาคข่าวสารอย่างมากและเป็นสังคมที่มีการผลิต การแพร่กระจายและการใช้ข้อมูลข่าวสาร (Message) รวมทั้งสัญญะ (Sign) อย่างมากมายกว่ายุคสมัยใดๆ ที่ผ่านมาในอดีต

5) สำหรับรูปแบบวัฒนธรรมของสังคมยุคหลังสมัยใหม่นั้นได้พลิกโฉมหน้าไปจากเดิม โดยได้มีการสร้างปฏิบัติการทางวัฒนธรรมแบบใหม่ๆ (New Cultural Practice) และบรรทัดฐานเชิงสุนทรียะแบบใหม่ๆ ขึ้นมา โดยเริ่มจากในสาขาสถาปัตยกรรมก่อน Jameson (1991 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 11-14) พรรณนาลักษณะของบรรทัดฐานใหม่นี้ว่าได้ตัดข้ามรูปแบบเดิมๆ ของวัฒนธรรมและสื่อไปหมด เช่น การนำเอาตัวการ์ตูนมาร่วมแสดงภาพยนตร์กับคนจริงๆ เป็นต้น

คุณลักษณะที่สำคัญๆ ของการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมและบรรทัดฐานเชิงสุนทรียะแบบใหม่มีดังนี้

5.1) การสูญหายไปของความลึกซึ้ง วัฒนธรรมยุคสมัยใหม่ไม่สนใจความดื่มด่ำ ลึกซึ้ง หากทว่าสนใจแต่สิ่งที่อยู่บนผิวหน้า/ผิวเผินเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ “ภาพลักษณ์” (Image) จึงสำคัญกว่า “ตัวจริง/ต้นฉบับ”

5.2) มีลักษณะ “ตัดปะ” (Pastiche) ซึ่งมีความหมายว่า ไม่มีหลักการที่แน่นอน จะเอาอะไรมาตัดปะรวมไว้กับอะไร ไม่มีแบบแผนที่แน่นอนในการเชื่อมโยงส่วนย่อยๆเข้ามาด้วยกัน ดังจะเห็นได้จากงานด้านสถาปัตยกรรมที่สามารถจะเอาเสาแบบกรีก โนมัย โกธิค กับกำแพงกระจกของตึกระฟ้าสมัยใหม่มาอยู่รวมกัน หรือตัวอย่างแฟชั่นกางเกงยีนส์ กับเสื้อลูกไม้เป็นต้น

5.3) มีลักษณะที่แตกแยก (Schizophrenic) ทั้งในแง่รูปแบบและกาลเวลา เช่นแต่เดิมนั้นกาลเวลาจะเรียกตามลำดับก่อนหลัง เช่น อดีต ปัจจุบัน และอนาคต แต่ทว่าภาพยนตร์แบบหลังสมัยใหม่จะสร้างแบบ “Back to the future” ได้

5.4) มีลักษณะที่น่างงงวยอัศจรรย์ใจ ที่ Jameson เรียกว่า Postmodern Sublime ทั้งนี้ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งกาลเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้คนที่มีชีวิตอยู่เกิดอาการงงงวยว่า “ตนเองกำลังอยู่ที่ไหน” ยกตัวอย่างเช่นเวลาที่เราเดินเข้าไปในอาคารแบบหลังใหม่ เราจะเดินไม่ถูกว่าจะไปทิศทางไหน จะเข้าไปได้อย่างไร และแม้แต่จะเคยเดินเข้าไปแล้วก็ยังหลงทางได้

5.5) คุณลักษณะสุดท้ายเป็นทัศนะของ Jean Baudrillard ที่เสนอแนวคิดเรื่องการทำเทียมและเลียนแบบชนิดพิเศษที่เรียกว่า Simulacrum ทั้งนี้ Baudrillard กล่าวว่าในโลกยุคหลังสมัยใหม่นั้นความแตกต่างระหว่าง “ภาพลักษณ์”(ของที่เลียนแบบ) กับ “ความเป็นจริง” (ต้นฉบับ/ของจริง) จะไม่มีอีกต่อไปแล้ว กล่าวคือ ต้นฉบับ/ความเป็นจริงจะไม่มีความสำคัญเหนือกว่า ภาพลักษณ์/ของเลียนแบบอีกต่อไป

การเปลี่ยนแปลงของโลกแห่งความจริงที่เป็นบริบทของสังคมดังกล่าวได้ส่งผลถึงการก่อร่างสร้างทฤษฎีการสื่อสารมวลชนนั้น ในช่วงปลายๆ ของศตวรรษที่ 20 ได้เริ่มมีการปรับเปลี่ยนทฤษฎีที่พูดถึงผลกระทบระยะสั้น ผลกระทบต่อพฤติกรรม มาเป็นทฤษฎีที่พูดถึงผลลัพธ์ของสื่อมวลชนในแง่การประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) รวมทั้งนำเอาทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) มาวิเคราะห์ผลงานต่างๆ ของสื่อมวลชนเป็นต้น

แนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality)

สัมพันธบท (Intertextuality) เป็นศัพท์ทางวิชาการที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1960 โดย Kristeva (1960 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) นักวิชาการชาวบัลแกเรีย โดยเมื่อจะนำมาใช้ในภาษาไทยได้มีการให้คำแปลที่หลากหลาย เช่น การเชื่อมโยงเนื้อหา การถ่ายโยงเนื้อหา สัมพันธบท

สหบท เป็นต้น แต่ยังไม่มีคำแปลใดๆ ที่จะผูกขาดการแปลเอาไว้ได้เพราะผู้แปลมักจะแปลให้เข้ากับเนื้อหาของตน แต่มีคำแปลอยู่ชุดหนึ่งที่มักใช้กันมากกว่าคำแปลอื่นๆ คือ “การถ่ายโยงเนื้อหา” หรือ “การเชื่อมโยงเนื้อหา” โดย “Text” จะเท่ากับ “เนื้อหา” ซึ่งหากพิจารณาด้วยกรอบของแบบจำลองการสื่อสาร S-M-C-R แล้วคำว่า “เนื้อหา” จะมีค่าเท่ากับตัว M-message แต่คำว่า Text (ในภาษาไทยมักแปลว่า “ตัวบท”) นั้นเป็นคำศัพท์เฉพาะที่สำนักคิดวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical Cultural Studies) นำเอา “คำเก่า” แต่มาใช้ในความหมายใหม่ คำว่า ตัวบท (Text) จึงมีความหมาย มากกว่าคำว่า “เนื้อหา” โดยอาจสรุปรวมถึงแนวคิดนี้ว่า คือการอ้างอิง (Quotation) การอ้างถึง (Reference) หรือการดัดแปลง (Adaptation) โดยเฉพาะจากสื่อนวนิยายมาเป็นสื่อภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์

นพพร ประชากุล (2543) เรียกตัวบทแรกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทที่ถูกสร้างมาจากตัวบทแรกว่า “ตัวบทปลายทาง” และได้เสนอการวิเคราะห์การเปรียบเทียบระหว่างตัวบททั้งสอง ซึ่งอาจจะมีแบบแผนของสัมพันธบททั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพว่า จากตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทปลายทางนั้น มีอะไรที่หายไปบ้าง มีอะไรที่เพิ่มเติมขึ้นมา มีอะไรบ้างที่ถูกดัดแปลงไป เพราะอะไร ทำไมและอย่างไร ดังนี้

1) การขยายความ (Extension) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทต้นทางไม่มีบ้าง มีเหตุผลอะไรของการเพิ่มเติมและส่วนที่เพิ่มเติมเข้ามาใหม่นี้เข้า มาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไร หรือ เพื่อทำหน้าที่อะไร การขยายความมีผลทำให้ ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนแปลงหรือไม่

2) การตัดทอน (Reduction) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางลงไปบ้าง มีเหตุผลอะไรของการตัดทอนและการตัดทอนนี้ส่งผลถึงเรื่อง ความหมายของตัวบทไหมเช่น ภาพยนตร์คู่กรรมเวอร์ชั่นล่าสุด มีการตัดทอนการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์บางส่วนไปจากบทประพันธ์เพราะต้องการความกระชับในการเล่าเรื่องและการถ่ายทอดมุม อื่นมากกว่า ตัวบทยังสามารถสื่อความหมายได้เหมือนเดิม แต่อรรถรสในการรับชมจะลดลงไป

3) การดัดแปลง (Modification) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาอะไรจนทำให้ตัวบทปลายทางมีรูปลักษณ์ไม่เหมือนเดิม หรือแตกต่างจากเดิม คือ ตัวบทต้นทางเช่น ภาพยนตร์เรื่องแม่นากพระโขนงเวอร์ชั่น GTH ที่มีการดัดแปลงเรื่องราวตอนจบจากที่วิญญาณแม่นากต้องไปเกิด ก็กลายเป็นสามารถใช้ชีวิตอยู่กับพี่มากได้ต่อ ซึ่งเป็นการพลิกตอนจบไป

โดยรวมแล้วหากจะนิยามคำว่าสัมพันธบท อาจถูกนิยามได้ออกเป็นหลากหลายทัศนะดังนี้

Berger (1992 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ให้คำนิยามว่า สัมพันธบทเป็น การใช้หรือการสร้างตัวบทใหม่ตัวบทใดตัวบทหนึ่ง จากวัตถุดิบอื่นๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้ว ตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดของสัมพันธบทคือ ละครตลกประเภทล้อเลียน ซึ่งจำเป็นต้องมี ตัวละครต้นฉบับ หรือต้นทาง เสียก่อน ละครตลกล้อเลียนซึ่งเป็นตัวบทปลายทาง จึงนำเอามาแสดงต่อ

Schirato and Yell (2000 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) นิยามว่า สัมพันธบทเป็นกระบวนการสร้างความหมายในตัวบทหนึ่งที่เกิดมาจากการอ้างอิงตัวบทอื่นๆ เป็น เรื่องที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการหมุนเวียนและแลกเปลี่ยนความหมาย ซึ่งแต่ละความหมายนั้นมิได้ยืน อยู่อย่างโดดเดี่ยว แต่ทว่ามาเป็น “กลุ่มก้อน” (Package of Meaning) ดังนั้นไม่ว่าเราจะเป็น“ผู้สร้าง ผู้ผลิตตัวบท” หรือเป็น “ผู้อ่าน ผู้เสพ ผู้ดู ผู้ชม ผู้ฟัง” ตัวบทก็ตาม เราก็ต้องใช้ “ความหมาย” ที่เรา เก็บสะสมไว้จากตัวบทก่อนๆ มาใช้อยู่ด้วยเสมอ

Fiske (1987 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่า ทั้งกระบวนการผลิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง กระบวนการบริโภคการอ่าน (Reading) ตัวบทใดตัวบทหนึ่งจำเป็นจะต้องเกี่ยวข้อง ใช้หรือมีความสัมพันธ์กับตัวบทอื่นอยู่เสมอ และผู้อ่านจะต้อง นำเอารากฐานของความรู้ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับตัวบทนั้นมาใช้ โดยไม่ต้องแสดงออกถึงการอ้างอิงอย่างชัดเจน คนอ่านไม่จำเป็นต้องรู้ว่าเชื่อมโยงกับตัวบทเก่าอะไร รวมไปถึงการที่สัมพันธบทจะถูกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ตัวบทเดียวกันอาจถูกอ่านออกมาได้หลายวิธีตามวัฒนธรรมประชานิยม สัมพันธบทจึงหมายถึงความ เชื่อมโยงใน 2 ระดับ คือ ระดับแรก คือความเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานสื่อประเภทต่างๆ ส่วนระดับที่ 2 คือ การเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานของสื่อกับ ประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้คน สามารถแบ่งระนาบของสัมพันธบทออกเป็น 2 ระนาบใหญ่ๆ คือ

1) สัมพันธบทแนวนอน (Horizontal Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary Text) คือ ระหว่างฝ่ายผู้ส่ง ผู้ผลิตด้วยกันที่จะหยิบยืมส่วนประกอบ ต่าง ๆ ของตัวบท เช่น การถ่ายโยง ประเภทของละคร (Genres) ตัวละคร นักแสดง เนื้อหา เป็นต้น โดยอาจจะมองอย่างชัดเจนว่ามีการหยิบยืมหรือไม่ก็ได้ เช่น การนำเอาบทประพันธ์นวนิยายเรื่องสี่ แผ่นดิน มาสร้างเป็นภาพยนตร์ละครโทรทัศน์เป็นต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) สัมพันธบทแนวดิ่ง (Vertical Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง เป็นต้น กับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างออกไปโดยมีการอ้างอิงอย่างชัดเจนในระดับทุติยภูมิก็ เช่น ความคิดเห็นของผู้อ่าน ผู้ชมละคร ภาพยนตร์ที่มีต่อบทวิจารณ์ดังกล่าว

กาญจนา แก้วเทพ (2552) กล่าวว่า ปรากฏการณ์สัมพันธบทในปัจจุบันมีลักษณะแฝงเร้น กล่าวคือ หากเปรียบเทียบปรากฏการณ์สัมพันธบทในยุคสมัยใหม่ (Modern) ที่อาจเรียกว่า “การปรับแปลง ดัดแปลง” (Adaptation) จะพบว่า ทั้งในแง่ความตั้งใจ การรู้ตัวทั้งในฝ่ายผู้ผลิตและผู้รับสารมักจะมีลักษณะเปิดเผย และองค์ประกอบที่ถ่ายโอนก็มีสัดส่วนเป็นใหญ่ เช่น การปรับแปลงบทประพันธ์นวนิยายเรื่อง “ทรายสีเพลิง” มาเป็นละครโทรทัศน์ จะรักษาองค์ประกอบทุกอย่างของการเล่าเรื่องเอาไว้เกือบทั้งหมดแม้แต่ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร บทสนทนา ฉาก ซึ่งในตัวบทที่สอง (ละคร) มีความคล้ายคลึงกับตัวบทแรกอย่างมาก แต่สำหรับสัมพันธบทในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) จะเริ่มมีความแตกต่างทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ ในแง่คุณภาพความตั้งใจและรู้ตัวของทั้งฝ่ายผู้ส่ง สารและผู้รับสารจะเริ่มมีน้อยลง และองค์ประกอบของตัวบทแรกที่ถูกเลือกมาถ่ายโอนในตัวบทที่สอง ก็อาจจะมีสัดส่วนเล็กน้อย และถูกนำมาปรุงแต่ง (Modify) จนเกือบดูไม่ออกว่านี่สัมพันธบท ลักษณะการถ่ายโอนอย่างแฝงเร้นนี้ มีมากในสื่อโทรทัศน์ซึ่งประกอบด้วยรายการต่าง ๆ หลายประเภท ซึ่งอาจ มีหลายรายการบางรายการที่มีตำแหน่งเป็นตัวบทที่สองที่เป็นการถ่ายโอนมาจากตัวบทแรก เช่น รายการข่าวบันเทิงทั้งหลาย ซึ่งโดยเนื้อหาสาสระแล้ว มักจะเป็นตัวบทที่สองของตัวบทแรกคือ “ละคร เพลง ภาพยนตร์” แต่เนื่องจากรายการเหล่านี้มีการเลือกเพียงเฉพาะบางองค์ประกอบของตัว บทแรก และได้มี “การปรุงแต่ง” จนกระทั่งคนดูอาจไม่รับรู้ว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างกันและกันภายในตัวบทรายการ เช่น มีการแปลงองค์ประกอบจากเรื่องแต่ง (ละคร) มาเป็นเรื่องจริง (ข่าว) แปลงจาก “บทสนทนาในละคร” มาเป็น “การให้สัมภาษณ์” เป็นต้น

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต (Nostalgia)

แนวคิดการโหยหาอดีต (Nostalgia) นั้น เป็นแนวคิดที่ได้อิทธิพลมาจากแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะอธิบายเกี่ยวกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ดังนี้

คำว่า “ยุคหลังสมัยใหม่” นั้น ใช้กันอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่ออธิบายความเคลื่อนไหว (Movement) ช่วงเวลา (Period) เงื่อนไขเกี่ยวกับวัฒนธรรมร่วมสมัย และรูปแบบ (Style) แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่จะมุ่งไปที่พฤติกรรมและการสร้างวัฒนธรรมที่แตกตัวออกไปอย่างหลากหลาย ประกอบด้วย สไตล์ใหม่ๆ ความเคลื่อนไหวใหม่ๆ สำหรับนักคิดบางคน แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นถึงความล่มสลายของวัฒนธรรมยุคสมัยใหม่ (Modern) โดยเห็นได้จากการสลายตัวของความรู้ที่มีมาก่อน (Dunn, 1991 อ้างถึงใน สุดาวรรณ เตชะวิบูลย์วงศ์, 2543)

แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่เป็นแนวคิดที่เน้นท่าทีทางความคิด บรรยากาศ ภูมิปัญญา โดยมีหลักคิดที่ไม่เห็นสอดคล้องกับความคิดความเชื่อในยุคโมเดิร์น (ยุคสมัยใหม่) ซึ่งความสำคัญกับการค้นพบที่สำคัญๆ ทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อว่าเป็นทางนำไปสู่ปัญญา มุ่งหวังว่าจะนำไปสู่ความก้าวหน้าของมนุษยชาติ หลักการของแนวคิดโพสต์โมเดิร์นคือ การปฏิเสธสิ่งที่เชื่อว่าเป็นความจริงแท้ โดยมีแนวคิดใหม่ว่า ไม่มีข้อเท็จจริงใดใช้ได้กับทุกเหตุการณ์ ทุกเวลา ทุกโอกาส ทั้งนี้มิได้หมายความว่าไม่ยอมรับความเป็นเหตุเป็นผลหรือความเป็นจริง แต่เชื่อว่าเหตุผลหรือ ความเป็นจริงนั้นไม่ใช่ข้อสรุปเดียว โพสต์โมเดิร์นจึงให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดขึ้นในแนวระนาบ คือการมองสภาวการณ์ที่เปลี่ยนไปของสังคมภายใต้เงื่อนไขและบริบทที่เปลี่ยนไป ไม่ใช่เชื่อมั่นในทุกสิ่งทุกอย่างที่เคยเป็นรากฐานของยุคสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงและสิ้นสุดของสิ่งที่เคยมีอยู่ที่แสดงการเข้าสู่ภาวะโพสต์โมเดิร์นก็ไม่หมายถึงการสูญเสีย สิ้นหวังความหมายหรือความเข้าใจจนกลายเป็นวัฒนธรรมไร้รูปแบบหรือไร้แก่นสาร แต่ในท่ามกลางภาวะหลังการสิ้นสุด กลับมีลักษณะของบรรยากาศทางอารมณ์และปัญญา คือ การครุ่นคิด ใคร่ครวญหรือทบทวน เพื่อให้ก้าวไปสู่อนาคตด้วยภาวะไม่สับสน เป็นการสร้างจินตภาพแห่งอนาคต และเกิดการวิพากษ์เพื่อให้เห็นปัญญาและลู่ทางอนาคต เพราะฉะนั้น โพสต์โมเดิร์นจึงไม่ใช่การไม่ยอมรับสิ่งใดๆ หรือไม่เชื่อสิ่งใดๆ และไม่ใช่ความสิ้นหวัง เพียงแต่เหตุผลหรือความเป็นจริงนั้นไม่ใช่ข้อสรุปเดียว (ยุรฉัตร บุญสนิท, 2545)

ลักษณะสำคัญของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) อันมีสื่อมวลชนเป็นหัวใจ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) มีดังนี้

1) เส้นแบ่งกั้นระหว่างวัฒนธรรมกับสังคมเลือนหายไป หมายความว่า วัฒนธรรมในรูปแบบของวัฒนธรรมประชานิยม ผลิตกรรมของสื่อมวลชน จะซึมผ่านเข้ามารวมอยู่เป็นเนื้อ

เดียวกับชีวิตประจำวัน สถาบันสังคม และทุกส่วนเสี้ยวของสังคม บรรดาสัญญะต่างๆ ที่ใช้อยู่ในสื่อมวลชนและวัฒนธรรมประชานิยมจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม และเป็นตัวกำหนดการให้ความหมายแก่ความเป็นจริง (Sense of Reality) แก่สังคม

2) เส้นกั้นระหว่างวัฒนธรรมประชานิยมกับเศรษฐกิจเลือนหายไป กล่าวคือมีการผสมผสานอย่างเป็นเนื้อเดียวกันระหว่างวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจการสร้างวัฒนธรรมก็ต้องอาศัยเศรษฐกิจและความเติบโตทางเศรษฐกิจก็ต้องอาศัยวัฒนธรรม วัฒนธรรมประชานิยมจะเข้ามาเป็นตัวกำหนดรูปแบบการบริโภคของคนในสังคมว่าอะไรที่เราจะซื้อ อะไรที่เราจะกิน ทำไมเราจึงซื้อสิ่งนั้น กินสิ่งนี้ ฯลฯ เช่น เมื่อเราดูโทรทัศน์เห็นโฆษณาตัวอย่างภาพยนตร์ ก็ทำให้เราต้องไปดูภาพยนตร์ และเมื่อเข้าไปดูภาพยนตร์แล้วเห็นโฆษณาขายขนม เราก็ต้องออกมาซื้อขนมนั้นกิน

3) การเน้นสไตล์/รูปแบบ มากกว่าเนื้อหา กลุ่มยุคหลังสมัยใหม่เรียกว่า “อุดมการณ์แบบนักออกแบบ” (Designer) กล่าวคือ ทุกอย่างต้องมีการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นบุคลิกภาพ การแต่งกาย การจัดงานแต่งงาน การประกอบพิธีกรรม การนำเสนอเปิดตัวผลิตภัณฑ์ต่างๆ ฯลฯ อุดมการณ์ดังกล่าวได้ทำให้ภาพลักษณ์สำคัญกว่าการเล่าเรื่อง การบริโภคที่เกิดขึ้นเป็นการบริโภคสัญญะ/ภาพลักษณ์มากกว่าคุณประโยชน์ในการใช้งาน ผลที่ตามมาก็คือ บรรดาสไตล์ที่ดู “เข้าท่า เก๋ไก๋” จะสำคัญกว่าเนื้อหา สาระ และความหมาย

4) เส้นกั้นระหว่างศิลปะ/วัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) กับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) จะเลือนหายไป อันสืบเนื่องมาจากการเน้นความสำคัญของรูปแบบมากกว่าเนื้อหา ซึ่งเป็นตรรกะที่เคยใช้แบ่งระหว่างแยกระหว่างศิลปะ/วัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมประชานิยม กล่าวคือ ศิลปะจะมีเนื้อหาสูงกว่าวัฒนธรรมประชานิยม แต่เมื่อเนื้อหาหมดความหมาย ศิลปะก็หล่นลงไปกองรวมอยู่กับวัฒนธรรมประชานิยม

5) การปะปนเรื่องเวลากับพื้นที่ ตัวอย่างหนังเรื่อง Back to the Future เป็นกรณีที่แสดงให้เห็นคุณลักษณะข้อนี้ได้ชัดเจนที่สุด (ซึ่งในความคิดของเรา “อนาคต” ควรเป็นเรื่องที่มุงไปข้างหน้า แต่ชื่อของหนังกลับ “ย้อนกลับไป” (Back) สู่อนาคต) วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ทำให้คน “ยุคสมัยใหม่” งงงวยว่าตัวเองกำลังอยู่ที่ไหน เวลาอะไร เช่นในระบบปัจจุบัน เราอาจรู้เรื่องว่าโลกกำลังเกิดอะไรขึ้น แต่กลับไม่รู้ว่าข้างบ้านมีอะไรเกิดขึ้น ตรรกะมิติเรื่องพื้นที่ได้เปลี่ยนแปลงไป มิติเรื่องเวลาและสถานที่กลายเป็นความไม่แน่นอน (เช่น ทานข้าวเช้าที่กรุงเทพ ทานข้าวเที่ยงที่เชียงใหม่ และทานข้าวเย็นที่ภูเก็ต) มิติทั้งสองเป็นเรื่องเข้าใจยาก (เช่น เดินทางจากกรุงเทพไปเชียงใหม่ใช้เวลาน้อยกว่าการเดินทางจากต้นถนนสีลมไปท้ายถนน) สับสน ไม่ค่อยปะติดปะต่อและกระจัดกระจาย

6) การลดความสำคัญของการเล่าเรื่องแบบ Meta-narrative ซึ่งเป็นวิธีเล่าเรื่องแบบเส้นตรง (Linear) ที่เราคุ้นเคย ซึ่งประกอบด้วยการมีต้นเรื่อง ดำเนินเรื่อง และจบท้ายตามลำดับ ขั้นตอนซึ่งเป็นวิธีการเล่าเรื่องหลักของยุคหลังสมัยใหม่ไม่ว่าจะอยู่ในปริมณฑลของวิทยาศาสตร์ ศาสนา ศิลปะ ลัทธิมาร์กซ์ นวนิยาย ภาพยนตร์ ฯลฯ ทุกอย่างมีจุดเริ่มต้น ตอนกลาง และลงท้ายที่แน่นอน แต่กลุ่มยุคหลังสมัยใหม่ปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบเส้นตรงดังกล่าว และตั้งข้อสงสัยรวมทั้งกระตุ้นให้มีการวิพากษ์วิจารณ์วิธีการเล่าเรื่องแบบดังกล่าวด้วย ซึ่งผลของการปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบเส้นตรงมาปรากฏในรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่น การปฏิเสธความสัมพันธ์อันยาวนาน (Life-long Relation) ที่เป็นคุณลักษณะการเล่าเรื่องแบบเดิมที่เน้นมิตรภาพอันยั่งยืน ปฏิเสธรูปแบบการแต่งงานแบบผัวเดียวเมียเดียวไปตลอดชีวิต แม้แต่ข้อสรุปความรู้ต่างๆ ก็เป็นสิ่งที่ไม่จีรังยั่งยืน ไม่มั่นคงไปจนชั่วฟ้าดินสลาย

ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) นั้น เป็นแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิด ดังนี้

การโหยหาอดีตหรือถวิลหาอดีต (Nostalgia) เป็นวิธีการมองโลกหรือวิธีการให้ความหมายแก่ประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์อย่างหนึ่ง โดยเน้นความสำคัญของจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนใน “ขณะปัจจุบัน” ที่มีต่ออดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว Jameson (1991 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) เรียกวิธีการมองโลกลักษณะดังกล่าวว่า “วิธีการมองย้อนอดีต” (Retro Mode) หรือ “วิธีการมองแบบโหยหาอดีต” (Nostalgia Mode)

Jameson (1991 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) อธิบายว่า รูปแบบหรือวิธีการรับรู้เพื่อโหยหาอดีต (Nostalgia Mode of Reception) ดังเช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ย้อนยุค (Nostalgia Film) ไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การย้อนเวลากลับไปหาอดีตอันไกลโพ้นในแง่มุมของสุนทรียภาพทางอารมณ์เท่านั้น หากยังเป็นรูปแบบของการรับรู้ความจริงอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เราได้คิดใคร่ครวญหรือทำความเข้าใจอดีตที่หายไปแล้ว แต่กำลังนำมาพิจารณาใหม่ในนามกฎเหล็กแห่งการเปลี่ยนยุคสมัยของแฟชั่นและอุดมการณ์ของรุ่นอายุ (Generation)

Kelly (1986 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) ให้ความหมายของการโหยหาว่าเป็นการจินตนาการถึงโลกที่เราได้สูญเสียไปแล้ว (Imagination of world we have lost) โลกที่เราในฐานะ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ปัจเจกบุคคลและสมาชิกของหน่วยทางสังคมวัฒนธรรมต่างก็เคยมีประสบการณ์ร่วมกันมาในอดีต โลกที่เคยเป็นจริงในอดีตแต่มาบัดนี้เหลือไว้เพียงแค่ความทรงจำและประสบการณ์ให้เราได้ระลึกถึง โลกที่ว่านี้เราสามารถติดต่อสื่อสารกับมันได้ก็ต่อเมื่อเราอาศัยช่องทางที่เรียกว่า “จินตนาการ” ซึ่งถูกหล่อหลอมมาโดยประสบการณ์ชีวิตและประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ที่สำคัญคือเราสามารถสัมผัสหรือจับต้องมองโลกที่เราสูญเสียไปแล้วนั้นได้อีกครั้ง ถ้าหากเราสามารถสร้างภาพตัวแทนโดยการผลิตซ้ำหรือฉายซ้ำฉาก และโดยความทรงจำด้วยการย้อนกลับไปจำลองประสบการณ์ในอดีต และกล่าวอ้างกับผู้อื่นได้อย่างมั่นใจว่า โลกสมมติของสิ่งที่ผ่านเลยไปแล้วแต่ได้รับการจำลองขึ้นมาใหม่นั้นคือ ภาพอดีตที่แท้จริง (An Authentic Past)

Baudrillard (1983 อ้างถึงใน สุดาวรรณ์ เตชะวิบูลย์วงศ์, 2543) อธิบายว่า การโหยหาอาลัยอดีต คือ อาการโศกเศร้าที่จำเป็น เหมือนกับการที่พยายามจะทำให้สิ่งที่เราได้ทำลายไปก่อนหน้านี้กลับคืนมา ดังนั้น ความรู้สึกโหยหาอาลัยอดีตจึงเป็นความรู้สึกด้านบวก และผสานเข้ากับความงาม ความสุข และความสนุกสนานของอดีต

Matsuda (1996 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการโหยหาอดีตในระดับสังคม โดยอ้างถึงข้อเขียนเรื่อง De la Nostalgia ของ Raoul de la Grasserie (1911) ไว้ว่า จริงๆ แล้วการโหยหาอดีตของมนุษย์เป็นเพียงพื้นที่ความทรงจำที่มนุษย์ “หลงใหลอย่างเจ็บปวดที่จะกลับไปเยือน” (The Painful Passion to Return) และเป็น “สัญชาตญาณเกี่ยวกับทิศทาง” (Instinct of Direction) อย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งสัญชาตญาณดังกล่าวเป็นคนละอย่างกับการย้ายถิ่นฐานตามฤดูกาลของสัตว์โลก หรือ การเดินทางไกลเพื่อความอยู่รอดของฝูงสัตว์ แต่เป็นสัญชาตญาณที่เกิดจากความวุ่นวายทางเศรษฐกิจการเมือง และความขัดแย้งของห้วงเวลาที่แตกต่างกันในหน้าประวัติศาสตร์ การถวิลหาอดีตนั้นมีผลอย่างล้ำลึกต่อผู้คนที่มองเห็นว่าหนทางในอนาคตนั้นได้สิ้นสุดลงแล้วต่อหน้าต่อตาเขา หรือคนที่มองเห็นแต่ความเจริญก้าวหน้าเกิดขึ้นกับคนอื่นหากแต่ไม่ได้เกิดขึ้นกับชนชั้นของตนเองเลย การโหยหาอดีตเป็นส่วนสำคัญของสังคมที่ถูกถอนรากถอนโคน หรือกลุ่มคนที่ไม่มีที่อยู่ที่ยืนของตนเองแม้ในปัจจุบันขณะ กล่าวอีกอย่างก็คือ คนไร้ราก คนพลัดถิ่น ผู้อพยพลี้ภัย หรือผู้คนที่พลัดพรากจากบ้านเกิดเมืองนอนของตนเองไม่ว่าจะเป็นไปด้วยเหตุผลใดก็ตาม มีแนวโน้มที่จะเป็นกลุ่มคนที่ยึดติดหรือให้ความสำคัญกับวิธีคิดหรือวิธีการมองโลกแบบโหยหาอดีตมากเป็นพิเศษ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

พัฒนา กิติอาษา (2546) อธิบายว่า การโหยหาอดีตเป็นส่วนสำคัญในโครงสร้างบุคลิกภาพของมนุษย์แต่ละคน เช่นเดียวกับสังคมซึ่งเป็นภาพสะท้อนในองค์รวม ผู้คนและสังคมต่างก็โหยหาหรือย้อนเวลากลับไปหาอดีต เพราะอดีตมีเสน่ห์และมีพลังอย่างมหาศาลต่อความรู้สึกและจินตนาการ ดูเหมือนว่าทุกคนใช้ช่องจินตนาการและช่องทางวัฒนธรรมในการแสดงปฏิกิริยาตอบโต้ขีดจำกัดของสถานที่และกาลเวลาในโลกของความเป็นจริง ทั้งนี้เพราะไม่มีใครย้อนเวลากลับไปสู่โลกของอดีตได้ในทางกายภาพ ดังนั้น การโหยหาหรือถวิลหาในรูปแบบต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถกระทำได้และมักกระทำอยู่เสมอ จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของปัจเจกบุคคล และวิถีวัฒนธรรมของสังคมโดยทั่วไป

ในระดับสังคม อาการโหยหาอดีตของสังคมเป็นผลรวมของสิ่งเดียวกันที่มีอยู่ในความคิดความรู้สึก และจินตนาการร่วมของปัจเจกบุคคล การโหยหาอดีตมักเริ่มจากรูปแบบของจินตนาการร่วม (Collective Imagination) แล้วขยายมาเป็นรากฐานของการสร้างแบบแผนและปฏิบัติการทางวัฒนธรรมและการเมืองในรูปแบบต่างๆ ขึ้นมาเพื่อฟื้นคืนชีวิตให้กับอดีต เช่น ภาพยนตร์ นวนิยาย ดนตรี ประวัติศาสตร์นิพนธ์ ศิลปะการแสดง นิทรรศการต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ และกระแสแฟชั่น กิจกรรมทางวัฒนธรรมดังกล่าว คือ การนำเสนอภาพตัวแทนของอดีตโดยหน่วยงานหรือกลุ่มคนทำหน้าที่ผลิต บริโภค และเผยแพร่ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการโหยหาอดีต แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า อาการถวิลหาอดีตนั้นเมื่อพิจารณาอย่างละเอียดแล้วมักจะลงเอยด้วย “การปฏิเสธอดีตในรูปแบบหนึ่ง จุดเน้นมักจะอยู่ที่การเก็บรักษาอดีตมากกว่ารื้อฟื้น เน้นการนำอดีตกลับมาเหมือนอย่างที่มันเคยเป็น ราวกับว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้นเลยในช่วงเวลาระหว่างกลาง” นี่คือแง่มุมที่อันตรายที่สุดของบรรดากิจกรรมหรือปรากฏการณ์ทางสังคมที่ให้ความสำคัญกับการโหยหาอดีต เราหลงอดีตหรือชื่นชมอดีตจนหลงทาง บางครั้งก็ลืมไปว่าสิ่งสำคัญที่สุดคือการเรียนรู้ว่าอดีตมีอิทธิพลอย่างไรต่อปัจจุบัน เราไม่เข้าใจอะไรซักอย่างเลยในส่วนที่เกี่ยวกับอดีตและปัจจุบัน เรารู้จักหรือเข้าใจความเชื่อมโยงของอดีตและปัจจุบันได้เพียงครึ่งๆ กลางๆ (Kelly, 1986 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546)

พัฒนา กิติอาษา (2546) อธิบายเพิ่มเติมว่า ปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมเป็นพื้นฐานสำคัญอย่างหนึ่งในกระบวนการที่ซับซ้อนของการรื้อสร้าง การให้ความหมายใหม่ หรือการประดิษฐ์วัฒนธรรม (Culture Invention) ในสังคมโลกสมัยใหม่ ซึ่งปรากฏการณ์ดังกล่าวน่าจะเกี่ยวข้องสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับมโนทัศน์สำคัญทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างน้อย 4 ชุด ได้แก่

1) “ประสบการณ์” (Experience) ตามความหมายของ Raymond William (1983) และ Victor Turner and Edward M.Bruner (1986)

2) “การเมืองเรื่องความทรงจำ” (Politics of Memory) ตามแนวคิดของ Matt K. Matsuda (1996)

3) “ชุมชนในจินตนาการ” (Imagined Community) ตามแนวคิดของ Benedict Anderson (1991)

4) “วิกฤตการณ์อัตลักษณ์” (Identity Crisis)

1) “ประสบการณ์” (Experience)

Williams (1983 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) อธิบายว่า ในวิธีคิดของยุโรปตะวันตกตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา ความหมายของ “ประสบการณ์” (Experience) แบ่งออกเป็น 2 ขั้วที่ตรงข้ามกัน คือ “ประสบการณ์อดีต” (Experience Past) และ “ประสบการณ์ปัจจุบัน” (Experience Present)

ประสบการณ์อดีต หมายถึง ความรู้ที่รวบรวมมาจากเหตุการณ์ในอดีต ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของการตั้งใจสังเกต การคิดพิจารณา การคิดทบทวน หรือสื่อสะท้อน ประสบการณ์ปัจจุบัน หมายถึง รูปแบบเฉพาะของจิตสำนึก ซึ่งในบางบริบทก็สามารถแยกขาดออกจากเหตุผลหรือความรู้ได้ ประสบการณ์เน้นความจริงแท้ (Authenticity) และความเป็นปัจจุบันขณะ (Immediacy) ในขณะที่ประสบการณ์ในอดีตได้รวมเอากระบวนการคิดพิจารณา ทบทวน สะท้อน วิเคราะห์ และสังเคราะห์เข้าด้วยกัน ซึ่งประสบการณ์ปัจจุบันไม่ได้สนใจกระบวนการคิดเหล่านั้น เราอาจกล่าวได้ว่า ประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์เป็นผลิตผลเชิงซ้อน ที่หลอมรวมเอาทั้งอดีตและปัจจุบันเข้าด้วยกัน เพื่อที่จะควานหาความหมายและหนทางที่จะต้องก้าวเดินต่อไปในอนาคต

Turner and Bruner (1986 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) ได้รับอิทธิพลมาจากปรัชญาในการพิจารณาความจริงผ่านการตีความหมายประสบการณ์มนุษย์จาก วิลเฮม ดิลไธ (Wilhelm Dilthey, 1833-1911) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ซึ่งอธิบายว่า “ความจริงมีอยู่สำหรับตัวเราเฉพาะในข้อเท็จจริงของสำนึกที่เกิดจากประสบการณ์ภายใน” เมื่อนำความจริงที่รับรู้ด้วยจิตสำนึกและประสบการณ์ภายในมาประยุกต์ใช้ในทางมานุษยวิทยาก็ถือว่า ปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมที่เราให้ความสนใจนั้นที่แท้จริงก็คือ “ประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ชีวิต” (Lived Experience) นอกจากนี้ Bruner ยังอธิบายว่า ประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ชีวิตดังกล่าวมี

ความหมายในลักษณะเป็นสิ่งเฉพาะตัวของมนุษย์แต่ละคน มนุษย์ไม่เพียงแต่เข้าร่วม (ประสบการณ์) ในฐานะผู้กระทำ หากยังถูกหล่อหลอมจากการกระทำนั้นด้วย

พัฒนา กิติอาษา (2546) ชี้ว่า ประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ชีวิตโดยเฉพาะประสบการณ์อดีต เป็นฐานที่มั่นที่สำคัญของอาการโหยหาหรือถวิลหาอดีต ประสบการณ์ตรงนี้เองที่เป็นวัตถุของการโหยหา เป็นพื้นที่ของการคิดคำนึงและจินตนาการ รวมทั้งเป็นที่มาของแรงบันดาลใจ เรื่องเล่า หรือวิธีที่จะสร้าง รื้อฟื้น หรือจำลอง เพื่อให้การเรียกหาอดีตให้หวนคืนมานั้นบังเกิดผลในความเป็นจริง ประสบการณ์โหยหาของมนุษย์มีลักษณะคล้ายประสบการณ์ชีวิตและจิตวิญญาณที่ Foucalt (1994 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) เรียกว่า “ประสบการณ์ของสิ่งที่เป็นไปไม่ได้” (An Experience of the Impossible) ซึ่งอธิบายปรากฏการณ์ทางปรัชญาที่เกิดจากแรงสั่นสะเทือนของความคิดเรื่องการตายของพระผู้เป็นเจ้า แต่อาการถวิลหาอดีตไม่ได้ส่งผลกระทบในวงกว้างรุนแรงขนาดนั้น แต่เราก็อนุโลมได้ว่า เราต้องถวิลหาอดีตก็เพราะมันเป็นไปไม่ได้ที่จะย้อนกลับไปหาอดีตในโลกของความเป็นจริง นอกเสียจากการสร้างหรือจำลองมันขึ้นมาใหม่ในรูปของเรื่องเล่าและความทรงจำรูปแบบต่างๆ

2) “การเมืองเรื่องความทรงจำ” (Politics of Memory)

ประสบการณ์อดีตนั้นถูกเก็บงำไว้ในรูปแบบของความทรงจำ แต่ด้วยขีดจำกัดของศักยภาพในการจำของมนุษย์และด้วยข้อจำกัดอื่นๆ ทำให้มนุษย์ไม่อาจเก็บหรือบรรจุประสบการณ์ชีวิตในอดีตทั้งหมดในรูปของความทรงจำได้ โดย Mutsuda (1996 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) ได้อธิบายว่า ความทรงจำเป็นเรื่องของการเมือง เพราะความทรงจำไม่ใช่ความทรงจำเกี่ยวกับอดีต หากแต่เป็น “ตัวเลือก” (Choices) ของอดีตที่มีผลต่อปัจจุบัน สมองของมนุษย์ไม่มีความสามารถในการจดจำอดีตได้ทั้งหมด สิ่งที่เราจำได้และเรียกมันว่าความทรงจำนั้นมาจากการคัดสรร ต่อรอง และเลือกนำเสนอความจริงบางส่วนของอดีตเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ประสบการณ์ในวัยเด็กของมนุษย์เราอาจจะประสบพบเจอสิ่งต่างๆ มามากมาย แต่ทว่าด้วยขีดจำกัดของศักยภาพในการจำของมนุษย์จึงไม่สามารถจดจำประสบการณ์ในวัยเด็กทั้งหมดได้ เราจึงคัดสรรและเลือกจดจำประสบการณ์บางส่วนเท่านั้น

Stewart (1993 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546) อธิบายว่า ความทรงจำทำหน้าที่เสมือนเครื่องมือช่วยในการวัดระยะ หรือเป็นไม้บรรทัดของเรื่องเล่า (A Ruler of Narrative) ปรากฏการณ์ถวิลหาอดีตไม่ได้เป็นเรื่องความทรงจำของจิตไร้สำนึก แต่เป็นความทรงจำที่มีที่มาที่ไป มีตรรกะ และมีโครงสร้างอยู่ในตัวความทรงจำที่แสดงออกในลักษณะของการถวิลหามักเป็น

เรื่องของความโศกเศร้าอาลัยอาวรณ์ที่ปราศจากวัตถุสิ่งของหรือตัวตน (A Sadness without an Object) การถวิลหาดังกล่าวมักเป็นเรื่องของจิตใจและอุดมการณ์ เพราะว่าอดีตที่เราถวิลหานั้นไม่เคยฟื้นกลับมามีชีวิตได้อีกครั้ง ยกเว้น ส่วนที่ปรากฏอยู่ใน ยกเว้นส่วนที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าแบบต่างๆ อดีตมักจะขาดหายไปแต่ก็พร้อมที่จะผลิตซ้ำตัวเองเพื่อเตือนความทรงจำของผู้คนให้รู้สึกว่ามันได้เลือนหายไปแล้ว

3) “ชุมชนในจินตนาการ” (Imagined Community)

พัฒนา กิติอาษา (2546) ได้อธิบายความเกี่ยวข้องกันของชุมชนในจินตนาการกับการโหยหาอดีตไว้ 4 ประการ ดังนี้

ประการที่ 1 ชุมชมในจินตนาการเป็น “ภาพร่าง” อย่างหนึ่งของการโหยหาอดีต จริงอยู่ที่การถวิลหาอดีตไม่มีรูปธรรมมารองรับ และการสร้างชุมชนในจินตนาการก็ไม่ใช่รูปธรรมโดยตรงของตัวมันเอง ไม่ว่าชุมชนในจินตนาการหรือพลังของจินตนาการจะปรากฏตัวในรูปของสัญญะ (Sinifier) แบบใดก็ตาม การโหยหาอดีตย่อมเป็นความหมายของสัญญะ (Sinified) อย่างหนึ่งที่แฝงอยู่หรือปรากฏอยู่อย่างโจ่งแจ้งชัดเจนในปฏิบัติการของชุมชนจินตนาการดังกล่าว

ประการที่ 2 ชุมชนในจินตนาการเป็นพื้นที่หรือเวทีของการโหยหาอดีต โดยเฉพาะในระดับสังคม หากปราศจากขุมพลังของชุมชนหรือพลังของจินตนาการร่วมแล้ว ปฏิบัติการโหยหาอดีตก็แทบจะเกิดขึ้นไม่ได้ ไม่ว่าพื้นที่หรือเวทีดังกล่าวจะเป็นเรื่องทางกายภาพหรือความคิดฝันก็ตาม

ประการที่ 3 ชุมชนในจินตนาการเป็นพรมแดนอย่างหนึ่งที่จะกำหนดขอบเขตหรือคัดสรรสมาชิกที่เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติการโหยหาอดีตอย่างเดียวกันหรือลักษณะเดียวกัน แม้จะเป็นเรื่องยากในการกำหนดขอบเขตจินตนาการของมนุษย์ แต่จินตนาการที่เป็นมโนทัศน์ทางการเมืองหรือทางวัฒนธรรม (Cultural / Political Construct) ย่อมมีเส้นแบ่งแยกพวกเขา / พวกเรา คนใน / คนนอกได้ในระดับหนึ่ง การโหยหาอดีตอย่างเดียวกันผ่านสัญลักษณ์หรือการแสดงออกที่คล้ายๆกัน ด้วยความรู้สึกและสำนึกร่วมกัน ย่อมเกิดขึ้นในพื้นที่ของชุมชนจินตนาการอย่างเดียวกัน

ประการที่ 4 ชุมชนจินตนาการเป็นที่หมายปลายทางหรือทิศทางอย่างใดอย่างหนึ่งของการโหยหาอดีต คนจะสร้างชุมชนจินตนาการร่วมกันได้ต้องมีอดีต ความทรงจำ สำนึก และผลประโยชน์ร่วมกัน การโหยหาอดีตไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีจุดหมาย ประสบการณ์โหยหาอดีตน่าจะเกี่ยวข้องกับชุมชนในจินตนาการในแง่ของการสร้างหรือรื้อฟื้นความเป็นชุมชนร่วมกันผ่านเรื่องเล่าในรูปแบบต่างๆ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4) วิกฤตการณ์อัตลักษณ์ (Identity Crisis)

อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการตั้งคำถามว่า “ตัวเราคือใคร” อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการค้นหา ยืนยัน ท้าทาย และตรวจสอบความเป็นตัวตนทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับสังคม คำถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมักเกี่ยวข้องกับการรู้สึกสูญเสีย ความลังเลสงสัยต่อความจริงแท้ของอดีต ภาวะการขาดความมั่นใจต่ออนาคต และภาวะสับสนวุ่นวายช่วงเปลี่ยนผ่านประวัติศาสตร์ เมื่อใดก็ตามที่ความเชื่อและคุณค่าที่มีต่ออดีตและความภาคภูมิใจในความเป็นตัวของตัวเองถูกตั้งคำถามหรือท้าทาย เมื่อนั้นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ครั้งหนึ่งเชื่อว่ามั่นคงยืนยงไม่มีวันเปลี่ยนแปลงก็จะเริ่มสั่นคลอน แล้วจะค่อยๆ กลายมาเป็นประเด็นปัญหาในทางวัฒนธรรม

การเมืองเรื่องอัตลักษณ์เป็นเวทีหรือพื้นที่สำคัญอย่างหนึ่ง ที่เปิดโอกาสให้การโหยหาอดีตหรือการถวิลหาความเป็นตัวตนของผู้คนทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมได้รับการแสดงออก ตั้งคำถาม ท้าทาย หรือสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ การเมืองเรื่องอัตลักษณ์ ย่อมมีวิธีเครื่องมือ หรือช่องทางแสดงออกได้หลากหลาย หากแต่การมองโลกแบบย้อนยุค ย้อนอดีต และการตั้งคำถามเกี่ยวกับมายาคติเกี่ยวกับอดีต น่าจะเป็นวิธีการที่สำคัญอย่างหนึ่งของการเมืองประเภทนี้ อดีตถูกนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาทางอัตลักษณ์ด้วยวิธีคิด วิธีมอง รวมทั้งปฏิบัติการทางสังคมที่ให้ความสำคัญกับการถวิลหาหรือประเมินค่าอดีตในทางบวก รวมทั้งต้องการที่จะถามหา รื้อฟื้น และปลุกชีวิตที่เคยมีอยู่ในความทรงจำให้กลับคืนมาอีกครั้ง

เนื่องจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ทำให้เกิดแนวคิดโหยหาอดีตขึ้น Robertson (1990 อ้างถึงใน เพ็ญสิริ เศวตวิหารี, 2541) กล่าวว่า เริ่มมีตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1800 เป็นต้นมา เป็นการกล่าวถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงไปถึงอดีตโดยเน้นเรื่องของอัตลักษณ์ทางชนชาติ (National Identity) และการรวมกันระหว่างเชื้อชาติต่างๆ ในโลกประเทศในโลกตะวันตกได้ประสบกับสภาพของการรวมตัวกันทางเชื้อชาติของคนขาวและคนดำ ซึ่งเป็นการผสมผสานทางกายภาพและวัฒนธรรมของแต่ละชาติเข้าด้วยกัน ลักษณะการผสมผสานทางเชื้อชาติก่อให้เกิดความแตกต่างของลักษณะทางสังคมที่ลดน้อยลง แต่ก่อให้เกิดความโหยหาในความเป็นอัตลักษณ์เดิมของชนชาติเกิดขึ้นมาคู่กัน เป็นเสมือนอาการคิดถึงบ้าน (Homesickness) เมื่อจากมา การคิดถึงสังคมอันอบอุ่นในชนบทหรืออุดมการณ์ในชีวิตเป็นแนวคิดที่กล่าวถึงความสุข ความดีที่เคยมีมาในอดีต ซึ่งเป็นการตอบสนองด้านสังคมและจิตใจที่ดีงาม เพื่อชีวิตที่สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของชนชั้นกลาง

McLuhan (1960) ได้เสนอแนวคิด “กระจกมองย้อนสังคม” (Car’s Rear-view Mirror) เพื่อมาอธิบายวิถีทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออื่นๆ ได้สร้างการรับรู้ของคนเราเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีต (History) อันเป็นความสามารถที่จะ “มองย้อนกลับไปสู่อดีต” (Look Backwards at the Past) โดย McLuhan มุ่งความสนใจไปที่อำนาจ (Power) ของภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโทรทัศน์ ในการประกอบสร้างมุมมองและเหตุการณ์และกระบวนการแห่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต นอกจากนี้ยังเสนอประเด็นเกี่ยวกับยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ในวัฒนธรรมโทรทัศน์ว่า ความเข้าใจแบบร่วมสมัยเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีต (History) ได้ปรากฏออกมาในรูปแบบของการผสมผสานภาพตัวแทนและภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโทรทัศน์ สิ่งที่เกิดขึ้นจริงในอดีตนั้นได้สูญหายผ่านพ้นไปแล้ว (The Real History is Both Lost) แต่ได้ถูกแทนที่และถ่ายทอดในรูปแบบของการจำลองจินตนาการ และภาพลวงตา

นักสังคมวิทยายุคหลังสมัยใหม่ได้วิพากษ์ว่า ลัทธินี้นำไปสู่โรคความจำเสื่อมร่วมกันทางสังคม (Collective Amnesia) นั่นคือ มันไม่ใช่แค่ปัจเจกคนใดคนหนึ่งที่หลงลืมอดีตดังกล่าว แต่เป็นการหลงลืมในระดับมวลชนสังคม ซึ่งที่สุดแล้วมันก็จะหวนนำสู่หายนะแห่งปัจเจกนั่นเอง

ภายใต้บรรยากาศแห่งการหลงลืมทางสังคม เงื่อนไขบางอย่างได้เกิดขึ้น และทำให้ปัจเจกชนชั้นกลางเกิดสำนึกถวิลหาอดีต Tannock (1995 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2542, น. 10) ได้จำแนกเงื่อนไขนี้ออกเป็น 2 ประการ ดังนี้

1) การถวิลหาอดีตอาจเกิดจากการที่ปัจเจกชนพบว่า ตนเองอยู่ในภาวะปัจจุบันที่ขาดความแน่นอน (Unstable) ดังนั้น พวกเขาจึงโหยหาอะไรซักอย่างในอดีตที่เขาเชื่อมั่นว่ามั่นคงกว่า

2) การถวิลหาอดีตอาจเกิดขึ้นได้จากการที่ปัจเจกบุคคลพบว่า ตนเองอยู่ในสภาพที่ติดอยู่ในกรอบมากเกินไป (Overly Fixed / Static / Monolithic) เพราะฉะนั้น พวกเขาจึงพยายามหาเงาอดีตที่เปิดทางเลือกและมีลักษณะที่เคลื่อนไหวมากกว่า

การถวิลหาไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (Naturally) หากแต่ถูกสร้างขึ้นโดยสังคม (Socially Constructed) Tannock (1995 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2542, น. 10) ได้กล่าวเสริมว่า การพัฒนาทัศนะถวิลหาอดีต มีอยู่ 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) ขั้นตอนแห่งวันวานอันหวานชื่น (Prelapsarian World) หรือเป็นยุคทองแห่งอดีตที่สดใส เป็นชีวิตวัยเยาว์ เป็นขั้นวัฒนธรรมที่วัฒนธรรมดั้งเดิมทางพลังและคุณค่า

2) ขั้นการเสื่อมของโลกวันวาน (Lapse) ถือเป็นช่วงแห่งการเสื่อมสลายของวัฒนธรรมดั้งเดิม เกิดความหายนะแก่อดีตที่สวยงาม เกิดความแปลกแยกจากจิตวิญญาณเก่าๆ การเสื่อมไปของโลกวันวานนี้มิได้เกิดแบบปัจจุบันทันใด แต่มีการสั่งสมและกินเวลา

3) ขั้นแห่งโลกปัจจุบัน (The Present หรือ Postlapsarian) คือ โลกที่ผู้คนรู้สึกถึงการสูญหาย การขาดไป หรือการถูกครอบงำ ในขั้นสุดท้ายนี้เองที่ผู้คนจะรู้สึกไม่มั่นคงและเกิดการถวิลหากลับไปสู่ขั้นแรกอันเป็นโลกแห่งความถวิลหาอดีต

การโหยหาอดีตนั้น นักทฤษฎีบางท่านยังเชื่อว่ามีความหมายแฝงอีกด้วย ดังเช่น Thomas Docherty เชื่อว่า เบื้องหลังการโหยหาอดีตนั้นอย่างน้อยการชื่นชมอดีตยังมีนัยยะแฝงอยู่ เช่น การสะสมของเก่านั้นมีความหมายแฝงแสดงถึงฐานะทางสังคมของคนนิยมสะสมของเก่าด้วย ถ้าพิจารณาตามความเชื่อของ Docherty แล้ว การบริโภคของผู้คนที่โหยหาอดีตนั้นยังแสดงให้เห็นถึงการให้คุณค่าแก่วัตถุตามหลักตรรกะการบริโภคด้วยเช่นเดียวกัน (ทัศนีย์ มีวรรณ, 2542)

ชูศักดิ์ เดชเกรียงไกรกุล และมนัสศิริ เผือกสกนธ์ (2548) อธิบายว่า เพราะสาเหตุสำคัญของการทำการตลาดย้อนยุคคือ ในอนาคตอันใกล้นี้ ประชากรไทยและเอเชีย 2 ใน 3 จะมีอายุมากกว่า 40 ปี กลุ่มลูกค้านี้จะเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ที่สุด ซึ่งจากการค้นคว้า กลุ่มลูกค้าดังกล่าวมีความต้องการหรือสนใจในเรื่องต่างๆ 5 ประการ ดังนี้

1) การหวนให้คิดถึงอดีต (Nostalgia) เป็นการครุ่นคิดถึงแต่เรื่องดีๆในอดีต ชีวิตที่เรียบง่ายไม่เร่งรีบ

2) กระแสอนุรักษ์ทรัพยากรและการกลับไปสู่ธรรมชาติ (Natural Convation) เป็นการย้อนสู่ยุคปราศจากการปรุงแต่ง การอนุรักษ์ มรดกทางวัฒนธรรม เกิดกระแสแฟชั่นกลุ่มชนเผ่าต่างๆ การประดับประดาแบบชาวเขา

3) ความเป็นต้นฉบับ งานทำมือ (Original / Handmade / Homemade) เป็นการแสดงถึงความเฉพาะตัว มีที่เดียว มีสูตรลับการสร้างเฉพาะตัว

4) การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (History) ผู้ที่เริ่มอายุมากขึ้นจะสนใจประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรมโบราณ การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ และให้คุณค่ากับของเก่า วัตถุโบราณ และของเลียนแบบ Antique

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5) การให้ความสนใจกับศิลปะ ดนตรี (Art / Music) ภาพวาด จิตกรรม ประติมากรรม ศิลปะในยุคต่างๆ ได้ถูกนำมาประยุคใช้กับการตลาด ซึ่งล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อแนวคิด สังคม และกระแสนิยมใหม่

## 2.3 แนวคิดทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา (Semiology)

กาญจนา แก้วเทพ (2541) และ ปิยลดา เทวกุล ทวีปรังสีพร (2554) อธิบายว่าสัญญะวิทยา หรือ Semiology มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก Semeio (Sign) + Logia (Theory, Discourse, Science) แปลได้ว่า “ศาสตร์แห่งสัญญะ” (Science of Sign) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการสื่อความหมาย โดยศึกษาเรื่อง สัญญะ (Sign) ซึ่งหมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในปริบท (Context) หนึ่งๆ เช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญญะแทนความผูกพันระหว่างคู่รักในบริบทสังคมตะวันตก หากอยู่ในบริบทสังคมอื่นๆ ความผูกพันระหว่างคู่รักอาจถูกแทนที่ด้วยสัญญะอื่นได้ตามความเชื่อของแต่ละวัฒนธรรม สิ่งที่นำมาใช้แทนสัญญะนั้นอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ หากแต่สัญญะวิทยามักใช้ “ภาษา” มาวิเคราะห์ความหมายในเชิงของนักภาษาศาสตร์ โดยเฉพาะ “ภาษา” ที่อยู่ในรูปแบบวรรณกรรม ตำนานและคัมภีร์ทางศาสนา เช่น สามก๊ก สี่แผ่นดิน คัมภีร์ไบเบิ้ล พระไตรปิฎก ซึ่งวรรณกรรมดังกล่าว หากมีการถอดความหรือแปลความร่วมกับบริบทแวดล้อม จะสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมต่างๆ ที่หลากหลาย รวมทั้งมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม และวรรณกรรมเหล่านั้นยังคงดำรงอยู่ ซึ่งความหมายมีอานุภาพในลักษณะ “สัญญะ” จนกระทั่งปัจจุบัน

ขณะเดียวกัน “สัญญะวิทยา” มีเอกลักษณ์ที่การสนใจเรื่องการสร้างสรรค์และการแปลความหมาย และได้มีการประยุกต์ใช้กับสาขาวิชาหลากหลายแขนง เช่น สาขาวิชาด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะการสื่อสารมวลชนที่นำแนวคิดสัญญะวิทยามาตั้งคำถามในการศึกษาว่า ในวิทยุโทรทัศน์ มีสัญญะอะไรประกอบอยู่บ้าง ทั้ง ภาพ แสง สี ฉาก มุมกล้อง ฯลฯ รวมทั้งสัญญะเหล่านั้นทำหน้าที่อะไรบ้าง เช่น ตัวละครผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายมักเสียงแหลม แต่งตัวฉูดฉาด ใช้กล้องมุมต่ำ (Low Angle Shot) เพื่อให้ตัวละครดูเป็นคนมีอำนาจ สัญญะเหล่านี้เองที่ทำให้ผู้ชมเกิดการแปลความหมายจากการรับสารให้ออกมา ในลักษณะที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อ “ความหมาย” ของสัญญะจึงมีความสำคัญอย่างมากในการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เฟอร์ดินาน เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ถือได้ว่าเป็น บิดาแห่งสัญญะวิทยา เป็นอาจารย์สอนภาษาศาสตร์ ที่มหาวิทยาลัยเจนีวา มีงานเขียนที่สำคัญคือ “บทเรียนวิชาภาษาศาสตร์ทั่วไป” หรือ Course in General Linguistics ซึ่งเป็นการรวบรวมบันทึกจากการบรรยายในวิชาภาษาศาสตร์ของโซซูร์ ระหว่างปี 1906-1911 โดยลูกศิษย์ 3 คน มีการเรียบเรียงและตีพิมพ์ในปี 1915 สองปีหลังจากที่โซซูร์เสียชีวิตแล้ว โซซูร์ให้ความสำคัญต่อการศึกษา “ภาษา” ในฐานะที่เป็นระบบสัญญะที่แสดงความคิดออกมา รวมทั้งยังเสนอว่า มีระบบสัญญะรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้เช่น ภาษาใบ้ พิธีกรรม อาหาร กล่าวคือ ทุก ๆสิ่งสามารถจะเป็นสัญญะได้หากถูกนำมาใช้แสดงความหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2552; ปิยลดา เทวกุล ทวีปรังสีพร, 2554)

โซซูร์ ได้นิยามวิชาใหม่ด้านภาษาศาสตร์นี้ว่า สัญญะวิทยา หรือ Semiology และได้ให้ความหมายของ “สัญญะ” ไว้ว่า เป็นสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (สัมผัสที่ห้า ประกอบด้วย รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส) คนกลุ่มหนึ่งได้ตกลงที่จะใช้เครื่องหมาย ถึงอีกสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้ปรากฏอยู่ในสัญญะนั้นๆ และเกิดขึ้นโดยความไร้เหตุผลของสัญญะเช่น การที่เราเรียกสัตว์สี่เท้าที่ร้องเหมียวๆ ว่า “แมว” นั้นไม่ได้มีเหตุผลอันเนื่องมากจากความจำเป็นทางธรรมชาติอันใดทั้งสิ้น เพราะชาวอังกฤษเรียกสัตว์ชนิดนี้ว่า “แคท” ส่วนชาวญี่ปุ่นเรียกว่า “เนโกะ” และชาวฝรั่งเศษเรียก “ชา” ที่ 4 ชื่อที่เรียกนั้นเกิดขึ้นค่อนข้างจะไร้เหตุผล แต่เห็นได้ว่า เป็นสิ่งที่สังคมนั้นๆ กำหนดขึ้นเองเพื่อใช้ร่วมกัน เป็นข้อตกลงทางสังคม

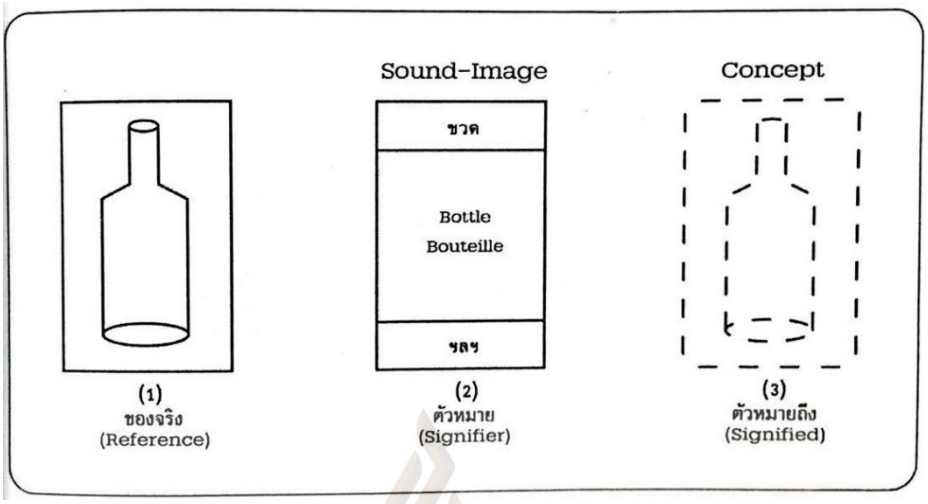
นอกจากนี้โซซูร์ ยังได้แบ่งองค์ประกอบของสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้ คือ

1) “ตัวหมาย” / “ตัวสัญญาณ” (Signifier) คือ รูปสัญญะที่ปรากฏให้เห็น เป็น “รูป” ซึ่งเป็นส่วนที่รับรู้ได้ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้า ในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพบนกระดาษ เสียงพูด (Image & Sound) เป็นต้น

2) “ตัวหมายถึง” / “นัยสัญญาณ” (Signified) คือ “ความหมาย” ของสัญญะนั้นๆ มีลักษณะเป็นนามธรรม เป็นภาพที่เกิดขึ้นในใจหรือความคิด (Concept) ที่จับต้องไม่ได้

ทั้งนี้ สามารถแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง-ตัวหมาย-ตัวหมายถึง ได้ดังรูปที่ 2.1

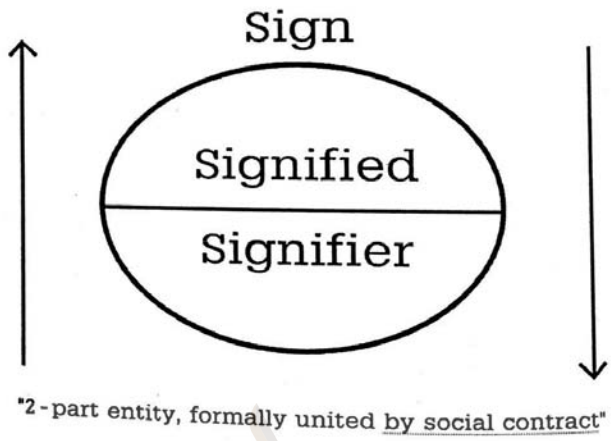
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University




รูปที่ 2.1 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง-ตัวหมาย-ตัวหมายถึง
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2552

จากแผนผังดังกล่าว สามารถอธิบายได้ว่า ในภาพที่ 1 เป็นภาพของจริง (Reference) ในที่นี้คือ ขวดแก้วจริงๆ ส่วนภาพที่ 2 คือ ตัวหมาย(Signifier) โดยเป็นสัญญะที่แต่ละสังคมแต่ละวัฒนธรรมสร้างขึ้นมาในรูปแบบของตัวหนังสือหรือเป็นลายลักษณ์อักษร(Image) ภาษาไทยเขียนเป็นคำว่า “ขวด” ภาษาอังกฤษเขียนว่า “Bottle” และภาษาฝรั่งเศษเขียนว่า “Bouteille” อีกรูปแบบของสัญญะอาจเป็นเพียงเสียง (Sound) เช่น การเปล่งเสียงเรียกของสิ่งนั้นออกมาเป็นถ้อยคำ จากนั้นเมื่อคนในสังคมผ่านกระบวนการเรียนรู้ได้รับการถ่ายทอดให้เกิดความเข้าใจตรงกัน สามารถอ่านอักษร “ขวด/Bottle/Bouteille” แล้วเกิดภาพในสมองหรือความคิดคำนึง เกิดจินตนาการภาพ “ขวด” ขึ้นมาเป็น “ภาพที่เกิดขึ้นในใจหรือในความคิด” (Concept) สิ่งที่เกิดขึ้นท้ายสุด ดังกล่าวนั้น เรียกว่า “ตัวหมายถึง” (Signified) นั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

โซซูร์ ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่ 2 และ 3 ในการศึกษาระบบสัญญะ และพบว่า มีความสัมพันธ์ด้วย 3 คุณลักษณะ กล่าวคือ เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่า คำว่า “ขวด/Bottle/Bouteille” ไม่มีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปร่างจริงแต่อย่างใด ประการต่อมาคือ เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นได้เองตามธรรมชาติ และประการสุดท้ายคือ เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่มีเหตุจูงใจพิเศษใดๆ ทั้งจากผู้สร้างความหมายและผู้ใช้ความหมาย




รูปที่ 2.2 แผนผังแสดงความสัมพันธ์ตามระบบสัญญะของโซซูร์
ที่มา: สมสุข หินวิมาน, 2543

ทั้งนี้ “ตัวหมาย” (Signifier) ทำงานร่วมกับ “ตัวหมายถึง” (Signified) ยึดโยงกันอยู่ด้วยข้อตกลงทางสังคม จึงทำให้ผู้คนในสังคมนั้นสามารถสื่อสารกันได้ และ ทั้ง 2 สิ่งมีความสัมพันธ์กันที่ไม่หยุดนิ่งในลักษณะ “พลวัตรระหว่างกันตลอดเวลา” กล่าวคือ ทั้ง ตัวให้ความหมายและตัวถูกให้ความหมายและตัวถูกหมายสามารถมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับกาลเทศะการใช้สัญญะนั้นๆ (ปิยลดา เทวกุล ทวีปรังสีพร, 2554; สมสุข หินวิมาน, 2543)

รูปที่ 2.3 แผนผังแสดงความสัมพันธ์เชิงพลวัตร
ที่มา: สมสุข หินวิมาน, 2543

ชาร์ลส์ แซนเดอร์ เพียส (Charles Sanders Peirce) เป็นผู้ใช้คำว่า Semiotics และให้ความหมายของคำว่า “สัญญะ” ซึ่งเข้าใจง่ายที่สุด ว่า “สัญญะ คือ สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง” เช่น รูปผู้ชาย-ผู้หญิง ที่ติดไว้หน้าห้องน้ำนั้น ไม่ได้หมายความว่ารูปนั้นคือ ผู้ชาย-ผู้หญิง เท่านั้น แต่มีความหมายว่า “ห้องน้ำสำหรับผู้ชาย-ห้องน้ำสำหรับผู้หญิง”

Peirce ได้นำระยะห่างระหว่าง ตัวหมาย (Signifier) และ “ตัวหมายถึง” (Signified) ตามแนวคิดของโซซูร์ มาจัดเป็นประเภทของสัญญะ (Sign) ซึ่งแบ่งออกได้ 3 ประเภท ดังนี้ (สุขสม หินวิมาน, 2543)

1) Icon (สัญรูป) หมายถึง ภาพเหมือนที่ถูกนำมาแสดงแทนของจริง เช่น ภาพถ่ายสถานที่ ภาพดอกไม้ ซึ่งภาพเหล่านี้ สามารถมองเห็นได้มีความคล้ายคลึงกับของจริง

2) Index (ดรรชนี) หมายถึง สัญญะที่เชื่อมโยงเชิงเหตุผลไปสู่ความเป็นจริง โดยผ่านกระบวนการคิดหาเหตุผลเพื่อเชื่อมโยงในลักษณะความเป็นเหตุเป็นผล เช่น ควันไฟ เป็นดรรชนีที่เชื่อมโยงถึงไฟไหม้ เป็นต้น

3) Symbol (สัญลักษณ์) หมายถึง รูปสัญญะกับความหมายสัญญะ (Signifier/Signified) ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน แต่กลับถูกใช้เข้าคู่กันเพื่อสื่อความคิดหรือความหมายอย่างหนึ่งอย่างใด ภายใต้เงื่อไขที่ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ เป็นข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคมให้เกิดความเข้าใจตรงกัน เช่น นกพิราบขาว (Signifier) มีความหมายถึง (Signified) เสรีภาพ หรือ ตัวเลข “6/๖/VI” ในภาษาที่ต่างกัน เป็นตัวหมาย (Signifier) ที่มีความหมายถึง (Signified) เลข “จำนวนหก” เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ไม่ได้หมายความว่ารูปสัญญะหนึ่งๆ จะเป็นได้เฉพาะสัญญะรูป ดรรชนี หรือสัญลักษณ์ เพราะในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์นั้น จะขึ้นอยู่กับว่าเขาตีความมากกว่านั้นได้ ในขณะที่รูปสัญญะเดียวกันนั้นอาจเป็นระบบสัญลักษณ์ของอีกคนหนึ่งเมื่อเขาสามารถตีความได้โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม

| ประเภทสัญญะ / เกณฑ์การพิจารณา | Icon | Index | Symbol |
|---|---|---|---|
| ความสัมพันธ์ | มีความคล้ายคลึง | มีความเชื่อมโยงแบบเหตุผล (Casual Connection) | มีความเชื่อมโยงเกิดจากข้อตกลง (Convention) |
| ตัวอย่าง | ภาพถ่าย/ อนุสาวรีย์/ รูปปั้น | ควันไฟ/ อาการของโรค | คำ/ ตัวเลข/ ขวเลข |
| กระบวนการถอดความหมาย | มองเห็นได้ | ต้องคิดหาเหตุผล (Figure out) | ต้องเรียนรู้ |

รูปที่ 2.4 ประเภทของสัญญะตามทัศนะของ Peirce

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2552

โรลองต์ บาร์ธส์ (Roland Barths) เป็นผู้ขยายความคิดของโซซูร์ และชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างความหมายมี 2 ขั้นตอน ดังนี้ (สุขสม หินวิมาน, 2543)

1) ความหมายนัยตรงหรือความหมายโดยอรรถ (Denotation meaning) เป็นกระบวนการสร้างความหมายขั้นแรก เป็นความหมายที่มีลักษณะเป็นสากล (Universality) หมายถึง เป็นความหมายเดียวกันสำหรับทุกคน และเป็นสภาวะวิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาโดยไม่มีการประเมินคุณค่าจากตัวผู้ใช้ความหมาย ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ความหมายที่ระบุในพจนานุกรม คำว่า “แม่” หมายถึง สตรีผู้ให้กำเนิดลูก หรือคำว่า “หมี” หมายถึง สัตว์สี่เท้าประเภทหนึ่ง เป็นต้น ดังนั้น ความหมายนัยตรง จึงเป็นความหมายตรง ๆ หรือ เป็นการให้ความหมายกับสิ่งที่มันกล่าวถึง (To mean what it says) (Hawkes, 1997 อ้างถึงใน สุขสม หินวิมาน, 2543) และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในความเป็นจริงแล้ว ไม่มีระบบความหมายใดที่มีความเป็นสภาวะวิสัยหรือเป็นกลางอย่างแท้จริง ยกเว้นแต่ภาษาที่เฉพาะเจาะจงมาก เช่น ภาษาคณิตศาสตร์

*2)* ความหมายนัยประหวัดหรือความหมายโดยนัย (Connotation meaning) เป็นความหมายทางสังคม ความหมายในขั้นนี้จะเปลี่ยนไปตามวัฒนธรรมในการรับสารได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะบุคคล เช่น เมื่อกล่าวถึง “แม่” บางคนอาจนึกถึงความอบอุ่น ในขณะอีกคนอาจนึกถึงความเข้มงวด ดังนั้น ความหมายทางสังคมคือเป็นการ ให้ความหมายแก่สิ่งอื่นที่นอกเหนือไปจากตัวมันเอง (To mean something other what is said)

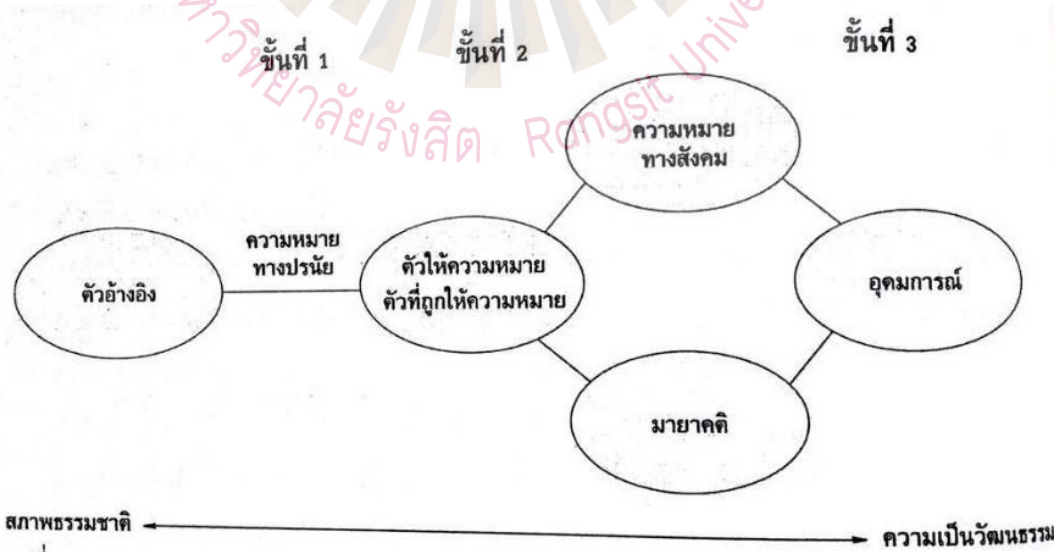
สิ่งที่บาร์ธส์ สนใจศึกษามากที่สุด คือ ความหมายโดยนัย เนื่องจากมีความสำคัญกับบุคคลอย่างแท้จริง ในแง่ของการรับรู้ การถอดรหัส การตีความหมายและความหมายโดยนัยนี้สามารถแปรเปลี่ยนได้อีกมากมาย

เนื่องจากความหมายทางสังคมมีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ดังนั้นการตีความหมายของสัญญะ ระหว่างทั้ง 2 ฝ่าย อาจไม่ตรงกัน กรณีเช่นนี้ ไม่ถือว่าเป็นความล้มเหลวทางการสื่อสาร แต่เป็นการถอดรหัสที่คลาดเคลื่อน (Aberrant Decoding) ซึ่งเป็นสิ่งปกติที่เกิดขึ้นได้ของการสื่อสาร ตัวอย่างเช่นคำว่า “ความใจกว้าง” ในยุคสมัยหนึ่ง ทำให้นึกถึง พระเวทสันดร ผู้บำเพ็ญทานบารมี มีใจกว้าง ทำทานด้วยการให้ ตลอดอายุขัย แต่เมื่อยุคสมัยเปลี่ยน เมื่อเอ่ยถึง “ความใจกว้าง” ส่วนใหญ่มักจะนึกถึง “แม่น้ำ” เปรียบว่าใจกว้างเหมือนแม่น้ำ ที่มีความกว้างใหญ่ เป็นต้น สาเหตุสำคัญอยู่ที่การไม่หยุดนิ่งของความหมายในการสื่อสารของมนุษย์นั่นเอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

นอกจากนี้ สุขสม หินวิมาน (2543) ได้ขยายความว่า กระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 จะเป็นความหมายทางสังคมและยังมี ความหมายลักษณะเชิงมายาคติ (Myth) หมายถึง ความหมายที่ผสมผสานกันขึ้นจากความเชื่อที่ยึดติดกันมาจนกลายเป็นตำนาน หรือเป็นประสบการณ์บางอย่างของสังคม หรือเป็นภาพที่มีมาในอดีตของสังคม เช่น “คนเมืองเพชร” มีความหมายขั้นแรกว่า “คนที่อาศัยในเมืองเพชรบุรี” แต่มีความหมายเชิงมายาคติและมีภาพติดตามาในอดีตว่า “เป็นคนดุ” หรือคำว่า “นักเรียนอาชีวะ” ในสมัยหนึ่งมีความหมายที่ไม่ใช่เพียง “นักเรียนสายอาชีพ” แต่มีความหมายถึง “นักเลง” ด้วย หรือ หากถามว่า “เป็นคนสีอะไร” ในยุคสมัยหนึ่ง อาจหมายความถึง “เป็นคนในเครื่องแบบทหาร ตำรวจ เป็นคนมีอำนาจ” แต่ต่อมาหากถามเรื่องสีอาจนึกไปถึง อุดมการณ์ทางการเมืองที่ถูกแบ่งพรรคแบ่งพวกเป็น สีแดง-สีเหลือง ตามเหตุการณ์ทางการเมือง

ต่อมา Fiske and Hartley (1987 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2543) นักวิชาการด้านสื่อสารมวลชน ได้นำกระบวนการสร้างความหมายขั้นที่สองมาพัฒนาต่อ และเสนอคำว่า ความหมายทางสังคมและมายาคตินั้นเป็นเพียงระบบสัญญะและความหมายขั้นผิวเผิน ซึ่งหากความหมายทางสังคมได้รับการตอกย้ำหรือผลิตซ้ำบ่อยๆ โดยสถาบันสังคม จะนำไปสู่กระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 3 ที่เรียกว่า ความหมายในระดับอุดมการณ์ (Ideology) ซึ่งหมายถึงผลผลิตที่เกิดจากการผลิตซ้ำอยู่เสมอจากสถาบันสังคม




รูปที่ 2.5 กระบวนการสร้างความหมาย 3 ขั้นตอน

ที่มา: Methuen, 1988 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2543

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวอย่างสัญญะที่มีความหมายทางสังคมที่ถูกผลิตซ้ำ กระทั่งพัฒนาเป็นอุดมการณ์ผ่านสถาบันสังคมที่เห็นได้ชัดคือ การออกอากาศเพลงชาติไทย ผ่านสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ในเวลา 8.00 น. และ 18.00 น. ทุกวัน

จะเห็นได้ว่า “สัญญะวิทยา” นั้นช่วยขยายขอบเขตของการศึกษาด้านภาษาศาสตร์ เนื่องจากทุกๆ สิ่งสามารถนำมาขยายแปลความให้มีความหมายได้มากเกินกว่าตัวของสิ่งนั้นได้ โดยไม่จำกัดขอบเขตการศึกษา และสิ่งที่นำมาศึกษาเพื่อตีความ เรียกว่า “ตัวบท” (Text)

การศึกษา “ตัวบท” ในแง่ผู้ส่งสารถือเป็นฝ่ายสร้างสรรค์ให้ตัวบทมีความหมายต่างๆ ออกไป และมีวิธีการส่งสารเพื่อให้ผู้รับสารตีความไปในทิศทางที่ต้องการ ขณะเดียวกันฝ่ายผู้รับสารจะต้องทำหน้าที่ถอดความโดยอาศัยการเรียนรู้และรับรู้เพื่อความเข้าใจสารที่มีความหมายนั้นๆ ด้วย และการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ที่ทำให้สัญญะเกิดความหมาย จึงเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ทุกๆ สิ่งที่มีความสัมพันธ์กันประกอบขึ้นจากองค์ประกอบ 2 อย่าง (กาญจนา แก้วเทพ, 2552) กล่าวคือ

1) ส่วนประกอบย่อย (Element) หมายถึง ส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้องกันกระทั่งเกิดความสัมพันธ์กันแล้วเกิดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

2) ความสัมพันธ์ (Relation) หมายถึง ความสัมพันธ์ ที่ทำให้เกิดความเข้าใจความหมายของส่วนประกอบย่อย และหากความสัมพันธ์เปลี่ยน จะทำให้ส่วนประกอบย่อยๆ ถูกแปลความความหมายเปลี่ยนไปด้วย ตัวอย่างเช่น การเรียงรูปประโยค ดังต่อไปนี้

| | | | |
|---|---|---|---|
| ประโยค 1<br>ประโยค 2 | พ่อ<br>ลูก | ตี<br>ตี | ลูก<br>พ่อ |

รูปที่ 2.6 ตัวอย่างการเรียงรูปประโยค
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2552

จะเห็นได้ว่า ส่วนประกอบย่อย ไม่ได้เปลี่ยนไป แต่การเรียงลำดับ (Oder Relation) ทำให้เกิดความสัมพันธ์กระทั่งแปลความได้ต่างกันอย่างสิ้นเชิง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แนวคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์” ถูกนำมาใช้อธิบายเรื่อง “ความหมาย” พบว่า ไม่มีอะไรมีความหมายในตัวเอง แต่ความหมายเกิดจาก “ความสัมพันธ์” ที่เกิดขึ้น และ “ความสัมพันธ์” เป็นตัวทำให้เกิดความหมายต่างๆ เช่น การกล่าวว่า สมศักดิ์มีเงิน 1 ล้านบาท จะไม่มีความหมายอย่างไรเลย หากไม่นำสมศักดิ์ไปเปรียบเทียบกับ คนงานในโรงงานหรือเศรษฐีพันล้าน

ตัวอย่างความสัมพันธ์ที่ทำให้เข้าใจความหมายที่ชัดเจน เป็นความสัมพันธ์แบบ “คู่ตรงข้าม” (Binary Opposition) หมายถึง การนำสิ่งที่เป็นของตรงข้ามมาเข้าคู่กัน จะทำให้เข้าใจความหมายได้รวดเร็วและชัดเจน เช่น ตัวละคร พระเอก-ผู้ร้าย การทำหน้าที่ผู้ร้ายจะทำให้ตัวละครที่เป็นพระเอกโดดเด่นขึ้นมา ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างความสัมพันธ์แบบ “คู่ตรงข้าม” (Binary Opposition)

| พระเอก | ผู้ร้าย |
|---|---|
| - หนุ่ม<br>- โสด<br>- ไม่เจ้าชู้ รักเดียวใจเดียว<br>- เป็นสุภาพบุรุษ<br>- รักษาคำมั่นสัญญา | - แก่<br>- แต่งงานแล้ว / มีผู้หญิงหลายคน<br>- เจ้าชู้<br>- ขี้โกง<br>- หลอกลวง |

แนวคิดสัญญะวิทยา สนใจวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างของ 2 สิ่ง คือ “ตัวบท” (Text) กับ “บริบท” (Context) ซึ่งบริบทก็คือ สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวบท และเป็นตัวกำหนดทำให้ความหมายของตัวบทเปลี่ยนไป โดยเฉพาะบริบททางสังคม-วัฒนธรรม (Socio-Cultural Context) นั้นเป็นบริบทที่มีความสำคัญที่สุดในการกำหนดความหมาย เช่น “เมื่อท้องฟ้ามีเมฆดำ ทะมึน ฟ้าครึ้ม และมีฟ้าแลบประปราย” ในอัฟริกา หมายความถึง ลางร้าย แต่ในประเทศไทย เข้าใจว่าเป็นพระรามสูรขว้างขวาน แต่นักวิทยาศาสตร์อธิบายว่าเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เมื่อฝนใกล้จะตก เป็นต้น

นอกจากนี้การวิเคราะห์ความหมายตามแนวทางของโซซูร์ กาญจนา แก้วเทพ (2541) เห็นว่าจะต้องทำความเข้าใจอีก 2 เรื่องหลักคือ ลักษณะส่วนตัว/ส่วนรวมของสัญญะ (Private / Public) และ รหัส (Code) ในฐานะที่เป็นตัวจัดระบบสัญญะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1) ลักษณะส่วนตัว/ส่วนรวมของสัญญะ (Private / Public) เป็นการกล่าวถึง “มิติ” ของสัญญะ ที่มี 2 มิติ เสมอ ซึ่ง มิติแรกคือ มิติส่วนรวม หรือ Language ตัวอย่างเช่น ภาษาไทย ประกอบด้วย พยัญชนะ 44 ตัว สระ 32 ตัว วรรณยุกต์ 5 เสียง มีไวยากรณ์ในการเรียงลำดับคือ ประธาน กริยา กรรม ซึ่งเป็นหลักในการใช้ภาษาที่ทุกคนใช้ร่วมกันเหมือนกัน และมิติที่ 2 คือ มิติส่วนตัว หรือ Speech กล่าวคือ การนำภาษาไปใช้ในท่วงท่าลีลาการพูด การนำเสนอที่ต่างกันของแต่ละบุคคล เช่น การอ่านข่าวของผู้ประกาศข่าวที่ไม่เหมือนกัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกชวนติดตามในแบบต่างๆ กันไป ซึ่ง โซซูร์ นำ มิติส่วนตัว มาเป็นวัตถุดิบ ในการศึกษาถึงลีลาในการนำเสนอของแต่ละบุคคลว่า มีมิติส่วนรวม อะไรที่ทำหน้าที่เป็นไวยากรณ์คอยกำกับการใช้ภาษาของแต่ละบุคคล และถอดออกมาเป็นแผนรวมของสัญญะที่นำมาใช้ในที่สุด เช่น วิเคราะห์ค้นหาไวยากรณ์ของการพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ ว่าเป็นอย่างไร (จำนวนอักษร วิธีเรียงประโยค ประธาน กรรม กริยา ฯลฯ)

2) รหัส (Code / Rule) ชีวิตมนุษย์นั้นมีรหัสเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งรหัสต่างๆ ก็ทำหน้าที่ควบคุมและกำกับโดยที่เราเองก็ไม่รู้ตัว นักคิดบางท่านก็ได้ให้นิยามรหัสไว้ ได้แก่ Berger (1982 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541) กล่าวว่า รหัส คือ แบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะต่างๆ แผนที่นี้จะเป็นโครงสร้างในสมองเรา ทำหน้าที่ในการเปิดรับและตีความสัญญะที่เข้ามา เช่น คนไทยจะมีแผนผังการนับญาติเป็นแบบแผน เมื่อเราพบญาติผู้หญิงฝ่ายพ่อที่มีอายุน้อยกว่าพ่อ เราจะเรียกญาติคนนั้นว่า “อา” เป็นต้น

ส่วน Bernstein (1973 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ให้นิยามว่า รหัส คือ กรอบแห่งความแน่นอนในการจัดวางโครงสร้างทางความหมาย ซึ่งมีลักษณะคล้ายพจนานุกรม ที่มีคำแปลที่แน่นอนทุกครั้ง แต่คำแปลนั้นๆ จะเป็นไปตามบริบททางสังคมในแต่ละช่วงเวลา เช่น คำว่า “ลงแขก” สามารถแปลได้หลายความหมาย ดังนี้ คือ กิจกรรมเกี่ยวข้าวร่วมกัน / การร่วมมือการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง / การรวมหัวกันทำร้าย / การโทรมหญิง

นอกจากนี้ Bernstein (1973 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ยังได้กล่าวถึงประเภทของรหัสที่แสดงให้เป็นถึงพัฒนาการการใช้รหัสของมนุษย์ตั้งแต่เด็กกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ไว้ เช่น เมื่อเป็นเด็กมนุษย์จะใช้รหัสที่เรียกว่า Restricted Code กล่าวคือ มีไวยากรณ์โครงสร้างคำง่ายๆไม่ซับซ้อน ใช้คำศัพท์ซ้ำๆ ไม่มีลักษณะเป็นนามธรรม เน้นการใช้อารมณ์ ในขณะที่ผู้ใหญ่จะใช้รหัสที่เรียกว่า Elaborated Code ซึ่งมีลักษณะ การใช้โครงสร้างคำไวยากรณ์ที่ซับซ้อน ใช้คำศัพท์

หลากหลาย เลือกใช้คุณศัพท์และกริยาวิเศษณ์ที่ประณีต มีลักษณะเป็นนามธรรม และเน้นความเป็นเหตุเป็นผลตรรกะ

และนักคิดอีกท่านคือ Eco (1979 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ได้กล่าวถึงกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) และการถอดรหัส (Decoding) ไว้ว่า ไม่มีการถอดรหัสผิดพลาด แต่เป็นเพียงการถอดรหัสที่แตกต่างไป เนื่องจากผู้รับสารมีกรอบอ้างอิง (Reference) ที่นำมาสร้างรหัสมากมาย จึงทำให้เกิดการถอดรหัสที่ต่างกันไปนั่นเอง

ประเภทของรหัส มี 4 ประเภท ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

1) Product Code เป็นรหัสที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ที่บอกถึงความหมายที่ต่างกัน เช่น จานอาหารของแต่ละบ้านบ่งบอกถึงความหมายของบ้านนั้นๆ

2) Social Code เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คนไทยจะไม่ตบไหล่พ่อเพื่อแสดงความรัก แต่คนอเมริกันสามารถทำได้

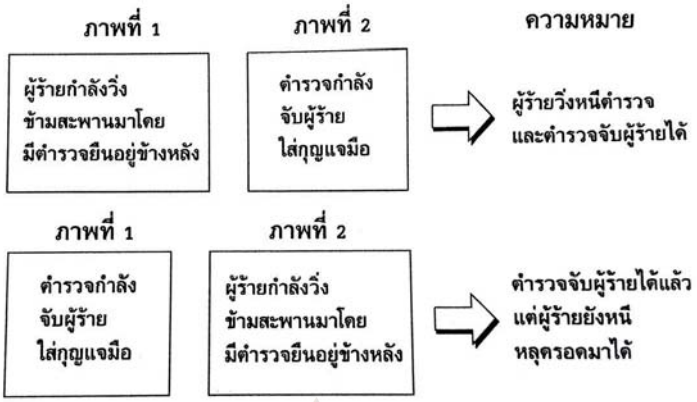
3) Cultural Code เป็นรหัสที่เกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ เช่น การยิ้มของคนไทยที่ทำได้ทุกวาระโอกาส ซึ่งต่างจากคนตะวันตกที่ “ยิ้ม” เป็นรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า

4) Personal Code เป็นรหัสเกี่ยวกับตัวบุคคล เช่นนักการเมืองไทยและอเมริกันจะมีความหมายต่างกัน

นอกจากนี้ การวิเคราะห์ตามแนวทางข้างต้นแล้ว ยังมีแนวทางวิเคราะห์ที่น่าสนใจ และนิยมนำมาใช้ในงานวิชาการอีกดังนี้ คือ 1) Syntagmatic 2) Synchronic หรือ Paradigmatic 3) Metaphor 4) Metonymy โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

1) Syntagmatic (วากยสัมพันธ์) เป็นการวิเคราะห์โดยใช้หลักการลำดับขั้นหรือช่วงระยะของเหตุการณ์ หรือ การปรากฏของสัญญะ โดยมากจะพบในการเล่าเรื่อง (Narration) ซึ่งการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการเข้าใจเรื่องในมุมมองและลักษณะที่ต่างกัน ดังตัวอย่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏ Rajabhat University




รูปที่ 2.7 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่าง (ก)

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2552

2) แบบแผนที่ซ่อนเร้นของคู่ตรงข้ามและสร้างความหมายขึ้นมา หมายถึง การใช้คุณลักษณะของสัญญะหนึ่งทำความเข้าใจอีกสัญญะหนึ่งที่ตรงข้ามกัน ทำให้เข้าใจสัญญะที่อยู่ตรงข้ามชัดเจนขึ้น เช่น ลักษณะอ่วยวนทางเพศและนิสัยของนางร้ายทำให้เข้าใจการรักนวลสงวนตัวของนางเอกที่มีความหมายและคุณค่ามากขึ้น การวิเคราะห์แบบ Synchronic จึงเป็นการค้นหาลักษณะของสัญญะที่อยู่ตรงข้ามกัน

การวิเคราะห์แบบคู่ตรงข้ามนั้นสามารถแยกการวิเคราะห์จาก “ความหมายที่เปิดเผย” ที่เป็นตัวเล่าเรื่องว่า ตัวละครทำอะไร เกิดเหตุการณ์อะไร และ “ความหมายแฝง” ที่เป็นตัวบอกว่าตัวบทนั้นเกี่ยวข้องอย่างไร มีความหมายอย่างไร และสิ่งที่น่าสนใจในการวิเคราะห์คู่ตรงข้ามเชิงลึกจะอยู่ที่การวิเคราะห์ “ความหมายแฝง” มากกว่าวิเคราะห์เพียงแค่ ตัวละครทำอะไร ดังเช่น

การเล่าเรื่องมีการจัดระบบอย่างไร บางครั้ง จะเปิดตัวนางเอกให้มีลักษณะแก่นแก้วในตอนแรก แต่มีสาเหตุที่มาที่ไปในเนื้อเรื่อง กระทั่งเปลี่ยนบุคลิกเป็นผู้หญิงที่เรียบร้อยในตอนท้าย

วิธีเล่าเรื่องและวิธีสร้างตัวละครที่มีความหมายแฝงเร้นอย่างไร เช่น บุคลิกที่แก่นแก้วของนางเอก แม้ว่าจะมีลักษณะคล้ายผู้ชายอย่างไร พระเอกก็มีอำนาจเปลี่ยนแปลงนางเอกให้กลับเป็นผู้หญิงสุภาพเรียบร้อยได้ในที่สุด

ความหมายแฝงเร้นต่างๆนั้น สามารถสะท้อนโครงสร้างความคิดของกลุ่มคนต่างๆอย่างไร ซึ่งแสดงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ในการวิเคราะห์ดังกล่าวทำให้เห็นความหมายที่แฝงซ่อนอยู่ ทำให้เป็นสัญญะที่ซ่อนอยู่ในกระบวนทัศน์เดียวกัน และสามารถนำสัญญะอื่นมาใช้แปลเปลี่ยนกันได้ แต่ความหมายยังคงเดิม เช่น

| ประธาน | กริยา | กรรม |
|---|---|---|
| พ่อ | ตี | ลูก |

รูปที่ 2.8 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่าง (ข)
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2552

ประธาน-กริยา-กรรม เป็นกระบวนทัศน์ที่มีความหมายถึงการถูกลงโทษโดยผู้มีสถานะเหนือกว่า หากเปลี่ยนบุคคลอื่นมาแทนที่ ความหมายของการลงโทษดังกล่าวยังคงเดิม ดังเช่น

| ประธาน | กริยา | กรรม |
|---|---|---|
| พ่อ | ตี | ลูก |
| ลุง | ทำโทษ | หลาน |
| ครู | ดุ ตักเตือน | ลูกศิษย์ |
| เจ้านาย | หักเงินเดือน | ลูกน้อง |

รูปที่ 2.9 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่าง (ค)
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2552

การแทนที่ด้วยสัญญะใหม่ ความรู้ที่ได้นั้นสามารถนำไปพัฒนาปรับใช้ในงานการสื่อสาร โดยเฉพาะการเขียนบทละครได้ดี เช่น ตำนานรักแบบซินเดอเรลล่าพบเจ้าชาย หรือหนังผีที่มีสูตรสำเร็จแบบต่างๆ เป็นต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3) Metaphor (อุปมา) เป็นวิธีถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะ 2 ตัวที่มีความหมายคล้ายกัน ด้วยวิธี “การอุปมาอุปไมย” กล่าวคือ การใช้สัญญะตัวหนึ่งที่รู้จักความหมายกันดีมาเข้าคู่กับอีกสัญญะตัวหนึ่ง ทำให้เข้าใจความหมายของสัญญะตัวที่ 2 ไปโดยปริยาย ซึ่งการอุปมาอุปไมยนั้น มักใช้คำเพื่อแสดงถึงความเปรียบเทียบ เช่น คำว่า “เสมือน ราวกับว่า ประหนึ่ง” ตัวอย่างเช่น “คำพูดของนายกชวนนั้นคมกริบแต่นุ่มนวลประหนึ่งมีดโกนอาบน้ำผึ้ง” หรือ “นางสาวไทยปีนี้สวยราวกับนางฟ้า” เป็นต้น

ในงานวิจัยทางนิเทศศาสตร์ โดยเฉพาะงานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อวิทยุโทรทัศน์ได้นำวิธีการอุปมาอุปไมยมาใช้ เรียกว่า อุปมาอุปไมยทางภาพ (Pictorial Metaphor) เพื่อช่วยเพิ่มจินตนาการของผู้บริโภคในฐานะผู้รับสื่อ ทำให้เกิดความรู้สึกเข้าใจและคล้อยตามโดยง่าย เนื่องจากทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อวิทยุโทรทัศน์ทำได้เพียงกระตุ้นสัมผัส การมองเห็นเพียงอย่างเดียว

4) Metonymy(อนุนามนัย) เป็นวิธีถ่ายทอดความหมายโดยหยิบเอาส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของสัญญะมาแทนที่ความหมายทั้งหมด ดังจะพบได้บ่อยโดยการนำสถานที่สำคัญๆมาเป็นสัญลักษณ์แทนเมืองหรือประเทศต่างๆ เช่น หอไอเฟล เป็นสัญลักษณ์แทน กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส หรือ ภูเขาไฟฟูจิ แทนประเทศญี่ปุ่น แม้กระทั่งกรุงเทพฯ ที่ใช้ พระปรางค์วัดอรุณ เป็นสัญลักษณ์แทน และการถ่ายทอดด้วยวิธีนี้ เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารกระทำตลอดเวลา โดยการเลือกส่วนที่ดีที่สุดมาใช้เป็นสัญญะแทนความหมายของความหมายโดยรวมทั้งหมด เช่น การใช้ดอกบัวเป็น Metonymy แทนศาสนาพุทธ เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับประวัติพระพุทธเจ้า หรือการใช้กางเขนแทนศาสนาคริสต์ เนื่องจากมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการสิ้นพระชนม์ของพระเยซู เป็นต้น

## 2.4 การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค

ภาษาภาพเชิงเทคนิค จัดเป็นไวยากรณ์ด้านภาพที่ผู้ผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์นำเสนอผ่านรายการของตน โดยที่เทคนิคภาพต่างๆ ย่อมมีผลต่อจิตวิทยาการรับรู้ของผู้ชมในระดับหนึ่ง ตัวอย่างของภาษาภาพเชิงเทคนิคได้แก่ การจัดแสง การจัดองค์ประกอบของภาพ เช่น สมดุลของภาพ องค์ประกอบเรื่องเส้น สี ความลึก การเน้นจุดเด่น ตลอดจนถึงเทคนิคทางภาพที่เกิดจากการเคลื่อนกล้อง การเลือกใช้ตำแหน่งมุมกล้อง เลนส์ การเลือกระยะชัด เป็นต้น

การวิเคราะห์ภาพเชิงเทคนิค เป็นผลสืบเนื่องจากหลักจิตวิทยาในการรับรู้ภาษาภาพ ซึ่งผลการรับรู้ในเชิงจิตวิทยาก่อให้เกิดการสื่อสารความหมายแฝง (Connotative Meaning) ต่อภาษา

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพของวิทยุโทรทัศน์ แม้ว่าการรับรู้ภาพของมนุษย์นั้น ถือได้ว่าจักษุสัมผัส ให้รายละเอียดข้อมูลต่างๆได้ดีที่สุด และนำมาสู่วลีที่ว่า “เชื่อในสิ่งที่เห็น” (Seeing is Believing) แต่สำหรับงานสื่อสารด้วยภาพนั้น Lacey (1998) เห็นว่า ภาพต่างๆ ที่ปรากฏผ่านสื่อโทรทัศน์ (Visual media) ล้วนแล้วแต่ได้รับการประกอบสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่ง (Images are created in order to communication a message) โดยที่กระบวนการประกอบสร้างดังกล่าวนี้ มีความหมายแฝงของภาษาภาพเชิงเทคนิคเป็นกลยุทธ์อย่างหนึ่งที่นำมาสู่การตอกย้ำความเชื่อที่ผู้รับสารมีต่อสิ่งที่เขาเห็นเช่น ภาพนักการเมืองที่ทรงภูมิ เมื่อภาษาภาพนำเสนอด้วยตำแหน่งมุมกล้องระดับต่ำ ก็จะเป็นการเสริมความภูมิฐานของนักการเมืองผู้นั้นขึ้นมาอีกระดับหนึ่งด้วย

Lacey (1998) เห็นว่า ความจำเป็นที่นักสื่อสารด้วยภาพ ไม่ว่าจะเป็นช่างภาพนิตยสาร ผู้ผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ ผู้สร้างภาพยนตร์ จะต้องให้ความสำคัญกับภาษาภาพเชิงเทคนิคเนื่องด้วยเหตุผลอย่างน้อย 2 ประการดังนี้

1) ผู้ชมมีแนวโน้มของการเลือกชมเพียงบางอย่างและละเลยรายละเอียดบางอย่าง (Preferred reading)

ธรรมชาติในการรับชมของผู้รับสารมีแนวโน้มของการเลือกรับสารบางอย่าง และไม่สนใจรายละเอียดบางอย่าง ซึ่งเป็นหลักธรรมชาติของกระบวนการเลือกรับรู้ของมนุษย์ ดังนั้น ผู้ผลิตรายการจึงจำเป็นต้องมีกระบวนการบางอย่างเพื่อการกำกับความสนใจของผู้ชม (Anchorage) รายการที่ต้องการผลเพื่อการโน้มน้าวใจผู้รับสารอาจต้องสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีแนวโน้มที่จะมีความหมายที่ “ปิด” ซึ่งต้องมีการใช้เทคนิคทางภาพเข้ามาเป็นตัวกำกับการตีความหมายที่แน่นหนา ในขณะที่รายการบางประเภทมีลักษณะ “เปิด” เช่น ดนตรี ซึ่งผู้รับสารสามารถสร้างจินตนาการร่วมได้ง่าย ซึ่งเทคนิคทางภาษาภาพในเรื่ององค์ประกอบภาพก็จะช่วยเสริมพื้นที่จินตนาการของผู้รับสารได้เช่นกัน

2) ภาษาภาพมีความหลากหลาย (Polysemy) ความหมายของภาพจึงขึ้นต่อบริบท

“ภาพหนึ่งภาพมีค่าเท่ากับคำพันคำ” คำกล่าวนี้ได้ให้ความสำคัญที่ยิ่งใหญ่ต่อภาษาภาพ แต่อาจไม่ใช่สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับการสื่อสารของมนุษย์ เพราะกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ล้วนแล้วแต่มีเป้าหมาย ดังนั้น ผู้ผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์จึงต้องมีวิธีการในการที่จะกำกับ

ความหมายของสิ่งที่ตนนำเสนอ เพื่อไม่ให้การตีความหมายของผู้รับสารนั้นเลื่อนลอยเข้าไปสู่จินตนาการของผู้รับสารมากเกินไป จนทำให้วัตถุประสงค์ทางการสื่อสารไม่บรรลุผล ซึ่งเทคนิคประการหนึ่งของการกำกับความหมายของภาษาภาพคือ การใช้ภาษาภาพเชิงเทคนิคร่วมเน้นย้ำการสื่อความหมายของประธานภาพในแต่ละเหตุการณ์

ตัวบทรายการวิทยุโทรทัศน์หนึ่งๆ สามารถมีความหมายอย่างไรก็ได้ตามที่ผู้รับสารปรารถนาที่จะให้เป็น แต่ผู้ผลิตรายการก็พยายามใช้รหัสทางการสื่อสารในแบบเดียวกันที่ผู้รับสารจะตีความได้ซึ่งก็คือ การใช้รูปสัญญะที่มีความหมายทางสังคมไม่ใช่ความหมายเฉพาะตัวของผู้ผลิตเอง นักวิจารณ์ต้องตระหนักว่าความหมายของภาษาภาพรวมทั้งภาษาภาพเชิงเทคนิคมีความเชื่อมโยงกับสัญญะทุกประเภทที่ตัวบทประกอบขึ้น การวิจารณ์รายการจึงต้องพิจารณาภาษาภาพในเชิงเชื่อมโยงกับบริบทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งรวมถึงบริบททางสังคมที่มีอยู่ในช่วงเวลานั้นๆ

ความหมายของภาพในรายการโทรทัศน์ถูกกำหนดโดยองค์ประกอบแวดล้อมจำนวนมากและเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม ในบางกรณีความหมายอาจไม่ได้อยู่ที่ภาพที่นำเสนอ แต่อาจอยู่ที่บริบทภายนอกที่สื่อเชื่อมโยงไปถึง ความหมายจึงเป็นปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction) ที่สร้างขึ้นโดยการแลกเปลี่ยน/ติดต่อกันทางสังคม ด้วยลักษณะดังกล่าวจึงย้ำถึงหลักแห่งความหลากหลาย (Polysemy) ของภาษาภาพ ทำให้สัญญะไม่มีความหมายที่ตายตัว ความหมายจะถูกกำหนดโดยปฏิสัมพันธ์กับมิติอื่นๆ ทางการสื่อสาร หากแต่อาจมีตัวกำกับการตีความหมายซึ่งวิธีการหนึ่งคือ การกำกับโดยภาษาภาพเชิงเทคนิค

การจัดแบ่งประเภทของภาษาภาพเชิงเทคนิค จะขอจำแนกเป็น 3 กลุ่มหลักได้แก่ การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพ และเทคนิคกล้องและการตัดต่อ โดยจะอธิบายถึงความหมายแฝงของแต่ละกลุ่มดังต่อไปนี้

### 2.4.1 **การจัดแสง** (Lighting)

การจัดแสงนอกจากจะให้ความสว่างให้เห็นวัตถุแล้ว ยังสามารถออกแบบแสงเพื่อนำมาใช้ในการสื่อความหมายและเข้าถึงอารมณ์ของเรื่องได้ อย่างไรก็ตามต้องตระหนักว่ายังต้องอาศัยเทคนิคอื่นช่วยสนับสนุนด้วย เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง เป็นต้น (Pramaggiore & Wallis, 2008)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1) ความหมายแฝงจากลักษณะของแสง

แสงมีแหล่งกำเนิดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น แสงธรรมชาติ หรือแสงจากไฟประดิษฐ์ ล้วนแล้วแต่มีลักษณะเฉพาะตัวของมันเอง มีปริมาณและชนิดของแสงที่ตกกระทบลงบนวัตถุแตกต่างในแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้เข้าถึงเนื้อหา อารมณ์ ความหมายและประเภทของเรื่อง ลักษณะของแสงแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.1) แสงแข็ง (Specular Light / Hard Light) หรือแสงทางตรง เงาที่เกิดขึ้นจะชัดเจน คมและเข้ม เน้นรูปร่างของวัตถุ และลักษณะของพื้นผิวชัดเจน บอกทิศทางที่มาของแหล่งกำเนิดแสงชัดเจนและแน่นอน ทำให้วัตถุที่กระทบแสงนี้มีความลึก มีมิติ ไม่แบน ให้ความรู้สึกแข็งกร้าว เช่น แสงจากพระอาทิตย์ ที่ไม่มีเมฆบัง แสงเทียน แสงจากดวงไฟ หรือแสงที่ส่องมาจากแหล่งแสงโดยตรงโดยไม่มีการสะท้อน หรือผ่านการกรองใดๆ

1.2) แสงนุ่ม (Diffused Light / Soft Light) เป็นแสงที่นุ่มนวลไม่มีทิศทางของแหล่งแสงที่แน่นอน แสงสว่างกระจายออกไป เป็นแสงที่ไม่เกิดเงาชัดเจน ทำให้วัตถุดูแบน แต่แสงประเภทนี้ช่วยให้เห็นรายละเอียดในส่วนที่เป็นเงาของแสงกระด้าง แสงชนิดนี้จะกระจายเป็นมุมกว้างให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล ราบเรียบ สงบ และอ่อนหวาน เช่น แสงธรรมชาติในวันที่มีเมฆมาก ท้องฟ้าครึ้ม แสงจะเป็นแสงนุ่ม ไม่มีเงา หรือแสงที่ได้รับการกรองแสง เช่น กรองด้วยผ้าขาวโปร่งแสง กระดาษไข กระจกฝ้า เป็นต้น

2) ความหมายแฝงจากรูปแบบของการจัดแสง

แสงแต่ละรูปแบบย่อมมีผลต่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกและบรรยากาศของเรื่องอย่างมาก โดยแบ่งแสงออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) และการจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) ซึ่งแต่ละรูปแบบมีความหมายแฝงดังนี้

2.1) การจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) คือ การจัดแสงโดยรวมให้สว่างเป็นส่วนใหญ่ มีส่วนของเงาเล็กน้อย ทำให้เกิดแสงเงาที่ใบหน้าตัวละครเล็กน้อย การจัดแสงแบบนี้เป็นการจัดแสงให้สว่างและสม่ำเสมอตกบนตัวของนักแสดง สื่อความหมายถึง การมองโลกในแง่ดี ความรู้สึกเปิดเผย มิตรภาพ เป็นต้น

2.2) การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) คือ การจัดแสงโดยรวมให้มีพื้นที่เงาเป็นส่วนใหญ่ มีพื้นที่สว่างเพียงเล็กน้อย การจัดแสงโลว์คีย์จึงให้ความรู้สึกลึกลับ อันตราย ซึ่งมักเห็นในภาพยนตร์ประเภทสืบสวนสอบสวน เขย่าขวัญ ฟิล์มนัว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3) ความหมายแฝงจากตำแหน่งไฟที่ใช้ในการจัดแสง

วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา (2551) ได้อธิบายถึงการจัดไฟจากตำแหน่งต่างๆ โดยเน้นการจัดแสงภายในงานภาพยนตร์ประกอบด้วย การจัดไฟหลัก (Key Light) ไฟลบเงา (Fill Light) ไฟหลัง (Back Light) ไฟส่องฉาก (Background Light) และไฟพิเศษ (Specialized Light) ซึ่งเป็นหลักการเดียวกับการจัดแสงในรายการวิทยุโทรทัศน์ โดยตำแหน่งไฟก่อให้เกิดการสื่อความหมายต่างๆ ดังต่อไปนี้

3.1) ไฟหลัก (Key Light) คือ แหล่งแสงที่ทำให้เกิดแสงและเงาแก่สิ่งที่ถ่าย ปรากฏรูปร่าง และรูปทรง สามารถมองเห็นพื้นผิวของสิ่งที่ถ่ายได้ชัดเจน เพราะไฟหลักถือเป็นแหล่งแสงที่มีผลต่อการสร้างอารมณ์และการแสดงรูปลักษณะใบหน้าของนักแสดงหรือวัตถุในภาพ ซึ่งไฟหลักสามารถวางตำแหน่งได้หลายทิศทางหลากหลายมุม โดยแต่ละตำแหน่งให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่างกัน ได้แก่

ก. ไฟมุม 45 องศา หรือการจัดแสงแบบเรมแบรนดท์ (Rembrantd Light) ตำแหน่งของไฟจะทำมุมประมาณ 45 องศาของตำแหน่งนักแสดง ส่วนความสูงนิยมตำแหน่งทำมุมเหนือระดับสายตานักแสดงประมาณ 30-45 องศา ผลที่ได้เกิดแสงเงาที่ใบหน้านักแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ ไฟลักษณะนี้เป็นการจัดแสงเพื่อสื่อความหมายถึงเหตุการณ์สภาวะปกติ ลักษณะของเงาที่เกิดขึ้น ให้สังเกตที่เงาจมูกที่ตกทองลงบริเวณแก้ม จะให้แสงใต้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยม ซึ่งมีอิทธิพลจากแสงในภาพวาดของเรมแบรนดท์ ไฟตำแหน่งนี้นิยมใช้กันมาตั้งแต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดในช่วงทศวรรษ 1940 และ 1950 และก็ยังนิยมใช้กันในปัจจุบัน

ข. ไฟมุมต่ำ ตำแหน่งไฟวางอยู่ใต้คางของนักแสดง ผลคือทำให้เกิดแสงเงาที่แปลกประหลาด สร้างอารมณ์ภาพลึกลับ หรือใช้กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น ภูตผีวิญญาณ ไฟตำแหน่งน้าสามารถสร้างผลในด้านอื่นด้วย บางครั้งถ้าจัดไฟด้วยแสงนุ่มก็สร้างอารมณ์ภาพที่สวยงาม และให้ความรู้สึกยั่วยวน

ค. ไฟมุมด้านข้าง ตำแหน่งไฟทำมุม 90 องศาจากด้านข้างของใบหน้านักแสดง ความสูงของไฟจะอยู่ในระดับเดียวกันกับระยะสายตาของนักแสดง ทำให้ใบหน้าครึ่งหนึ่งสว่างและอีกด้านหนึ่งเกิดเงามืด สร้างอารมณ์ความขัดแย้ง หรือความเข้มแข็งของตัวละคร

ง. ไฟมุมสูง ตำแหน่งไฟวางอยู่ด้านบนเหนือนักแสดงหรือวัตถุ ถ้าหากนักแสดงก้มหน้ามองต่ำลงมาก็สร้างความรู้สึกเศร้า หดหู่ แต่ถ้านักแสดงเงยหน้ามองขึ้นข้างบนก็จะสร้างความรู้สึกถึงความหวัง แต่ถ้านักแสดงอยู่ในระดับเดียวกับกล้องก็จะเกิดเงามืดที่ดวงตา ใต้จมูก ริมฝีปากและคอ ซึ่งให้ความรู้สึกลึกลับ คนที่อยู่ในด้านมืดของสังคม เป็นต้น

จ. ไฟมุมระดับตาด้านไกล โดยนักแสดงจะหันหน้าเฉียงทำมุมประมาณ 30 องศาจากมุมกล้อง สายตามองเฉียดกล้อง ตำแหน่งไฟจะกำหนดอยู่ด้านไฟของหน้า ทำให้เกิดของแสงบริเวณขอบหน้าด้านไกลบริเวณใบหน้าด้านใกล้กล้องจะเกิดเงามืด ให้ความรู้สึกลึกลับ

ฉ. ไฟมุมระดับหูด้านไกล นักแสดงจะหันหน้าเฉียงทำมุมประมาณ 30 องศาจากมุมกล้อง เช่นเดียวกับมุมระดับสายตาด้านไกล ส่วนสายตามองเฉียดกล้อง ตำแหน่งไฟจะกำหนดจากด้านใกล้ของใบหน้า ผลที่เกิดคือเกิดแสดง บริเวณหูและใบหน้าด้านใกล้กล้อง ส่วนใบหน้าด้านไกลจะเกิดเงามืด

ช. ไฟมุมด้านหลัง ตำแหน่งไฟจะอยู่ด้านหลังของนักแสดง ทำให้ใบหน้าเกิดเงามืด สร้างอารมณ์ลึกลับ เงื่อนงำ ซ่อนเร้น น่ากลัว ถูกคุกคาม และทำให้เกิดความระทึกใจ แต่ถ้าจัดไฟด้วยแสงนุ่ม ก็จะสร้างบรรยากาศที่โรแมนติก

ซ. ไฟมุมด้านหน้า ตำแหน่งไฟจะอยู่ด้านหน้าตรงและทำมุมสูงเหนือใบหน้าของนักแสดงทำให้เกิดเงาใต้จมูกที่มีรูปคล้าย “ผีเสื้อ” ซึ่งนิยมใช้กันในภาพยนตร์ฮอลลีวูดยุคระบบสตูดิโอ และจัดไฟลักษณะนี้ให้แก่นักแสดงหญิง ให้ดูมีเสน่ห์เย้ายวน เพราะตำแหน่งไฟนี้ช่วยให้เห็นเนินแก้มนักแสดงให้เด่นชัดขึ้น ช่วยปิดบังรอยย่น คางสองชั้น และจมูกที่ใหญ่ของนักแสดงได้เป็นอย่างดี

3.2) ไฟลบเงา หรือ ไฟเสริม (Fill Light) คือ แหล่งแสงที่ทำหน้าที่ลดเงาจากแสงไฟหลัก การกำหนดตำแหน่งไฟลบเงาต้องคำนึงถึงตำแหน่งของแสงไฟหลัก และทิศทางการหันหน้าของนักแสดง การจัดไฟลบเงามักนิยมใช้แสงนุ่ม และโคมไฟแบบซอฟไลท์ที่ให้แสงนุ่ม เพราะจะไม่ทำให้เกิดเงาขึ้นมา หรือช่วยให้เงานั้นจางลง ไฟลบเงาจึงสื่อความหมายถึง ความเปิดเผย ความจริงใจ และเน้นรายละเอียดของใบหน้าบุคคล

3.3) ไฟหลัง (Back Light) คือ ตำแหน่งของแสงที่ใช้แยกนักแสดงหรือวัตถุที่ถ่ายออกจากฉากหลัง ไฟหลังมักวางตำแหน่งจากด้านหลังของนักแสดงหรือวัตถุ มีระดับสูงเหนือศีรษะนักแสดง ทำให้เกิดขอบแสงบริเวณด้านบนของศีรษะนักแสดง ไฟหลังจึงสื่อความหมายแฝงถึงการเน้นประธานภาพให้โดดเด่นแยกออกมาจากฉากหลัง

3.4) ไฟฉากหลัง (Background Light) คือ แสงไฟที่มีหน้าที่ช่วยสร้างบรรยากาศของฉากแสดงให้เห็นรายละเอียดของส่วนต่าง ๆ ในฉาก เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉากหลัง พื้นหลัง เป็นต้น และยังช่วยให้ภาพมีมิติความลึกช่วยแยกนักแสดงออกจากฉากได้อีกด้วย ไฟฉากหลังจึงสื่อความหมายแฝงถึง การเน้นประธานภาพให้โดดเด่นในอีกทางหนึ่งด้วย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.5) ไฟพิเศษ (Specialized Light) เป็นแหล่งแสงที่ใช้เสริมแต่งให้ภาพมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยพื้นฐานมี 3 ประเภท คือ

ก. ไฟส่องเครื่องแต่งกาย (Clothes Light) ในบางกรณีที่ไฟหลักไม่สามารถให้แสงสว่างแก่เครื่องแต่งกายได้ จึงต้องมีการจัดไฟขึ้นมาเฉพาะ เพื่อช่วยให้เห็นรายละเอียดของเครื่องแต่งกายปรากฏขึ้น เป็นการสื่อเน้นความหมายของภาพนั้นๆ ให้โดดเด่นยิ่งขึ้น

ข. ไฟส่องตา (Eye Light) การถ่ายภพใกล้เพื่อให้เห็นใบหน้าของนักแสดงนั้น ต้องให้เห็นดวงตาที่มีประกายอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่านักแสดงมีชีวิตชีวา

ค. ไฟประกอบฉาก (Practical Lamp) แสงที่ใช้ประกอบในฉาก เช่น โคมไฟ ตะเกียง เทียนไข เป็นแหล่งแสงที่ใช้จัดวางองค์ประกอบบริเวณฉากหลัง หรือฉากหน้าเพื่อเพิ่มมิติความลึกให้แก่ภาพ นอกจากนั้นยังเป็นเน้นการสื่อความหมายของฉากนั้นๆ อีกด้วย

### 2.4.2 **การจัดองค์ประกอบของภาพ** (Composition)

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) หมายถึง การจัดวางวัตถุ นักแสดง ส่วนประกอบต่างๆ และพื้นที่ ภายในกรอบภาพ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกัน การจัดองค์ประกอบภาพมีการสื่อความหมายแฝงเพื่อการเน้นประธานภาพให้มีความโดดเด่น เป็นการลดรายละเอียดบางอย่างที่ผู้ผลิตรายการไม่ต้องการให้มีความโดดเด่น ทั้งยังเป็นการควบคุมจุดสนใจในภาพของผู้รับสารได้อีกด้วย ทั้งนี้ความหมายแฝงจากหลักการจัดองค์ประกอบภาพมีดังต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1) ความสมดุลและน้ำหนักของภาพ (Balance and Weight)

สิ่งที่ต้องคำนึงในการจัดองค์ประกอบภาพก็คือการถ่วงน้ำหนักของภาพ (Weight) ซึ่งส่วนใหญ่มักจะกระจายน้ำหนักในองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมดุลของภาพ (Balance) หมายถึงภาพที่มีน้ำหนักของวัตถุ ไปรวมกันที่จุดหนึ่งเรียกว่าจุดศูนย์ถ่วง ทำให้เกิดความเท่ากันของซ้ายขวา แบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

1.1) สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) หมายถึงความสมดุลที่เกิดขึ้นจากความเหมือนกัน และเท่ากันของทั้งสองข้าง ก่อให้เกิดความรู้สึกสงบ เคร่งขรึมเป็นทางการ

1.2) สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) เป็นสมดุลแบบที่สองข้างไม่เหมือนกันแต่สามารถถ่วงกันได้ ดุลยภาพนี้ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา ไม่เป็นทางการ

1.3) สมดุลแบบคล้ายคลึงกันสองข้าง (Approximate Symmetry) เป็นดุลยภาพที่สองข้างมีลักษณะไม่เหมือนกันเลยทีเดียว แต่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและถ่วงดุลกัน

1.4) สมดุลแบบรัศมี (Radial balance) หมายถึงภาพที่เกิดจากแนวทิศทางเข้าหาจุดศูนย์กลาง และพุ่งออกจากจุดศูนย์กลาง ทำให้ทิศทางสวนกัน ภาพจะเกิดดุลยภาพขึ้นได้ เมื่อแรงทิศทางสวนกันมีพลัง หรือน้ำหนักเท่ากัน

2) เส้น (Line)

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น ซึ่งแต่ละรูปทรงก็ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป เช่น ในส่วนในการใช้เส้นต่างๆ สำหรับการจัดองค์ประกอบภาพนั้นลายเส้นต่างๆ ยังมีความหมายแฝงร่วมอยู่ด้วย ชลูด นิ่มเสมอ (2542) ได้กล่าวถึงความรู้สึกทางจิตวิทยาที่เกิดจากลักษณะของเส้นดังนี้

2.1) เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่ประนีประนอม หยาบและเอาชนะ

2.2) เส้นโค้งน้อยๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหลต่อเนื่อง มีการกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทาง ความเคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพ เป็นผู้หญิง นุ่มและอิ่มเอิบ ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวล เรื่อยเฉื่อย ขาดจุดหมาย

2.3) เส้นโค้งวงแคบ เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง

2.4) เส้นโค้งของวงกลม การเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ เป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด แต่จืดชืดที่สุด ไม่น่าสนใจที่สุดเพราะขาดความเปลี่ยนแปร

2.5) เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว

2.6) เส้นฟันปลาหรือเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน เปลี่ยนทิศทางได้รวดเร็วมาก ทำให้ประสาทกระตุก ให้จังหวะกระแทก เกร็ง ทำให้นึกถึงพลังไฟฟ้า กิจกรรมที่ขัดแย้ง ความรุนแรงและสงคราม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3) จุดเด่นของภาพ (Dominance Contrast)

การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดจุดเด่นของภาพ (Dominance Contrast) หรือจุดแรกที่เรียกร้องความสนใจของผู้ชมให้จ้องมอง โดยปกติแล้วสายตาของมนุษย์พยายามแสวงหาความเชื่อมโยงของส่วนประกอบต่างๆ ในภาพให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะมองหาจุดชักนำไปที่ส่วนของภาพที่จำเพาะเจาะจง ผู้สร้างสามารถกำหนดการมองของผู้ชมได้ด้วยการสร้างจุดเด่นของภาพ ซึ่งจุดเด่นของภาพนี้จะขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญ 8 ประการคือ ขนาด รูปร่าง สี ความเข้มของสี การเคลื่อนไหว ทิศทางการเคลื่อนไหว ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม และตำแหน่ง (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551)

การวางจุดเด่นของภาพมีทั้งการวางระยะหน้า (Foreground) แต่บางครั้งอาจอยู่ในระยะกลาง (Middle Ground) หรือระยะหลังหรือฉากหลัง (Background) ก็ได้ นอกจากจะคำนึงถึงจุดเด่นแล้ว ยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบรองหรือ จุดรอง (Subsidiary Contrasts) ด้วย ซึ่งหมายถึงส่วนประกอบที่มีความน่าสนใจรองลงมา แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ

3.1) จุดเด่นรอง คือ จุดสนใจที่มีความสำคัญไม่มากนัก แต่มีบทบาทเสริมให้จุดนั้นเด่นขึ้นมา หรือช่วยสร้างสมดุล สร้างบรรยากาศของภาพให้เป็นไปอย่างเหมาะสม

3.2) ส่วนประกอบที่ทำหน้าที่เป็นพื้นหรือฉากหลัง (Background) เป็นส่วนประกอบที่อาจมีความสำคัญน้อยที่สุด แต่มีความสำคัญมากในการควบคุมบรรยากาศของภาพให้ประสานกลมกลืนกับจุดเด่นและจุดรองทำให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น

4) ความลึกของภาพ (Depth)

การจัดองค์ประกอบภาพที่เกี่ยวข้องกับระดับความลึกของภาพประกอบด้วยความลึก 3 ระดับ คือ พื้นที่ด้านหน้า พื้นที่ส่วนกลาง และพื้นที่ฉากหลัง ซึ่งตำแหน่งของประธานภาพจะถูกกำหนดให้มีความโดดเด่นขึ้นได้จากความลึกของภาพ ทั้งนี้ต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่นร่วมด้วยเสมอ เช่น เส้นที่พุ่งเข้าสู่ประธานภาพเป็นการเน้นความโดดเด่นของประธานภาพ แม้ว่าประธานภาพอาจมีขนาดเล็กก็ตาม

5) สี (Color)

สีเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของภาพ ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชมเกี่ยวเนื่องกับการรับรู้และอารมณ์ (Emotional) และเสริมบรรยากาศของภาพ (Atmospheric) โดยแบ่งลักษณะของสีเป็น 2 วรรณะ คือ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1) สีวรรณะร้อน (Warm Color) ได้แก่ สีแดง ส้ม เหลือง เป็นสีที่กระตุ้นความรู้สึก และเรียกร้องความสนใจของผู้ที่พบเห็น

5.2) สีวรรณะเย็น (Cool Color) ได้แก่สี สีน้ำเงิน เขียว ม่วง มักบอกถึงความสงบ ปลอดภัย บางครั้งใช้เพื่อบอกถึงความเจ็บปวดความเศร้า

นอกจากนี้ สียังสามารถเป็นสื่อสะท้อนความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งแต่ละสีก็ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับแต่ละท้องถิ่น ความหมายของสีแต่ละสถานที่ก็อาจให้ความหมายของสีเดียวกันในมุมมองที่แตกต่างกันทางวัฒนธรรม เช่น สีแดง ทางวัฒนธรรมตะวันออกหมายถึงความโชคดี มั่งคั่ง ความสุข แต่ในวัฒนธรรมตะวันตกหมายถึงความโชคร้าย สีของเลือด ความรุนแรง เป็นต้น

สมชาย พรหมสุวรรณ (2548) ได้กล่าวถึงตัวอย่างความหมายของสีต่างๆ ที่มีผลทางจิตวิทยาต่อมนุษย์ ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างความหมายของสีต่างๆ ที่มีผลทางจิตวิทยาต่อมนุษย์

| สี | ความหมายทางจิตวิทยา |
|---|---|
| สีแดง (Red) | ความรุนแรง ความร้อนแรง ความมีอำนาจ |
| สีเหลือง (Yellow) | ความสดใส ร่าเริง มีชีวิตชีวา กระฉับกระเฉง |
| สีน้ำเงิน (Blue) | ความเวิ้งว้าง ว่างเปล่า กว้างขวาง สงบ |
| สีชมพู (Pink) | ความประณีต งดงาม สดใส มีชีวิตชีวา |
| สีเขียว (Green) | ความอุดมสมบูรณ์ ความหวัง ผ่อนคลาย |
| สีม่วง (Violet) | ความมีเสน่ห์ ความหรูหรา โอ่อ่า |
| สีส้ม (Orange) | ความร่าเริง ความมีพลัง ความสว่างไสว |
| สีฟ้า (Cobalt Blue) | ความอาลัย ความฉลาด ความสิ้นหวัง ความกล้าหาญ |
| สีขาว (White) | ความบริสุทธิ์ ความไร้เดียงสา ความดีงาม ความจงรักภักดี |
| สีเทา (Grey) | ความอ่อนโยน ความเงียบขรึม ความชราภาพ ความสลดใจ |
| สีดำ (Black) | ความน่ากลัว อันตราย ความกักขฬะ ความหนักแน่น |
| สีน้ำตาล (Brown) | ความหนักแน่นมั่นคง ความแห้งแล้งไม่สดชื่น |

ที่มา: สมชาย พรหมสุวรรณ, 2548

จากหลักการจัดองค์ประกอบภาพดังกล่าว นักวิจารณ์ต้องพึงตระหนักว่า ในหลายๆ กรณีความหมายแฝงที่เกิดขึ้นจาดภาษาภาพเชิงเทคนิคภาพนี้ บางครั้งก็มีนัยของความหมาย แต่บางครั้งอาจไม่มีนัยของความหมาย ซึ่งวิธีการสำคัญในการพิจารณาคือ การปรากฏซ้ำ รวมทั้งการเน้นย้ำจากมุมกล้องหรือการใช้ขนาดภาพ ซึ่งจะต้องพิจารณาเป็นองค์รวมดังรายละเอียดที่ปรากฏในส่วนของการเน้นย้ำความหมายด้วยภาษาของเทคนิคกล้องและการตัดต่อต่อไป

### 2.4.3 เทคนิคกล้องและการตัดต่อ

เทคนิคกล้องประกอบด้วยระยะภาพ มุมกล้อง การเลือกใช้เลนส์ การเคลื่อนกล้อง การเลือกระยะชัด รวมทั้งการตัดต่อ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความหมายแฝงของภาษาอย่างน่าสนใจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ระยะภาพ (Shot Size)

ระยะภาพ (Shot Size) เป็นการเน้นย้ำการสื่อความหมายของเรื่องราว และอาจมีความหมายแฝงร่วมกับประธานภาพและช่วยเพิ่มพลังการเล่าเรื่องได้อีกทางหนึ่งด้วย ระยะภาพหลักๆ มีดังต่อไปนี้

1.1) ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) หรือบางครั้งเรียกภาพมุมกว้าง (Wide Shot) มีลักษณะภาพกว้างที่เผยให้เห็นส่วนต่างๆ โดยรอบในฉาก เช่น ทิวทัศน์ บ้านเรือน หรือตัวละคร เป็นภาพกว้างที่เห็นผู้แสดงทั้งหมดเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า โดยไม่ตัดส่วนใดของร่างกายออกไปหรือเรียกแบบว่า ภาพเต็มตัว (Full Shot) เพื่อให้ผู้ชมคุ้นเคยกับส่วนประกอบทั่วๆ ไปในฉากนั้นๆ ว่ามีใครเกี่ยวข้องบ้าง ภาพระยะไกลยังใช้เพื่อเป็นการแนะนำฉากของเรื่อง ใช้สำหรับเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเรื่องราวกำลังเกิดขึ้นที่ไหน หรือมักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ซึ่งเรียกภาพระยะไกลลักษณะนี้ว่า Establishing Shot ทำให้ผู้ชมประทับใจในความยิ่งใหญ่ และเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546) อย่างไรก็ตามภาพระยะไกลนอกจากจะสื่อถึงความยิ่งใหญ่ กว้างไกลแล้ว แต่ถ้ามีตัวละครอยู่ในฉากเพียงลำพังในภาพมุมกว้าง สื่อได้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยว หรือสิ้นหวัง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1.2) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot / MS) เป็นขนาดภาพที่มีความหลากหลาย โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย คือตั้งแต่ศีรษะลงมาประมาณใต้เข่าหรือประมาณสะโพกหรือใต้เอว หรือบางทีเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot

ภาพระยะปานกลาง เป็นภาพขนาดที่นิยมใช้มาก มักใช้ในฉากที่มีบทสนทนา เพราะตัวละครจะอยู่ห่างจากผู้ชมภาพยนตร์ในระยะปานกลาง ทำให้เห็นท่าทางและการแสดงอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจน หรือเรียกภาพระยะกลางนี้ว่า Two Shot ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเห็นถึงปฏิกิริยาของตัวละครที่สองได้อย่างชัดเจน หากมีตัวละคร 3 คนอยู่ในภาพเดียวกันจะเรียกว่า ภาพ Three Shot ถ้ามีตัวละครมากว่านี้จะเรียกว่า Group Shot นอกจากนี้ยังใช้เชื่อมระหว่างภาพเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกลและภาพระยะใกล้ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551)

1.3) ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพขนาดที่เน้นไปที่ตัวละครโดยเฉพาะใบหน้า หรือภาพระยะใกล้ที่เห็นตั้งแต่ช่วงหน้าอกหรือหัวไหล่ขึ้นไป เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นและรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครอย่างใกล้ชิด เช่นการแสดงสีหน้า ท่าทาง อารมณ์ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของตัวละครที่สายตา หรือแววตาเป็นสำคัญ

ภาพระยะใกล้อาจแบ่งออกได้หลายลักษณะ ดังนี้ (ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ, 2528)

ก. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น

ข. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบ คลอบคลุมตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของนักแสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม

ค. ภาพระยะใกล้ศีรษะและหัวไหล่ (Head and Shoulder Close-Up) เป็นภาพที่เห็นผู้แสดงตั้งแต่ศีรษะถึงหัวไหล่ เป็นขนาดภาพระยะใกล้ที่นิยมใช้มาก

ง. ภาพระยะใกล้ศีรษะ (Head Close-Up) เป็นภาพที่เห็นเฉพาะส่วนหัวของศีรษะตัวละครเท่านั้น

โดยปกติในการเน้นการสื่อความหมายใดๆ ภาพที่ได้รับการเน้นย้ำความหมายโดยการลำดับภาพต่อเนื่องสู่ภาพระยะใกล้ มักเป็นการตอกย้ำความหมายพิเศษ เช่น ภาพจาก Two Shot แสดงการทะเลาะกันของตัวละคร เมื่อตัดภาพระยะใกล้มากให้เห็นถึงการกำมือของตัวละคร เป็นการเน้นอารมณ์โกรธและ/หรือการเก็บกดอารมณ์ของตัวละครนั้น เป็นต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) มุมกล้อง (Camera Angles)

มุมกล้องมาความโดดเด่นในเชิงจิตวิทยาการรับรู้ของผู้ชม สามารถจำแนกประเภทของมุมกล้องเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ 2.1) มุมกล้องตามการรับรู้ของผู้ชม 2.2) มุมกล้องตามตำแหน่งสูงต่ำของกล้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1) มุมกล้องตามการรับรู้ของผู้ชม สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

ก. มุมกล้องแบบออบเจ็คตีฟ (Objective Camera Angles) เป็นมุมกล้องที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์ โดยผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นผู้ติดตามหรือเฝ้ามองเหตุการณ์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านกล้องภาพยนตร์ ลักษณะของภาพที่ปรากฏเป็นการแจ้งหรือบอกให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเกิดอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร และใครหรือตัวละครกำลังทำอะไร หรือ เรียกมุมกล้องประเภทนี้ว่า มุมผู้ชม (Audience Point of View) (ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์, 2551)

ข. มุมกล้องแบบซับเจ็คตีฟ (Subjective Camera Angles) เป็นมุมกล้องที่นำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าตัวเองอยู่ในเหตุการณ์หรือมีส่วนร่วมกับตัวละครในฉากนั้น เหมือนกับผู้ชมเป็นตัวละครหนึ่งในฉาก โดยมีกล้องภาพยนตร์ทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม

ค. มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิว (Point of View Camera Angles / POV) เป็นมุมกล้องที่แทนการมองหรือมุมมองที่เฉพาะเจาะจงของตัวละคร มีลักษณะมุมกล้องคล้ายมุมกล้องแบบออบเจ็คตีฟ คือนำผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิว หรือเรียกว่า มุมพีโอวี โดยผู้ชมจะมองเห็นสิ่งต่างๆ และมุมมองเหมือนกับที่ตัวละครเห็น ทำให้ผู้ชมมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์และรับรู้อารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน (Mamer, 2006)

2.2) มุมกล้องตามตำแหน่งความสูง-ต่ำของกล้อง เป็นมุมกล้องเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้มองเป็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน จึงแบ่งมุมกล้องได้ 5 ระดับคือ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

ก. มุมมองสายตานก (Bird's-eye View) เป็นมุมกล้องที่ถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวดิ่ง 90 องศากับตัวละคร เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลก แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือ ใช้แทนความหมายในมุมมองของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจมองลงมา และให้ความรู้สึกตื่นเต้นความน่าหวาดเสียว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ข. มุมสูง (High-angle Shot) กล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (Crane) ถ่ายกดมาที่ผู้แสดง เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ ไม่น่าเกรงขาม หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล

ค. มุมระดับสายตา (Eye-level Shot) เป็นระดับมุมกล้องที่คนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง เป็นมุมระดับสายตาที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน สื่อความหมายถึงความเสมอภาคเท่าเทียมกัน

ง. มุมต่ำ (Low-angle Shot) เป็นการวางมุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้น ทำให้เกิดลทางด้านความลึกของตัวละคร แสดงให้เห็นความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ ก่อให้เกิดความรู้สึกถูกครอบงำ คุกคาม

จ. มุมสายตาหนอน (Worm's-eye View) เป็นระดับมุมกล้องที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye View) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละคร บอกต่ำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น

ฉ. มุมเอียง (Oblique Angle Shot) เป็นมุมกล้องที่มีเส้นระนาบ (Horizontal Line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical Line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ แสดงถึงอารมณ์ที่แปรปรวน สับสน กระวนกระวาย ความวุ่นวาย การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง ใช้แทนสายตาของตัวละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า หกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตรึงเครียด หรือเรียกภาพลักษณะนี้ว่า Dutch Angle

3) เลนส์ (Lenses)

เลนส์เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สามารถใช้สื่อความหมาย การใช้เลนส์ที่ต่างกันจะมีผลให้ได้ภาพที่แตกต่างกันออกไป โดยเลนส์สามารถบิดเบือนภาพให้แตกต่างกันไปจากตาที่มนุษย์มองเห็น เทคนิคการเลือกใช้เลนส์เพื่อการสื่อความหมายอาจจำแนกได้ตามประเภทของเลนส์ ดังนี้

3.1) เลนส์มาตรฐาน (Normal Lens) เป็นเลนส์ที่ให้ภาพแบบธรรมดามีความใกล้เคียงกับความสามารถในการมองเห็นและขนาดของภาพเท่าๆ กับตาของมนุษย์ที่สามารถมองเห็น สื่อความหมายถึงความเป็นปกติของเหตุการณ์ที่ต้องการนำเสนอ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.2) เลนส์มุมกว้าง (Wide lens หรือ Short Lens) เป็นเลนส์ที่ให้ภาพขยายกว้างขึ้นกว่าปกติ มีรัศมีครอบคลุมได้กว้างกว่าการมองเห็นด้วยตาของมนุษย์ ใช้ถ่ายภาพระยะไกล ให้เห็นสิ่งแวดล้อมรายละเอียดของภาพนั้น เลนส์มุมกว้างมีระยะชัดลึกมาก มีมุมรับภาพกว้างจึงเหมาะสำหรับการถ่ายภาพในเนื้อที่ที่จำกัด Mamer (2006) ได้อธิบายว่า เลนส์มุมกว้างถูกใช้เพื่อแสดงถึงความโดดเดี่ยวท่ามกลางสถานที่กว้างใหญ่ นอกจากนี้ยังใช้แทนความหมายถึงการแยกตัว แปลกแยกและต้อยต่ำ นอกจากนี้ยังใช้สร้างภาพเทคนิคพิเศษสำหรับสิ่งที่เป็นเป้าหมายในการถ่าย ให้มีรูปร่างผิดเพี้ยนไปจากความจริงตามธรรมชาติ (Distortion Effect) หรือใช้แสดงถึงอารมณ์ที่แปรปรวนของตัวละคร

3.3) เลนส์เทเลโฟโต้ (Telephoto Lens / Long Lens) เลนส์เทเลหรือเลนส์ถ่ายไกลเป็นการนำวัตถุหรือตัวละครให้เข้ามาใกล้ ใช้สำหรับการเน้นสิ่งที่เป็นเป้าหมายนั้น ส่วนอื่นที่ไม่ใช่เป้าหมายจะไม่ชัด โดยมักใช้เลนส์นี้เวลาต้องการให้เห็นภาพใกล้เข้ามาเพื่อเป็นการสื่อความหมายถึงการเน้นความสำคัญของเหตุการณ์ อย่างไรก็ตาม Lacey (1998) เห็นว่ายังสื่อความหมายถึง การแอบจ้องมองดูอีกด้วย

3.4) เลนส์ชนิดพิเศษ เช่น เลนส์ตาปลา (Fish-Eye Lens) ให้ภาพมุมกว้างมากกว่าเลนส์มุมกว้าง (Wide Lens) ภาพที่ได้เหมือนการมองของตาปลา มีลักษณะภาพนูนเป็นเส้นโค้ง ขอบภาพโค้งเป็นวงกลม ผิดรูป (Distortion) เป็นการสื่อความหมายในเชิงของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าข้อเท็จจริง

4) ลักษณะการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

ลักษณะการเคลื่อนกล้องทำให้การสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและการสื่อความหมายมีความแตกต่างกันด้วย โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1) การแพน (Panning) และ การทิลท์ (Tilting) การเคลื่อนกล้องในแนวราบจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งเรียกว่า การแพน (Panning) ส่วนการทิลท์ (Tilting) คือการเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง และแนวตั้ง โดยปกติจะใช้ติดตามตัวละครหรือเปิดเผยบางสิ่ง (Jones, 2006) มักใช้กับช็อตเปิดเรื่อง (Establishing Shot) เป็นลักษณะการแพนช้าๆ ครอบคลุมพื้นที่ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) อธิบายว่า การแพนยังทำหน้าที่คล้ายกับตัวละครตัวหนึ่ง ความเร็วของการแพนกล้อง ให้ความหมายและความรู้สึกอย่างเช่น การแพนช้าๆ (Slow Panning) ให้ความรู้สึกสบายๆ เชื่องช้าหรือเหนื่อยหน่ายได้ ส่วนการแพนอย่างรวดเร็ว (Swish Panning) ทำให้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพพร่ามัวไม่คมชัด ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของการเวลาหรือการกลายร่าง เป็นต้น

4.2) การแทรค (Tracking) และการดอลลี่ (Dolly) การแทรคเป็นการเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง ใช้ในการติดตามตัวละคร เปิดเผย หรือสำรวจตรวจตราพื้นที่ (Space) ในฉาก หรือต้องการบอกเรื่องราวมากมายพร้อมกับเปลี่ยนสถานที่และองค์ประกอบของภาพในเวลาเดียวกัน การแทรคมักติดตั้งกล้องที่ยานพาหนะ เช่น รถยนต์ ใช้ในการติดตามผู้แสดง หรือใช้ติดตั้งบนดอลลี่ทั้งประเภทล้อและราง

การดอลลี่ (Dolly) การเคลื่อนกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่ายหรือตัวละคร (Dolly In) หรือออกจากสิ่งที่ถ่ายหรือตัวละคร (Dolly Out) โดยทิศทางการดอลลี่ (Dolly) มักนำมาใช้สื่อความหมาย เช่นการดอลลี่ออก (Dolly Out) จากตัวละครแสดงถึงการจากลา การหนี การพลัดพราก

4.3) การเครน (Craning) คือการเลื่อนระดับเหนือพื้นดิน โดยกล้องตั้งอยู่บนแขนของดอลลี่ที่เรียกว่า Cherry Picker หรือ Crane Truck สามารถเคลื่อนที่ได้หลากหลายทิศทางมีอิสระ ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง เคลื่อนจากที่สูงลงต่ำ เคลื่อนเข้าหรือถอยออกจากวัตถุ การเคลื่อนกล้องสูงขึ้น เพื่อเห็นภาพมุมกว้างต่อเนื่องกัน ภาพที่ได้จากการเครนกล้องให้ความรู้สึกที่สง่าผ่าเผย ดึงดูดความสนใจของผู้ชม

4.4) การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera) เป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ใช้มือถือกล้องหรือวางกล้องบนบ่าเพื่อบันทึกภาพ ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะเป็นการถ่ายภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่นๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคนดูอยู่ ณ ที่นั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน ฉุกเฉิน รวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีการถือถ่ายที่สามารถลดการสั่นสะเทือนของกล้องได้ เรียกว่า สเตดิแคม (Steadicam) เป็นเครื่องมือที่ติดกล้องอยู่กับผู้ถ่ายโดยไม่ต้องใช้มือถือถ่าย ซึ่งจะมีอุปกรณ์มาทดน้ำหนักกับตัวผู้ถ่ายเพื่อช่วยพยุงกล้องให้นิ่ง และใช้เดินถ่ายตามตัวละครหรือวัตถุได้

5) การเลือกปรับความชัดของภาพ (Focus Effect)

โดยทั่วไป สำหรับผู้เริ่มต้นถ่ายภาพยนตร์นั้นมักคิดว่า ภาพจะต้องถูกปรับความชัดให้ชัดทั้งหมด คือกฎที่ต้องปฏิบัติ แต่ความจริงแล้วการปรับความชัดของภาพ (Focus) สามารถสร้างสรรค์ภาพได้ ถึงแม้ว่าบางทีผู้ชมอาจจะไม่สังเกต การเลือกปรับความชัดของภาพสามารถใช้อธิบายใจความและแสดงความหมายได้ ได้แก่ (Mamer, 2006)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1) ภาพชัดลึก (Deep Focus) ความชัดลึกเป็นการเก็บสภาพแวดล้อมทั้งหมดในภาพให้ชัดทั้งหมด โดยปกติภาพชัดลึกใช้เพื่อแสดงถึงความเป็นจริงสมจริงของภาพยนตร์ Brown (2002) อธิบายว่า ความชัดลึก (Deep Focus) ให้เห็นองค์ประกอบภาพในระยะชัดลึกที่คาดไม่ถึง ในทุกพื้นที่ของภาพ สามารถให้เห็นการแสดงในส่วนของพื้นหลัง (Background) ว่าตัวละครกำลังทำอะไรหรือเหตุการณ์อะไรได้อย่างชัดเจน

5.2) ภาพชัดตื้น (Shallow Focus) เป็นภาพที่เน้นความคมชัดเฉพาะจุด โดยการเลือกส่วนที่ต้องการให้คมชัดเพื่อแยกออกมาจากองค์ประกอบโดยรวมของภาพ ทำให้ได้ส่วนที่ไม่ได้ปรับความชัดนั่นจะเบลอ หรือการแยกวัตถุหรือตัวละครให้โดดเด่นขึ้นมาจากฉากหลังหรือฉากหน้า นอกจากนี้ภาพชัดตื้นถูกใช้แทนความหมายของอ้างว้าง โดดเดี่ยว และแปลกแยก

5.3) การย้ายโฟกัส (Shifting Focus) เป็นการปรับความชัดของภาพที่มองไม่ชัดจนกลายเป็นภาพที่ชัดเจน ซึ่งวัตถุที่ 2 จะต้องมีระยะที่ห่างกัน หรือที่เรียกง่ายๆ ตามความหมายคือการปรับความชัดเจนของภาพจากฉากหลังปรับความชัดไปยังวัตถุที่อยู่ฉากหน้า การย้ายโฟกัสนี้พรรณนาถึงความแตกต่างของสิ่งที่อยู่ในฉาก การเบี่ยงเบนจุดสำคัญหรือการเปลี่ยนความสนใจผู้ชมจากจุดหนึ่งของเฟรมภาพ

6) การตัดต่อ (Editing)

Dick (1978 อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547) ได้ให้ความหมายการตัดต่อว่า การตัดต่อคือการนำเอาช็อตแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อกัน และตัดเอาส่วนของเวลาและพื้นที่ที่ไม่สำคัญในภาพยนตร์ออกไป หรือเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเสริมเรื่องราวของอารมณ์ของแต่ละฉากขอกภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ หรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนทำหนังบรรลุวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง

เทคนิคการตัดต่อนั้น แบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ 2 กลุ่มคือ การเปลี่ยนช็อตทันที โดยการตัดชนหรือคัท (Cut) เป็นการเปลี่ยนภาพแบบรวดเร็วเหมือนกระพริบตา ใช้ในการกระตุ้น เร่งความรุนแรง เพิ่มความตื่นเต้น และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป คือ ใช้เทคนิค ภาพจาง (Fade) เป็นการที่ค่อยๆ เลื่อนภาพให้ชัดขึ้น หรือให้ภาพค่อยๆ หายไป เพื่อบอกการเริ่มต้น การสิ้นสุดหรือเป็นการเปลี่ยนจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลา, ภาพจางซ้อน (Dissolve) ใช้ผสมภาพสองภาพเข้าด้วยกัน เพื่อเปลี่ยนเวลา สถานที่ เหตุการณ์อย่างนุ่มนวล และภาพกวาด (Wipe) เป็นการค่อยๆ กวาดภาพหนึ่งออกไปโดยใช้อีกภาพหนึ่งเข้ามาแทนที่ ซึ่งการตัดต่อแต่ละเทคนิคให้

ความรู้สึกและอารมณ์ที่จะช่วยเสริมภาพและเรื่องราวแตกต่างกันออกไปโดยต้องพิจารณาร่วมกับบริบทแวดล้อมของเรื่องเล่านั้นๆ

สิ่งที่สำคัญอีกประการที่จะต้องพิจารณาในการตัดต่อคือ ความต่อเนื่อง (Continuity) ที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างช็อตต่อช็อตในแง่การแสดง ทิศทางการมอง ตำแหน่ง แต่ก็มีการตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) คือการตัดต่อที่ไม่อาศัยความต่อเนื่อง เช่น หนังประเภทข่าว สารคดี ซึ่งแต่ละช็อตจะนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันโดยใช้คำบรรยายในการสร้างความต่อเนื่อง ประกอบกับเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบ หรือการตัดแบบกระโดด (Jump Cut) ภาพที่ไม่ต่อเนื่องกัน ซึ่งใช้ในการต่อมิวสิควิดีโอ ซึ่งก็ให้อารมณ์อีกรูปแบบ ซึ่งทำให้การรับรู้ของผู้ชมที่นิ่งๆ อยู่เกิดสะดุดตา เกิดความสนใจ

Lacey (1998) เสนอว่าในการพิจารณาสื่อความหมายของการตัดต่อนั้นต้องพิจารณาในระดับโครงสร้างของภาพ โดยมีรหัสของความต่อเอง (Code of Continuity Editing) เป็นตัวกำกับ ถ้าผู้ชมไม่เข้าใจรหัส ความเข้าใจที่บิดเบือนอาจเกิดขึ้นได้ กฎเกณฑ์ที่สำคัญของการสื่อความหมายจากการตัดต่อโดยทั่วไปมีดังนี้

(1) Fade Out เป็นการ Fade to Black ซึ่งหมายถึงจบ

(2) Fade In ภาพปรากฏขึ้นจากความมืด หมายถึงการเริ่มต้น

(3) Dissolve หมายถึงการเปลี่ยนผ่านช่วงเวลา หรือแสดงความเชื่อมโยงของเหตุการณ์สองเหตุการณ์

(4) Wipe การกวาดภาพในแนวนอน บ่งชี้ถึงการที่ฉากที่สองมีเหตุการณ์เกิดขึ้นในเวลาเกี่ยวเนื่องกับเหตุการณ์แรก

นอกจากการตัดต่อแล้ว ในการวิเคราะห์การลำดับภาพจะต้องพิจารณาถึงผลของการเรียงต่อของภาพที่ต่างกัน ซึ่งมีผลต่อการสร้างความหมาย ความสัมพันธ์ 4 ประการ ระหว่างภาพของการตัดต่อจะต้องพิจารณาในประเด็นต่อไปนี้

(1) ความสัมพันธ์ทางกราฟิก หมายถึง ความมืด/สว่างของ Shot รวมถึงรูปแบบของเส้น, รูปร่าง, ระดับเสียง, ความลึก, ความเคลื่อนไหวและการนิ่ง ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างความต่อเนื่องหรือการขัดแย้ง

(2) ความสัมพันธ์ทาง Rhythmic หมายถึง ความยาวของ Shot ถ้า Shot ยาวแล้ว ตามด้วยการตัดภาพเร็วๆ จะได้ผลความรู้สึกที่น่าตื่นเต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(3) ความสัมพันธ์ของ Spatial เช่น กฎ 180 องศา เพื่อสร้างความต่อเนื่องด้านพื้นที่

(4) ความสัมพันธ์ด้าน Temporal เกี่ยวกับเรื่องของเวลาในภาพยนตร์ ซึ่งจะไม่ใช่เรื่องปกติของหนังที่จะเชื่อมโยง “Real Time” ของเหตุการณ์ ซึ่ง 30 นาทีของหนัง อาจเท่ากับไม่กี่ชั่วโมงของเหตุการณ์จริง หรืออาจนานถึง 2000 ปี ตามความจริง

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คณิตา ซองศิริ (2553) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายเรื่อง “การโหยหาอดีต” ในรายการปกิณกะทางโทรทัศน์ชุด “ตลาดสดสนามเป้า” โดยการวิจัยนี้มุ่งศึกษาการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นในสังคมไทยผ่านทางรายการตลาดสดสนามเป้า เพื่อตอบวัตถุประสงค์ 2 ข้อด้วยกันคือ 1) เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายของการโหยหาอดีตในรายการตลาดสดสนามเป้า และ 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมรายการกับการเข้าใจความหมายของการโหยหาอดีตที่แพร่ผ่านรายการตลาดสดสนามเป้า ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis) ของรายการตลาดสดสนามเป้า ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ชมรายการเพื่อนำมาวิเคราะห์ประเด็นด้านผู้รับสารด้วยแนวคิดและทฤษฎีต่อไปนี้ แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) และแนวคิดเกี่ยวกับรายการปกิณกะ (Variety Show)

ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการประกอบสร้างการโหยหาอดีตในรายการตลาดสดสนามเป้าสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แนวทาง คือ กลวิธีสร้างรูปแบบรายการ และกลวิธีสร้างเนื้อหารายการ ซึ่งกลวิธีในการสร้างรูปแบบรายการนั้นมีทั้งหมด 6 ประการ คือ 1) การนำเอาของเก่าแก่มาสร้างความตื่นตาตื่นใจให้ผู้ชมรายการ 2) สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการผ่านทางตัวแทนของผู้ชมรายการ 3) การจำลอง (Simulation) 4) การใช้เทคนิคด้านภาพของรายการ 5) การใช้เสียงประกอบรายการ และ 6) การเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่าง

ส่วนกลวิธีการสร้างเนื้อหารายการแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะด้วยกันคือ ภาพตัวแทนของความเป็นตลาดสด ซึ่งภาพตัวแทนของตลาดสดนั้นมี 1) ภาพตัวแทนของการสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีงามระหว่างผู้คนในตลาด 2) ภาพตัวแทนเรื่องอาหารการกินที่หาได้ยากในปัจจุบัน 3) ภาพตัวแทนของการถ่ายทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น 4) ภาพตัวแทนความสัมพันธ์ของคนที่มีวิถีชีวิตแตกต่างกัน และ 5) ภาพตัวแทนเรื่องของการต่อสู้ดิ้นรนชีวิตของคนกลุ่มหนึ่งที่อาศัยอยู่ในตลาด สำหรับคุณค่าของสิ่งที่กำลังจะสูญหายไปจากสังคม คือ 1) สร้างคุณค่าในเรื่องของการมีมานะอดทนต่ออุปสรรค

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) สร้างคุณค่าในเรื่องวัฒนธรรมประเพณี 3) สร้างคุณค่าในเรื่องของความรักและความอบอุ่นในครอบครัว 4) สร้างคุณค่าในเรื่องของความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ 5) สร้างคุณค่าในเรื่องของธรรมชาติ 6) สร้างคุณค่าในเรื่องของชาติพันธ์ และ 7) สร้างคุณค่าในเรื่องของธรรมะ

สำหรับประเด็นของผู้รับสารนั้นพบว่า กลุ่มผู้ชมทั้งที่อายุและภูมิลำเนาต่างกันมีการอ่านความหมายสอดคล้องกับสิ่งที่รายการต้องการนำเสนอตามประสบการณ์ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะเพิ่มขึ้นในเรื่องของความกังวลใจเกี่ยวกับสิ่งที่รายการนำเสนอว่าต่อไปในอนาคตสิ่งเหล่านี้อาจจะเลือนหายไปเพราะเด็กรุ่นใหม่ในปัจจุบันให้ความสำคัญน้อยลง แต่มีเพียงประเด็นเรื่องคุณค่าของชาติพันธ์เท่านั้นที่กลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพไม่ได้อ่านความตรงกับสิ่งที่รายการต้องการนำเสนอ สำหรับเรื่องของการโหยหาอดีตนั้นผู้ชมรายการไม่ได้อาการโหยหาอดีต ถึงแม้ว่าประสบการณ์ที่ผ่านมาจะแตกต่างกัน แต่เนื่องจากความรู้สึกว่าไม่ได้ขาดสิ่งนี้ไป เพียงแค่เริ่มที่ห่างไปจากสังคมปัจจุบัน แต่อาจจะมีความรู้สึกของการรำลึกถึงเรื่องราวในอดีตบ้างเนื่องจากเคยผ่านปราสบการณ์เหล่านั้นมาก่อน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพเกิดภาวะอาการตื่นตาตื่นใจในเนื้อหารายการที่นำเสนอออกมาเพราะไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน

แต่ทั้งนี้ยังมีผู้ชมรายการที่อายุน้อยกว่า 25 ปี ที่อยู่ในต่างจังหวัด เกิดความรู้สึกของการโหยหาอดีตเกี่ยวกับคุณค่าเรื่องของธรรมะนั้น อันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ผ่านพ้นมาในวัยเด็กและการเกิดความรู้สึกของการขาดหายไปซึ่งมันคือ ภาวะของ “อารมณ์ถวิลหาอดีต”

สุวรรณมาศ เหล็กงาม (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การประกอบสร้างภาพเพื่อการโหยหาอดีตในรายการ “วันวานยังหวานอยู่” โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อสำรวจเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพในอดีตของรายการวันวานยังหวานอยู่ 2)เพื่อวิเคราะห์วิธีการประกอบสร้างภาพเพื่อการโหยหาอดีตในรายการวันวานยังหวานอยู่ และ 3) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจที่เข้ามารับชมรายการและความเข้าใจความหมายของภาพเพื่อการโหยหาอดีตที่รายการวันวานยังหวานอยู่นำเสนอ ของผู้ชมคนรุ่นเก่าและผู้ชมคนรุ่นใหม่ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Textual Analysis) ของรายการวันวานยังหวานอยู่ ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ชมรายการเพื่อนำมาวิเคราะห์ประเด็นผู้รับสารด้วย

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหารายการวันวานยังหวานอยู่สะท้อนให้เห็นถึงภาพในอดีตหลากหลายแง่มุมทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการพบว่า 1) เนื้อหารายการมีวันวานของทุกคนทุกอายุ 2) มีเนื้อหารายการที่เป็นวันวานของแขกรับเชิญมากกว่าเนื้อหาที่เป็นวันวานของสังคม และ 3) เนื้อหารายการสะท้อนให้เห็นถึงภาพในอดีต 2 ลักษณะคือ เนื้อหา

ที่สะท้อนถึงภาพอดีตที่ได้ผ่านพ้นไปแล้ว และเนื้อหาที่สะท้อนถึงสิ่งที่เคยมีอยู่อย่างอุดมสมบูรณ์ในอดีตแต่ขาดหายไปในสังคมปัจจุบัน โดยการนำเสนอเนื้อหาอดีตจะมีลักษณะการประกอบสร้างความหมายใน 2 แบบ คือ การประกอบสร้างความหมายเพื่อการย้อนอดีต (Retro) และการประกอบสร้างความหมายเพื่อการโหยหาอดีต (Nostalgia) ด้านวิธีการประกอบสร้างความหมายให้กับอดีตในรายการวันวานยังหวานอยู่ได้ปรากฏลักษณะที่สอดคล้องกับหลักการของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ใน 5 ลักษณะคือ การผสมผสาน (Hybrid) การจำลอง (Simulation) การเล่าเรื่องแบบไม่ลำดับเวลา (Non-linear) การตัดแปะ (Cut and Paste) และการทำซ้ำ (Repetition)

ประเด็นด้านผู้รับสารพบว่า ผู้ชมคนรุ่นเก่าและผู้ชมคนรุ่นใหม่มีความสนใจที่เข้ามารับชมรายการในสองประเด็นเดียวกันคือ มีความสนใจในการดำเนินรายการของพิธีกร และความสนใจในการนำเสนอเนื้อหาย้อนเรื่องราวในอดีต ด้านการตีความพบว่า 1) ปัจจัยความแตกต่างด้านคลังแห่งความรู้ทางสังคมจากประสบการณ์ที่มีเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีตของผู้ชมแต่ละคนมีผลต่อการถอดรหัสความหมายมากกว่าปัจจัยความแตกต่างด้านอายุ และแม้ว่าผู้ชมจะมีการตีความที่แตกต่างหลากหลายในส่วนของรายละเอียดปลีกย่อย แต่ทว่าท้ายที่สุดการตีความหมายก็จะอยู่ภายใต้กรอบความหมายที่เป็นใจความหลักๆ ตามที่ผู้ผลิตรายการเข้ารหัสความหมายไว้ 2) การตีความของผู้ชมเป็นการตีความแบบ Retro เสียส่วนใหญ่ และมีเพียงส่วนน้อยที่ตีความแบบ Nostalgia 3) ปัจจัยที่สำคัญต่อการตีความคือประสบการณ์ของผู้ชมที่จะนำมาทาบกับอดีตที่นำเสนอในรายการ

ปรัชญา เปี่ยมการุณ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง การประกอบสร้างสุนทรียะแห่งรัก และ ภาพสะท้อนสังคมในหนังรักไทย พ.ศ. 2548-2552 เป็นการศึกษาเรื่องการประกอบสร้างสุนทรียะแห่งรัก และภาพสะท้อนสังคมในภาพยนตร์ไทยประเภทความรัก โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการวิจัยไว้ 3 ประการ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาภาพรวมของภาพยนตร์ไทยในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2548-2552 โดยผ่านภาพยนตร์ไทยประเภทความรัก 2) เพื่อศึกษาแนวคิดและโลกทัศน์ในมิติด้านต่างๆ ของผู้สร้างภาพยนตร์ประเภทความรักของไทย พ.ศ. 2548-2552 3) เพื่อศึกษาภาพสะท้อนสังคมวัฒนธรรม อัตลักษณ์ รวมถึงมิติด้านต่างๆ ที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ ทำการเก็บรวมรวมข้อมูล โดยใช้กรอบคิดทางด้านภาพยนตร์ ตลอดจนด้านสื่อและวัฒนธรรมภายใต้บริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย เป็นการศึกษาวิจัยชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อเป็นการเปิดมิติทางความคิด โลกทัศน์ ตลอดจนภาพสะท้อนต่างๆ ในบริบทของสุนทรียะ สังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์ โดยทำการวิจัยจากการศึกษาเอกสาร (Documentary Research) ที่เกี่ยวข้องควบคู่กับทำการวิเคราะห์เนื้อหา/ตัวบท (Text Analysis) จากสื่อภาพยนตร์ด้วยแนวทาง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เชิงสัญญวิทยา (Semiotic Approaches) รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ทางด้านผู้ส่งสาร หรือ ผู้ผลิตภาพยนตร์ จากนั้นนำเสนอข้อมูลเชิงวิเคราะห์ในรูปแบบของการพรรณนาความ

ผลการวิจัยพบว่า นัยยะสำคัญของกระแสนิยมภาพยนตร์รักของไทยมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในรอบ 5 ปี ตั้งแต่ พ.ศ. 2548-2552 มีปริมาณเพิ่มขึ้นถึง 1 เท่าตัว จาก 6 เรื่องถึง 13 เรื่อง นอกจากนั้นความหลากหลายของตัวภาพยนตร์รักของไทย สามารถแบ่งได้ 4 ประเภทหลักคือ ภาพยนตร์รักวัยรุ่นสนุกสนาน ภาพยนตร์รักโรแมนติก ภาพยนตร์รักแบบครอบครัว และภาพยนตร์รักหลากหลาย ซึ่งในทุกประเภทนี้จะมีลักษณะภาพยนตร์ที่ค่อนข้างชัดเจน เป็นเรื่องราวความรักเพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดยในเชิงเนื้อหาอาจใกล้เคียงกันบ้าง แต่หน้าภาพยนตร์ส่วนใหญ่เมื่อเห็นแล้วจะมาสารถรับรู้ได้ทันที

ทางด้านผู้ผลิตภาพยนตร์พบว่า ผู้กำกับสามารถนำเสนอเรื่องราวที่มีความเป็นตัวเองผ่านภาพยนตร์ได้ รวมถึงเป็นคนควบคุมดูแลทุกกระบวนการในภาพยนตร์ได้อย่างมีเสรี แต่กระบวนการการเริ่มทำนั้นจะต้องได้รับความเห็นชอบจากทางนายทุนเป็นหลัก เพราะภายใต้อุตสาหกรรมภาพยนตร์รักของไทยนั้น กระแสนิยม หรือกระแสตลาด จะเป็นตัวขับเคลื่อนภาพยนตร์มากกว่าที่จะเป็นภาพยนตร์ที่ผู้กำกับแต่ละคนอยากทำ ทิศทางภาพยนตร์รักของไทยเลยจะค่อนข้างไปในทิศทางที่ไหลตามกระแสกันไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 3

# ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างความหมาย การถวิลหาอดีต ในภาพยนตร์” นี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ทำการคัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาสะท้อนการถวิลหาอดีตในช่วงปี พ.ศ. 2546-2558 จำนวน 3 เรื่อง แล้วนำไปทำการวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษามิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีตและการประกอบสร้างความหมายที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

## 3.1 แหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และคัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่ฉายในช่วงปี พ.ศ. 2546-2558 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถวิลหาอดีตของคนไทย อันเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมเนื่องจาก มีผลงานภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของการถวิลหาอดีตออกมามากมายและยังใกล้เคียงกับช่วงเวลากับปัจจุบันที่สุด แล้วนำมาวิเคราะห์การประกอบสร้าง การถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาในส่วนของ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่มีการสื่อความหมายการถวิลหาอดีตที่สามารถเป็นตัวแทนการถวิลหาอดีตฝนแต่ละช่วงวัย คือ วัยประถมศึกษา วัยมัธยมศึกษา และวัยมหาวิทยาลัย เพื่อค้นหาถึงการประกอบสร้างความหมายที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตของภาพยนตร์ ได้ตามตารางที่ 3.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงรายละเอียดกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง

| ชื่อภาพยนตร์ | ปีที่ฉาย | ลักษณะการถวิลหาอดีต |
|---|---|---|
| แฟนฉัน | 2546 | การถวิลหาอดีตวัยประถมศึกษา |
| สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก | 2553 | การถวิลหาอดีตในวัยมัธยมศึกษา |
| เพื่อนสนิท | 2548 | การถวิลหาอดีตในวัยมหาวิทยาลัย |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เรื่องย่อของภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน”

| | |
|---|---|
| ผู้กำกับ | คมกฤษ ตรีวิมล |
| | ทรงยศ สุขมากอนันต์ |
| | วิทยา ทองอยู่ยง |
| | นิธิวัฒน์ ธราธร |
| | อดิสรณ์ ตรีสิริเกษม |
| | วิชชา โกจิ๋ว |
| วันที่เข้าฉาย | 3 ตุลาคม 2546 |
| นักแสดง | ชาลี ไตรรัตน์ |
| | โฟกัส จีระกุล |
| | เฉลิมพล ทิฆัมพรธีรวงศ์ |
| | ชวิน จิตรสมบูรณ์ |

ภาพแห่งอดีต จริงๆ แล้วมันไม่เคยจากไปไหน มันอาจจะซุกอยู่ที่ซอกหนึ่ง ในลิ้นชักความทรงจำ และอยู่อย่างนั้นมาตลอด จนความทรงจำใหม่ๆ เข้ามาทับ เข้ามาซ้อน ดันมันไปจนสุดลิ้นชัก แต่เมื่อใดก็ตามที่ได้ยินเพลงอย่างนี้แว่วมา หรือเห็นรูปภาพสีเหลืองๆ แดงๆ เก่าๆ ความทรงจำในครั้งนั้น ก็เหมือนถูกมือซนๆ หยิบมันออกมาปลุกให้กลับมามีชีวิต อีกครั้งหนึ่ง

“น้อยหน่า” คือชื่อเด็กผู้หญิงคนนั้น เธอเป็นเพื่อนผมมาตั้งแต่ยังเล็ก เพราะบ้านเราอยู่ติดกัน แถมละแวกบ้านเรา ยังไม่ค่อยมีเด็กวัยเดียวกันอีก เราจึงเล่นด้วยกัน ถึงแม้ว่ามันจะเป็นการละเล่นแบบผู้หญิง พวกกระโดดยาง เล่นขายของก็ตาม ผมก็สนุกที่จะเล่นกับเธอ จนกระทั่งผมเริ่มโต เริ่มอยากเล่นแบบเด็กผู้ชายที่มันโลดโผนบ้าง ถึงขนาดไปขอเข้าแก๊งค์เด็กผู้ชาย ที่เป็นคู่อริกับน้อยหน่าก็ยอม พวกมันยื่นคำขาด ให้ผมพิสูจน์ความเป็นลูกผู้ชายให้มันเห็น ลูกผู้ชายที่เข้มแข็งสามารถเอาชนะศัตรูได้ และศัตรูของพวกมันก็คือ “น้อยหน่า” และเด็กๆ ผู้หญิงละแวกนั้น ผมยอมทำ นั่นทำให้ “น้อยหน่า”โกรธผม และอาจจะถึงขั้นเกลียดเลยก็ได้ และที่สำคัญก็คือ ผมไม่มีโอกาสได้ขอโทษเธอ เพราะไม่กี่วันต่อมา เธอก็ย้ายบ้านไปที่อื่น คนละจังหวัดกัน และไม่ได้เจอเธออีกเลย

วันนี้ เธอส่งการ์ดงานแต่งงานมาให้ที่บ้านผม สิบกว่าปีที่เราไม่ได้เจอกัน เธอยังจำเพื่อนคนแรกของเธอได้ ลิ้นชักของเธอคงเป็นระเบียบกว่าของผมเยอะ ไม่รู้ว่าเธอจะเปลี่ยนไปแค่ไหน หรือว่าเห็นหน้าผมแล้วเธออาจจะงง ว่าไอ้ชายหนุ่มคนนี้ เป็นคนเดียวกับเด็กชายคู่หูเธอคนนั้นหรือเปล่า แต่ผมก็จะไปงานแต่งงานเธอ เพื่อนซี้เมื่อสิบขวบของผมแน่ๆ

ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท”

| | |
|---|---|
| ผู้กำกับ | คมกฤษ ตรีวิมล |
| วันที่เข้าฉาย | 6 ตุลาคม 2548 |
| นักแสดง | ซันนี่ สุวรรณเมธานนท์ |
| | ศิรพันธ์ วัฒนจินดา |
| | มณีรัตน์ คำอ้วน |

เรื่องราวของเพื่อนสนิท สอง นักศึกษา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ “ไข่ย้อย” และ “ดากานดา” ที่ตกหลุมรักเพื่อนสนิทโดยไม่รู้ตัว จนกระทั่งวันหนึ่งที่มีคนอื่นได้เข้ามาจีบเพื่อนของตัวเอง จึงได้รู้ตัวว่าได้หลงรักเพื่อนตัวเองเข้าแล้ว เรื่องราวของเพื่อนสนิทดำเนินไป สองช่วงเวลาสลับกัน ระหว่างเนื้อเรื่องของ “หมู” (ไข่ย้อย) เดินทางไปเกาะพะงัน ภายหลังจากถูกปฏิเสธจากการสารภาพรัก และได้รับบาดเจ็บ จนได้พักรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลเกาะพะงัน ที่ซึ่งเจอ “นุ้ย” นางพยาบาลสาวสวยและขณะเดียวกัน ก็เป็นเรื่องราวที่ “หมู” นึกถึงเรื่องราวในช่วงที่เรียนอยู่

สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก

| | |
|---|---|
| ผู้กำกับ | พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร วศิน ปกป้อง |
| วันที่เข้าฉาย | 12 สิงหาคม 2553 |
| นักแสดง | มาริโอ้ เมาเร่อ |
| | พิมพ์ชนก ลือวิเศษไพบูลย์ |
| | สุดารัตน์ บุตรพรหม |
| | พีรวัชร์ เหราบัตย์ |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

พิจิตตรา สิริเวชชะพันธ์
อัครณัฐ อริยฤทธิ์วิกุล
กชามาศ พรหมสาขา ณ สกลนคร
ญาณิกา ทองประยูร

“น้ำ” สาวน้อย ม.1 วัย 14 หน้าตาธรรมดา ๆ และไม่สวย แต่เธอไปแอบชอบ “พี่โชน” พี่ ม.4 ที่หล่อ เท่ ที่สุดในโรงเรียน แล้วแถมยังใจดีอีกต่างหาก ทำให้ “น้ำ” มีคู่แข่งเป็นสาวๆ ทั้ง ม.ต้น และ ม.ปลาย ที่มีแต่คนสวยๆ เต็มไปหมด แต่ “น้ำ” ไม่ยอมแพ้ง่ายๆ เธอพยายามลุยทำทุกอย่าง สู้ทุกรูปแบบเพื่อที่จะเก่งและสวย แล้วเด่นขึ้นในโรงเรียนให้ได้ เพราะแอบหวังในใจเล็กๆ ว่าถ้าทำสำเร็จ “พี่โชน” อาจจะหันมามองเธอซักครั้ง “น้ำ” ทำตั้งแต่เอามะขามเปียกมาขัดผิว สมัครเป็นนางรำแม้จะถูกคัดออก หัดเป่าคาริเน็ตแล้วสมัครเข้าวงโยธวาทิตเพื่อที่จะได้อยู่ใกล้ๆ “พี่โชน” ด้วยความช่วยเหลือของเพื่อนๆ แก๊งหน้าแย่ ในที่สุด “น้ำ” ก็ได้เป็นดรัมเมเยอร์ไม้หนึ่งของโรงเรียน จนตอนที่เรียนอยู่ ม.3 เธอได้เป็นดาวของโรงเรียน “น้ำ” ตกเป็นเป้าสายตาของหนุ่มๆ ทั้งโรงเรียน มีคนเข้ามาจีบเป็นสิบๆ คน ยกเว้น “พี่โชน” คนที่เธอรอคอยอยู่คนเดียว “น้ำ” ไปสารภาพรักกับ “พี่โชน” ในวันสุดท้ายของวันสอบและ “น้ำ” ก็ได้อกหักกลับมาเพราะ “พี่โชน” ได้เป็นแฟนกับ “ปิ่น”แต่ในใจลึกๆ ของ “โชน” แล้วนั้นยังคงรัก “น้ำ”มาตั้งแต่ตอนที่ “น้ำ” ยังไม่สวย สุดท้าย 9 ปีต่อมา “โชน” ได้มาเซอร์ไพรส์ “น้ำ” ด้วยการขอ “น้ำ” เป็นแฟนผ่านรายการโทรทัศน์

## 3.2 การเก็บรวมรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวมรวมข้อมูลประเภทไฟล์วิดีโอ ของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ผ่านการบันทึกไฟล์จากเว็บไซต์ YouTube และ Netflix เพื่อนำมาประกอบการวิจัย

## 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาทั้ง 3 เรื่อง เพื่อให้เข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายของการโหยหาอดีต โดยผู้วิจัยทำการแบ่งการวิเคราะห์ เป็นเรื่องมิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์และการประกอบสร้างของภาพยนตร์

ก. การวิเคราะห์มิติเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนให้รู้สึกถึงการถวิลหาอดีตนั้นจะนำแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) และแนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) มาใช้

เป็นแนวทางในการวิเคราะห์มิติเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนการถวิลหาอดีตใน 5 ลักษณะ คือ 1) การถ่ายทอดความทรงจำในอดีต 2) การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีต 3) การถ่ายทอดภูมิปัญญาดั้งเดิมและประเพณีประจำท้องถิ่น 4) การเปลี่ยนผ่านของเวลา และ 5) ภาพชุมชนในอดีต

ข. วิเคราะห์การประกอบสร้างของภาพยนตร์ จะใช้แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา (Semiology) และ การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตของภาพยนตร์ที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตใน 9 ประการ คือ 1) สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่สื่อถึงความย้อนยุค 2) เครื่องแต่งกายย้อนยุค 3) การสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้าม 4) การใช้อนุนามนัย 5) การใช้แสงในเชิงสัญลักษณ์ 6) การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์ 7) การใช้ระยะภาพในเชิงสัญลักษณ์ 8) การสร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์และบทเพลงในอดีต และ 9) การใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อสื่อความหมายในเล่าความย้อนอดีต

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 4

## มิติด้านเนื้อหาและการประกอบสร้างการถวิลหาอดีต

ในการวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” นั้น ผู้วิจัยได้ใช้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต แนวคิดทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเป็นกรอบและเครื่องมือในการศึกษา เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ และตีความว่าการประกอบสร้างความหมายของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนให้เห็นถึงการถวิลหาอดีตนั้นมีการนำเสนอมิติด้านเนื้อหาและการมีประกอบสร้างการถวิลหาอดีตเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) โดยศึกษาจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนการถวิลหาอดีตในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” (2546) ที่สะท้อนการถวิลหาอดีตในวัยเรียนระดับประถมศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง “สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก” (2553) ที่สะท้อนการถวิลหาอดีตในวัยเรียนระดับมัธยมศึกษา และภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” (2548) ที่สะท้อนการถวิลหาอดีตในวัยเรียนระดับมหาวิทยาลัย

โดยเนื้อหาบทนี้จะแบ่งเป็น 2 ส่วนหลักๆ ได้แก่ การวิเคราะห์มิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีต และการวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ ดังนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**4.1 ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน”**

รูปที่ 4.1 ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน

ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

| | |
|---|---|
| วันที่เข้าฉาย | 3 ตุลาคม 2546 |
| ผู้กำกับ | คมกฤษ ตรีวิมล ทรงยศ สุขมากอนันต์ |
| | วิทยา ทองอยู่ยง นิธิวัฒน์ ธราธร |
| | อดิสรณ์ ตรีสิริเกษม วิชชา โกจิ๋ว |
| นักแสดง | ชาลี ไตรรัตน์ รับบท “เจี๊ยบ” (วัยเด็ก) |
| | โฟกัส จีระกุล รับบท “น้อยหน่า” |
| | เฉลิมพล ทิฆัมพรธีรวงศ์ รับบท “แจ็ค” |
| | ชวิน จิตรสมบูรณ์ รับบท “เจี๊ยบ” (ตอนโต) |
| ผลิตโดย | 365 ฟิล์ม |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

โครงเรื่อง

“เจี๊ยบ” หนุ่มโสดมาดเซอร์ กำลังวุ่นวายอยู่กับการโทรศัพท์ชวนเพื่อนๆ ไปงานแต่งงานเพื่อนสนิทตอนมหาวิทยาลัยที่กำลังจะแต่งงานเป็นคนแรกของกลุ่ม “เจี๊ยบ” พยายามใช้วิธีการพูดทุกอย่างเท่าที่ทำได้ในการชวนเพื่อนๆ ไปงานแต่งงานครั้งนี้ให้ได้ เช่น เสาร์-อาทิตย์ อยู่กรุงเทพฯก็ไม่ได้ทำงานอยู่ดี หรืองานแต่งเพื่อนทั้งทีลางานไม่ได้เลยเหรอ “เจี๊ยบ” วุ่นวายกับการโทรศัพท์เรื่องงานแต่งงานจนกระทั่งแม่โทรศัพท์เข้ามาหายังนึกว่าเป็นเพื่อน แต่เมื่อ “เจี๊ยบ” ได้รู้ข่าวจากแม่ว่า “น้อยหน่า” เพื่อนสนิทสมัยเด็กได้เชิญตนและครอบครัวไปร่วมงานแต่งงานที่จัดขึ้นในวันเดียวกันกับงานแต่งงานของเพื่อนที่นครสวรรค์ “เจี๊ยบ” จึงได้ฝากให้แม่ยินดีกับ “น้อยหน่า” ด้วยที่ไม่สามารถไปร่วมงานแต่งงานครั้งนี้ได้ แต่เมื่อวางสายโทรศัพท์จากแม่ไป ความทรงจำที่เกี่ยวกับเพื่อนสนิทสนิทในวัยเด็กที่ชื่อ “น้อยหน่า” ก็หวนกลับคืนมาอีกครั้ง

“น้อยหน่า” เด็กผู้หญิงผมเปีย แก้มแดง ตาแป๋ว เป็นเพื่อนเล่น “เจี๊ยบ” มาตั้งแต่จำความได้ เพราะบ้านของ “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า” อยู่ห่างกันแค่ร้านขายของชำกั้นกลาง ย่านที่ “เจี๊ยบ” อยู่เรียกว่าฝั่งศาลเจ้าซึ่งไม่ค่อยมีเด็กผู้ชายเหมือนกับฝั่งตลาด เด็กรุ่นเดียวกันกับ “เจี๊ยบ” ก็เลยมีแค่ “น้อยหน่า” จึงทำให้เวลาที่“น้อยหน่า”เล่นอะไร “เจี๊ยบ” ก็ต้องเล่นตามไปทั้งหมดไม่อย่างนั้นก็จะไม่มีเพื่อนเล่น แถม “น้อยหน่า” ยังเล่นเก่งไปซะทุกเรื่อง เช่น เล่นกระโดดยางที่ไม่สามารถมีใครสู้เธอได้ จนได้รับฉายาว่า “เจ้าแม่หนังยาง”

บ้านของ “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า” เป็นร้านตัดผมเหมือนกัน แต่แตกต่างกันที่สไตล์การตัดผม โดยพ่อของ “เจี๊ยบ” มีสไตล์การตัดผมที่เป็นเอกลักษณ์นั่นคือการใช้ปัตตาเลี่ยนและหวี ส่วนพ่อของ “น้อยหน่า” ซึ่งเป็นศิลปินเก่าเวลาจะตัดผมให้ลูกค้าแต่ละทีต้องสร้างอารมณ์ก่อน ซึ่งวิธีการตัดผมของพ่อ “น้อยหน่า” ใช้นั้นจะใช้แค่กรรไกรกับหวีเท่านั้น การที่ทั้งสองบ้านอยู่ใกล้กันแถมยังเปิดร้านตัดผมเหมือนกัน จึงทำให้พ่อของ “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า” ไม่ถูกกันแตกต่างจากแม่ของทั้งคู่ที่สนิทกันมากและปรึกษาพูดคุยกันได้ทุกเรื่อง

การเดินทางไปโรงเรียนของ “เจี๊ยบ” ทุกวันจะต้องเดินทางโดยรถรับส่ง และในทุกๆ เช้าจะมี “น้อยหน่า” มายืนตะโกนปลุก “เจี๊ยบ” ที่หน้าบ้านทุกวัน “เจี๊ยบ” เป็นเด็กที่ขี้เซาและนอนตื่นสายจึงทำให้พ่อต้องคอยขับรถมอเตอร์ไซด์ไปส่งขึ้นรถรับส่งกลางทางทุกวัน โรงเรียนของ “เจี๊ยบ” เป็นโรงเรียนประจำจังหวัดจึงต้องนั่งรถรับส่งกว่า 10 กิโล เพื่อนๆ ที่เดินทางด้วยรถรับส่งด้วยกันทุกวันก็จะมี กลุ่มเด็กที่นั่งประเจาะเบาะท้ายรถรับส่งเริ่มจาก“แจ็ค” เด็กฝั่งตลาดที่เรียนซ้ำชั้นมา 2 ปี จนตอนนี้กลายเป็นเพื่อนร่วมชั้น ป.4 ด้วยความที่ “แจ็ค” ตัวโตที่สุดในกลุ่มจึงกลายเป็นหัวโจกของกลุ่ม “พริก”เด็กตัวผอมคู่ซี้ของ “แจ็ค”เป็นคนที่อยากเป็นนักร้องมากเพลงไหนๆ ก็ร้องได้หมด

“มาโนช” อยู่ ป.3 เป็นคนเรียนเก่ง เล่นกีฬาเก่ง แต่แสดงความรู้สึกไม่เก่ง “ตี่” ลูกเจ้าของร้านขายน้ำแข็ง และ “บอย” ลูกเจ้าของตลาด ที่มักจะมีของเล่นใหม่ๆ มาอวดเพื่อนๆ อยู่เสมอ ในช่วงพักกลางวัน “เจี๊ยบ” มองเห็นว่ากลุ่มของ“แจ็ค”กำลังนั่งเล่นเป่ากบกันอยู่ จึงเดินเข้าไปขอเล่นด้วยแต่กลับโดน “แจ็ค” ปฏิเสธและหาว่า “เจี๊ยบ” เป็นต้นเหตุที่ทำให้พวกตนมาโรงเรียนสายทุกวัน

พอเลิกเรียนก็ต้องนั่งรถรับส่งเดินทางกลับบ้าน เด็กๆ ทั้งกลุ่มผู้หญิงและกลุ่มผู้ชายต่างก็คุยกันอย่างสนุกสนานและเริ่มปรึกษากันว่าเมื่อกลับถึงบ้านจะเล่นอะไรกันดี โดยกลุ่มของเด็กผู้ชายนั้นเลือกที่จะเล่นกระบี่ไร้เทียมทานแต่ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าใครจะเล่นเป็น “คุ้นปวยเอี้ยง” ส่วน “เจี๊ยบ” และกลุ่มผู้หญิงที่ประกอบไปด้วย “น้อยหน่า” “จุก” “กิมเตียง” “เงาะ” และ “โอเล่” ก็ตกลงกันว่าจะเล่น พ่อแม่ลูก โดยที่ “น้อยหน่า” ยื่นคำขาดว่า “ถ้าไม่ให้พี่เป็นแม่ พี่ก็ไม่เล่น” แต่ว่าเด็กผู้หญิงคนอื่นๆ ในกลุ่มต่างก็ไม่ยอมขอแย่งกันเล่นเป็นแม่กันหมด

เมื่อกลับถึงบ้าน “เจี๊ยบ” รีบเปลี่ยนเสื้อและออกจากบ้านเพื่อไปเล่นกับเพื่อน แต่ไม่ได้รีบตรงไปหากลุ่ม“น้อยหน่า”แต่กลับเลือกที่จะปั่นจักรยานข้ามไปยังฝั่งตลาดเพื่อไปขอเล่นกับกลุ่มของ “แจ็ค” แต่ “เจี๊ยบ” ก็โดนปฏิเสธกลับมาเหมือนเดิม จึงทำให้ต้องกลับไปเล่นกับพวกของ “น้อยหน่า” ที่กำลังเล่นพ่อแม่ลูกและรอคอยการมาถึงของ “เจี๊ยบ” เมื่อ “เจี๊ยบ” มาถึงกลุ่มเด็กผู้หญิงก็เล่นกันจนค่ำ พอกลับมาถึงบ้านแม่ของ “เจี๊ยบ” ก็ดุและตีที่เล่นจนกลับบ้านดึก

ช่วงเวลาของวัยเด็กทั้งชีวิตในโรงเรียนการและเล่นหลังเลิกเรียนที่มีความสุขก็ดำเนินไปเรื่อยๆ จนกระทั่งถึงงานวันเด็กที่โรงเรียนได้จัดขึ้น ภายในงานมีการแสดงเต้นประกอบเพลงของนักเรียนชายและนักเรียนหญิง เมื่อ “น้อยหน่า” และกลุ่มผู้หญิงได้ขึ้นไปเต้นประกอบเพลงบนเวที แม่ของน้อยหน่าอายที่จะเอาดอกกุหลาบไปให้ลูกสาวตัวเอง จึงได้ให้ “เจี๊ยบ” เป็นคนเอาดอกไม้ไปให้ “น้อยหน่า” แทน เมื่อกลุ่มของ “แจ็ค” เห็นดังนั้นจึงคิดว่า “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” เป็นแฟนกัน กลุ่มของ “แจ็ค” จึงคอยล้อ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” ว่าทั้งคู่เป็นแฟนกันอยู่เสมอ จึงทำให้ “เจี๊ยบ” เริ่มที่จะตีตัวออกห่างจาก “น้อยหน่า”

“เจี๊ยบ” กลายเป็นที่ยอมรับของกลุ่มผู้ชาย เมื่อ “แจ็ค” ไปเตะฟุตบอลเดิมพันกับเด็กอีกกลุ่ม แต่ด้วยจำนวนคนในทีมมีน้อยกว่าจึงทำให้ทีมของ “แจ็ค” เป็นฝ่ายเสียเปรียบ แต่ได้ “เจี๊ยบ” เข้ามาช่วยจึงทำให้ทีมของ“แจ็ค”ชนะการแข่งขันในที่สุด หลังจากคว้าชัยชนะได้แล้ว กลุ่มของ“แจ็ค”จึงยอมรับ “เจี๊ยบ” และไปปั่นจักรยานร้องเพลงกันอย่างมีความสุข

หลังจากที่ “เจี๊ยบ” ได้เข้าไปเล่นกับกลุ่มของ “แจ็ค” “เจี๊ยบ” ก็ต้องสลับเวลาไปเล่นกับกลุ่มของ “แจ็ค” และกลุ่มของ “น้อยหน่า” จนกระทั่ง กลุ่มของ “แจ็ค” ไปเตะฟุตบอลเดิมพันกับเด็กกลุ่มเดิมอีกครั้ง แต่ครั้งนี้ “เจี๊ยบ” กลับนั่งดูละครกับ “น้อยหน่า” ที่ร้านขายของชำจึงทำให้ไปไม่ทัน เลย

ทีมจึงแพ้การแข่งขันและเสียเงินเดิมพัน “แจ็ค” โทษว่า “เจี๊ยบ” มัวแต่เล่นกับ“น้อยหน่า”และล้อว่า “น้อยหน่า” เป็นแฟนของ “เจี๊ยบ” ไม่หยุดเพื่อระบายอารมณ์ จึงทำให้ทั้งคู่ชกต่อยกัน

“น้อยหน่า”เห็น “เจี๊ยบ” ดูเบื่อๆ จึงพยายามเสนอการเล่นใหม่ๆ ให้กับ “เจี๊ยบ” คือการเล่นตำรวจจับโจร แต่ “เจี๊ยบ” ก็ยังไม่สนใจ “น้อยหน่า”จึงไปยืมลูกฟุตบอลมาเล่นกับ “เจี๊ยบ” แม้ “เจี๊ยบ” จะสนุกแต่พอเล่นไปเล่นมากลับรู้สึกว่ามันไม่สนุกเหมือนกันการเล่นกับกลุ่มผู้ชาย “เจี๊ยบ” จึงกลับไปขอเล่นกับกลุ่มของ “แจ็ค” อีกครั้ง

“แจ็ค” ให้ “เจี๊ยบ” พิสูจน์ความเป็นลูกผู้ชาย 3 ข้อ หาก “เจี๊ยบ” สามารถทำได้ครบทั้ง 3 ข้อ “แจ็ค” จะยอมรับ “เจี๊ยบ” เข้ากลุ่มอีกครั้ง โดยข้อแรกคือ การปั่นจักรยานปล่อยมือ ข้อที่ 2 คือ กระโดดน้ำจากบนสะพาน ซึ่งทั้งสองข้อ “เจี๊ยบ” สามารถทำได้อย่างสบายๆ ส่วนข้อที่ 3 คือ แสดงความเป็นชายโดยการเอากรรไกรไปตัดยางที่“น้อยหน่า”กำลังเล่นกระโดดยางอยู่ ซึ่งหลังจากที่ “เจี๊ยบ” ใช้กรรไกรตัดยางขาดไปกลุ่มเด็กผู้ชายก็ดีใจกันอยู่ แต่“น้อยหน่า”กลับร้องให้และต่อว่า “เจี๊ยบ” แล้วเดินหนีจากไป

วันต่อมา “เจี๊ยบ” ไม่เจอ “น้อยหน่า” บนรถรับส่งขณะเดินทางไปโรงเรียน แถมยังต้องเผชิญกับสายตาโกรธเกรี้ยวของกลุ่มผู้หญิงอีก “แจ็ค” จึงเรียก “เจี๊ยบ” ให้มานั่งที่ด้านหลังด้วยกัน เมื่อกลับมาบ้าน “เจี๊ยบ” พยายามจะเข้าไปง้อ “น้อยหน่า” ที่บ้านแต่ด้วยความไม่กล้าของ “เจี๊ยบ” เมื่อพ่อของ“น้อยหน่า”ถามว่ามาทำอะไร “เจี๊ยบ” จึงตอบว่ามาตัดผม และในขณะที่ “เจี๊ยบ” กำลังถูกพ่อของ“น้อยหน่า”ตัดผมนั้น “เจี๊ยบ” เหลือไปเห็นสาวผมสั้นที่เดินออกมาจากบ้านซึ่งเด็กหญิงคนนี้กลับเป็น “น้อยหน่า” “เจี๊ยบ” วิ่งตาม“น้อยหน่า”ไปแต่ก็ไม่ทัน เมื่อพ่อของ “เจี๊ยบ” เห็นว่าลูกชายของตัวเองถูกตัดผมโดยคู่แข่งจึงโมโหอย่างมาก แม่ของ “เจี๊ยบ” กลับมาบ้านพร้อมข่าวที่ว่าครอบครัวของ “น้อยหน่า” จะกำลังจะย้ายบ้าน “เจี๊ยบ” จึงพยายามที่จะร้อยยางเส้นใหม่ไปให้ “น้อยหน่า” เพื่อขอโทษให้ทันก่อนที่ “น้อยหน่า”จะย้ายบ้านในวันรุ่งขึ้นแต่ “เจี๊ยบ” กลับตื่นสาย

เมื่อ “เจี๊ยบ” ตื่นขึ้นมาและพบว่ารถขนของของ“น้อยหน่า”เดินทางพอดี “เจี๊ยบ” จึงรีบปั่นจักรยานตามไป เมื่อ “แจ็ค” และเพื่อนๆ เห็นว่า “เจี๊ยบ” กำลังปั่นจักรยานตามรถของ “น้อยหน่า” จึงได้เอารถส่งน้ำแข็งมาเป็นพาหนะแทนจักรยาน “เจี๊ยบ” และเพื่อนๆ ขับรถตามรถ“น้อยหน่า”ไปจนรถส่งน้ำแข็งเครื่องดับ จึงทำให้ตาม “น้อยหน่า” ไปไม่ทัน “เจี๊ยบ” จึงไม่ได้กล่าวคำขอโทษ “น้อยหน่า” อีกเลย

เมื่อเวลาผ่านไปความรู้สึกที่มีต่อเรื่องของ “น้อยหน่า” สำหรับ “เจี๊ยบ” ก็ค่อยๆ ถูกลืมไป เพราะมีอะไรหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่างผ่านเข้ามาในชีวิต ความทรงจำที่มีต่อผู้หญิงที่ชื่อ “น้อยหน่า” ก็ค่อยๆ กลายเป็นความทรงจำสีจางๆ และถูกเก็บไว้ในลิ้นชักของความทรงจำ

“เจี๊ยบ” ตัดสินใจเดินทางกลับมาบ้าน เพื่อมาร่วมแสดงความยินดีกับ “น้อยหน่า” เพื่อนสนิทที่สุดในวัยเด็กของ “เจี๊ยบ” ซึ่งแม้ว่ากาลเวลาจะทำให้อะไรหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่างได้เปลี่ยนไปแต่ “น้อยหน่า” ก็ยังเหมือนเดิมในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ไม่เคยเปลี่ยน

**4.1.1 การวิเคราะห์มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน**

การวิเคราะห์ถึงการปรากฏถึงมิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่กับการโหยหาอดีตมาเป็นกรอบในการสำรวจ ดังนี้

4.1.1.1 จินตนาการในวัยเด็กผ่านบทบาทสมมติ

ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะในการถ่ายทอด ความทรงจำในวัยเด็กและจินตนาการในวัยเด็ก ซึ่งในภาพยนตร์ตัวละครหลักของเรื่องในวัยเด็ก จะมีอายุระหว่าง 7-12 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงการศึกษาชั้นประถมศึกษา โดยในเรื่องราวในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ได้มีการถ่ายทอดจินตนาการในวัยเด็กผ่านการเล่นบทบาทสมมติรวมอยู่ด้วย

การแสดงบทบาทสมมติหรือการเล่นละครสมมุติ ของเด็กเป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของตัวเด็ก เด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือสิ่งที่เขาแสร้งแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริงหรือใช้วัสดุทดแทน เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วแสร้งทำให้ดูเหมือนจริง การเล่นละครสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัยจินตนาการ สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็ก (พัฒนา ชัชพงศ์, 2555)

เหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่เห็นได้ชัดเจนคือ ฉากเล่นตุ๊กตากระดาษที่ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” เล่นด้วยกันในตอนที่ “เจี๊ยบ” เริ่มแนะนำ “น้อยหน่า” การเล่น พ่อ แม่ ลูก การสวมบทบาทในละครเรื่องดาวพระศุกร์และบ้านทรายทองของ “เจี๊ยบ” และเพื่อนกลุ่มผู้หญิง ซึ่งเป็นละครทางโทรทัศน์ ที่ได้รับความนิยมในขณะนั้น การเล่นกระบี่ไร้เทียมทาน ซึ่งเป็นการสวมบทบาท

ของกลุ่มเด็กผู้ชาย ซึ่งกระบี่ไร้เทียมทาน เป็นภาพยนตร์โทรทัศน์จากประเทศจีน ที่ได้รับความนิยมในสมัยนั้น โดยเด็กๆ พยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วแสร้งสวมบทบาททำให้ดูเหมือนจริง

รูปที่ 4.2 การเล่นสวมบทบาทสมมติของกลุ่มเด็กผู้ชายและกลุ่มเด็กผู้หญิง
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

กระบี่ไร้เทียมทาน (รูปที่ 4.2 ซ้าย) เป็นการเล่นบทบาทสมมติของกลุ่มเด็กผู้ชาย ซึ่งเป็นเหตุการณ์หลังจากกลับมาจากโรงเรียน โดยได้นำเสนอเป็นฉากแอคชั่นในจินตนาการของ “แจ็ค”และเพื่อนๆ ที่กำลังเล่นอยู่อย่างสมจริง แต่เมื่อ “เจี๊ยบ” เดินเข้ามาหา ภาพยนตร์กลับแสดงภาพที่แท้จริงว่า จริงๆ แล้วกลุ่มของ “แจ็ค” ก็แค่เล่นสวมบทบาทสมมติกันแค่นั้นเอง

ดาวพระศุกร์ (รูปที่ 4.2 ขวา) เป็นการเล่นบทบาทสมมติของกลุ่มเด็กผู้หญิง โดยรูปที่ 4.2 รูปทางซ้าย เป็นเหตุการณ์ที่ เงาะที่สวมบทบาทเป็นมาหยารัศมี กำลังฟ้อง “เจี๊ยบ” ที่สวมบทเป็นภาค ให้ลงโทษดาวพระศุกร์ที่สวมบทบาทสมมติโดย “น้อยหน่า” โดยการเล่นจินตนาการผ่านบทบาทสมมตินี้ถือเป็นเรื่องปกติในวัยเด็ก ซึ่งทำให้เกิดภาวะแห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และมีความสุข

4.1.1.2 ความทรงจำจากประสบการณ์ในวัยเด็ก

ความทรงจำจากประสบการณ์ในวัยเด็กที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” จะเป็นความทรงจำในช่วงวัยเรียนชั้นประถม โดยผู้วิจัยพบว่า “แฟนฉัน” ได้ถ่ายทอดประสบการณ์การในวัยเด็ก แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

ก. ถ่ายทอดความทรงจำจากประสบการณ์ในวัยเด็กผ่านการเล่นเกม
ซึ่งการเล่นเกมของเด็กที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน มีดังนี้

รูปที่ 4.3 ฉากการเล่นกระโดดยางของกลุ่มเด็กผู้หญิง
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

การเล่นกระโดดยางของกลุ่มเด็กผู้หญิงซึ่งเป็นการเล่นที่นิยมของเด็กผู้หญิง การเล่นเป่ากบ การแข่งขันดำน้ำ การเตะฟุตบอลของเด็กผู้หญิงกับเพื่อนผู้ชาย การเตะฟุตบอลเดิมพันของเด็กผู้ชาย การปั่นจักรยานของกลุ่มเด็กผู้ชาย การกระโดดน้ำจากบนสะพานของกลุ่มเด็กผู้ชาย การอวดของเล่นของกลุ่มเด็กผู้ชาย การวิ่งไปขโมยมะม่วงบ้านคนอื่นของกลุ่มเด็กผู้ชาย การตักปลาที่แม่น้ำของกลุ่มเด็กผู้ชาย ซึ่งเป็นความทรงจำที่มีความสุข เป็นต้น

ข. ถ่ายทอดความทรงจำจากกิจวัตรประจำวันในโรงเรียน

โดยประสบการณ์ในโรงเรียนที่ถูกถ่ายทอดผ่านภายนตร์เรื่อง แฟนฉัน เป็นการถ่ายทอดความทรงจำที่มีในโรงเรียนประถม ซึ่งในเรื่องคือ โรงเรียนอนุบาลเพชรบุรี โดยความทรงจำที่ถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์ได้แก่ การเดินทางโดยรถโรงเรียน การตื่นไปโรงเรียนสาย การเข้าแถวเคารพธงชาติ การอ่านหนังสือออกเสียงพร้อมกันในวิชาเรียน การแอบกินขนมในห้องเรียน การแกล้งเพื่อนในห้องเรียน

รูปที่ 4.4 การถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตในชั้นเรียน และกิจกรรมงานวันเด็ก
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การทักทายคุณครูในวิชาภาษาอังกฤษ (รูปที่ 4.4 ซ้าย) ด้วยประโยคที่เราคุ้นชิน “Good morning teacher. How are you ?” การที่ครูบอกว่าจะไปประชุมเรื่องงานวันเด็กแล้วสั่งให้นักเรียนนั่งเงียบๆ แล้วหยิบหนังสือขึ้นมาอ่านและมอบหมายให้ตัวแทนนักเรียน (“แจ็ค”) ทำหน้าที่จดชื่อนักเรียนที่คุยกันแล้วครูจะกลับมาจัดการ การแย่งกันอ่านการ์ตูนเรื่องโดราเอม่อนในห้องเรียน การโดนครูทำโทษหน้าห้องเรียน การทำเวรทำความสะอาดห้องหลังเลิกเรียน การจัดกิจกรรมวันเด็กของโรงเรียน (รูปที่ 4.4 ขวา) ที่มีการแสดงการเต้นเพลงที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนั้นของกลุ่มเด็กผู้ชายและการแสดงของกลุ่มเด็กผู้หญิง การที่มีผู้ปกครองไปร่วมงานวันเด็กที่โรงเรียน

ค. ถ่ายทอดความทรงจำที่มีในวัยเด็กต่อประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์

โดยในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ได้ถ่ายทอดความทรงจำนี้ออกมาให้ผู้ชมได้รู้สึกว่าตนเองก็เคยประสบเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์เช่นนี้มาแล้วเช่นเดียวกัน เช่น การที่กลัวเพื่อนที่เป็นหัวโจกจะแย่งไอศกรีมของตัวเองจึงต้องรีบพ่นน้ำลายลงบนไอศกรีม

รูปที่ 4.5 ฉากแสดงการถูกล้อว่าเป็นเหาของ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า”

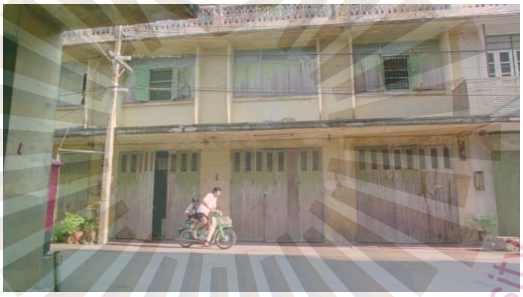
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

ฉากการเป็น ”เหา” ของกลุ่มเด็กผู้หญิง ซึ่งในภาพยนตร์ก็เสนอการแก้ปัญหาของเหาหลายวิธี เช่น การใช้หวีเสนียดหวีเพื่อกำจัดเหา การใช้ใบน้อยหน่ามาสระผมและการตัดผม การติดละครโทรทัศน์จนทำให้ไปเล่นกับเพื่อนไม่ทันจึงทำให้เพื่อนโกรธ การล้อชื่อแม่เป็นต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.1.1.3 ชีวิตครอบครัวที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง

ในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตที่เรียบง่ายของ 2 ครอบครัว คือ ครอบครัวของ “เจี๊ยบ” และครอบครัวของ “น้อยหน่า” โดยทั้งสองครอบครัวนี้ในภาพยนตร์อยู่ตึกแถวเดียวกัน โดยมีร้านขายของชำกั้นกลาง ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ พ่อของ “เจี๊ยบ” และพ่อของ “น้อยหน่า” นั้นไม่ถูกกันเนื่องจากทำอาชีพช่างตัดผมเหมือนกัน แต่มีสไตล์ตัดผมกันคนละแบบ “ชาญ” พ่อของ “เจี๊ยบ” จะมีวิธีการตัดผมโดยใช้ปัตตาเลี่ยนและหวี ส่วน “สมัย” พ่อของ “น้อยหน่า”เป็นศิลปินเขียนรูปเก่าจึงใช้กรรไกรและหวีในการตัดผมเท่านั้น และจะงอนลูกค้าทันทีหากว่าลูกค้าคนไหนไปตัดผมร้านคู่แข่ง ส่วนแม่ๆ ของทั้ง “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า” นั้นสนิทกัน ครอบครัวของ “เจี๊ยบ” จะมีแม่ที่ดุ ขี้บ่น และคอยตี “เจี๊ยบ” เวลาที่ “เจี๊ยบ” กลับบ้านดึก โดยมีอาวุธประจำตัวคือ ก้านมะยม



รูปที่ 4.6 ฉากที่พ่อของ “เจี๊ยบ” กำลังรีบขับรถไปส่ง “เจี๊ยบ” ขึ้นรถโรงเรียน
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

การดำเนินชีวิตของครอบครัว “เจี๊ยบ” จะถูกพูดถึงมากที่สุดเพราะเป็นเรื่องเล่าในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” โดยทุกเช้าที่ไปโรงเรียนพ่อ “เจี๊ยบ” จะเป็นคนขับรถมอเตอร์ไซด์ไปส่ง “เจี๊ยบ” ขึ้นรถโรงเรียนทุกวัน เพราะ “เจี๊ยบ” เป็นเด็กตื่นสาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความผูกพันระหว่างพ่อกับ “เจี๊ยบ”

4.1.1.4 ภาพชุมชนในอดีต

ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” เป็นการเล่นถึงความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ในวัยเด็กที่เติบโตขึ้นในจังหวัดเพชรบุรี โดยชุมชนนี้จะมีลักษณะของความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายและมีการสะท้อน

ให้เห็นภาพในอดีตที่ผ่านมา โดยฉากที่สะท้อนให้เห็นได้อย่างชัดเจน คือร้านตัดผมทั้งสองร้านของพ่อ “เจี๊ยบ” และพ่อ “น้อยหน่า” ร้านขายของชำที่เป็นคูหากั้นระหว่างกลางของร้านตัดผมทั้งสองร้าน

รูปที่ 4.7 ฉากที่เฮียเจ้าของร้านชำโบกสามล้อเพื่อไปตัดผมที่อื่น
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

รูปที่ 4.7 เป็นตัวอย่างของภาพชุมชนในอดีตในภาพยนตร์ โดยเป็นเหตุการณ์ที่เฮียเจ้าของร้านชำโบกรถสามล้อเพื่อไปตัดผมที่อื่นเนื่องจากทั้งพ่อของ “เจี๊ยบ” และพ่อของ “น้อยหน่า” ไม่ยอมตัดผมให้ นอกจากนั้นยังมีฉากรถโรงเรียนที่คอยรับส่งนักเรียน บรรยากาศในโรงเรียน บรรยากาศในย่านตลาดตอนที่ “เจี๊ยบ” ปั่นจักรยานข้ามถนนไปย่านตลาดเพื่อไปหาเพื่อนกลุ่มผู้ชาย

4.1.1.5 การเปลี่ยนผ่านของเวลา

ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” มีการถ่ายทอดเรื่องของการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาออกมาให้ได้รับรู้อย่างชัดเจน โดยได้แสดงให้เห็นในตอนท้ายเรื่องในช่วงหลังจากที่ “น้อยหน่า” ย้ายบ้าน ตัวภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงเปลี่ยนผ่านของเวลาผ่านการบรรยายของ “เจี๊ยบ” ว่า “ผมซึมอยู่ไม่นาน ไอ้ “แจ็ค” ก็ชวนผมปั่นจักรยานร่อน สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ผ่านเข้ามาในชีวิตแต่ละวัน มีอะไรให้คิด ให้ทำ ให้เล่นเยอะแยะ จนทำให้เรื่องของผมกับ “น้อยหน่า” กลายเป็นความทรงจำสีจางๆ” และภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาการของตัวละครของ “เจี๊ยบ” และกลุ่มเด็กผู้ชายที่ก้าวเข้าสู่ช่วงวัยมัธยม ซึ่งได้ทำกิจกรรมต่างๆ มากมายอาทิ การแต่งตัวหล่อไปเที่ยวกรุงเทพฯ การลองโกนหนวดของ “เจี๊ยบ” การเล่นกีตาร์ร้องเพลงแซวรุ่นพี่ม.ปลาย จนทำให้ความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ที่มีเกี่ยวกับ “น้อยหน่า” ค่อยๆ จางไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.8 ภาพที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาในภาพยนตร์

ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

เหตุการณ์ที่ชัดเจนที่สุดของการเปลี่ยนผ่านของเวลาคือตอนที่ “เจี๊ยบ” ตัดสินใจไม่ไปงานแต่งงานเพื่อนที่จังหวัดนครสวรรค์ แต่เลือกที่จะกลับบ้านมาที่จังหวัดเพชรบุรีเพื่อมาร่วมงานแต่งงานของ “น้อยหน่า” โดยภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึง ชุมชนในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศภายในร้านตัดผมและป้ายชื่อร้านตัดผมของร้าน ชาญเกศา (ร้านพ่อ “เจี๊ยบ”) ที่เปลี่ยนไปดูทันสมัยมากขึ้น ร้านขายของชำข้างบ้าน “เจี๊ยบ” ได้รวมเข้ากับบ้านเก่าของ “น้อยหน่า” และเปลี่ยนเป็นร้านสะดวกซื้อ เซเว่น อีเลฟเว่น (รูปที่ 4.8) บรรยากาศชุมชนที่ดูวุ่นวายไม่เรียบง่ายเหมือนก่อน และบทพูดของ “เจี๊ยบ” ในช่วงท้ายเรื่องที่อยู่ที่งานแต่งงานของ “น้อยหน่า” ว่า “การกลับมาบ้านเที่ยวนี้ เพิ่งทำให้ผมสังเกตเห็นว่า หลายสิ่งหลายอย่างได้เปลี่ยนไปแล้วจริงๆ ทั้งสถานที่และผู้คน จนผมจำใครแทบไม่ได้เลย”

### 4.1.2 การวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน

เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ถึงการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

#### 4.1.2.1 การใช้สัญลักษณ์ภาพที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต

ผู้วิจัยได้ค้นพบสัญลักษณ์ที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ที่เป็นการประกอบสร้างการถวิลหาอดีต ได้ดังนี้

ก. สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ

โดยสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” จะสื่อความหมายถึงช่วงเวลาที่ปรากฏในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นของเล่นต่างๆ อุปกรณ์ที่อยู่ภายในร้านตัดผมของพ่อ “เจี๊ยบ” และพ่อ “น้อยหน่า” ร้านขายของชำ รถโรงเรียน บรรยากาศภายในโรงเรียน หรือภาพของชุมชนที่ปรากฏในภาพยนตร์เพื่อให้ความหมายที่เมื่อดูแล้วสามารถรับรู้ได้ทันทีว่าเป็นช่วงเวลาในอดีต

รูปที่ 4.9 สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่แสดงถึงช่วงเวลาในอดีต

ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

รูปที่ 4.9 (ซ้าย)แสดงให้เห็นถึงภาพบรรยากาศในร้านตัดผมของพ่อ “เจี๊ยบ” ที่สื่อบรรยากาศและเวลาในอดีตผ่านอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เช่น โทรทัศน์ รูปภาพโปสเตอร์ เป็นต้น และรูปที่ 4.9 (ขวา) เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของชุมชนในอดีตที่เรียบง่าย ไม่วุ่นวาย

ข. เครื่องแต่งกาย

โดยเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ได้สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตได้อย่างชัดเจน คือในช่วงที่ “เจี๊ยบ” เล่าถึงเรื่องราวในวัยเด็ก ผู้วิจัยพบว่าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครจะเน้นที่ สีสันสดใส

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.10 ภาพลายเสื้อที่ตัวละครในเรื่องสวมใส่
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

โดยเฉพาะลายเสื้อยืดของ “เจี๊ยบ” และ “แจ็ค” ซึ่งปรากฏถึงผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมในอดีต อย่าง ใกล้ชิด กับ ออด้าซ (4.10 ซ้ายและกลาง) และสถานที่ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในอดีต คือ แดนเนรมิต (4.10 ขวา) สวนสนุกชื่อดังที่ในปัจจุบันได้ปิดให้บริการไปแล้ว

4.1.2.2 การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม

การสร้างความเป็นคู่ตรงข้ามที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” ได้เน้นการเรื่องให้สัญญะในเรื่องของความหมายของคู่ตรงข้ามเป็นอย่างมาก โดยสามารถจำแนกคู่ตรงข้ามและให้ความหมายได้ดังต่อไปนี้

ก. วิถีชีวิตแบบดั้งเดิมกับวิถีชีวิตสมัยใหม่

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” มีการสื่อสารความหมายแบบคู่ตรงข้ามที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตอย่างชัดเจนด้วยการนำเสนอความตรงกันข้ามของวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ ซึ่งได้ปรากฏในภาพยนตร์ที่อยู่ในช่วงที่เป็นเรื่องราวในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” กับช่วงเวลาปัจจุบันของ “เจี๊ยบ” โดยวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมนั้นได้ถูกนำเสนอผ่านความทางจำของ “เจี๊ยบ” ที่แสดงให้เห็นถึง การดำเนินวิถีชีวิตแบบเรียบง่าย สภาพของชุมชนและสังคมในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” รถจักรยานที่ถูกใช้เป็นพาหนะของเด็ก การเล่นกระโดดยาง การเล่นสวมบทบาทสมมติของเด็ก ซึ่งจะแตกต่างกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ที่ปรากฏในช่วงเวลาของปัจจุบันในภาพยนตร์สื่อถึงวิถีการใช้ชีวิตแบบสมัยใหม่เช่นตอนเปิดเรื่อง ที่เล่าถึงการใช้ชีวิตของ “เจี๊ยบ” ในกรุงเทพฯ การเปลี่ยนมาใช้มอเตอร์ไซด์แทนจักรยานของ “แจ็ค”ในตอนท้ายของเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังได้สอดแทรกเรื่องวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ไว้ในครอบครัวของ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” โดยที่ครอบครัวของ “เจี๊ยบ” จะเป็นตัวแทนของวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมโดยถ่ายทอดผ่าน ป้ายชื่อร้านตัดผม เป็นตัวหนังสือรูปทรงโบราณ วิธีการตัดผมของพ่อ “เจี๊ยบ” จะใช้ปัตตาเลี่ยนเป็นหลัก และการเลี้ยงลูกของแม่ “เจี๊ยบ” จะเป็นการตีลูกเมื่อกลับบ้านดึกซึ่งเป็นลักษณะของการเลี้ยงดูลูกที่พบเห็นได้ทั่วไปในอดีต ส่วนครอบครัวของ “น้อยหน่า”เป็นตัวแทนของวิถีชีวิตสมัยใหม่ โดนเห็นได้จากป้ายชื่อร้านตัดผมเป็นตัวหนังสือที่มีลักษณะที่ทันสมัย วิธีการตัดผมของพ่อ “น้อยหน่า”เป็นการใช้หวีและกรรไกรเท่านั้น แม่ของ “น้อยหน่า”เลี้ยงลูกด้วยความเข้าใจและไม่ดุลูก ดังที่ “เจี๊ยบ” ได้กล่าวว่า “แม่ก็ไม่เหมือนแม่คนอื่นเลย ทีแม่ “น้อยหน่า”เค้ายังไม่ตีลูกเค้าเลย” ซึ่งสามารถบอกได้ถึงความแตกต่างของวิธีการเลี้ยงดูได้เป็นอย่างดี

อีกหนึ่งเหตุการณ์ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ การปรากฏของร้านสะดวกซื้อเซเว่น อีเลฟเว่น ที่เข้ามาแทนที่ของร้านขายของชำและบ้านของ “น้อยหน่า”ในตอนท้ายเรื่องซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นสมัยใหม่ของร้านสะดวกซื้อที่เข้ามาแทนที่ร้านขายของชำที่ปัจจุบันถูกมองว่ากลายเป็นความล้าสมัย และในตอนท้ายเรื่องป้ายชื่อร้านตัดผมของพ่อ “เจี๊ยบ” ก็ได้เปลี่ยนรูปแบบตัวหนังสือให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอีกด้วย

ข. ความวุ่นวายกับความสงบ

ความวุ่นวายกับความสงบถูกถ่ายทอดออกมาอย่างเห็นได้ชัดเจนจากพฤติกรรมของ “เจี๊ยบ” ตั้งแต่เปิดเรื่องซึ่งภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า “เจี๊ยบ” นั้นวุ่นวายอยู่กับการโทรศัพท์ชวนเพื่อนๆ ไปงานแต่งงานของเพื่อนสนิทที่นครสวรรค์ จนถึงการเดินทางของ “เจี๊ยบ” ที่ขับรถออกจากกรุงเทพฯ เพื่อไปจังหวัดนครสวรรค์ ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดความวุ่นวายของ “เจี๊ยบ” โดยตลอด แต่หลังจากที่ “เจี๊ยบ” วางสายโทรศัพท์จากแม่ ที่โทรเข้ามาเล่าว่า “น้อยหน่า”กำลังจะแต่งงาน และได้ชวน “เจี๊ยบ” และครอบครัวไปร่วมงาน พฤติกรรมของ “เจี๊ยบ” ที่ดูวุ่นวายกลับกลายเป็นความสงบ เริ่มต้นจากการที่ “เจี๊ยบ” ดึงสมอลทอร์คออกจากหู จากนั้นก็ครุ่นคิดบางสิ่งบางอย่าง ก่อนที่ “เจี๊ยบ” จะเริ่มค้นหาม้วนเทปแล้วเริ่มเล่าถึงเรื่องราวในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ที่เกี่ยวกับเด็กผู้หญิงที่ชื่อว่า “น้อยหน่า”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ค. ลักษณะสรีระของนักแสดงที่สื่อบทบาทคู่ตรงข้าม

ลักษณะสรีระตัวนักแสดงที่สื่อบทบาทคู่ตรงข้ามสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนจากตัวละครหลักคือ “เจี๊ยบ” กับ “แจ็ค” โดย “เจี๊ยบ” มีลักษณะสรีระร่างกายที่ผอม ดูสมส่วน ให้ความหมายถึงความเป็นตัวละครเอกเป็นคนดี ส่วน “แจ็ค” เป็นเด็กผู้ชายมีลักษณะทางสรีระร่างกายที่อ้วนและตัวใหญ่ ถูกสื่อออกมาในรูปแบบของหัวโจกของกลุ่ม ให้ความหมายเป็นตัวร้ายของเรื่อง

ง. ลักษณะความเป็นหญิงกับลักษณะความเป็นชาย

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดลักษณะความเป็นหญิงและลักษณะความเป็นชายออกมาอย่างชัดเจนทั้งในเรื่องการแบ่งสมาชิกของตัวละครกลุ่มหญิงและชายที่มีกลุ่มละ 5 คนเท่ากัน การกำหนดชุมชนของหญิงและชายที่แยกกันอย่างชัดเจนตามคำอธิบายบริบทชุมชนของ “เจี๊ยบ” ที่ว่า “ฝั่งบ้านผม เค้าเรียกฝั่งศาลเจ้าไม่ค่อยมีเด็กผู้ชายด้วยกันเหมือนฝั่งตลาดหรอก” และวิธีการเล่นของกลุ่มเด็กหญิงกับเด็กชายที่ต่างกัน เช่น การกระโดดยาง และการเล่นที่ดูเรียบง่ายจะแทนของลักษณะความเป็นหญิง แต่การเป่ากบ และการเล่นที่ออกแนวผาดโผนจะแทนลักษณะของความเป็นชาย

รูปที่ 4.11 ภาพของกลุ่ม “น้อยหน่า” และกลุ่ม “แจ็ค”
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

เหตุการณ์ที่ปรากฏคู่ตรงข้ามของลักษณะของความเป็นหญิงและชายที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือฉากนั่งรถรับส่งหลังเลิกเรียน ดังรูปที่ 4.12 ที่มีการแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมและวิธีการเล่นของเด็กหญิงและเด็กชายว่ามีความแตกต่างกัน

4.1.2.3 การใช้ภาษาภาพเชิงเทคนิค

ในการวิเคราะห์ในเรื่องภาษาภาพเชิงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันมีการนำเสนอโดย ใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านการความทรงจำในอดีตของ “เจี๊ยบ” ที่มีต่อ “น้อยหน่า”เด็กหญิงที่ “เจี๊ยบ” สนิทที่สุดในวัยเด็ก จุดเด่นของการเล่าเรื่องจะใช้การบรรยายของ “เจี๊ยบ” (Voice Over) ประกอบการเล่าเรื่อง โดยลักษณะพิเศษที่ปรากฏและสื่อถึงการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน มีดังนี้

ก. การจัดแสงแบบ High Key

ผู้วิจัยพบว่าการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” เป็นการใช้แสงที่เน้นให้ส่งผลต่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกและบรรยากาศในการถวิลหาอดีตเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงบรรยากาศของเรื่องที่มีชีวิตชีวา การมองโลกในแง่ดี และการสื่อความหมายว่าการถวิลหาอดีตนั้นเป็นความสุขอย่างหนึ่ง

ข. การใช้ภาพแบบ Silhouette

การใช้ภาพแบบ Silhouette หรือใช้ภาพแบบย้อนแสงนี้ ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละคร

รูปที่ 4.12 ฉากที่ถ่ายทำโดยการใช้ภาพแบบ Silhouette ที่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน

ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ดังที่ปรากฏใน รูปที่ 4.12 เป็นฉากที่ “เจี๊ยบ” กำลังนั่งดูพระอาทิตย์ตกดิน หลังจากที่ “เจี๊ยบ” ทะเลาะกับ “น้อยหน่า” ซึ่งนั่นเป็นครั้งสุดท้ายที่ “เจี๊ยบ” ได้คุยกับ “น้อยหน่า” ซึ่งการใช้ภาพแบบย้อนแสงนี้เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเหงาของ “เจี๊ยบ” ได้เป็นอย่างดี

ค. การใช้สีซีเปีย (Sepia)

ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้สีซีเปียที่ให้ความหมายถึงภาพในอดีตในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งบอกเล่าถึงการมองภาพในอดีตได้อย่างชัดเจน

รูปที่ 4.13 ลักษณะของสีซีเปียที่ใช้ในตอนท้ายเรื่องที่สื่อถึงเรื่องราวในความทรงจำ
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

ปรากฏการใช้สีซีเปียอย่างชัดเจนในช่วงของการประมวลความสัมพันธ์ของ “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า” ในตอนท้ายของเรื่อง ซึ่งสื่อถึงความทรงจำที่ในอดีตของ “เจี๊ยบ” ที่ถูกเก็บไว้ในส่วนลึกของลิ้นชักความทรงจำ

ง. การใช้ภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อเน้นความหมาย

ผู้วิจัยพบว่าการใช้ภาพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” เพื่อสื่อถึงความรู้สึกถึงชีวิตที่ไม่แออัด ดูเรียบง่าย ไม่วุ่นวาย โดยสะท้อนผ่านการแสดงภาพบรรยากาศชุมชนในอดีตในระยะไกล และการเล่าเรื่องถึงบ้านของ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” ที่อยู่ใกล้กันโดยมีร้านขายของชำกั้นกลาง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**รูปที่** 4.14 ภาพระยะไกลที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของชุมชนในอดีตในภาพยนตร์เรื่อง **แฟนฉัน**
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ, 2546

จ. การตัดต่อแบบสลับการเล่าเรื่อง

เป็นการตัดต่อที่เห็นได้ชัดเจนในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือการตัดต่อโดยเน้นให้ความหมายของคู่ตรงข้ามเด่นชัดขึ้น โดยเฉพาะในฉากแนะนำตัวละคร พ่อของ “เจี๊ยบ” และพ่อของ “น้อยหน่า” ที่มีการตัดต่อเปรียบเทียบกันว่าสไตล์การตัดผมของพ่อ “เจี๊ยบ” และพ่อ “น้อยหน่า”แตกต่างกันอย่างชัดเจน นอกจากนั้นยังมีฉากของการตัดต่อในลักษณะนี้ที่เห็นได้ชัดอีก 1 ฉาก คือ ฉากบนรถโรงเรียนขณะเดินทางกลับบ้านที่กลุ่ม “น้อยหน่า”และกลุ่มของ “แจ็ค” กำลังคุยกันว่าเย็นนี้จะเล่นอะไรกันดี โดยใช้วิธีการตัดสลับคำถามและคำตอบของแต่ละกลุ่มมารวมกันดังนี้

จุก : “วันนี้เราเล่นอะไรกันดีอ่ะ”
พริก : “กูว่า เย็นนี้เล่นเป่ากบกันดีกว่าหว่ะ”
น้อยหน่า : “ไม่เอาอ่ะ เล่นยางดีกว่า”
แจ็ค : “กูว่าเล่นกระบี่ไร้เทียมทานดีกว่า ไอ้ “พริก” มึงอ่ะ เป็นตั๊กโกม่อเต็ง ส่วนมึงไอ้ตี่ เป็นหลวงจีน ส่วนกูหล่อสุด เป็น คุ้นปวยเอี้ยง”
จุก : “เล่นทีไรพี่ก็ชนะทุกทีแหละ”
กิมเตียง : “นะๆๆ เล่นพ่อแม่ลูกกันเถอะนะ ไม่ได้เล่นมานานแล้วนะ น๊าา”
ตี่ : “แต่ว่ากู หน้าฮ่องกงสุดแล้ว ให้กูเป็นคุ้นปวยเอี้ยงเอง”
น้อยหน่า : “ก็ได้ แต่พี่ต้องเป็นแม่นะ”

เงาะ : “ถ้างั้นหนูขอเป็นแม่ด้วย”

น้อยหน่า : “นี่ยัยเงาะ ที่ไหนเค้ามีแม่กันสองคนอ่ะ”

เงาะ : “ไม่เป็นไรหนูเป็นเมียน้อยก็ได้”

กิมเตียง, จุก : “งั้นหนูเป็นด้วยนะพี่ “น้อยหน่า” นะๆๆๆ”

บอย : “ไม่ได้ ไม่ได้ ไม่ได้ ไม่มีใครเป็นได้ทั้งนั้น กูนี่แหละ คุ้นปวยเอี้ยง เพราะกูอ่ะ มีดาบ”

น้อยหน่า : “ไม่ ถ้าไม่ให้พี่เป็นแม่ พี่ก็ไม่เล่น”

นอกจากการตัดสลับการเล่าเรื่องเพื่อเปรียบเทียบคู่ตรงข้ามแล้วในช่วงท้ายเรื่องยังมีการใช้เทคนิคในการตัดต่อเข้ามาเพื่อสื่ออารมณ์ได้มากขึ้น โดยการใช้ Fade Out เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนผ่านช่วงเวลาในตอนท้ายเรื่อง การใช้ Fade In ในการให้ความหมายถึงการเริ่มต้นใหม่ และในช่วงท้ายของเรื่องมีการใช้วิธีการตัดต่อแบบมิวสิควีดีโอเพื่อเล่าถึงความสัมพันธ์ของ “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า”ในวัยเด็กเพื่อเป็นการตอกย้ำถึงอารมณ์ถวิลหาอดีตของ “เจี๊ยบ” ที่มีต่อ “น้อยหน่า”อีกด้วย

#### 4.1.2.4 **การสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีต**

สัมพันธบท (Intertextuality) หมายถึง การถ่ายโยงองค์ประกอบต่างๆ ของตัวบทแรก ไปยังตัวบทที่สอง (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551)

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน”ได้มีการสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีต โดยใช้เพลงในการดำเนินการเล่าเรื่องราวในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ผ่านบทเพลงในอดีตที่ “เจี๊ยบ” กำลังฟัง โดยสังเกตได้จาก ประโยคที่ “เจี๊ยบ” เล่าก่อนที่จะเริ่มการถวิลหาอดีตที่ “เจี๊ยบ” ได้พูดว่า “แค่เสียงเพลงของช่วงเวลานั้นแว่วมา ความทรงจำในครั้งนั้น มันก็ฟุ้ง และกลับมามีชีวิตอีกครั้งนึงละ” อีกทั้งในตอนที่ตัดเข้าสู่ช่วงเวลาปัจจุบันขณะที่ “เจี๊ยบ” กำลังนั่งฟังเพลงในห้องของตัวเอง ก็เป็นเพลง สายเกินไป- โอเวชั่น ที่เป็นเพลงต่อเนื่องมากจากภาพความทรงจำของ “เจี๊ยบ” โดยการใช้เพลงดำเนินเรื่องราวในการถวิลหาอดีตของ “เจี๊ยบ” มีดังนี้

ตารางที่ 4.1 การใช้เพลงดำเนินเรื่องราวในการถวิลหาอดีตของ “เจี๊ยบ”

| ชื่อเพลง | ศิลปิน | ฉาก |
|---|---|---|
| ประตูใจ | สาว สาว สาว | “เจี๊ยบ” เปิดเพลงฟังบนรถ และเริ่มเล่าถึงเรื่องราวของ “เจี๊ยบ” และ “น้อยหน่า” ในวัยเด็ก พร้อมกับเสียงเคาะประตูของ “น้อยหน่า” ที่เข้ามาปลุก “เจี๊ยบ” |
| ป้ากับปู่ | วงเพื่อน | นั่งรถโรงเรียนกลับบ้านในครั้งแรก |
| กระบี่ไร้เทียมทาน (ต้นฉบับภาษาจีน) | ไมเคิล กวัน | ฉากกลุ่ม “แจ็ค” เล่นสวมบทบาทในเรื่องกระบี่ไร้เทียมทาน |
| แฟนฉัน | วงชาตรี | ฉากที่เล่าบรรยากาศในโรงเรียนและการเล่นของทั้งกลุ่มเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายอย่างมีความสุข |
| รักบึงเก่า | วงเพื่อน | เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงของเด็กผู้ชายในงานวันเด็ก ที่โรงเรียน |
| รักคือฝันไป | สาว สาว สาว | เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงของเด็กผู้หญิงในงานวันเด็ก ที่โรงเรียน |
| เป็นแฟนกันได้ไง | สาว สาว สาว | หลังจากที่ “เจี๊ยบ” โดนกลุ่มของ “แจ็ค” ล้อว่าเป็นแฟนกับ “น้อยหน่า” |
| น่าอาย | รอยัลสไปรท์ | ฉากที่ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” ติดเหา และโดนล้อว่า ไอ้เหา-อีเหา |
| ใจเธอใจฉัน | 18 กะรัต | ฉากที่ “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” โดน “แจ็ค” กับ “พริก” ร้องเพลงล้อบนรถโรงเรียนตอนขากลับ |
| คอนเสิร์ตคนจน | นกแล | หลังจาก “เจี๊ยบ” ช่วยกลุ่มของ “แจ็ค” เตะฟุตบอลชนะเดิมพันได้ จึงได้ปั่นจักรยานแล้วร้องเพลงนี้ด้วยกันเป็นกลุ่ม |
| คนที่รู้ใจ | แหวน ฐิติมา สุตสุนทร | “น้อยหน่า” เอาใจ “เจี๊ยบ” หลังจากที่ “เจี๊ยบ” ต่อยกับแจ๊ค โดยการไปยืมลูกฟุตบอลเพื่อมาเล่นกับ “เจี๊ยบ” |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 4.1 การใช้เพลงดำเนินเรื่องราวในการถวิลหาอดีตของ “เจี๊ยบ” (ต่อ)

| ชื่อเพลง | ศิลปิน | ฉาก |
|---|---|---|
| หัวใจสลาย | เดอะ ฮอต เป๊ปเปอร์ ซิงเกอร์ | ฉากที่ “เจี๊ยบ” อยากจะมาขอโทษ “น้อยหน่า” และเห็น “น้อยหน่า”ที่ผมสั้นเดินจากไป “เจี๊ยบ” คิดถึงช่วงเวลาที่ “น้อยหน่า” ทำทุกอย่างเพื่อให้ “เจี๊ยบ” พอใจ แต่ “เจี๊ยบ” กลับทำให้ “น้อยหน่า” เสียใจ |
| สายเกินไป | โอเวชั่น | ฉากที่ “เจี๊ยบ” เริ่มเล่าถึงการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาที่ “เจี๊ยบ” กำลังจะเป็นวัยรุ่น “ สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ผ่านเข้ามาในชีวิตแต่ละวัน มีอะไรให้คิด ให้ทำ ให้เล่น เยอะแยะ จนทำให้เรื่องของผมกับ “น้อยหน่า”กลายเป็นความทรงจำสีจางๆ” จากนั้นก็ตัดภาพเข้าสู่ปัจจุบันให้เห็นว่า “เจี๊ยบ” อยู่ที่ห้องของตัวเองและนั่งฟังเพลงนี้อยู่ |
| รักครั้งแรก | วงซาตรี | ตอนท้ายของเรื่องหลัง “เจี๊ยบ” เจอ “น้อยหน่า”ที่งานแต่งงาน ภาพย้อมซีเปียและมีการตัดต่อประมวลภาพความสัมพันธ์ระหว่าง “เจี๊ยบ” กับ “น้อยหน่า” สมัยเด็ก เพื่อตอกย้ำถึงความทรงจำที่มีความสุขในอดีตของ “เจี๊ยบ” |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## 4.2 ภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก

รูปที่ 4.15 ภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก

ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

| | |
|---|---|
| ผู้กำกับ | พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร |
| | วศิน ปกป้อง |
| วันที่เข้าฉาย | 12 สิงหาคม 2553 |
| นักแสดง | มาริโอ้ เมาเร่อ รับบท “โซน” |
| | พิมพ์ชนก ลือวิเศษไพบูลย์ รับบท “น้ำ” |
| | อัครณัฐ อริยฤทธิ์วิกุล รับบท “ท็อป” |
| | สุดารัตน์ บุตรพรหม รับบท ครูอิน |
| | พิจิตตรา สิริเวชชะพันธ์ รับบท ครูอร |
| | พีรวัชร์ เหราบัตย์ รับบท ครูพล |
| | กชามาศ พรหมสาขา ณ สกลนคร รับบท ปิ่น |
| | ญาณิกา ทองประยูร รับบท เฟย์ |
| ผลิตโดย | สหมงคลฟิล์ม |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

โครงเรื่อง

“น้ำ”สาวน้อย ม.1 วัย 14 หน้าตาธรรมดา ผิวดำ ใส่แว่นหนาเตอะ อาศัยอยู่กับ แม่ และน้องสาว ส่วนพ่อนั้นทำงานเป็นเชฟอยู่ที่ อเมริกา ครอบครัวของ “น้ำ” เปิดธุรกิจเกี่ยวกับโฮมเสตย์ที่ต้อนรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ จึงทำให้ “น้ำ” เก่งเรื่องภาษาอังกฤษ

เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นเมื่อ “น้ำ” ไปแอบชอบรุ่นพี่ ม.4 ชื่อ “โชน” ที่เพิ่งย้ายโรงเรียนเข้ามาใหม่ ความสุขของ “น้ำ” คือการได้มานั่งแอบมองพี่ “โชน” ที่ร้านคาเฟ่หลังเลิกเรียนทุกวัน เนื่องจาก “โชน”ต้องขับรถผ่านมาทางร้านนี้ และการที่ “น้ำ” ชวนเพื่อนในกลุ่มมาที่ร้านนี้ทุกวันจึงทำให้ “เชียร์” “กี้” และ “นิ่ม” เพื่อนสนิทที่เรียนด้วยกันมาตั้งแต่ ป.1 จับได้ว่า “น้ำ” กำลังแอบปลื้มรุ่นพี่คนที่กำลังขับรถมอเตอร์ไซด์ผ่านไปคนนี้อยู่ จนกระทั่งวันหนึ่งในระหว่างที่ “น้ำ” กำลังเดินกินไอศกรีมอยู่ “โชน” ก็ร่วงลงมาต่อหน้าของ “น้ำ” พร้อมมะม่วงและลูกแมวที่อยู่ในมือ จากนั้น “โชน” ก็ยื่น มะม่วงให้ “น้ำ” พร้อมรอยยิ้ม แล้วเดินจากไป

กลุ่มของ “น้ำ” เรียนโรงเรียนหญิงล้วนมาตั้งแต่ชั้นอนุบาล พอได้เข้าเรียนโรงเรียนรวมที่มีทั้งชายและหญิงจึงตื่นเต้นกันเป็นพิเศษ โดยเฉพาะรุ่นพี่ ม.4 ที่ถือว่าเป็นหนุ่มเต็มตัวในสายตาของพวกเธอ “น้ำ” และเพื่อนๆ มักที่จะอ่านคำทำนายเรื่องความรักในหนังสือและนิตยสารบ่อยๆ เพื่อดูว่าตนเองเหมาะสมกับรุ่นพี่คนไหน

ในห้องเรียน “น้ำ” ได้รู้ข้อมูลจากเพื่อนๆ ในกลุ่มว่า “โชน” นั้นที่ย้ายเข้ามาใหม่มีประวัติไม่ค่อยดีและเป็นตัวอันตราย “น้ำ” ก็ไม่เชื่อ “น้ำ” ขออนุญาตออกจากห้องเรียนเพื่อไปเข้าห้อง “น้ำ” แต่กลับเดินไปอีกอาคาร เพื่อที่จะทำเนียนเดินผ่านห้องเรียนของ “โชน” เพื่อแอบมอง และหลังจากเดินกลับมาอีกรอบก็เห็น “โชน” กำลังถูกลงโทษอยู่ข้างนอกห้องและยังแอบส่งซิกให้ “น้ำ” ว่าอย่าเสียงดังเนื่องจากกำลังฟังเพลงไปด้วยในขณะที่โดนทำโทษอยู่

“ลุงช้าง” พี่ชายของพ่อ ได้เดินทางกลับมาจากอเมริกา พร้อมนำข่าวดีจากพ่อของ “น้ำ” ว่าถ้าหากใครคนใดคนหนึ่งสอบได้อันดับที่ 1 จะให้ตั๋วเดินทางไปอเมริกาเพื่อไปหาพ่อซึ่งทำให้ทั้ง “น้ำ” และแป้งต่างตั้งใจเรียนเพื่อที่จะไปพบพ่อที่อเมริกาให้ได้

ความประทับใจในตัวพี่ “โชน” ของ “น้ำ” เพิ่มมากขึ้นทุกที เมื่อ “โชน” ได้เข้ามาช่วยเหลือ “น้ำ”จากการถูก “ดิน” นักกีฬาบาสเก็ตบอลทีมโรงเรียนแซงคิวในการซื้อเครื่องดื่มของ “น้ำ” ซึ่งทำให้ “โชน” กับดินเกิดการชกต่อยกันหลังโรงเรียน ซึ่งวันต่อมาทั้งสองก็ถูกครูฝ่ายปกครองทำโทษในข้อหาทะเลาะวิวาทกัน หลังจากที่ “โชน” โดนครูฝ่ายปกครองทำโทษ “น้ำ” ที่เป็นตัวต้นเหตุก็ได้มาขอโทษ “โชน” พร้อมทั้งให้ยากับ “โชน” ซึ่งในขณะที่ “น้ำ” กำลังจะเดินจากไป “โชน” ก็ได้เรียกชื่อของ “น้ำ” และเอ่ยปากขอบใจที่เอายามาให้ ซึ่งทำให้ “น้ำ” ดีใจเป็นอยากมากที่พี่ “โชน” จำชื่อได้

“น้ำ” เอาจริงเอาจังเป็นอย่างมากกับการตั้งใจเรียนหนังสือให้ได้ที่ 1 เพื่อที่จะเดินทางไปหาพ่อที่อเมริกาให้ได้กลับ ต้องวางหนังสือ “เรียนอย่างไรให้ได้ที่ 1” ลงไปจับหนังสือเรื่อง “9 สูตรรักฉบับนักเรียน”แทน โดยมี “เชียร์” “กี้” และ “นิ่ม” สมาชิกในกลุ่มช่วยเหลือ “น้ำ” ในการทำตามวิธีทั้ง 9 ในหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนชื่อเป็นภาษาลาตินคนของที่แอบปลื้มผ่านดวงดาว การสะกดจิตคนที่แอบชอบให้ทำตาม การเอาของแทนความหมายของหัวใจไปวางไว้บนรถของพี่ “โชน” เพื่อบอกว่ากำลังมีคนสนใจอยู่ แต่ก็ยังไม่มีอันไหนที่ประสบผลสำเร็จเลยจนกระทั่งจบ ม.1

แป้งน้องสาวของ “น้ำ” มาฟ้องแม่ ว่า “น้ำ” กำลังมีแฟนทำให้แม่ดุ “น้ำ” ว่ามีแฟนจะไปหาพ่อได้อย่างไร เรื่องความรักไว้โตขึ้นค่อยคิดเรื่องนี้ จึงทำให้ “น้ำ” ซึมไปหลายวันจนกระทั่งแป้งต้องโทรตามเพื่อนๆ ของ “น้ำ” มาช่วยทำให้ “น้ำ” หายเศร้า “เชียร์” “กี้” “นิ่ม” เมื่อมาถึงบ้าน “น้ำ” ก็เริ่มอธิบายวิธีที่ 4 ในหนังสือ 9 สูตรรัก โดยการพัฒนาเรื่องความสวยของ “น้ำ”ด้วยการเอาใยบวบและมะขามเปียกมาขัดตัว และสุดท้ายเอาขมิ้นมาตัวเพื่อให้ “น้ำ” ขาวขึ้น จากนั้นจึงไปที่ร้านพรชัยการกีฬา ซึ่งเป็นบ้านของ “โชน” พอ “โชน” มาเห็น “น้ำ” ก็ทักว่า ทำไมตัวเหลืองเป็นดีซ่านหรือเปล่า และจากนั้น “น้ำ” ก็ได้เห็น “เฟย์” สาวสวยน่ารัก ที่เป็นคู่แข่งในการจีบพี่ “โชน” ก็เข้ามาในร้านนี้เพื่อมาหาพี่ “โชน” เหมือนกัน

เมื่อขึ้น ม.2 ชมรมต่างๆ ในโรงเรียนก็เปิดรับสมัครนักเรียนเข้าชมรม ซึ่ง “น้ำ”และผองเพื่อนก็พร้อมใจตบเท้าเข้าสมัครชมรมนาฏศิลป์ ซึ่งมี “ครูอร” ครูสาวสุดสวยเป็นที่ปรึกษาแต่ในระหว่างที่กำลังต่อแถวสมัครอยู่นั้นกลุ่มของ “น้ำ” ก็มีปากเสียงกับ “เฟย์” จึงทำให้กลุ่มของ “น้ำ” ถูกครูอรไล่ออกจากแถวไป และสุดท้าย “น้ำ” และเพื่อนๆ ก็ได้เข้าไปอยู่ในชมรมละครของ “ครูอิน” ชมรมที่รวมคนหน้าตาไม่ดีไว้ด้วยกัน แต่สิ่งที่ทำให้ “น้ำ” ตัดสินใจเข้าชมรมละครนี้ก็คือ พี่ “โชน” ซึ่งมาเป็นฝ่ายทำฉากให้กับชมรมละคร “น้ำ” ในฐานะที่เรียนภาษาอังกฤษเก่งจึงได้เป็นนางเอกไปโดยปริยาย

ในขณะที่โรงเรียนจัดกิจกรรมการแสดงของชมรมต่างๆ ชมรมนาฏศิลป์ได้รับความนิยมจากนักเรียนคนอื่นๆ เป็นอย่างมากแตกต่างจากการแสดงของชมรมละครที่แทบจะไม่มีคนดูอยู่เลย แต่ก็มี “ท็อป” หนุ่มหล่อหน้าตาดีที่ได้เข้ามาดูการแสดงของ “น้ำ” และได้เกิดความประทับใจในตัว “น้ำ”

“ท็อป” เป็นเพื่อนสนิทของ “โชน” ตั้งแต่ชั้นประถมเพิ่งย้ายเข้ามาในโรงเรียนนี้กลางคันตอนชั้น ม.5 ด้วยความที่ “ท็อป” หน้าตาดี จึงเป็นที่หมายปองของสาวๆ ในโรงเรียน ถึงขนาดที่ดรัมเมเยอร์ของโรงเรียนต้องตบตีกันเพื่อแย่งได้ถ่ายรูปคู่กับ “ท็อป” จึงทำให้ “ครูอิน” ต้องหาดรัมเมเยอร์คนใหม่มาแทนทั้งสองคนที่บาดเจ็บ

“น้ำ” เมื่อขึ้น ม.3 ความสวยก็เริ่มเปล่งประกาย จากเด็กสาวที่ตัวดำหน้าตาธรรมดาใส่แว่นก็กลายเป็นดาวโรงเรียน เมื่อ “ครูอิน” เล็งเห็นถึงความสามารถและความสวยของ “น้ำ” จึงได้ทาบทามให้ “น้ำ” มาเป็นดรัมเมเยอร์ ในการแข่งขันกีฬาเขต ซึ่ง “น้ำ” ก็ได้ตอบรับเพราะในระหว่างที่ซ้อม ก็ได้แอบมองพี่ “โชน” ที่คัดเลือกเป็นนักฟุตบอลโรงเรียนไปด้วย

“ท็อป” พยายามที่จะเข้าหา “น้ำ” มากขึ้น และในวันวาเลนไทน์ “ท็อป”ได้ขอ “น้ำ” เป็นแฟน แต่ “น้ำ” ไม่ได้ตอบปฏิเสธเนื่องจากพี่ “ท็อป” และพี่ “โชน” เป็นเพื่อนกัน “ท็อป” พยายามที่จะไปรับไปส่ง “น้ำ”และเทคแคร์ดูแล “น้ำ” ทุกอย่าง แต่ “น้ำ” ก็ยังมีแค่พี่ “โชน” ในใจคนเดียวเท่านั้น จนกระทั่ง “น้ำ” ได้ตัดสินใจบอก “ท็อป” ว่า อย่ามายุ่งกับ “น้ำ” อีกซึ่งทำให้ “ท็อป” เสียใจมากจึงไปขอร้อง “โชน” ว่าอย่าจีบ “น้ำ” เพราะ “ท็อป” คงรับไม่ได้หากเห็นคนที่ตนเองรักเป็นแฟนกับเพื่อนสนิทซึ่ง “โชน” ก็รับปาก

ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนของ “น้ำ” ก็แย่ลงเรื่อยๆ เนื่องจาก “น้ำ” ไม่ค่อยได้อยู่กับเพื่อนเหมือนเดิมเพราะมัวแต่ไปอยู่กับกลุ่มของพี่ “โชน” ซึ่ง “น้ำ” ก็พยายามง้อขอคืนดีกับเพื่อนจนสำเร็จและเพื่อนๆ จึงสนับสนุนให้ “น้ำ” สารภาพความรู้สึกกับพี่ “โชน”เสียทีในวันปัจฉิมนิเทศ นอกจากนั้น “น้ำ” ยังได้รับข่าวดีว่า “น้ำ” นั้นสอบได้ที่ 1 อย่างที่ตั้งใจไว้

“น้ำ” ตัดสินใจสารภาพรักกับ “โชน” ในวันสุดท้ายของการเรียน ซึ่งหลังจากที่ “น้ำ” สารภาพความรู้สึกไปก็ต้องใจสลายเมื่อรู้ว่า “โชน” เป็นแฟนกับ “ปิ่น” ไปก่อนหน้านี้ไม่นาน ซึ่งทำให้ “น้ำ” เสียใจเป็นอย่างมาก แต่หลังจากนั้น “โชน” ก็ได้นำเอาสมุดบันทึกความทรงจำที่เต็มไปด้วยความรู้สึกของตนเองที่มีต่อ “น้ำ” ไปวางไว้ที่หน้าบ้าน “น้ำ” ก่อนที่แต่ละคนจะต้องแยกย้ายเดินตามเส้นทางชีวิตของแต่ละคน

9 ปีผ่านไป “น้ำ” กลายเป็นดีไซเนอร์ชื่อดังระดับโลกและมีโอกาสกลับมารับงานที่ประเทศไทย “น้ำ” ได้มาออกรายการโทรทัศน์รายการหนึ่งในขณะที่ถ่ายทำรายการอยู่นั้น “โชน” ก็มาเซอร์ไพรส์พร้อมดอกไม้และบอกว่าเค้านั้นรอ “น้ำ” กลับมาจากอเมริกาอยู่ตลอดเวลา

### 4.2.1 การวิเคราะห์มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก

การวิเคราะห์ถึงการปรากฏถึงมิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่กับการโหยหาอดีตมาเป็นกรอบในการสำรวจ ดังนี้

4.2.1.1 การถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันในโรงเรียน

ผู้วิจัยพบว่าในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้มีการถ่ายทอดกิจวัตรที่เกิดขึ้นเป็นประจำในโรงเรียนมัธยม โดยเหตุการณ์หลักๆ ในภาพยนตร์ จะเกิดขึ้นที่โรงเรียน ดังนั้นจึงได้เห็นการใช้ชีวิตในโรงเรียนทั้งหมดตั้งแต่การเข้าแถวหน้าเสาธง การรับประทานอาหารที่โรงอาหาร การเรียนหนังสือ การสอบ การสมัครเข้าชมรมต่างๆ ในโรงเรียน งานกีฬาของโรงเรียน งานปัจฉิมนิเทศของนักเรียนที่กำลังจะจบการศึกษา

รูปที่ 4.16 ตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันในโรงเรียน
ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

การแสดงของชมรมละครและชมรมนาฏศิลป์ในงานโรงเรียน (รูปที่ 4.16 ซ้ายและตรงกลาง) ที่เริ่มถ่ายทอดออกมาให้ผู้ชมได้เห็นตั้งแต่การเตรียมงาน ทำฉากละคร การแต่งหน้า การซ้อมการแสดงละครจนกระทั่งถึงการแสดงในงานโรงเรียนของทั้งสองชมรม

การแข่งขันกีฬาเขต โดยภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดเรื่องราวของการแข่งขันกีฬาเขตตั้งแต่การคัดตัวนักกีฬาฟุตบอลโรงเรียน การเตรียมวงดุริยางค์ การคัดเลือกดรัมเมเยอร์ การซ้อมเป็นดรัมเมเยอร์ของ “น้ำ” จนกระทั่งถึงการเดินขบวนพาเหรดของโรงเรียน (รูปที่ 4.16 ขวา) ที่ได้รับความสนใจจากชุมชนเป็นอย่างมาก

4.2.1.2 การถ่ายทอดประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในโรงเรียน

นอกจากการถ่ายทอดกิจวัตรประจำในโรงเรียนแล้ว ยังมีการนำเสนอเรื่องราวของประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในโรงเรียนมัธยมอีกด้วย ทั้งเรื่องการพูดคุยกันของ “น้ำ” กับเพื่อนๆ ที่มีการส่งกระดาษพร้อมข้อความแล้วเขียนต่อกันเมื่อครูจับได้เลยถูกเรียกให้ลุกขึ้นตอบคำถามในชั้นเรียน

รูปที่ 4.17 ตัวอย่างเหตุการณ์ที่ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในโรงเรียน
ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

เหตุการณ์การแกล้งที่เห็นได้ชัดเป็นเหตุการณ์ที่ “โชน” แกล้งเพื่อนในห้องเรียน (รูปที่ 4.17 ซ้าย) ที่นำเอาเชือกที่ผูกกับโต๊ะและเก้าอี้ไปผูกบริเวณหูเข็มขัดตรงกางเกงของเพื่อน เมื่อครูเรียกลุกขึ้นตอบคำถามจึงได้ลากเอาโต๊ะเก้าอี้ติดไปด้วย ดังนั้น “โชน” จึงถูกครูทำโทษโดยการให้ไปยืนขาเดียวคาบไม้บรรทัดนอกห้องเรียน (รูปที่ 4.17 กลาง) และเหตุการณ์ที่เฟย์เอาน้ำปลาผสมกับน้ำอัดลมไปหลอก “น้ำ” ว่าซื้อมาเกินแล้วยกให้ เพื่อหลอกให้ “น้ำ” ดื่ม น้ำที่ผสมน้ำปลา

เหตุการณ์ถูกทำโทษหน้าห้องปกครองของ “โชน” กับดิน (รูปที่ 4.17 ขวา) หลังจากที่ทั้งคู่ทะเลาะวิวาทกันหลังโรงเรียน เนื่องจาก “โชน” ได้ไปช่วยเหลือกลุ่มของ “น้ำ” ที่ถูก “ดิน” แซงคิวซื้อเครื่องดื่มในโรงเรียน

4.2.1.3 การถ่ายทอดเรื่องราวนอกโรงเรียนของกลุ่มเพื่อนในวัยเรียน

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถ่ายทอดเรื่องราวนอกโรงเรียน โดยนำเสนอผ่านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนในวัยเรียน โดยเห็นได้อย่างชัดเจนจากกลุ่มของ “น้ำ” คือ “น้ำ” “เชียร์” “กี้” “นิ่ม” ที่เป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่ก่อนเข้ามาเรียนชั้นมัธยม และคอยช่วยเหลือ “น้ำ” ให้สมหวังในความรักกับพี่ “โชน” ตั้งแต่การช่วย “น้ำ” พัฒนาความสวยเพื่อให้พี่ “โชน” หันมาสนใจ การคอยนำแนะนำวิธีบอกรักแบบต่างๆ ตามหนังสือเรื่อง 9 สูตรรักฉบับนักเรียน แม้ในช่วงกลางของเรื่องจะมีการน้อยใจกันบ้างแต่ท้ายที่สุดก็กลับมาคืนดีกันในตอนท้ายเรื่องและหลังจากนั้นอีก 9 ปี ก็ยังเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันอยู่ นอกจากนั้นยังมีการถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของ “โชน”กับ “ท็อป” เพื่อสนิทที่เคยชอบผู้หญิงคนเดียวกันตอน ป.5 จึงได้ตกลงกันว่าจะไม่ชอบผู้หญิงคนเดียวกันอีก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

และหลังจากที่ “ท็อป” ผิดหวังในความรักจาก “น้ำ” ยังได้ขอให้ “โชน” อย่าไปจีบ “น้ำ” อีกด้วย ซึ่ง “โชน” ก็รับปาก

ท็อป : “กูขออะไรมึงอย่างได้ป่าววะไอ้ “โชน” ไม่ว่าจะยังไงก็ตามมึงอย่าจีบ “น้ำ” ได้มั้ย”

โชน : “มึงคิดว่าที่เค้าเลิกกับมึงเพราะกูเหรอ”

ท็อป : “เปล่า กูแค่รับไม่ได้ ที่เพื่อนสนิทที่สุดของกูเนี่ย เป็นแฟนกับคนที่กูรัก”

โชน : “มึงพูดขนาดนี้แล้ว กูจะทำอะไรได้วะ”

ท็อป : “แล้วมึงโอเค ปะหละ”

โชน : “เออ”

4.2.1.4 การถ่ายทอดประสบการณ์การแสดงออกถึงความรักในวัยเรียน

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก เป็นภาพยนตร์ที่เล่าถึงเรื่องราวของความรัก ดังนั้นการถ่ายทอดประสบการณ์ความรักในวัยเรียนจึงเป็นเรื่องราวหลักของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการแอบชอบรุ่นพี่ของตัวละครผู้หญิงในเรื่อง การแกล้งเดินผ่านห้องเรียนของคนที่ตัวเองแอบชอบเพื่อที่จะได้เห็นหน้าของเค้า การใช้คำทำนายจากในหนังสือช่วยทำนายในเรื่องของความรัก การที่ “น้ำ” ใช้หนังสือเป็นแนวทางในการพิชิตใจพี่ “โชน” การสร้างตัวแทนของคนรัก การพัฒนาตัวเองเพื่อทำให้คนที่ตนชอบสนใจ การแอบโทรศัพท์หาเพื่อให้ได้ยินเสียง การแสดงความดีใจเมื่อรู้ว่าคนที่ตัวเองชอบจำชื่อตนได้ การได้รับและการมอบของขวัญในวันวาเลนไทน์

รูปที่ 4.18 หนังสือแนะนำวิธีบอกรักและการทำตามวิธีของหนังสือ

ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

หนังสือเรื่อง 9 สูตรรักฉบับนักเรียน (รูปที่ 4.18 ซ้าย)เป็นหนังสือที่ “น้ำ” และเพื่อนๆ นำมาใช้เป็นคู่มือในการพิชิตใจรุ่นพี่โดยการทำตามทุกวิธีที่ในหนังสือบอก ซึ่งเหตุการณ์การตามรูปที่ 4.18 (ขวา) เป็นเหตุการณ์ “น้ำ” ทำตามคู่มือในวิธีที่ 3 “วิธีที่ 3 นี่เป็นวิธีบอกรักแบบสกอตแลนด์ วิธีการก็คือแอบนำสิ่งของที่มีความหมายของหัวใจไปให้เค้า โดยที่เค้าต้องไม่รู้ว่าใครให้ เพราะทำให้เป้าหมายรู้ว่ากำลังมีคนแอบสนใจเค้าอยู่”

4.2.1.5 วิถีชีวิตครอบครัวที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง

ในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายของครอบครัว “น้ำ”และครอบครัวของ “โชน” โดยครอบครัวของ “น้ำ” ประกอบไปด้วย แม่ “น้ำ” และแป้งที่เป็นน้องสาว ส่วนพ่อเป็นเชฟอยู่ที่อเมริกา และแม้ว่าพ่อของ “น้ำ” จะอยู่ต่างประเทศ แต่ความรักความอบอุ่นในครอบครัวของ “น้ำ” ถูกเติมเต็มอยู่เสมอ ครอบครัวของ “น้ำ” ประกอบกิจการบ้านพักโฮมสเตย์สำหรับชาวต่างชาติ ส่วนครอบครัวของ “โชน”เป็นร้าน “พรชัยการกีฬา” ซึ่งเป็นร้านขายอุปกรณ์กีฬาในจังหวัด ซึ่งประกอบไปด้วย “พรชัย” พ่อของ “โชน” ที่เป็นอดีตนักฟุตบอลประจำจังหวัด แม่ และ “โชน” ซึ่งการดำเนินชีวิตของทั้งสองครอบครัวถูกถ่ายออกมาให้เห็นว่ามีวิถีชีวิตแบบเรียบง่าย มีความสุข ครอบครัวดูอบอุ่น

4.2.1.6 การเปลี่ยนผ่านของเวลา

ในมิติของการเปลี่ยนผ่านของเวลาในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกถ่ายทอดผ่านในหลายรูปแบบ ทั้งการใช้ กระดานดำ ที่เต็มไปด้วยข้อความที่บอกถึงช่วงเวลาในภาพยนตร์ การพัฒนาความสวยของ “น้ำ” จากเด็กสาวผมสั้นผิวดำใส่แว่นหนาเตอะ กลายเป็นดาวโรงเรียน ผิวขาว ผมยาว การเติบโตขึ้นของตัวละครปิ่น ที่โตขึ้นจากสาววัยรุ่น ไปสู่วัยทำงาน และในตอนท้ายเรื่องได้มีการเล่าถึงเรื่องราวความรักของ “น้ำ” ที่ผ่านไปกว่า 9 ปี ถึงจะสมหวังในความรัก

4.2.1.7 การใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิม

ผู้วิจัยพบว่ามีการนำเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมมาใช้ในการพัฒนาความสวยของ “น้ำ” ซึ่งแตกต่างจากปัจจุบันที่ถ้าหากอยากที่จะสวยขึ้นต้องเข้าคลินิกเสริมความงาม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.19 ฉากที่นำเสนอการใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิมเพื่อเสริมความงาม
ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

ฉากที่มีการนำเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมมาใช้ในการพัฒนาความสวยของ “น้ำ” โดย “เชียร์” “กี้” “นิ่ม” ได้มาหา “น้ำ”ที่บ้าน พร้อมกับบอกถึงวิธีที่ 3 ของ 9 สูตรรักฉบับนักเรียน ที่เป็นวิธีของยิปซี ซึ่งจะใช้ความรักสร้างสรรค์ตัวเรา ทำให้ตัวเองดูดีขึ้นแล้วจะสามารถดึงดูดคนที่เรารักให้เข้ามาหาเราเอง จากนั้นเพื่อนๆ ของ “น้ำ” ก็เริ่มใช้ ใยบวบแล มะขามเปียก ในการขัดผิว จากนั้นจึงใช้ขมิ้นนำมาทาตัวให้ “น้ำ” จนกลายเป็นสีเหลือง

**4.2.2 การวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก**

เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ถึงการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

4.2.2.1 การใช้สัญลักษณ์ภาพที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต

การใช้สัญลักษณ์ภาพที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต มีดังนี้

ก. สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ

โดยสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก นั้นสามารถสะท้อนถึงอารมณ์ของการถวิลหาอดีตในช่วงวัยเรียนชั้นมัธยมด้วยการเล่าเรื่องราวในโรงเรียน ซึ่งเป็นสถานที่หลักในการดำเนินเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงการเป็นโรงเรียนในต่างจังหวัดผ่านการถ่ายทอดภาพบรรยากาศในโรงเรียนที่เรียบง่าย รวมไปถึงบรรยากาศในชุมชนที่ดูไม่วุ่นวาย

รูปที่ 4.20 ภาพแสดงรูปทรงอาคารย้อนยุคในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก
ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

เหตุการณ์ที่ “น้ำ”ไปขอลุงหมอให้ถอดเหล็กดัดฟัน รูปที่ 4.20 แสดงให้เห็นถึงรูปทรงของอาคารที่ดูย้อนยุค ซึ่งให้อารมณ์ความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีตในมิติของภาพชุมชนในอดีตที่เรียบง่าย

ข. เครื่องแต่งกาย

โดยเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้จะส่วนใหญ่จะเป็นชุดนักเรียนทั้งชุดนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย และยังมีในส่วนของการแต่งกายของตัวละครในส่วนของการใช้ชีวิตนอกรั้วโรงเรียน

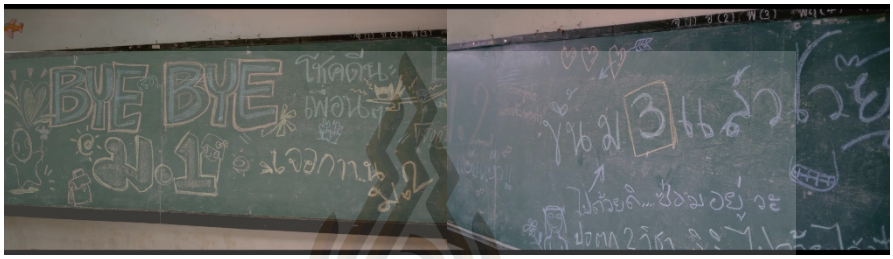
รูปที่ 4.21 เครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก
ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

เครื่องแต่งกายในโรงเรียนที่ปรากฏและสะท้อนให้เห็นถึงการถวิลหาอดีตได้อย่างชัดเจนคือ ชุดนักเรียนที่เต็มไปด้วยสติ๊กเกอร์รูปหัวใจในวันวาเลนไทน์ (รูปที่ 4.21 ซ้าย) และการเขียนข้อความต่างๆ เพื่อบันทึกความทรงจำลงในเสื้อนักเรียนของนักเรียนที่กำลังจะสำเร็จการศึกษาในวันปัจฉิมนิเทศ (รูปที่ 4.21 กลาง)

เครื่องแต่งกายนอกโรงเรียนที่เห็นได้ชัดเจนจะเป็นกลุ่มของ “น้ำ” และเพื่อนๆที่กำลังโตเป็นสาว การแต่งกายจึงยังดูคาบเกี่ยวกับการแต่งกายในช่วงเด็ก ดังเช่นในรูปที่

4.21 (ขวา) เป็นเหตุการณ์ที่ “น้ำ” และเพื่อนๆ ที่สวมเสื้อยืดกางเกงขาสั้นแต่หลังจากที่เริ่มโตเป็นขึ้นจึงเริ่มเปลี่ยนเป็นการใส่กระโปรงและประดับด้วยโบว์ ที่ทำให้รู้สึกว่า “น้ำ” และเพื่อนๆ ดูโตขึ้น

ค. การใช้ “ข้อความบนกระดานดำ” เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลา




**รูปที่** 4.22 ข้อความบนกระดานดำที่แสดงออกถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลา
ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

ภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก เป็นเรื่องราวความรักในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นของ “น้ำ” ซึ่งอยู่ในระหว่าง ม.1-3 ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงได้ ข้อความบนกระดานดำเพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมทราบว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากนี้เป็นช่วงเวลาใดของเรื่อง นอกจากนั้นกระดานดำ ยังถือเป็นสัญญะของโรงเรียน เนื่องจากกระดานดำจะมีเพียงโรงเรียนชั้นประถมและมัธยมเท่านั้น

4.2.2.2 การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม

การสร้างความเป็นคู่ตรงข้ามที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ได้มีการสร้างความหมายแบบคู่ตรงข้ามดังนี้

ก. ความรักกับการเรียน

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ได้มีการสื่อสารความหมายแบบคู่ตรงข้ามในเรื่องการใช้ชีวิตในวัยเรียนอย่างชัดเจนด้วยการนำเสนอความเป็นคู่ตรงข้ามในเรื่องของความรักกับการเรียน โดยเรื่องนี้สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนจาก “น้ำ” ที่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ต้องการจะสอบให้ได้ที่ 1 เพื่อที่จะได้ตัวเครื่องบินไปพบพ่อที่อเมริกา ตามที่พ่อได้ฝาก “ลุงช้าง” มาบอกว่า ถ้าหากใครสอบได้ที่หนึ่งจะได้รางวัลเป็นตั๋วเครื่องบิน ดังนั้น “น้ำ” จึงพยายามที่จะอ่านหนังสือและเรียนให้ได้อันดับที่ 1 ของชั้นเรียน โดยจะเห็นได้จากการที่ “น้ำ” อ่านหนังสือเรื่อง เรียนอย่างไรให้ได้ที่ 1 แต่ในระหว่างนั้น “น้ำ” ก็ได้แอบชอบ “โชน” รุ่นพี่ ม.4 ที่เพิ่งย้ายเข้ามาใหม่ ทำให้ “น้ำ” สนใจในเรื่องความรักและทำตามหนังสือ 9 สูตรรัก ฉบับนักเรียน ซึ่งเป็นหนังสือที่แนะนำวิธีการที่ทำให้ประสบผลสำเร็จในเรื่องความรัก

เหตุการณ์ที่เห็นถึงคู่ตรงข้ามนี้ได้อย่างชัดเจนคือฉากที่ แป้งน้องสาวของ “น้ำ” ไปฟ้องแม่ว่า “น้ำ” มีแฟน “น้ำ” จึงถูกแม่ดุว่า “น้ำแล้วจะไปหาพ่อได้ยังไง เรื่องนี้แม่ว่ารอให้โตก่อนแล้วค่อยคิด ส่วนตอนนี้ คิดแต่เรื่องเรียนอย่างเดียวดีกว่า” ซึ่งหลังจากเหตุการณ์นี้ “น้ำ” ก็พยายามที่จะเรียนให้หนักจนได้ที่ 1 ของชั้นเรียนหลังจบ ม.3 แต่ในเรื่องของความรัก “น้ำ” กลับต้องรอถึง 9 ปีหลังจากจบ ม.3 ถึงสมหวังในความรัก

ข. งานนาฏศิลป์ที่ได้รับความนิยมกับงานการละครที่ไม่ได้รับความนิยม

ผู้วิจัยพบว่าได้มีการถ่ายทอดเรื่องราวของค่านิยมในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ผ่านการสร้างความหมายแบบคู่ตรงข้ามผ่านงานงานนาฏศิลป์ที่ได้รับความนิยมกับงานการละครที่ไม่ได้รับความนิยม ซึ่งสามารถเห็นความเป็นคู่ตรงข้ามได้อย่างชัดเจนดังนี้

งานนาฏศิลป์ที่ได้รับความนิยม ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กำหนดให้งานนาฏศิลป์นั้นเป็นที่นิยมอย่างมากในโรงเรียน โดยเห็นได้จาก การมีครูที่ปรึกษาชมรมที่หน้าตาดี การที่มีนักเรียนจำนวนมากไปต่อแถวเพื่อที่จะสมัครเข้าชมรมนาฏศิลป์ อีกทั้งเมื่อมีงานแสดงของชมรมต่างๆ ประจำปี การแสดงนาฏศิลป์ ก็ได้รับความสนใจจากนักเรียนในโรงเรียนอย่างล้นหลาม

งานการละครที่ไม่ได้รับความนิยม เห็นได้จาก การมีครูที่ปรึกษาที่หน้าตาไม่ดี การไม่ได้รับความสนใจในการสมัครเข้าชมรมละคร ซึ่งเห็นได้จากการที่ไม่มีนักเรียนมาสมัครเข้าชมรมเลย ครูที่ปรึกษาชมรมจึงต้องไปดึงตัวนักเรียนมาเข้าชมรมด้วยตัวเอง และเมื่อถึงวันงานประจำปีของโรงเรียน การแสดงละครเวทีภาษาอังกฤษ ของชมรมละครก็มีนักเรียนให้ความสนใจน้อย

เหตุการณ์ที่แสดงถึงความเป็นคู่ตรงข้ามนี้ได้อย่างชัดเจนได้ปรากฏบทสนทนาในกลุ่มของ “น้ำ” ที่แสดงให้เห็นถึงความไม่เป็นที่นิยมของพวกเธอและความแตกต่างของชมรมนาฏศิลป์กับชมรมละครในขณะที่กำลังต่อแถวเพื่อสมัครเข้าชมรมนาฏศิลป์ดังนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

น้ำ : “ “น้ำ” ว่านะ พวกเราโคตรไม่เหมาะกับคอนเซ็ปต์ ขาว สวย หมวย อะไร สาว นาฏศิลป์นั่นเลยอ่ะ”

นิ่ม : “นั่นดิ กี่ปีกี่ปีนะ ครูอรเค้าคัดแต่เด็กเก่งๆ สวยๆ เข้าชมรมรำอ่ะ แล้วพอรำทีนะคนแห่มาดูกันทั้งโรงเรียนเลยอ่ะ”

กี้ : “เออหว่ะ ไม่เหมือนพวกเล่นละคร มีแต่หน้าตาเห่ยๆ แสดงไปก็ไม่มีใครดู”

เชียร์ : “หึย ของแบบนี้มันก็ต้องลองสิ พวกเราอะนะ อาจเป็นแบบไม่ขาว ไม่หมวย สวยดำ รุ่นบุกเบิกก็ได้ไง”

ค. ความเป็นผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบกับผู้หญิงที่ไม่สมบูรณ์แบบ

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถ่ายทอดความหมายคู่ตรงข้ามในเรื่องความเป็นผู้หญิงสมบูรณ์แบบกับผู้หญิงไม่สมบูรณ์แบบ ออกมาในลักษณะและการกระทำของตัวละครหลักในเรื่องคือ “น้ำ” กับ “เฟย์” ที่เป็นเหมือนคู่แข่งกันในเรื่อง ดังนี้

รูปที่ 4.23 เฟย์ (ซ้าย) กับ น้ำ (ขวา)

ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

ตารางที่ 4.2 การสร้างความหมายแบบคู่ตรงข้ามความเป็นผู้หญิงสมบูรณ์แบบกับผู้หญิงไม่สมบูรณ์แบบ ของภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก

| เฟย์ | น้ำ |
|---|---|
| - สวย | - ไม่สวย |
| - อยู่ชมรมนาฏศิลป์ | - อยู่ชมรมละคร |
| - มีความเป็นแม่ศรีเรือน | - ไม่มีความเป็นแม่ศรีเรือน |
| - เด็กปั้นของครูอร | - เด็กปั้นของครูอิน |

เหตุการณ์ที่เห็นได้ชัดคือฉากที่ “น้ำ” และเพื่อนๆ เห็นเฟย์ได้นำเค้กมะม่วงที่ทำเองกับมือไปมอบให้ “โชน” ซึ่งตรงกันข้ามกับ “น้ำ” ที่กำลังจะเตรียมมะม่วงไปมอบให้ “โชน” ทั้งลูก และปรากฏบทสนทนาของกลุ่ม “น้ำ” ดังนี้

กี้ : “เค้าทำแค่นี้ เวิร์คโคตร”

นิ่ม : “ใช่ทั้งน่ารัก แถมยังเป็นแม่ศรีเรือนอีก จะเอาอะไรไปสู้เค้าเนี่ย”

ซึ่งการแสดงให้เห็นความตรงกันข้ามนี้ ทำให้ “น้ำ” ได้เริ่มที่จะพัฒนาตัวเองทั้งในด้านของความสวย และเรื่องของการเรียน จนกระทั่งได้กลายเป็น ดรัมเมเยอร์ของโรงเรียน และสอบได้อันดับที่ 1 ของระดับชั้นในเวลาต่อมา

4.2.2.3 การใช้ภาษาภาพเชิงเทคนิค

ในการวิเคราะห์ในเรื่องภาษาภาพเชิงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก มีการใช้การบรรยาย (Voice Over) เกริ่นนำที่เป็นการเล่าเรื่องของ “น้ำ” ในการชักจูงเข้าสู่เรื่องราวความรักที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ซึ่งถือเป็นการบอกผู้ชมว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นต่อจากนี้เป็นเรื่องราวในอดีต “เราทุกคนอะนะ จะมีใครบางคนที่ถูกเก็บไว้ในใจลึกๆ เวลาคิดถึงเค้าทีไร มันจะรู้สึกเจ็บแปลบๆ อยู่ในใจทุกที แต่เราก็ยังอยากจะเก็บเค้าเอาไว้อย่างนั้น ถึงวันนี้ น้ำจะไม่รู้ว่าเค้าอยู่ที่ไหน ทำอะไรอยู่ แต่อย่างน้อยเค้าก็ทำให้ น้ำรู้จักกับ สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก” นอกจากนั้นผู้วิจัยพบว่า ลักษณะของการใช้ภาษาภาพเชิงเทคนิคที่ปรากฏและสื่อถึงการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก มีดังนี้

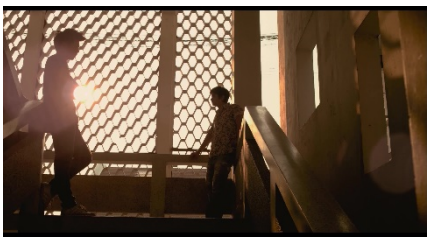
ก. การจัดแสงแบบ High Key

การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ใช้การจัดแสงแบบ High Key เพื่อสื่อถึงความรักในวัยรุ่น ที่ดูสดใส ร่าเริง ตามเนื้อหาที่ภาพยนตร์ต้องการที่จะนำเสนอและเพื่อเน้นบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ ภายในเรื่อง ทั้งในส่วนของโรงเรียน ชุมชน เพื่อสื่อถึงภาพบรรยากาศเก่าๆ ที่มีความสุข

ข. การใช้ภาพแบบ Silhouette

การใช้ภาพแบบ Silhouette หรือใช้ภาพแบบย้อนแสงนี้ ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละคร

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



รูปที่ 4.24 ฉากที่ถ่ายทำโดยการใช้ภาพแบบ Silhouette ที่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก

ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

ดังที่ปรากฏใน รูปที่ 4.24 เป็นฉากที่ “ท็อป”รู้สึกเศร้าจากการถูกปฏิเสธความรักจาก “น้ำ” และมาขอร้องให้ “โชน” ช่วยไม่จีบ “น้ำ” เพราะหากว่าตนรู้ว่าเพื่อนที่สนิทที่สุดกับผู้หญิงที่ทำให้ตนนั้นเจ็บที่สุดเป็นแฟนกันนั้นคงจะไม่สามารถรับได้ ซึ่งการใช้ภาพแบบ Sihouette นี้สื่อถึงอารมณ์ของตัวละครที่กำลังเศร้าและหม่นหมองได้เป็นอย่างดี

ค. การใช้ภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อเน้นความหมาย

รูปที่ 4.25 ภาพระยะไกลแสดงให้เห็นถึงบริบทของชุมชนในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก

ที่มา: พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และวศิน ปกป้อง, 2553

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก มีการใช้ภาพระยะไกลเพื่อเน้นความหมายของบริบทในชุมชน ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเป็นเรื่องราวในอดีต โดยภาพระยะไกลจะแสดงให้เห็นถึงภาพของตัวอาคารบ้านเรือนที่ดูเก่าและภาพของชุมชนที่ดูไม่แออัดวุ่นวายเหมือนในปัจจุบัน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## 4.3 ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท

รูปที่ 4.26 ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท

ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

| | |
|---|---|
| ผู้กำกับ | คมกฤษ ตรีวิมล |
| วันที่เข้าฉาย | 6 ตุลาคม 2548 |
| นักแสดง | ซันนี่ สุวรรณเมธานนท์ รับบท หมู (ไข่ย้อย) |
| | ศิรพันธ์ วัฒนจินดา รับบท ดากานดา |
| | มณีรัตน์ คำอ้วน รับบท นุ้ย |
| | ปาณิสรา พิมพ์ปรุ รับบท พี่แตน |
| ผลิตโดย | 356 ฟิล์ม |

โครงเรื่อง

“หมู” หนุ่มผมยาวมาดเซอร์ เดินเข้าร้านตัดผมเพื่อตัดผมที่ยาวให้เป็นทรง “สกินเฮด” จากนั้นได้เริ่มการเดินทาง ไปยังเกาะพะงัน แต่ในระหว่างที่เดินทางข้ามไปยังเกาะพะงันนั้น “หมู” ได้เดินขึ้นไปชมวิวบนดาดฟ้าเรือและได้เกิดอุบัติเหตุขึ้นทำให้ตกจากดาดฟ้าเรือทำให้ขาหัก “หมู” ถูกนำตัวส่งโรงพยาบาล เกาะพะงัน และได้พบกับ “นุ้ย” พยาบาลสาวยิ้มสวย และ “พี่แตน”

พยาบาลอารมณ์ดี “หมู” ได้เอ่ยถาม “นุ้ย” ว่า แถวนี้มีโปสการ์ดขายบ้างไหม “นุ้ย” บอกว่าแถวนี้ไม่มีโปสการ์ดขายแต่ ถ้าอยากได้พรุ่งนี้จะไปซื้อจาก ท้องศาลามาให้ วันต่อมา “หมู” ได้โปสการ์ดจากนุ้ยและได้เริ่มเขียนข้อความลงบนโปสการ์ด ด้วยคำว่า “สวัสดี ดากานดา”

4 ปีก่อน “หมู” ที่ได้เข้ามาศึกษาที่ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กำลังแสดงอาการประหม่า เมื่อต้องขอรายชื่อเพื่อนๆ ในคณะในการรับน้อง ซึ่งขณะที่ “หมู” กำลังก้มหน้าอยู่นั้น จู่ๆ ก็มีหญิงสาวคนหนึ่ง ยื่นหน้าเข้ามา พร้อมถามว่า “ทำอะไรอ่ะ” แล้วจึงแนะนำตัวเองว่าเธอชื่อ “ดากานดา” และได้แลกเปลี่ยนรายชื่อกับ “หมู” “ดากานดา” เป็นผู้หญิงผิวคล้ำ ที่ยิ้มสวยและมีอัธยาศัยดี จึงทำให้หมูตกหลุมรักตั้งแต่แรกพบ ถึงขนาดต้องเข้าห้องสมุดเพื่อหาความหมายของชื่อ “ดากานดา” นอกจากนั้น “หมู” ได้แอบ โหวตชื่อของ “ดากานดา” ให้เป็นนางแก้ว ในการโหวตคัดเลือกนางแก้วประจำปีของคณะวิจิตรศิลป์ ซึ่ง ทำให้ “ดากานดา” สงสัยว่าใครเป็นคนโหวตให้เธอ ในระหว่างการเตรียมงาน นางแก้ว “ดากานดา” เสนอให้ไปขโมย ไข่ไก่จากคณะเกษตร มาทำเป็นอาหาร โดยส่งให้ “หมู” กับ “ฟุเหยิน” ไปเป็นคนขโมยไข่ไก่ จากฟาร์มของคณะเกษตร แต่ในขณะที่ทั้งคู่กำลังเก็บไข่ไก่อยู่นั้น ทั้งคู่ได้ถูกยามที่เฝ้าฟาร์มไก่ได้พบเจอ และต้องรีบหนีออกมาอย่างทุลักทุเล ทำให้เมื่อหนีกลับมาถึงคณะ “ดากานดา” ได้สังเกตเห็นว่า กระเป๋าเสื้อของ “หมู” ได้มีไข่ย้อยออกมา เนื่องจากไข่ไก่ได้แตกในระหว่างหลบหนี เพื่อนๆ ทั้งคณะเลย เรียก “หมู” ว่า “ไข่ย้อย” ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

ในระหว่างที่ “หมู” นอนพักรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลเกาะพะงัน “หมู” ก็ได้วาดรูปของดากานดา ในเวลาว่าง “นุ้ย” เห็นเข้าจึงได้ขอร้องให้ หมูวาดรูปให้ตนบ้าง “หมู” จึงบอกว่า ถ้าอยากให้วาดให้เหมือน ก็ต้องสเก็ตช์แบบร่างก่อน ยิ่งเยอะยิ่งดี ทั้งคู่จึงได้ไป สเก็ตช์แบบร่างของ “นุ้ย” ที่หาดท้องนายปาน ในขณะที่ “หมู” กำลังสเก็ตช์แบบร่างของ “นุ้ย” อยู่ นักท่องเที่ยวต่างชาติ ได้มาเห็นจึงเกิดความสนใจจึงได้จ้างให้ “หมู”วาดรูปให้ หลังจากนั้น “นุ้ย”ได้พาหมูไปที่บ้านพักของตนกับ “พี่แตน” เพื่อแนะนำหนังสือให้ “หมู” อ่าน ซึ่ง “หมู” ได้หยิบหนังสือเรื่อง เจ้าชายน้อยออกมา พอ “นุ้ย” เห็นดังนั้นจึงบอกว่า หาก “หมู” อ่านแล้วชอบเรื่องนี้ ตนจะซื้อให้ใหม่เลย

3 ปีก่อน “ดากานดา” ได้วางหนังสือเจ้าชายน้อยที่กำลังอ่านลง แล้วเดินไปถามเพื่อนๆ ที่กำลังนั่งล้อมวงเล่นไพ่กันอยู่ ว่าจะไปงานลูกทุ่งวิจิตรกันตอนไหน แต่เพื่อนในวงไพ่กลับไม่สนใจ ดากานดาจึงเดินมาถาม “ไข่ย้อย” ที่กำลังนั่งซ่อมรถมอเตอร์ไซด์อยู่กับ “โก้” ว่าถ้าเสร็จแล้วด้วยจะได้ไปงานลูกทุ่งวิจิตรด้วยกัน เมื่อซ่อมรถเสร็จ “ไข่ย้อย”ก็พบว่า “ดากานดา”กำลังวาดรูปส่งอาจารย์อยู่ แต่รูปที่วาดนั้นดูแข็งจนเกินไป “ไข่ย้อย”จึงแนะนำให้คนจริงๆ มาเป็นแบบ “ดากานดา” จึงให้ “ไข่ย้อย” ทาบทาม “โก้” มาเป็นแบบให้หน่อย จากนั้นทั้งคู่ก็ไปงานลูกทุ่งวิจิตรกัน ในงาน

ลูกทุ่งวิจิตร “ดากานดา” กับ “ไข่ย้อย” เต้นกันอย่างสนุกสนาน และก็ดื่มยาดองกันจนเมา “ไข่ย้อย” จึงพา “ดากานดา” กลับมาส่งที่บ้าน และได้ทาบทาม “โก้” ให้มาเป็นแบบให้กับ “ดากานดา” แม้จะขัดใจตัวเองก็ตาม หลังจากนั้น “ดากานดา” จึงพบว่า “ไข่ย้อย” ไม่ยอมที่จะวาดรูปส่งงานเนื่องจากนางแบบไม่ได้ จึงอาสาเป็นแบบให้กับ“ไข่ย้อย” แทน

ความสัมพันธ์ระหว่าง “หมู”กับ “นุ้ย” เริ่มที่จะพัฒนาไปเรื่อยๆ เนื่องจาก นุ้ยจะเป็นคนขับรถมอเตอร์ไซด์ พาหมูออกไปทำงานวาดรูปให้กับนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นประจำ และในงานวัดประจำปี ทั้งคู่ ก็เสี่ยงเซียมซี ได้หมายเลขเดียวกัน โดยในเซียมซีบอกว่า เนื้อคู่ของคนที่ได้หมายเลขนี้นั้นอยู่ไม่ไกล ทำให้นุ้ยเริ่มที่จะมีใจให้กับหมู แต่หมูก็ยังรู้สึกกลัวกับการพัฒนาความสัมพันธ์ครั้งนี้อยู่

1 ปีก่อน ความสัมพันธ์ระหว่าง “ไข่ย้อย” กับ ดากานดาเริ่มจะห่างเหินกัน เนื่องจาก “โก้” ได้เริ่มตามจีบ “ดากานดา” โดยชวน “ดากานดา” ไปดูละครเวทีเรื่องเจ้าชายน้อย ซึ่ง “ดากานดา” ก็ได้ชวน “ไข่ย้อย” ไปด้วย แต่ “ไข่ย้อย” กลับหลับในโรงละคร เมื่อละครเวทีจบลง ทั้งดากานดาและโก้ ก็เริ่มพูดคุยกันอย่างถูกคอ เมื่อใกล้งานลูกทุ่งวิจิตร “ไข่ย้อย” ก็คิดที่จะร้องเพลง โปรดเถิดดวงใจให้ “ดากานดา” บนเวที แต่เมื่อถึงคราวแสดง “โก้” ได้นำดอกไม้มามอบให้ “ดากานดา” ที่เป็นหางเครื่องในเพลง ทำให้ “ไข่ย้อย” รู้สึกผิดหวังและร้องเพลงผิดคีย์

“นุ้ย” เห็นรูปเขียนของ “ดากานดา” ที่อยู่ในชุดพยาบาล จึงทำให้นุ้ยรู้สึกเสียใจ ประกอบกับ “จิ๋ว” เด็กเร่ร่อนที่สนิทกับ “หมู” และ “นุ้ย” ได้ถูกงูกัดจนเสียชีวิต ยิ่งทำให้ “นุ้ย” รู้สึกเศร้าเป็นอย่างมาก “หมู” เริ่มที่จะลงมือวาดรูปของนุ้ยลงบนผืนผ้าใบแผ่นใหญ่ ตามคำที่ “นุ้ย” เคยขอ

4 เดือนก่อน ความสัมพันธ์ระหว่าง “ไข่ย้อย” กับ “ดากานดา” นั้นห่างเหินกันไปจนแทบไม่ได้คุยกัน “ไข่ย้อย”ไม่ยอมส่งงานวาดรูปโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ “ดากานดา” จึงแอบทำงานนั้นส่งให้แทน “ดากานดา” สงสัยว่า “ไข่ย้อย” เป็นอะไร จึงไม่พูดคุยกับเธอเหมือนเมื่อก่อน “ไข่ย้อย” บอกกับ “ดากานดา” ว่า หลังสอบ จะบอกว่าขอคุยด้วยเธอจึงรีบตอบรับด้วยความยินดี เพราะเธอก็อยากจะรู้เหมือนกันว่าเพื่อนสนิทของเธอเป็นอะไร

“นุ้ย” กับ “หมู” ได้มาโปรย อัฐิ ของ “จิ๋ว” ริมชายหาด นุ้ยจึงถือโอกาสที่สารภาพรักกับ “หมู” แต่กลับไม่ได้คำตอบจาก “หมู”

หลังสอบ “ไข่ย้อย” ได้มาพบกับ “ดากานดา” เพื่อสารภาพความรู้สึกของตัวเอง ซึ่ง “ดากานดา” ได้ตอบกลับมาว่า “ไข่ย้อย”มาทำอะไรเอาป่านนี้ ซึ่งหลังจากที่ได้คำตอบ “ไข่ย้อย” ก็ได้เดินทางมา กรุงเทพฯและได้เข้าร้านตัดผม เพื่อตัดผมเป็นทรงสกินเฮด และได้เดินทางหนีรัก มาทะเลที่เกาะพะงัน

“น้อย” มาที่บ้านพักของหมู และพบว่า หมูนั้นได้ออกเดินทางไปแล้วโดยทิ้ง รูปวาดของน้อยบนผืนผ้าใบใหญ่ให้น้อยตามคำสัญญา

“หมู” ตัดสินใจเดินทางออกจากเกาะพะงัน แต่กลับได้ถูกลุงบุรุษไปรษณีย์เรียกว่า “ไข่ย้อย” ทำให้ “หมู” นั้นตกใจ จึงได้รู้ว่า “ดากานดา” ได้เขียนจดหมายมาหา “หมู” จึงตัดสินใจที่จะส่ง โปสการ์ด ที่เขียนถึงดากานดาทั้งหมด พร้อมกับสมุดบันทึกรู้สึกของตนที่มีไปให้ “ดากานดา” และตัดสินใจที่จะก้าวเดินต่อไปโดยการสานสัมพันธ์ของตนกับ “น้อย” อีกครั้ง

### 4.3.1 การวิเคราะห์มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท

การวิเคราะห์ถึงการปรากฏขึ้นของมิติทางด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์โดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่กับการโหยหาอดีตมาเป็นกรอบในการสำรวจ ดังนี้

#### 4.3.1.1 การถ่ายทอดความทรงจำผ่านการเขียนโปสการ์ด

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท มีลักษณะของการถ่ายทอดเรื่องราวสลับระหว่างอดีตและปัจจุบันของ “หมู” ตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ได้นำเสนอการหวนคำนึงถึงอดีตของ “หมู” ผ่านการเขียนโปสการ์ด ถึง “ดากานดา” เพื่อนสนิทที่ “หมู” หลงรักตั้งแต่แรกพบเมื่อสมัยเข้าเรียนมหาวิทยาลัย ถึงแม้ว่า “หมู” มีตัวเลือกที่หลากหลายในการสื่อสารถึง "ดากานดา" ทั้งทางโทรศัพท์ หรือโปรแกรมสนทนา MSN Messenger ในสมัยนั้น แต่ “หมู” ก็ยังเลือกที่จะเขียนโปสการ์ดถึง “ดากานดา”

รูปที่ 4.27 การเขียนโปสการ์ดถึง “ดากานดา”
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

การเลือกที่จะใช้โปสการ์ด ของ “หมู” เพื่อที่จะเขียนข้อความถึง “ดากานดา” แทนการสื่อสารทางช่องทางอื่น ปรากฏอยู่ในฉากที่ “หมู” เอ่ยขอให้ “นุ้ย” ช่วยหาโปสการ์ด มาให้ และเมื่อ “นุ้ย” เสนอให้ยืมโทรศัพท์ของตนแทนโปสการ์ด แต่ “หมู” ก็ได้ปฏิเสธ

หมู : “เอ่อ โทษครับ ที่นี่มีโปสการ์ดขายเปล่าครับ”

นุ้ย : “โปสการ์ด? ที่นี่ไม่มีหรอก แต่ถ้าอยากจะได้ต้องไปที่ท้องศาลา ทำไมหล่ะ จะติดต่อกับญาติเหรอ เอาโทรศัพท์ของเราก็ได้เอามั้ย?”

หมู : “อ๋อ ไม่เป็นไรครับ พอดีจะเขียนอะไรหาเพื่อนหน่อยอะครับ”

4.3.1.2 การถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันในมหาวิทยาลัย

ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ได้ถ่ายทอดความทรงจำของ “หมู” ในช่วงชีวิตในการเรียนมหาวิทยาลัย โดย “หมู” ศึกษาอยู่คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ “หมู” ได้ตกหลุมรัก “ดากานดา” ตั้งแต่แรกเห็น ดังนั้นเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท จึงได้ถ่ายทอดถึงกิจวัตรประจำวันในมหาวิทยาลัย ตั้งแต่เรื่องของกิจกรรมรับน้อง ที่นักศึกษาทุกคนต้องเข้าร่วม การคัดเลือกนางแก้วของนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ การเรียน การเข้าห้องสมุดเพื่อค้นหาความหมายของชื่อ “ดากานดา” ในพจนานุกรม การส่งงาน การออกพื้นที่ในการฝึกวาดรูป การจัดงานแสดงผลงานของคณะต่างๆ การจัดงานประเพณีลูกทุ่งวิจิตรศิลป์ การสอบ เป็นต้น

4.3.1.3 การถ่ายทอดประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในมหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยพบว่า นอกจากภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ได้ถ่ายทอดเรื่องราวของกิจวัตรประจำวันในมหาวิทยาลัยแล้ว ยังได้ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในมหาวิทยาลัย อีกด้วย ทั้งเรื่องของการไม่ส่งการบ้าน และการโดนจับได้เมื่อไปขโมยไข่ไก่ จากคณะเกษตร

รูปที่ 4.28 “หมู” กับ “ฟุเหยิน” เข้าไปขโมยไข่ไก่ที่คณะเกษตร แต่ถูกจับได้
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

เหตุการณ์ที่เห็นได้ชัดเจน ปรากฏขึ้นในฉาก ที่ “หมู”และ “ฟุเหยิน” ได้เข้าไปขโมยไข่ไก่ ของคณะเกษตร แต่กลับถูกจับได้ซึ่ง “ฟุเหยิน” นั้นหนีออกไปก่อน และ “หมู” เกือบโดนทำร้าย แต่เมื่อหนีออกมาได้สำเร็จกลับถูก “ฟุเหยิน” ที่ชิงหนีออกมาก่อนกำลังใส่ร้าย “หมู” ว่าปล่อยให้ตนนั้นต้องสู้กับคนที่ดูแลไข่ไก่เพียงคนเดียวต่อหน้าเพื่อนๆ ที่คณะ จากนั้น“ฟุเหยิน” ก็รีบขอตัวไปก่อน เมื่อ “หมู” กลับมาถึงด้วยสภาพที่ไข่ไก่ที่ขโมยมาได้แตกเต็มกระเป๋าเสื้อจนย้อยออกมาข้างนอก จึงถูกเพื่อนๆ ล้อว่า ไข่มันย้อยออกมาแล้ว

4.3.1.4 การถ่ายทอดเรื่องราวนอกมหาวิทยาลัยของกลุ่มเพื่อน

การถ่ายทอดเรื่องราวนอกมหาวิทยาลัยของกลุ่มเพื่อนในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท นั้น สามารถเห็นได้ชัดเจน จากความการอาศัยอยู่บ้านพักที่ใกล้เคียงกันในกลุ่ม การรวมตัวของกลุ่มเพื่อนในกลุ่มที่มาทำกิจกรรมต่างๆ ที่บ้านพัก ทั้งการซ้อมร้องเพลง การซ้อมเต้น การช่วยเหลือในการทำการบ้าน การช่วยเหลือในเรื่องของการวาดรูป รวมไปถึงการเล่นไพ่และการซ่อมรถ ที่ปรากฏขึ้นในวัยของมหาวิทยาลัยเนื่องจากวัยรุ่นส่วนใหญ่จะผูกพันกับเพื่อนจึงได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมรวมถึงค่านิยมต่างๆ นอกจากนั้น ภาพยนตร์ยังเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของ “ไข่ย้อย” กับ “ดากานดา” นอกมหาวิทยาลัย ด้วยการที่ “ไข่ย้อย” คอยช่วยเหลือ “ดากานดา” ในเรื่องการล้างพู่กัน และคอยแนะนำในเรื่องของเทคนิคการวาดรูปต่างๆ ให้ “ดากานดา” และ “ดากานดา” อาสาเป็นแบบวาดรูปให้กับ “ไข่ย้อย” เนื่องจากกลัวว่า “ไข่ย้อย” จะไม่มีงานส่งอาจารย์เนื่องจากหาคนมาเป็นแบบไม่ได้ รวมไปถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง “ไข่ย้อย” กับ “โก้” ที่เป็นเพื่อนสนิทต่างคณะและเข้ามาจีบ “ดากานดา” โดยเริ่มต้นจากการที่ มาเป็นแบบวาดรูปให้กับ “ดากานดา” ซึ่งถึงแม้ว่า “โก้” จะเป็นคู่แข่งในเรื่องความรัก แต่ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ ก็ยังเป็นเพื่อนกันเหมือนเดิม

4.3.1.5 การถ่ายทอดประสบการณ์การแสดงออกถึงความรักในวัยมหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ได้ถ่ายทอดประสบการการแสดงออกถึงความรักในวัยมหาวิทยาลัย ในลักษณะของการแอบรักเพื่อนสนิทของ “หมู” ที่มีต่อ “ดากานดา” โดยเริ่มจากการที่ “หมู” เข้าไปค้นหาความหมายของชื่อ “ดากานดา” ในห้องสมุดของมหาวิทยาลัย แอบโหวตชื่อของ “ดากานดา” ให้เป็นนางแก้ว การใช้เคล็ดลับวิธีดูคนที่เรารักว่ารักเราหรือเปล่าที่ได้มาจากแม่ของ “ดากานดา” ด้วยวิธีการนับ 1 ถึง 10 ด้วยการนับเมื่อตอนคนที่เรารักหลับอยู่ถ้า

เค้าตื่นขึ้นมาในระหว่างที่กำลังนับ ถือว่าเค้าก็รักเราเหมือนกัน การเอาใจใส่ของ “หมู” ที่มีต่อ “ดากานดา” ที่ปรากฏขึ้นบ่อยครั้งในภาพยนตร์

รูปที่ 4.29 ฉากที่แสดงถึงการเอาใจใส่ที่มีต่อ “ดากานดา”
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

รูปที่ 4.29 (ซ้าย) เป็นตัวอย่างฉากที่แสดงถึงการเอาใจใส่ที่มีต่อ “ดากานดา” เมื่อตอนที่เริ่มวาดรูปดอกไม้ในวิชาเรียน “ดากานดา” เกิดสงสัยว่าดอกไม้ที่วาดนี้คือดอกอะไร “หมู” ก็วิ่งไปหาคำตอบถึงคณะเกษตร การหัดร้องเพลง โปรดเถิดดวงใจ (รูปที่ 4.29 ขวา) เพื่อที่จะร้องให้กับ “ดากานดา” ในงานลูกทุ่งวิจิตร การล้างพู่กันให้กับ “ดากานดา” การเขียนบันทึกความรู้สึกของตัวเองผ่านสมุดบันทึกเรื่องราวความรักที่ “หมู” ส่งให้กับ “ดากานดา” ในตอนท้ายของเรื่อง เป็นต้น

4.3.1.6 วิถีชีวิตครอบครัวที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ได้ถ่ายทอด วิถีชีวิตครอบครัวที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง ผ่านครอบครัวของ “ดากานดา” ที่อาศัยอยู่กับ พ่อและแม่ โดยครอบครัวของ “ดากานดา”

รูปที่ 4.30 ฉากที่ “หมู” ไปทานข้าวกับครอบครัวของ “ดากานดา”
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ครอบครัวของ “ดากานดา” เปิดร้านอาหารเหนือ มีลักษณะวิถีชีวิตที่เรียบง่าย การพูดจะใช้ภาษา “คำเมือง” ซึ่งเป็นภาษาถิ่นของภาคเหนือตอนบน และการแต่งกายมีลักษณะกลิ่นไอของชาวล้านนา พ่อของ “ดากานดา” ปรากฏตัวพร้อมการเล่นกีตาร์คลาสสิค ที่ให้อารมณ์เหมือนกำลังฟังบทเพลงประจำถิ่น พร้อมร้องเพลง “ล่องแม่ปิง” ที่ขับเน้นถึงบรรยากาศที่สงบ เรียบง่าย และบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นของเชียงใหม่

4.3.1.7 การแสดงถึงประเพณีประจำท้องถิ่น

ผู้วิจัยพบว่าได้มีการแสดงถึงประเพณีประจำท้องถิ่นได้ถูกสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ทั้งประเพณีของทางภาคเหนือและภาคใต้

รูปที่ 4.31 ประเพณีที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

ประเพณีประจำถิ่นในภาคเหนือปรากฏขึ้น ดังรูปที่ 4.31 (ซ้าย) ซึ่งเป็นประเพณีความเชื่อในเรื่องของนางแก้ว ซึ่งเป็นประเพณีที่ส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นของนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ต้องมีการประกอบพิธีเสี่ยงทายเพื่อที่จะเลือกนางแก้วจาก นักศึกษาชั้นปีที่ 1 การจัดงานลูกทุ่งวิจิตรศิลป์ ของนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกๆ 2 ปี

การไหว้สักการะพระธาตุดอยสุเทพ (รูปที่ 4.31 กลาง) เพื่อเป็นสิริมงคล โดยในภาพยนตร์ได้แสดงออกถึงประเพณีรับน้องขึ้นดอย ที่จะเป็นการนำน้องใหม่ ที่เพิ่งเข้ามาศึกษาในชั้นมหาวิทยาลัยปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เดินเท้าขึ้นไป นมัสการพระบรมธาตุดอยสุเทพสิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมืองของชาวเชียงใหม่

ประเพณีประจำถิ่นของภาคใต้ได้ปรากฏขึ้นในฉากงานวัด (รูปที่ 4.31 ขวา) ที่ “หมู” กับ “นุ้ย” ได้ไปเที่ยวงานวัดกัน พร้อมเห็น "พี่แตน" กำลังร้องและรำ อยู่หน้าเวทีการแสดงมโนราห์ การแสดงที่เป็นสัญลักษณ์ของภาคใต้ อย่างสนุกสนาน

4.3.1.8 การเปลี่ยนผ่านของเวลา

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท ได้นำเสนอเรื่องการเปลี่ยนผ่านของเวลาโดยใช้ ลักษณะทางสรีระของ “หมู” ที่เป็นตัวละครเอก และลักษณะวิธีของการดำและการเล่าย้อนความเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในช่วงเวลาปัจจุบันของ “หมู” ดังนี้

รูปที่ 4.32 การนำเสนอเรื่องการเปลี่ยนผ่านของเวลาในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

ทรงผมของ “หมู” หรือ “ไข่ย้อย” โดยทรงผมของหมู ได้เปลี่ยนแปลงไปตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยจาก นักศึกษาผมยาวมาดเซอร์ได้ตัดผมสั้นเป็นทรง “สกินเฮด” ดังนั้นช่วงเวลาปัจจุบันของ “หมู” จึงสามารถรับรู้ได้จากผมสั้นทรง “สกินเฮด” (รูปที่ 4.32 กลาง) และเวลาในความทรงจำของ “หมู” คือช่วงที่ถูกเรียกว่า “ไข่ย้อย” ซึ่งเป็นชื่อที่ “ดากานดา” ตั้งให้ จากเหตุการณ์ขโมยไข่ไก่จากคณะเกษตร และลักษณะทรงผมของ “หมู” หรือ “ไข่ย้อย” จะมีลักษณะที่เป็นผมยาว (รูปที่ 4.32 ซ้าย)

ลักษณะการเปลี่ยนผ่านของเวลาในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท นอกจากจะเห็นได้จากลักษณะของ “หมู” หรือ “ไข่ย้อย” แล้ว ภาพยนตร์ ยังบ่งบอกผ่านข้อความที่เจาะจงช่วงเวลาในอดีตอย่างชัดเจน ดังเช่น เหตุการณ์ที่ “หมู” เริ่มเขียนโปสการ์ดถึง “ดากานดา” จากนั้น ก็มีข้อความที่บอกถึงช่วงเวลาของการพบกันระหว่าง “หมู” และ “ดากานดา” ว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อ 4 ปีที่แล้ว (รูปที่ 4.32 ขวา)

### 4.3.2 การวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท

เนื้อหาในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ถึงการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา และการวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ ดังนี้

4.3.2.1 การใช้สัญลักษณ์ภาพที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต

ในการใช้สัญลักษณ์ภาพที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต ผู้วิจัยสามารถพบสัญลักษณ์ภาพที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ได้ดังนี้

ก. สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ

โดยสถานที่ที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท เพื่อสื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต คือจังหวัดเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เนื่องจากสถานที่ดังกล่าวปรากฏเป็นเรื่องราวในความทรงจำของ “หมู”หรือ “ไข่ย้อย” ที่มีต่อ “ดากานดา” โดยภาพของจังหวัดเชียงใหม่ให้ความรู้สึกถึงความสงบ เรียบง่าย ในส่วนของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่นั้น ให้ความรู้สึกถวิลหาอดีตในช่วงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมหาวิทยาลัย

อุปกรณ์ประกอบฉากที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีตที่ปรากฏในภาพยนตร์ ได้แก่ โปสการ์ด เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสนทนา MSN Messenger โปรแกรม Paint ตู้ไปรษณีย์ เป็นต้น โดยอุปกรณ์เบื้องต้นที่กล่าวมานั้น ให้ความรู้สึกถึงอุปกณ์กรที่อยู่ในวันวานที่ผ่านพ้นไปแล้ว

ข. เครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ที่สื่อถึงความรู้สึกถวิลหาอดีต คือเครื่องแต่งกายชุดนักศึกษา และชุดพื้นเมืองที่พ่อกับแม่ของ “ดากานดา” สวมใส่ เพราะสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของชาวเชียงใหม่ ที่ดูเรียบง่าย

ค. การเขียนจดหมายเพื่อเล่าเรื่องราวของความทรงจำ

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สื่อถึงการถวิลหาอดีต โดยการเล่าเรื่องราวของ “หมู” ผ่านรูปแบบการเขียนจดหมายลงบนโปสการ์ดถึง “ดากานดา” เพื่อนสนิทที่ตน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แอบรักมา 4 ปี อีกทั้งการเขียนจดหมายหรือการเขียนโปสการ์ดนั้นไม่ได้เป็นที่นิยมแล้วในปัจจุบัน จึงทำให้การเขียนจดหมายในภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงสื่อถึงความรู้สึกของการบันทึกความทรงจำและการเล่าเรื่องราวที่ผ่านพ้นไปแล้วในอดีตได้อย่างชัดเจน

4.3.2.2 การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม

การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม ในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการสร้างความหมายตรงกันข้ามเพื่อเน้นความหมายของอีกสิ่งหนึ่งให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกความเป็นคู่ตรงข้ามที่ปรากฏขึ้นได้ ดังต่อไปนี้

ก. การใช้วิธีการแบบดั้งเดิมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่

ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท มีการสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้ามที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตด้วยการนำเสนอในเรื่องของการใช้วิธีการแบบดั้งเดิมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่

รูปที่ 4.33 เปรียบเทียบรูปที่วาดด้วยมือ กับ รูปที่วาดผ่านคอมพิวเตอร์
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

การใช้วิธีการแบบดั้งเดิมที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นอยู่ในช่วงชีวิตในวัยเรียนมหาวิทยาลัยของ “หมู”หรือ “ไข่ย้อย” เนื่องจาก “หมู” นั้นเรียนในคณะวิจิตรศิลป์ ที่เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ การวาดภาพ ดังนั้นวิธีการวาดรูปแบบดั้งเดิมโดยใช้ดินสอในการวาดรูป (รูปที่ 4.33 ซ้าย) และใช้พู่กันในการลงสี จึงได้ปรากฏขึ้น แต่ในช่วงการเรียนในช่วงปีที่ 3 เริ่มมีการใช้คอมพิวเตอร์ในการวาดภาพ โดยเป็นการวาดผ่านโปรแกรม Paint (รูปที่ 4.33 ขวา) ซึ่งเป็นโปรแกรมพื้นฐานของการวาดรูป ซึ่งคอมพิวเตอร์ และโปรแกรม Paint นั้นเปรียบได้กับการีใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่

ข. ความรับผิดชอบที่มีน้อยในวัยเรียนกับความรับผิดชอบที่มากขึ้นในวัยทำงาน

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่องเพื่อน สนิท ได้มีการสื่อความหมายให้เห็นถึงความเป็นคู่ตรงข้ามของความรับผิดชอบที่แตกต่างกันในช่วงวัยเรียนกับวัยทำงานโดยถ่ายทอดผ่านประสบการณ์ของ “หมู” ที่ต้องพบเจอ

รูปที่ 4.34 ความเป็นคู่ตรงข้ามของความรับผิดชอบที่แตกต่างกันในช่วงวัยเรียนกับวัยทำงาน
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

ชีวิตในวัยเรียนของ “หมู” ในระดับมหาวิทยาลัยนั้นภาพยนตร์สื่อถึงความเอาแต่ใจ และไม่มีความรับผิดชอบในเรื่องของการส่งงานของ “หมู” ดังปรากฏในฉากที่ “ดากานดา” เอ่ยถามว่าตกลงจะส่งงานหรือไม่ (รูปที่ 4.34 ซ้าย) และ “หมู” ได้บอกว่าไม่ส่ง ดังบทสนทนาที่ปรากฏต่อไปนี้

ดากานดา : “นี่ ตกลงจะไม่ส่ง portrait ใช่ป่ะ?”

“หมู” พยักหน้าตอบ

ดากานดา : “ทำไมไม่ส่งวะ ไหนบอกว่าจะส่งไง”

หมู : “ไม่รู้ดิ หาแบบไม่ได้ ไม่มีอารมณ์วาดด้วย”

ดากานดา : “หืม ข้ออ้างเยอะนะแก”

ในส่วนชีวิตในการทำงาน ได้เกิดขึ้นเมื่อ “หมู” ได้มาอาศัยอยู่ที่ เกาะพะงัน เนื่องจากอุบัติเหตุตกจากดาดฟ้าเรือซึ่งทำให้ขาหัก “หมู” จึงเริ่มคิดที่จะประหยัดเงิน ด้วยการที่แกล้งทำเป็นหลับเมื่อหมอมา เพื่อที่จะพักอยู่โรงพยาบาลเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย แต่เมื่อ “นุ้ย” ได้เริ่มแนะนำให้หมู เริ่มหาเงินจากการวาดรูปให้กับนักท่องเที่ยว (รูปที่ 4.34 ขวา) ก็ทำให้หมูได้มีมุมมองในการใช้ชีวิตใหม่ และมีความรับผิดชอบมากขึ้น และในท้ายที่สุด “หมู” ได้นำเงินที่ได้ไปเช่าบ้าน เพื่อเป็นที่พักอาศัยแทนการอยู่โรงพยาบาล ดังที่ปรากฏในการเล่าถึงการทำงานของ “หมู”

ในการเขียนโปสการ์ดถึง “ดากานดา” ว่า “หวัดดีดากานดา แกต้องไม่เชื่อหูแน่ๆ ชั้นจะบอกว่าตอนนี้ ไอ้ไข่ย้อยของพวกแก คิดหากินกับการวาดรูปเป็นแล้วนะเว้ย ที่ชั้นเล่าไปครั้งก่อนๆ ว่ามีฝรั่งอยากให้วาดรูปให้ ตอนนี้มีอีกหลายคนเลยแหละ นุ้ยกับชั้นไปหาดท้องนายปานอาทิตย์ละ สาม-สีวัน ก็แล้วแต่จะมีฝรั่งแถวนั้นนัดให้ชั้นวาดรูปให้ กิจวัตรประจำวันของชั้น ตอนนี้ เลยแทบไม่ได้เป็นคนไข้ของโรงพยาบาลแล้ว”

4.3.2.3 การใช้อนุนามนัย

การใช้อนุนามนัยได้ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยการปรากฏขึ้นในบทสนนาของ “พี่แตน” ที่กล่าวถึง พาต้า ที่ให้ความหมายแทนถึง กรุงเทพมหานคร ว่า “เป็นคนกรุงเทพฯ เหรอ พี่ก็คนกรุงเทพฯ อุ้ยตายแล้ว คุยมาตั้งนานไม่รู้ว่าบ้าน เดียวกัน แต่พี่โชคร้าย ต้องพลัดพรากจากถิ่นฐานบ้านเกิดมาอยู่ที่นี่ แต่พันพรือ แล้วก็ยังไม่ชิน มันไม่ใช่บ้านเรา น้องหมูว่างั้นมั้ย อุ้ย พี่นี่ปรับตัวแทบตายเลย นี่คิดถึงกรุงเทพฯนะนี่ เป็นไง พาต้า พาต้า ที่มีคิงคอง อะน้องหมู นี่พี่คิดถึงมากเลยไม่ได้ไปมานาน อุ้ยน้องนุ้ยนี่ไม่มีปัญญาหรอก ชาตินี้ไม่มีปัญญาเห็นหรอก สมัยก่อนนี่พี่ไปหมด พาต้า ไทยไดมารู”

รูปที่ 4.35 พระธาตุดอยสุเทพ
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

นอกจากนี้ยังมีการปรากฏภาพ พระธาตุดอยสุเทพ (รูปที่ 4.35) ในฉากกิจกรรม รับน้องขึ้นดอยที่ต้องไปนมัสการพระธาตุดอยสุเทพเพื่อเป็นสิริมงคล ซึ่งภาพของ พระธาตุดอยสุเทพที่ปรากฏขึ้นนั้น เป็นการยืนยันให้ผู้ชมได้ทราบว่าเหตุการณ์นี้ได้เกิดขึ้นที่ จังหวัดเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.3.2.4 การใช้ภาษาภาพเชิงเทคนิค

ในการวิเคราะห์เรื่องการใช้ภาษาภาพเชิงเทคนิคที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ที่สื่อความหมายถึงการถวิลหาอดีต ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้ภาษาภาคเชิงเทคนิค ดังนี้

ก. การจัดแสงแบบ High Key

การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ใช้การจัดแสงแบบ High Key เพื่อสื่อความหมายถึง การมองโลกในแง่ดี การรู้สึกหวนคำนึงถึงช่วงเวลาที่มีความสุขในอดีต ตามเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ ที่เป็นเรื่องราวของความรักในช่วงของการเรียนมหาวิทยาลัย อีกทั้งยังสื่อให้เห็นถึงภาพของชุมชนที่สงบและมีความสุข

ข. การลำดับภาพเพื่อย้อนความ

การลำดับภาพของภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท เป็นการลำดับภาพเพื่อย้อนความหลังของ “หมู” ให้ผู้ชมได้ทราบถึงสาเหตุว่าทำไม “หมู” ถึงต้องเดินทางมาที่เกาะพะงัน โดยในเรื่อง ได้มีการลำดับภาพสลับเหตุการณ์ในปัจจุบันของหมูที่ใช้ชีวิตอยู่ที่เกาะพะงัน กับเหตุการณ์ในอดีตของ “หมู” กับ “ดากานดา” ในสมัยที่เรียนมหาวิทยาด้วยกันที่เชียงใหม่ ซึ่งการลำดับภาพเพื่อย้อนความนี้ ทำให้ผู้ชมได้รู้สึกว่ากำลังย้อนรำลึกถึงอดีตไปพร้อมๆ กันกับ “หมู”

ค. การใช้ภาพระยะไกล (Long Shot)

การใช้ภาพระยะไกล ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั้นเป็นการเน้นสื่อความหมายของบริบทในชุมชน ว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นที่ใด นอกจากนั้น ภาพชุมชนที่ปรากฏยังให้ความรู้สึกถึงวัฒนธรรมประเพณีของแต่ละพื้นที่อีกด้วย

4.3.2.5 การสร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท นั้นได้มีการสร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.36 สัมพันธบทที่เกิดขึ้นกับภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน
ที่มา: คมกฤษ ตรีวิมล, 2548

โดยเหตุการณ์ที่ปรากฏถึงสัมพันธบทกับภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน เกิดขึ้นในตอนเปิดเรื่อง ที่ “หมู” ได้เดินเข้าร้านตัดผม โดยช่างตัดผม (รูปที่ 4.36 ซ้าย) ที่ตัดผมให้ “หมู” นั้นมีลักษณะการรูปร่าง ทรงผม การแต่งกาย และวิธีตัดผม เหมือน พ่อของ “น้อยหน่า” ในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน (รูปที่ 4.36 ขวา) ที่มีวิธีการตัดผมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยการใช้ ปัตตาเลี่ยนกับหวีเท่านั้น ซึ่งวิธีการนำเสนอวิธีตัดผมนั้นเป็นวิธีเดียวกันกับวิธีที่พ่อของ “น้อยหน่า” ใช้ในเรื่องแฟนฉัน และในตอนท้ายของเรื่องที่เล่าย้อนว่า “หมู” ได้เดินเข้าร้านตัดผม ก็สามารถเห็นป้ายชื่อร้าน “สมัย บาร์เบอร์” ได้อย่างชัดเจน และเป็นการยืนยันให้ผู้ชมทราบว่า คนที่ตัดผมให้ “หมู” คือพ่อของน้อยหน่า

4.3.2.6 การสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีต

ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ได้มีการสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีต หลายบทเพลง โดยมุ่งเน้นให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เกิดความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีตผ่านบทเพลงที่ปรากฏขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 4.3 การสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีตของภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท

| ชื่อเพลง | ศิลปิน | ฉาก |
|---|---|---|
| สาวเทคนิค | ฌามา | บนเรือข้ามฟากไปเกาะพะงัน ที่เป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ “หมู” ตกจากดาดฟ้าเรือ |
| ล่องแม่ปิง | จรัล มโนเพ็ชร | “หมู” ไปบ้าน “ดากานดา” ครั้งแรก และพ่อของ “ดากานดา” กำลังดีดกีตาร์ร้องเพลงนี้อยู่ |

ตารางที่ 4.3 การสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีตของภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท (ต่อ)

| ชื่อเพลง | ศิลปิน | ฉาก |
|---|---|---|
| โปรดเถิดดวงใจ | ทูล ทองใจ | ฉากที่พ่อของ “ดากานดา” ร้องเพลงให้แม่ของ “ดากานดา” ฟัง “หมู” จึงได้รู้ว่า เพลงเป็นเพลงที่ พ่อของดากานดาใช้จีบแม่ของเธอ และเพลงนี้ ยังปรากฏขึ้นอีกครั้งในฉากที่ “หมู” ได้ร้องเพลง ในงานลูกทุ่งวิจิตร |
| โด เร มี | พรชิตา ณ สงขลา | ปรากฏในงานลูกทุ่งวิจิตร |
| ไอ้หนุ่มผมยาว | ดนู ฮันตระกูล | ปรากฏในงานลูกทุ่งวิจิตร |
| โฟ ดี ฟาย | ปีเตอร์ สารีวงษ์ | ปรากฏในงานลูกทุ่งวิจิตร |
| บุพเพสันนิวาส | อี๊ด วงฟลาย | ปรากฏในงานลูกทุ่งวิจิตร โดยนักร้องที่ร้องเพลงนี้ ใช้เป็นเพลงบอกรัก “ดาว หางดง” ซึ่งเมื่อ “ดากานดา” ได้ยินจึงได้บอกว่า หากมีคนทำอย่างนี้ให้นะ รักตายเลย ซึ่งเป็นได้ทำให้ “หมู” ได้ร้องเพลง โปรดเถิดดวงใจ ในงานลูกทุ่งวิจิตร |
| ทำอะไรสักอย่าง | ป้าง นครินทร์ | “หมู” กำลังนั่งดื่มเหล้ากับ “โก้” เพื่อทาบทามโก้ให้ไปเป็นแบบให้กับ “ดากานดา” ตามที่ “ดากานดา” ขอร้องมา |
| สุด สุด ไปเลย | นูโว | ฉากต่อเนื่องในขณะที่ดื่มเหล้า “หมู” พยายามพูดไม่ให้ “โก้” ตอบตกลงไปเป็นแบบให้ “ดากานดา” โดยบอกว่า การเป็นแบบวาดภาพมันทรมาน และเสี่ยงกับการเป็นอัมพฤกษ์ |
| ดับเครื่องชน | ไมโคร | “หมู” เมา และบอก “โก้”ว่า รูปที่วาดไม่เหมือนนั้นมันมีอาถรรพ์ เพื่อไม่ให้ “โก้” ไปเป็นแบบให้กับ “ดากานดา” |
| รักคือฝันไป | สาว สาว สาว | ฉากร้องเพลง รอบกองไฟ ตอนออกค่ายวาดรูปวิว ของคณะวิจิตรศิลป์ |
| คุณลำใย | ลูกนก สุภาพร | ฉากซ้อมร้องเพลง เพื่อไปแสดงงานลูกทุ่งวิจิตร |
| ช่างไม่รู้เลย | บอย พีชเมกเกอร์ | ปรากฏขึ้นตอนที่ “หมู” สารภาพความรู้สึกกับ “ดากานดา” และปรากฏขึ้นอีกครั้งตอน End Credit ของเรื่อง |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ลักษณะด้านมิติของเนื้อหาที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตที่เด่นชัด คือ การถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ของตัวละครที่เกิดขึ้นในอดีต เช่นการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในเรื่องกิจวัตรประจำวันในวัยเรียนในแต่ละช่วงวัยและเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น การถ่ายทอดเรื่องของภาพชุมชนที่เรียบง่ายในอดีต และการแสดงถึงชีวิตครอบครัวที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง

ลักษณะด้านการประกอบสร้างการถวิลหาอดีตที่ปรากฏขึ้นอย่างเด่นชัดในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ การใช้ภาพระยะไกลเพื่อเน้นความหมาย ที่สื่อถึงภาพบรรยากาศของชุมชนในอดีตและยังสื่อถึงความเรียบง่ายไม่วุ่นวาย การใช้สัญลักษณ์ภาพที่สื่อความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีต การให้ความหมายของคู่ตรงข้าม การใช้แสงแบบ High Key และการสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงและภาพยนตร์ในอดีต โดยสิ่งที่ปรากฏขึ้นทั้งหมดนี้ทำให้เกิดความรู้สึกถึงการถวิลหาอดีตได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 5

# สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามิติด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่สะท้อนการถวิลหาอดีต และเข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายที่สื่อถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย โดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีต แนวทางการศึกษาเชิงสัญญะวิทยา การวิเคราะห์ภาษาภาพเชิงเทคนิค และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) “การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” ได้เลือกภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงการถวิลหาอดีต ที่สามารถแบ่งการถวิลหาอดีตได้อย่างชัดเจนตามช่วงวัย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” ที่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาของการถวิลหาอดีตในวัยเรียนชั้นประถมศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง “สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก” ที่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาของการถวิลหาอดีตในวัยเรียนชั้นมัธยมศึกษา และภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ที่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาของการถวิลหาอดีตในวัยเรียนระดับมหาวิทยาลัย โดยจะสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลให้ทราบดังต่อไปนี้

## 5.1 สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” นั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ ดังนี้

5.1.1 มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์

5.1.2 การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

### 5.1.1 มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์

เนื้อหาในส่วนนี้เป็นการสรุป มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก และภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท โดยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดหลังสมัยใหม่กับการโหยหาอดีตมาเป็นแนวทางในการศึกษาในหัวข้อดังกล่าว สามารถสรุปได้ 5 ประเด็น ดังนี้

5.1.1.1 การถ่ายทอดความทรงจำ

ผลการวิเคราะห์พบว่า ภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่องนั้น ได้มีการสื่อความหมายเกี่ยวกับการถ่ายทอดความทรงจำเหมือนกันทั้งหมด แต่รูปแบบในการถ่ายทอดความทรงจำจะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละช่วงวัยของตัวละครในภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน เป็นการเล่าถึงความทรงจำในวัยเด็กที่อยู่ในลิ้นชักความทรงจำ ผ่านการได้ยินบทเพลงในอดีตแล้วนึกถึงเรื่องราวซ่อนอยู่ในความทรงจำ ภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท ได้มีการถ่ายทอดความทรงจำของตัวละครเอกของเรื่อง โดยการเขียนโปสการ์ด ที่บอกเล่าเรื่องราวของความเป็นมาของตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต

การถ่ายทอดความทรงจำที่เกิดขึ้นนอกจากจะเป็นวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวของความทรงจำแล้วยังมีการถ่ายทอดความทรงจำในวัยเด็กในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน ที่ถ่ายทอดการเล่นของเด็กที่อยู่ในความทรงจำของตัวละครนั่นก็คือ จินตนาการในวัยเด็กผ่านบทบาทสมมติ ซึ่งเป็นการเล่นที่เกิดขึ้นในช่วงการพัฒนาการของเด็ก ซึ่งเป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็ก โดยการเล่นสวมบทบาทสมติของเด็กที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน ได้แก่ การเล่นตุ๊กตากระดาษ การเล่นพ่อ-แม่-ลูก การเล่นสวมบทบาทละครเรื่องดาวพระศุกร์ การเล่นสวมบทบาทละครเรื่องบ้านทรายทองผู้หญิง ซึ่งทั้งดาวพระศุกร์และบ้านทรายทองนั้นเป็นละครทางโทรทัศน์ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในอดีต และการเล่นสวมบทบาทเรื่องกระบี่ไร้เทียมทาน ซึ่งเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์กำลังภายในของจีน ที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชายในขณะนั้น นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันก็ยังมีการถ่ายทอดความทรงจำที่มีต่อการเล่นเกมของเด็กออกมาในภาพยนตร์อีกด้วย เช่น การเล่นกระโดดยางของกลุ่มเด็กหญิง และการเล่นเป่ากบของกลุ่มเด็กผู้ชาย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

กล่าวได้ว่าการถ่ายทอดความทรงจำ เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตซ้ำในการหวนรำลึกถึงวันวานที่มีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับ Tannock (1995 อ้างถึงใน สุขสม หินวิมาน, 2542) ที่ได้กล่าวถึงการถวิลหาอดีตว่าเป็นขั้นตอนแห่งวันวานอันหวานชื่น (Prelapsarian World) หรือเป็นยุคทองแห่งอดีตที่สดใส เป็นชีวิตวัยเยาว์ เป็นขั้นวัฒนธรรมที่วัฒนธรรมดั้งเดิมทางพลังและคุณค่า นอกจากนั้น Stewart (1993) ที่ได้อธิบายว่าความทรงจำมีที่มาที่ไป มีตรรกะ และมีโครงสร้างอยู่ในตัว การถวิลหาดังกล่าวมักเป็นเรื่องของจิตใจและอุดมการณ์ เพราะว่าอดีตที่เราถวิลหานั้นไม่เคยฟื้นกลับมามีชีวิตได้อีกครั้ง ยกเว้นส่วนที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าแบบต่างๆ อดีตมักจะขาดหายไปแต่ก็พร้อมที่จะผลิตซ้ำตัวเองเพื่อเตือนความทรงจำของผู้คนให้รู้สึกว่ามันได้เลือนหายไปแล้ว สอดคล้องกับ Baudrillard (1983 อ้างถึงใน สุดาวรรณ์ เตชะวิบูลย์วงศ์, 2543) ที่อธิบายว่า การโหยหาอาลัยอดีต คือ ความรู้สึกโหยหาอาลัยอดีตจึงเป็นความรู้สึกด้านบวก และผสานเข้ากับความงาม ความสุข และความสนุกสนานของอดีต

5.1.1.2 การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีต

ผลการวิเคราะห์พบว่า การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีต คือลักษณะของเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตได้อย่างชัดเจน เนื่องด้วยภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์พบว่ามีเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดประสบการณ์ของตัวละครออกมาอย่างชัดเจนตามช่วงวัย โดยสามารถแบ่งการถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีตได้ 3 ลักษณะดังนี้

ก. ประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวัน

ผลการวิเคราะห์พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องได้ถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันออกมาในภาพยนตร์เหมือนกัน แต่แตกต่างในเรื่องของช่วงวัย กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน และภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ได้ถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันในโรงเรียนเหมือนกัน ตั้งแต่การเข้าแถวเคารพธงชาติ จนกระทั่งเลิกเรียน อีกทั้งยังมีในส่วนของกิจกรรมของโรงเรียนเรียนที่เกิดขึ้น ได้แก่ กิจกรรมงานวันเด็กในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน กิจกรรมของชมรมต่างๆ และการแข่งขันกีฬา ในภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ส่วนในภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท ก็ได้ถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรประจำวันในรั้วมหาวิทยาลัย ตั้งแต่การเข้ากิจกรรมรับน้อง การเรียน การส่งงาน การสอบ เป็นต้น

ข. ประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์

ผลการวิเคราะห์พบว่า ประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ นั้นได้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเช่นเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในแต่ละวัย ดังเช่นภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน มีการปรากฏขึ้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในเรื่อง คือการเป็น เหา และการล้อชื่อ พ่อ-แม่ ที่มักปรากฏขึ้นเฉพาะช่วงวัยเด็ก ภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ได้ปรากฏในเรื่องการถูกลงโทษของครูผู้สอน และครูฝ่ายปกครอง มีการนำเสนอเรื่องราวของการแซงคิว การชกต่อย และการแกล้งเพื่อนในห้องเรียน ส่วนภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท มีการถ่ายทอดเรื่องราวของความคึกคะนองในวัยมหาวิทยาลัย ที่มีการเข้าไปขโมยไข่ไก่จากคณะเกษตร แต่กลับถูกจับได้จนต้องรีบหนีออกมา

ค. ประสบการณ์เรื่องความรัก

ผลการวิเคราะห์พบว่า มีการถ่ายทอดประสบการณ์เรื่องความรักในหลากหลายรูปแบบ ที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง โดยเรื่องราวและมุมมองของความรักที่เกิดขึ้นก็แตกต่างกันออกไปตามแต่ละช่วงวัย โดยภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน เป็นเพียงเรื่องราวของการหวนคำนึงถึงเรื่องราวในอดีตของตัวเองกับผู้หญิงที่เป็นเพื่อนสนิทในวัยเด็ก ที่เป็นความทรงจำสีจาง ในลิ้นชักแห่งความทรงจำ ภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของความรักผ่านมุมมองของวัยรุ่น มีต่อความรักว่าความรักเป็นสิ่งที่สวยงาม ส่วนในภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท ได้มีการถ่ายทอดความรักในรูปแบบของการแอบรักเพื่อน แต่ไม่มีความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับความจริง นอกจากจะถ่ายทอดเรื่องราวของความรักระหว่างชายและหญิงแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า มีการถ่ายทอดเรื่องราวของความรักในกลุ่มเพื่อนได้อย่างชัดเจน ทั้งในวัยเด็กของภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน ชีวิตในโรงเรียนมัธยมในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ที่มีทั้งการช่วยเหลือกัน การน้อยใจกัน และการเสียสละในเรื่องของความรัก รวมไปถึงการถ่ายทอดเรื่องราวของกลุ่มเพื่อนในมหาวิทยาลัย ในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของปรัชญา เปี่ยมการุณ (2555) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การประกอบสร้างสุนทรียะแห่งรัก และ ภาพสะท้อนสังคมในหนังรักไทย พ.ศ. 2548-2552 ผลการวิจัยพบว่า นัยยะสำคัญของกระแสนิยมภาพยนตร์รักของไทยมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และสามารถแบ่งได้ 4 ประเภทหลักคือ ภาพยนตร์รักวัยรุ่นสนุกสนาน ภาพยนตร์รักโรแมนติก ภาพยนตร์รักแบบครอบครัว และภาพยนตร์รักหลากหลาย

จากลักษณะการถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีตที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีตในรูปแบบต่างๆ ในภาพยนตร์ ทำให้ผู้รับสารได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่ถูกถ่ายทอดออกมา เนื่องจากเป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในอดีต ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการถวิลหาอดีต สอดคล้องกับที่ พัฒนา กิติอาษา (2546) ชี้ว่า ประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ชีวิต โดยเฉพาะประสบการณ์อดีต เป็นฐานที่มั่นที่สำคัญของอาการโหยหาหรือถวิลหาอดีต ประสบการณ์ตรงนี้เองที่เป็นวัตถุของการโหยหา เป็นพื้นที่ของการคิดคำนึงและจินตนาการ รวมทั้งเป็นที่มาของแรงบันดาลใจ เรื่องเล่า หรือวิธีที่จะสร้าง รื้อฟื้น หรือจำลอง เพื่อให้การเรียกหาอดีตให้หวนคืนมานั้นบังเกิดผลในความเป็นจริง ซึ่งสอดคล้องกับ Turner and Bruner (1986) ที่อธิบายว่า ประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ชีวิตดังกล่าวมีความหมายในลักษณะเป็นสิ่งเฉพาะตัวของมนุษย์แต่ละคน มนุษย์ไม่เพียงแต่เข้าร่วม (ประสบการณ์) ในฐานะผู้กระทำ หากยังถูกหล่อหลอมจากการกระทำนั้นด้วย Baudrillard (1983 อ้างถึงใน สุดาวรรณ เตชะวิบูลย์วงศ์, 2543)

5.1.1.3 การถ่ายทอดภูมิปัญญาดั้งเดิมและประเพณีประจำท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์พบว่า เนื้อหาในภาพยนตร์ได้มีการสอดแทรก การถ่ายทอดภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมและประเพณีประจำท้องถิ่นดังนี้

การถ่ายทอดภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันและภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก โดยภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันปรากฏอยู่ในฉากที่ “เจี๊ยบ” ติดเหา มาจากโรงเรียน แม่ของเจี๊ยบ จึงต้องนำใบน้อยหน่ามาสระผมให้เจี๊ยบ ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงการใช้ภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม ส่วนในภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ได้มีการนำเสนอการใช้ภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมมาใช้เพื่อพัฒนาความสวยของ “น้ำ” โดยการใช้ ใยบวบและมะขามเปียกในการขัดผิว จากนั้นจึงนำขมิ้นมาทาตัวเพื่อบำรุงผิว

การถ่ายทอดประเพณีประจำถิ่นปรากฏได้ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท โดยมีการถ่ายทอดผ่านประเพณีประจำถิ่นของภาคเหนือคือ การประกอบพิธีเสี่ยงทายเพื่อที่จะเลือกนางแก้วของคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การจัดงานลูกทุ่งวิจิตรศิลป์ ประเพณีรับน้องขึ้นดอยของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อไปนมัสการพระบรมธาตุดอยสุเทพ นอกจากนี้ยังมีการ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ถ่ายทอดถึงประเพณีประจำถิ่นของภาคใต้ คือ การแสดงมโนราห์ ที่ปรากฏอยู่ในฉากงานวัด สอดคล้องกับที่ Robertson (1990 อ้างถึง เพ็ญสิริ เศวตวิหารี, 2541) ได้กล่าวถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ทำให้เกิดแนวคิดโหยหาอดีตขึ้น โดยที่ความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงไปถึงอดีตโดยเน้นเรื่องของอัตลักษณ์ทางชนชาติ (National Identity) และการรวมกันระหว่างเชื้อชาติต่างๆ ในโลก ลักษณะการผสมผสานทางเชื้อชาติก่อให้เกิดความแตกต่างของลักษณะทางสังคมที่ลดน้อยลง แต่ก่อให้เกิดความโหยหาในความเป็นอัตลักษณ์เดิมของชนชาติเกิดขึ้นมาคู่กัน สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ คณิตา ซองศิริ (2553) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายเรื่อง “การโหยหาอดีต” ในรายการปกิณกะบันเทิงทางโทรทัศน์ชุด “ตลาดสดสนามเป้า” โดยผลการวิจัยพบว่า ส่วนหนึ่งของกลวิธีสร้างเนื้อหาของรายการ ได้มีการสร้างคุณค่าในเรื่องวัฒนธรรมประเพณี

5.1.1.4 การเปลี่ยนผ่านของเวลา

ผลการวิเคราะห์พบว่า การเปลี่ยนผ่านของเวลา ได้ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ ทั้ง 3 เรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องราวในอดีตโดยใช้การเปลี่ยนผ่านของเวลามาเป็นตัวกำหนดระยะของเวลาที่ผ่านพ้นไป ในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน ได้มีการบอกถึงเวลาที่ชัดเจนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความทรงจำของ “เจี๊ยบ” โดยเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2528 นอกจากนั้นภาพยนตร์ยังได้มีการเปรียบเทียบภาพชุมชนในอดีตกับปัจจุบันเพื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลา เพื่อตอกย้ำให้ผู้ชมรู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเหตุการณ์ที่ผ่านพ้นไปแล้ว ภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก ได้มีการนำเอา กระดานดำ ที่เต็มไปด้วยข้อความของนักเรียนในช่วงปิดภาคเรียนมาใช้ในการบ่งบอกถึงช่วงเวลาที่กำลังเปลี่ยนผ่านไป ในภาพยนตร์ รวมไปถึงตอนท้ายของเรื่องที่มีข้อความบอกให้ได้รู้อย่างชัดเจนว่า เวลาได้ผ่านพ้นไปแล้วจากเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ 9 ปี ซึ่งเหมือนกับภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ที่ใช้วิธีการขึ้นข้อความอย่างชัดเจน เพื่อบ่งบอกเวลาว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ในช่วงเวลาใด สอดคล้องกับ McLuhan (1960 อ้างถึงในสุวรรณมาศ เหล็กงาม, 2552) ได้เสนอแนวคิด “กระจกมองย้อนสังคม” (Car’s Rear-view Mirror) เพื่อมาอธิบายวิถีทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออื่นๆ ได้สร้างการรับรู้ของคนเราเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีต (History) อันเป็นความสามารถที่จะ “มองย้อนกลับไปสู่อดีต” (Look Backwards at the Past) ของภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโทรทัศน์ ในการประกอบสร้างมุมมองและเหตุการณ์และกระบวนการแห่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต สิ่งที่เกิดขึ้นจริงในอดีตนั้นได้สูญหายผ่านพ้นไปแล้ว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

(The Real History is Both Lost) แต่ได้ถูกแทนที่และถ่ายทอดในรูปแบบของการจำลอง จินตนาการ และภาพลวงตา

5.1.1.5 ภาพชุมชนในอดีต

ผลวิเคราะห์พบว่า ภาพชุมชนในอดีต ได้ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันอยู่บ่อยครั้ง อาทิ เส้นทางการขับรถมอเตอร์ไซด์ของพ่อเจี๊ยบ ที่ต้องขับรถไปส่ง “เจี๊ยบ”ไปโรงเรียนในตอนเช้าทุกวัน ภาพของฝั่งตลาดเมื่อเจี๊ยบปั่นจักรยานผ่าน ซึ่งภาพของชุมชนที่ปรากฏขึ้นนั้นเป็นชุมชนที่ดูเรียบง่าย ไม่วุ่นวาย ส่วนในเรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ปรากฏภาพชุมชนในอดีตผ่านทางรูปทรงของตัวอาคารที่ดูย้อนยุคมากกว่าที่จะแสดงให้เห็นภาพของชุมชนในอดีตอย่างชัดเจนดังภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน ดังที่ ชูศักดิ์ เดชเกรียงไกรกุล และมนัสศิริ เผือกสกนธ์ (2548) ได้อธิบายว่า การหวนให้คิดถึงอดีต (Nostalgia) เป็นการครุ่นคิดถึงแต่เรื่องดีๆ ในอดีต ชีวิตที่เรียบง่ายไม่เร่งรีบ

นอกจากการถ่ายทอดภาพชุมชนในอดีตแล้วสิ่งที่เหมือนกันของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ถ่ายทอดออกมาคือ วิถีชีวิตครอบครัวที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง โดยภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันถูกถ่ายทอดผ่านครอบครัวของ “เจี๊ยบ”และ “น้อยหน่า” ที่ประกอบอาชีพช่างตัดผม ภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ที่ครอบครัวของน้ำทำธุรกิจโฮมสเตย์เล็กๆ และภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิทแสดงให้เห็นถึงครอบครัวของ “ดากานดา” ที่ดูเรียบง่ายและอบอุ่น สอดคล้องกับ มโนทัศน์สำคัญทางมานุษยวิทยาในเรื่องของ “วิกฤตการณ์ทางอัตลักษณ์” โดย Robertson (1990 อ้างถึงใน เพ็ญสิริ เศวตวิหารี, 2541) ว่าการคิดถึงสังคมอันอบอุ่นในชนบทหรืออุดมการณ์ในชีวิต เป็นแนวคิดที่กล่าวถึง ความสุข ความดี ที่เคยมีมาในอดีต ซึ่งเป็นการตอบสนองด้านสังคมและจิตใจที่ดีงามเพื่อชีวิตที่สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของชนชั้นกลาง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุวรรณมาศ เหล็กงาม (2552) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การประกอบสร้างภาพเพื่อการโหยหาอดีตในรายการ “วันวานยังหวานอยู่” ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหารายการสะท้อนให้เห็นถึงภาพในอดีต คือ เนื้อหาที่สะท้อนถึงภาพอดีตที่ได้ผ่านพ้นไปแล้ว และเนื้อหาที่สะท้อนถึงสิ่งที่เคยมีอยู่อย่างอุดมสมบูรณ์ในอดีต แต่ขาดหายไปในสังคมปัจจุบัน

### 5.1.2 การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์

ผลการวิเคราะห์การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ พบว่ามีการใช้สัญลักษณ์ภาพเพื่อสื่อถึงการถวิลหาอดีต ทั้งสิ้น 9 รูปแบบ ได้แก่

#### 5.1.2.1 สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ผลการวิเคราะห์พบว่า สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก ได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง เนื่องจากสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นสามารถสื่อให้รู้ว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้น เกิดขึ้นในช่วงเวลาใด และบริบททางสังคมในสมัยนั้นเป็นอย่างไร ดังเช่นในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ได้มีการใช้สถานที่ของชุมชนที่ดูเรียบง่าย รูปทรงตัวอาคารบ้านเรือนที่ดูย้อนยุค เมื่อได้เห็นแล้วก็เกิดการถวิลหาอดีตถึงชีวิตที่เรียบง่ายในชุมชนนั้นเป็นต้น ซึ่งการใช้สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์ไทยที่นำมาวิเคราะห์ มีความคล้ายคลึงกับความหมายตรงหรือความหมายโดยอรรถ (Denotation Meaning) ดังที่ Barthes (1971 อ้างถึงใน, สมสุข หินวิมาน, 2543) นักสัญญะวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้อธิบายความหมายตรงหรือความหมายโดยอรรถ ว่า เป็นกระบวนการสร้างความหมายขั้นแรก เป็นความหมายที่มีลักษณะสากล (Universality) หมายถึง เป็นความหมายเดียวกันสำหรับทุกคน และเป็นสภาวะวิสัย (Objectivity) สอดคล้องกับ การศึกษาวิจัยของ คณิตา ซองศิริ (2553) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายเรื่อง “การโหยหาอดีต” ในรายการปกิณกะบันเทิงทางโทรทัศน์ชุด “ตลาดสดสนามเป้า” โดยผลการวิจัยพบว่า ส่วนหนึ่งของกลวิธีสร้างเนื้อหาของรายการ มีการนำเอาของเก่าแก่มาสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมรายการ

#### 5.1.2.2 เครื่องแต่งกาย

ผลวิเคราะห์พบว่า มีการใช้เครื่องแต่งกายของตัวละคร เพื่อสื่อความหมายถึงการถวิลหาอดีต ดังเช่นในภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน “แจ็ค” ได้สวยใส่เสื้อยืดของผลิตภัณฑ์ในอดีต คือ ใกล้ชิด และออด้าซ ส่วนเจี๊ยบ สวมเสื้อยืดลาย แดนเนรมิต ซึ่งเป็นสวนสนุกชื่อดังในอดีต ซึ่งปัจจุบันได้ปิดตัวลงไปแล้ว ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ได้ใช้เครื่องแต่งกายของตัวละคร ของ “น้ำ” และเพื่อนๆ ที่มีการพัฒนาการแต่งกายจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น และชุดนักเรียนที่ถูกถ่ายทอดออกมาตามเทศกาลต่างๆ เช่น มีการติดสติ๊กเกอร์ รูปหัวใจเพื่อบ่งบอกว่าเป็นวันวาเลน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ไทน์ หรือการเขียนข้อความต่างๆ ลงบนเสื้อในวันปัจฉิมนิเทศ เป็นต้น ซึ่งการใช้เครื่องแต่งกายที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยที่นำมาวิเคราะห์ มีการคล้ายคลึงกับ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ดังที่ Barthes (1971 อ้างถึงใน, สมสุข หินวิมาน, 2543) นักสัญญะวิทยาชาวฝรั่งเศสได้อธิบายความหมายโดยนัย ว่าเป็นความหมายทางสังคมซึ่งอาจ เปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในแต่ละบริบททางสังคม ความหมายทางสังคมจะเกิดขึ้นได้จากการ กำหนดรูปแบบของตัวหมายซึ่งสามารถแปรไปตามสภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และตามยุคสมัย ทางประวัติศาสตร์ รวมถึงการให้ความหมายของผู้รับสารที่อาจแตกต่างกันได้ตามประสบการณ์ส่วนบุคคลและการเรียนรู้ทางสังคมที่ไม่เหมือนกัน

5.1.2.3 การสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้าม

ผลการวิเคราะห์พบว่า การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ได้มีการใช้หลักความเป็นคู่ตรงข้ามเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย เช่น การเปรียบเทียบคู่ตรงข้ามระหว่างวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมกับวิถีชีวิตสมัยใหม่, ความวุ่นวายกับความสงบ, ลักษณะของความเป็นหญิงกับลักษณะของความเป็นชาย, ลักษณะสรีระของนักแสดงที่สื่อบทบาทคู่ตรงข้าม, ความรักกับการเรียน, งานนาฏศิลป์ที่ได้รับความนิยมกับงานละครที่ไม่ได้รับความนิยม, ความเป็นผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบและไม่สมบูรณ์แบบ, การใช้วิธีการแบบดั้งเดิมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่, ความรับผิดชอบน้อยที่มีในวัยเรียนกับความรับผิดชอบที่มากขึ้นในวัยทำงาน สอดคล้องกับที่ สุขสม หินวิมาน (2535) ได้กล่าวไว้ว่า สัญญะตัวหนึ่งถ้ายืนอยู่โดยลำพังอาจไม่มีความหมายใดๆ เกิดขึ้น แต่เมื่อสัญญะตัวนั้นถูกนำไปเปรียบเทียบกับสัญญะตัวอื่นที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน สัญญะตัวนั้นจะปรากฏความหมายเด่นชัดขึ้นมาทันที

5.1.2.4 การใช้อนุนามนัย

ผลการวิเคราะห์พบว่า การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ได้มีการใช้อนุนามนัยในภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท โดย ภาพของ “พระธาตุดอยสุเทพ” เพื่อเชื่อมโยงว่าเหตุการณ์นี้ เกิดขึ้นที่จังหวัดเชียงใหม่ และบทสนทนาตัวตัวละคร “พี่แตน” ที่กล่าวว่า “พาต้า” เป็นตัวแทนของจังหวัดกรุงเทพมหานคร ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2541) ได้กล่าวถึง อนุนามนัยว่า

เป็นวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยหยิบเอาส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของสัญญะมาแทนที่ความหมายทั้งหมด

5.1.2.5 การใช้แสงในเชิงสัญลักษณ์

ผลการวิเคราะห์พบว่า การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ได้มีการใช้แสงในเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ การใช้แสงแบบ High Key ในภาพยนตร์ไทยที่นำมาวิเคราะห์ทั้ง 3 เรื่อง เพื่อทำให้รู้สึกถึงการมองโลกในแง่ดี การหวนคำนึงถึงวันวานที่มีความสุข ตามเนื้อหาของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง นอกจากนี้ยังพบการใช้ภาพแบบย้อนแสงหรือการใช้ภาพแบบ Silhouette ซึ่งถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่กำลังเศร้าและหม่นหมอง โดยปรากฏในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน และภาพยนตร์เรื่องสิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก ซึ่งสอดคล้องกับที่ ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ (2526) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดแสงแบบ High Key คือการจัดแสงที่กำหนดให้มีพื้นที่สว่างเป็นส่วนใหญ่ เพื่อสื่อความหมายถึงการมองโลกในแง่ดี มิตรภาพและการเปิดเผย และแสงแต่ละรูปแบบมีผลต่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกและบรรยากาศของเรื่องอย่างมาก เพื่อช่วยให้เข้าถึงเนื้อหา อารมณ์ ความหมายและประเภทของเรื่อง

5.1.2.6 การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์

ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้มีการใช้สี ซีเปีย (Sepia) ในการให้ความหมายของภาพในอดีต และบ่งบอกว่าเรื่องราวที่ถูกใช้ในสีซีเปียนี้ คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ซึ่งการใช้สีซีเปียนี้ปรากฏขึ้นอยู่ในช่วงท้ายของภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ดังที่ สมชาย พรหมสุวรรณ (2548) ได้กล่าวว่าความหมายของสี นั้นมีผลทางจิตวิทยาต่อมนุษย์ และสีเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบของภาพทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม เกี่ยวเนื่องกับการรับรู้และอารมณ์ (Emotional) และเสริมบรรยากาศของคุณภาพ (Atmospheric)

5.1.2.7 การใช้ระยะภาพในเชิงสัญลักษณ์

ผลการวิเคราะห์พบว่า มีการใช้ระยะภาพในเชิงสัญลักษณ์ ที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ การใช้ภาพระยะไกล (Long Shot) โดยการใช้ภาพระยะไกลนี้ถูกใช้

เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพของชุมชนในอดีต แสดงให้เห็นถึงบริบทต่างๆ ในชุมชนของตัวละคร บอกเล่าเรื่องราวการแสดงประเพณีท้องถิ่น นอกจากนั้น ภาพระยะไกล ยังสื่อความหมายถึงความรู้สึกถึงชีวิตที่ไม่แออัด ดูเรียบง่าย ไม่วุ่นวาย สอดคล้องกับที่ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) ที่กล่าวว่า ภาพระยะไกลใช้เพื่อแนะนำฉากของเรื่อง ใช้เพื่อบอกเวลาและสถานที่ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเรื่องราวกำลังเกิดขึ้นที่ไหน

5.1.2.8 การสร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์และบทเพลงในอดีต

ผลวิเคราะห์พบว่า การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ได้มีการสร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์และบทเพลงในอดีต โดยในภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท ได้สร้างสัมพันธบทกับภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน โดยนำตัวละคร พ่อข้องน้อยหน่า จากภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันมาเป็นช่างตัดผมให้กับ “หมู” พระเอกของเรื่อง ซึ่งทั้งลักษณะของตัวละคร ท่าทางการตัดผม รวมไปถึงชื่อร้าน ก็บ่งบอกว่าชัดเจนว่านี่คือ พ่อของน้อยหน่า สอดคล้องกับที่ Berger (1992 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ให้คำนิยามว่า สัมพันธบทเป็น การใช้หรือการสร้างตัวบทใหม่ตัวบทใดตัวบทหนึ่ง จากวัตถุดิบอื่น ๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้ว ส่วนการสร้างสัมพันธบทกับบทเพลงในอดีต ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันและภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท โดยมีการใช้บทเพลงฮิตในอดีต ถูกนำมาถ่ายทอดตามสถานการณ์ต่างๆในภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เมื่อได้ฟังเพลงก็เกิดการถวิลหาอดีตผ่านบทเพลงได้เช่นเดียวกัน สอดคล้องกับ Schirato and Yell (2000 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) นิยามว่า สัมพันธบทเป็นกระบวนการสร้างความหมายในตัวบทหนึ่งที่เกิดมาจากการอ้างอิงตัวบทอื่นๆ เป็น เรื่องที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการหมุนเวียนและแลกเปลี่ยนความหมาย

5.1.2.9 การใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อสื่อความหมาย

ผลวิเคราะห์พบว่า การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ได้มีการใช้เทคนิคในการตัดต่อเพื่อสื่อความหมายถึงการเล่าเรื่องราวในอดีต โดยปรากฏได้อย่างชัดเจนจากภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ที่มีการใช้เทคนิคในการลำดับภาพเพื่อเล่าเรื่องราว ที่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันสลับกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต นอกจากนั้นยังพบการใช้เทคนิคการตัดต่อโดยใช้การตัดสลับภาพเพื่อเล่าเรื่องระหว่างกลุ่มเด็กผู้ชายกับเด็กผู้หญิง และพ่อเจี๊ยบกับพ่อของ

น้อยหน่า ในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน เพื่อเป็นการเน้นความหมายของคู่ตรงข้ามให้เด่นชัดยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Dick (1978 อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547) ได้ให้ความหมายการตัดต่อว่า การตัดต่อเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเสริมเรื่องราวของอารมณ์ของแต่ละฉากของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ ช่วยให้คนทำหนังบรรลุวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง

## 5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

5.2.1 งานวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย” ครั้งนี้เป็นเพียงการเลือกตัวแทนภาพยนตร์ตามการถวิลหาอดีตตามช่วงวัย คือ วัยประถมศึกษา วัยมัธยมศึกษา และวัยมหาวิทยาลัย หากผู้ที่สนใจในเรื่องของการประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ สามารถที่จะเลือกศึกษาการถวิลหาอดีตของภาพยนตร์ในมิติด้านอื่นๆ ให้เฉพาะเจาะจงอีกได้ เช่น การถวิลหาอดีตในภาพยนตร์รักไทย การถวิลหาอดีตในกลุ่มภาพยนตร์วัยทำงาน เป็นต้น

5.2.2 การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตนั้นไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์ผ่านสื่อภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว โดยผู้ที่สนใจสามารถนำเอาลักษณะดังกล่าวไปวิเคราะห์กับสื่ออื่นๆ ได้ เช่น รายการโทรทัศน์, ละครโทรทัศน์, มิวสิควิดีโอ, บทเพลง เป็นต้น

5.2.3 การศึกษาเรื่องสัมพันธบทในสื่อภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถวิลหาอดีต ก็เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจ เช่น การศึกษาเรื่องสัมพันธบทของภาพยนตร์ในอดีต, การศึกษาสัมพันธบท ของภาพยนตร์กับบทเพลงในอดีต ที่ทำให้ผู้ชมเกิดการถวิลหาอดีต ซึ่งเป็นการต่อยอดจากการศึกษาเรื่องประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย ซึ่งการศึกษาเรื่อง สัมพันธบทนี้จะทำให้เนื้อหาของภาพยนตร์ที่สะท้อนการถวิลหาอดีตมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

## 5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับนักสื่อสาร นักวิชาชีพ และผู้ผลิตภาพยนตร์

5.3.1 เนื่องจากกาลเวลานั้นไม่เคยจะหยุดเดิน ปัจจุบันขณะก็กลายเป็นอดีต ดังนั้นการใช้แนวคิดเรื่องสัญญะวิทยา มาใช้ในการวิเคราะห์ สัญญะ ที่มีความร่วมสมัย เพื่อตีความและรับรู้ถึงเรื่องราวที่ส่งผลต่อความรู้สึก อารมณ์ การถวิลหาอดีตของภาพยนตร์และผู้รับสาร ในแต่ละยุคสมัย โดยสามารถนำเอาสัญญะที่ได้ไปใช้ในการผลิตภาพยนตร์ที่สะท้อนการถวิลหาอดีตต่อไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.3.2 ใช้แนวคิดเรื่องสัมพันธบทในการประกอบสร้างภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนการถวิลหาอดีต โดยใช้บทเพลงในอดีตหรือภาพยนตร์ในที่อยู่ในความทรงจำของผู้รับชม มาใช้ในการสื่อสารเพื่อดึงการมีส่วนร่วมของผู้ชมเข้ามาร่วมตีความและรับสุนทรียภาพจากประสบการณ์ที่ผู้รับสารเคยมีมาก่อน

# บรรณานุกรม


กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โพรดักส์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โพรดักส์.

กาญจนา แก้วเทพ, และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

คณิตา ซองศิริ. (2553). *การวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายเรื่อง "การโหยหาอดีต" ในรายการปกิณกะทางโทรทัศน์ชุด "ตลาดสดสนามเป้า"* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.

คมกฤษ ตรีวิมล (ผู้กำกับ). (2548). *เพื่อนสนิท* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: 365 ฟิล์ม.

คมกฤษ ตรีวิมล และคณะ (ผู้กำกับ). (2546). *แฟนฉัน* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: 365 ฟิล์ม.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2542). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ชูศักดิ์ เดชเกรียงไกรกุล, และมนัสศิริ เผือกสกนธ์. (2548). *Retro Marketing สูตรใหม่การตลาดย้อนยุคปลุกกระแส*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ทัศนีย์ มีวรรณ. (2542). *การสร้างการบริโภคสัญญะในปรากฏการณ์ชีวจิต และการทำหน้าที่ของสื่อมวลชน* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

นพพร ประชากุล. (2543). สัมพันธบท (Intertextuality). *สารคดี, 16*(182), 175-177.

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). *มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อมรินทร์บุ๊ค.

ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2555). *รายงานการวิจัยเรื่อง การประกอบสร้างสุนทรียะแห่งรัก และ ภาพสะท้อนสังคมในหนังรักไทย พ.ศ. 2548-2552*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ. (2526). *ความรู้ทั่วไปทางภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บรรณานุกรม (ต่อ)

ปิยลดา เทวกุล ทวีปรังสีพร. (2554). *คำ ความคิด สถาปัตยกรรม : ว่าด้วยทฤษฎีสถาปัตยกรรมในโลกโพสต์โมเดิร์น.* กรุงเทพฯ: ลายเส้น.

พัฒนา กิติอาษา. (2546). *มานุษยวิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมร่วมสมัย.* กรุงเทพฯ: ศูนย์มนุษยวิทยาสิรินธร.

พัฒนา ชัชพงศ์. (2555). *การเล่นเพื่อพัฒนา.* สืบค้นจาก http://kukai.ac.th/Thai/knowledge_Play_to_develop.php

พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร, และวศิน ปกป้อง (ผู้กำกับ). (2553). *สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: สหมงคลฟิล์ม.

เพ็ญสิริ เศวตวิหารี. (2541). *อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์. (2551). ขนาดกล้อง มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาพนิ่งและ ภาพยนตร์.* นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

มาโนช ชุ่มเมืองปัก. (2547). *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ยุรฉัตร บุญสนิท. (2545). ภาวะสังคมหลังสมัยใหม่. *วารสารปาริชาติ, 15*(2)(ตุลาคม 2545 - มีนาคม 2546), 14-20.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *คนสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รุ้งนภา ยรรยงเกษมสุข. (2555). การโหยหาอดีต: ความเป็นอดีตในสังคมสมัยใหม่. *วารสารการเมือง การบริหารและกฎหมาย, 4*(2)(พฤษภาคม-สิงหาคม 2555), 59-89.

วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา. (2551). การจัดแสงภาพยนตร์เบื้องต้น. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์.* นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548). *หลักการทัศนศิลป์.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมสุข หินวิมาน. (2535). แนวทางการวิเคราะห์ความหมายและอุดมการณ์ในงานสื่อสารมวลชน. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 1*(ธันวาคม 2535), 45-55.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บรรณานุกรม (ต่อ)

สมสุข หินวิมาน. (2542). ความทรงจำใหม่กับหัวใจดวงเดิม : มายาคติ ความคิดความเชื่อ และโลกทัศน์ร่วมสมัยในละครโทรทัศน์. ใน กิตติ กันภัย (บ.ก.), *สื่อกับศาสนา* (น. 10). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมสุข หินวิมาน. (2543). วัฒนธรรมชนชั้นกลางไทยในละครโทรทัศน์. *รัฐศาสตร์สาร, 22*(2), 93-128.

สุดาวรรณ เตชะวิบูลย์วงศ์. (2543). *กระบวนการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่านสื่อมวลชนในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวยุคหลังสมัยใหม่ในโครงการ Amazing Thailand* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

สุวรรณมาศ เหล็กงาม. (2552). *การประกอบสร้างภาพเพื่อการโหยหาอดีตในรายการ "วันวานยังหวานอยู่"* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

Brown, B. (2002). *Cinematograph theory and practice image making for cinematographers,director & videographers.* Amsterdam: Focal Press an Imprint of Elsevier.

Jones, C. (2006). *The Guerrilla Film makers Movie Blueprint.* London: Continuum.

Lacey, N. (1998). *Image and representation key concept in media studies.* London: Macmillan Press.

Mamer, B. (2006). Film production technique. CA: Cengage.

Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2008). *Film a critical introduction.* Boston: Pearson/A and B.

Turner, V., &, Bruner, E. M. (1986). *The Anthropology of Experience*. Urbana & Chicago: University of Illinois.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# ประวัติผู้วิจัย

| | |
|---|---|
| ชื่อ | วงศกร วงเวียน |
| วัน เดือน ปีเกิด | 4 พฤศจิกายน 2530 |
| สถานที่เกิด | จังหวัดอุบลราชธานี ประเทศไทย |
| ประวัติการศึกษา | มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม<br>ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์แขนงวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์, 2556<br>มหาวิทยาลัยรังสิต<br>ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, 2562 |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 2 ซอยแจ้งสนิท 9/1 ถนนแจ้งสนิท ตำบลในเมือง อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University