



การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอภาวะความแปลกแยกในสังคม
(พ.ศ. 2550-2559)

โดย

นางสาวเมธญา ล้อมวงศ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การวิเคราะห์ระงูลภพยন্ত্রীไทยที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม
(พ.ศ. 2550-2559)

โดย

นางสาวเมธญา ล้อมวงศ์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ANALYSIS OF FILM GENRE OF SOCIAL ALIENATION
(2007-2016)

BY

MISS MAYTHAYA LOMWONG



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
PROGRAM IN MASS COMMUNICATIONS ADMINISTRATION
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2016
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSIT

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวเมธญา ล้อมวงศ์

เรื่อง

การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม (พ.ศ.2550-2559)

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารสื่อสารมวลชน)

เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม พ.ศ. 2560


ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์


.....
(รองศาสตราจารย์กิติมา สุรสนธิ)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิตดา แสงสิงแก้ว)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กัจจร หลุยยะพงศ์)

คณบดี


.....
(รองศาสตราจารย์พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอภาวะ ความแปลกแยกในสังคม (พ.ศ. 2550-2559)
ชื่อผู้เขียน	นางสาวเมธญา ล้อมวงศ์
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การบริหารสื่อสารมวลชน วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอภาวะความแปลกแยกในสังคม (พ.ศ.2550-2559) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยมีการศึกษาและทำความเข้าใจโดยมุ่งวิเคราะห์ที่ตัวสาร(Textual Analysis) ซึ่งใช้แนวคิดเรื่อง “ความแปลกแยก” (Alienation) และแนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) ควบคู่กับศึกษาเอกสาร (Document Analysis) เพื่อเป็นแนวทางในการเข้าสู่วิเคราะห์ปัญหาวิจัยและศึกษารูปแบบความแปลกแยกในภาพยนตร์ไทย ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส

จากการวิเคราะห์ตัวสาร ผู้วิจัยได้พบสูตรที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกทั้งขนบ (Convention) และความแปลกใหม่ (Invention) โดยใช้แนวคิดตามหลักของโจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ ที่ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม และอุดมการณ์ ซึ่งสูตรของภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกได้อธิบายความสัมพันธ์กับแนวคิดความแปลกแยก ด้วยการให้คำนิยามความหมายของความแปลกแยก สาเหตุ การแบ่งประเภท ผลลัพธ์และวิธีจัดการกับความแปลกแยก ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงสภาวะความแปลกแยกที่ปรากฏในสังคม ผู้วิจัยได้แบ่งข้อค้นพบจากกรณีศึกษาภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกเป็น 2 ส่วน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนแรก การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก กรณีศึกษาภาพยนตร์กระแสหลัก ผู้วิจัยได้พบอุดมการณ์เรื่องความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยก โดยภาพยนตร์ทุกเรื่องได้นำเสนอตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก และนำเสนอความรักเป็นวิธีที่ใช้กำจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ อีริค ฟรอมม์ที่กล่าวถึงวิธีที่กำจัดความแปลกแยกของปัจเจกชน

ในยุคสมัยใหม่ คือ การสร้างความสัมพันธ์ด้วยการมีความรัก วิธีนี้จึงเป็นวิธีที่ภาพยนตร์กระแสหลักนำเสนอให้คนในสังคมจัดการกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

ส่วนที่สอง การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก กรณีศึกษาภาพยนตร์นอกกระแส ผู้วิจัยได้พบอุดมการณ์เรื่องการมีความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยก เช่นเดียวกับภาพยนตร์กระแสหลัก แต่ในส่วนของการนำเสนอทางเลือกวิธีจัดการกับความแปลกแยกพบว่าหลากหลายกว่า ทั้งการยอมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุขและการหลีกเลี่ยงหนีออกไปจากสังคมสิ่งที่เพิ่มเติมจากภาพยนตร์กระแสหลัก คือ การนำเสนอวิธีจัดการกับความแปลกแยกด้วยการร่วมกันลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงหรือทำลายระบบที่ทำให้มนุษย์ต้องตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก และการนำเสนอวิธีที่สะท้อนลักษณะของความเป็นไทย คือ การปลงและรอเวลาเพื่อช่วยบรรเทาสถานการณ์ความแปลกแยกให้ดีขึ้น

คำสำคัญ: ความแปลกแยก, ตระกูลภาพยนตร์, ภาพยนตร์กระแสหลัก, ภาพยนตร์นอกกระแส

Thesis Title	ANALYSIS OF FILM GENRE OF SOCIAL ALIENATION (2007-2016)
Author	Miss Maythaya Lomwong
Degree	Master of Arts
Department/Faculty/University	Mass Communication Administration Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Associated Professor Somsuk Himviman, Ph.D.
Academic Year	2016

ABSTRACT

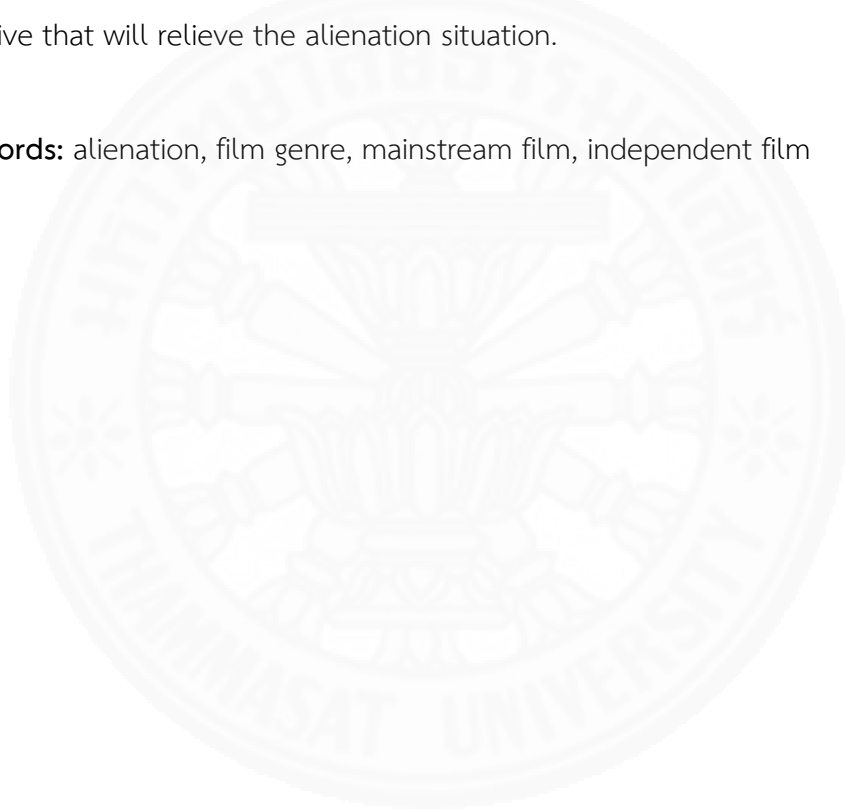
This is a qualitative research aiming to study the issue of alienation and film genre, using textual and document analyses to shed light on the form of alienation as presented in Thai mainstream and independent films during 2007-2016.

The textual analysis reveals the formula derived from the analysis of the alienation film genre both in terms of convention and invention along the lines of Jo Barker and Peter Wall. The formula consists of seven steps: story structure, character, theme, setting/montage, iconography, audience's emotional response, and ideology. The alienation film formula explains the relationship and the concept of alienation through defining alienation and its causes, categorizing the outcomes, and offering ways and means to manage alienation. It enables the researcher to understand the existence of alienation as it appears in society. The study divides the findings in two parts as follows:

The first part analyzes the alienation film genre by way of case studies of mainstream films. The study finds an ideology in which love is used to replace alienation. Every film presents characters experiencing alienation and introduces love as a way to get out of it in line with Erich Fromm who proposes love as a way to get rid of alienation for modern-day individuals through love-based relationship. This is how mainstream films present to the society as a way to manage alienation.

The second part deals with the analysis of alienation film genre through case studies of independent films. Here the study also finds an ideology of love as a means to eliminate alienation just as in mainstream films, but with more options, including the willingness to change oneself in order to live a normal life in society as well as an attempt to escape from society. Features additional to mainstream films include the presentation of ways to manage alienation through a collective action to change or destroy the systems that put people in the state of alienation in the first place and the reflection of Thai characteristics of resignation and waiting for the time to arrive that will relieve the alienation situation.

Keywords: alienation, film genre, mainstream film, independent film



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ อันดับแรกต้องขอขอบคุณบุคคลที่สำคัญที่สุดในชีวิต คือ คุณแม่ ขอขอบคุณที่ส่งเสียเลี้ยงดูลูกสาวคนนี้ พร้อมทั้งเสียสละความสุขต่างๆ เพื่อให้ลูกมีชีวิต และมีโอกาสที่ดีในการศึกษาร่ำเรียน แม่เคยบอกว่าแม่ไม่มีสมบัติอะไรให้ลูกติดตัวเหมือนคนอื่น ๆ มีแต่การศึกษาที่จะสนับสนุนให้หิวได้รับสิ่งนี้อย่างสูงสุดเท่าที่แม่จะให้ได้ ซึ่งวันนี้ทุกความสำเร็จของลูก ปริญาทุกใบที่ลูกร่ำเรียนมา ขอขอบคุณความดีทั้งหมดให้แม่ ลูกมีวันนี้ได้เพราะแม่จริงๆ ค่ะ

ขอบคุณครอบครัวเรา ยาย น้ำเจี๊ยบ จีบที่คอยเป็นกำลังใจและร่วมสนับสนุนที่พักพิงให้ ยามเดือดร้อน เวลามีปัญหาที่คอยช่วยกันดูแลแก้ไขอยู่เสมอ ขอขอบคุณแม่และครอบครัวแม่ที่คอย เป็นกำลังใจให้ หากวันไหนเราสะดุดล้มแล้วไม่มีมือเธอมาดึงเราขึ้นไป เราคงเดินไม่ถึงจุดหมาย ปลายทางในวันนี้ได้อีกเช่นกัน ขอขอบคุณมากๆ นะ

ขอบคุณพี่ต่าย นัฐรพณ์ ที่ให้โอกาสเด็กน้อยคนนี้เสมอ ขอขอบคุณที่มีความเชื่อมั่นในตัว น้อง และยอมให้น้องกลางมาเรียนจนจบปริญญาโทจนได้ วันนี้น้องทำวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์แล้วค่ะ

ขอบคุณ รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน ที่ปรึกษาที่เป็นเหมือนแสงสว่างจุดประกายความรู้ในงานวิจัย คุณความดีของผลงานชิ้นนี้มาจากการเอื้อเฟื้อความรู้ของอาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัยทั้งหมด เลยค่ะ

ขอบคุณประธานและคณะกรรมการทุกท่านที่สละเวลามาร่วมสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ หากไม่ได้ประสบการณ์ความรู้ของอาจารย์ที่ช่วยแนะแนวทาง ผลงานชิ้นนี้คงไม่สำเร็จได้อย่างครบถ้วน

ขอบคุณพี่คุณ ปราบดา หยุ่น ผู้มีอิทธิพลต่อชีวิตและเป็นแรงบันดาลใจสำคัญของผู้วิจัย ทั้งๆ ที่เกือบจะล้มเลิกหัวข้อนี้ไปแล้ว แต่หลังจากไปดูภาพยนตร์เรื่อง โรงแรมต่างดาว กลับทำให้ ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจและกลับมาตัดสินใจเดินหน้าศึกษาหัวข้อนี้ต่อ ที่สำคัญที่สุดขอขอบคุณคุณ ทองดี โสฬส สุขุม รวมถึงทีมงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจที่ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าถึง ไฟล์ข้อมูลภาพยนตร์ วิทยานิพนธ์เล่มนี้กล่าวได้ว่ามีอิทธิพลมาจากการตัดสินใจของพวกพี่ในวันนั้นจริงๆ ค่ะ

ขอบคุณมิตรสหายเพื่อนฝูงตั้งแต่แก๊งสาระ แก๊งใจใจๆ MCA17 MCA18 รวมถึงทุกรูปแบบ ความสัมพันธ์ในชีวิตที่ได้ผู้วิจัยได้พบเจอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องดีหรือร้าย มันตกลึกหล่อหลอมให้เป็นผู้วิจัยในทุกวันนี้ และทุกสิ่งทุกอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ผ่านการเรียนรู้มาจากพวกคุณทั้งหมดค่ะ

นางสาวเมธญา ล้อมวงศ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(13)
สารบัญภาพ	(16)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหำนำวิจัย	5
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
1.4 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	6
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	8
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 แนวคิดเรื่องความแปลกแยก (Alienation)	9
2.2 แนวคิดเรื่องความรักในฐานะที่เป็นสินค้า (Love as a Commodity)	13
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์	16
2.4 แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)	23
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24

	(7)
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	28
3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	28
3.2 แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล	36
3.2.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ	36
3.2.2 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ	36
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	37
3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	37
3.5 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)	38
บทที่ 4 การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์กระแสหลัก	39
4.1 ภาพรวมของภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก	40
4.1.1 รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ	40
4.1.2 กวน มึน โฮ	42
4.1.3 ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ	44
4.1.4 แฟนเดย์... แฟนกันแค่วันเดียว	46
4.2 การวิเคราะห์ตระกูล (Genre) ภาพยนตร์ตามหลักของ โจบาร์เกอร์ และ ปีเตอร์ วอลล์	48
4.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives Structure/features)	48
4.2.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition)	48
(1) ตัวละครที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่กลับรู้สึกโดดเดี่ยว	49
(2) ตัวละครที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด	52
4.2.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	52
(1) การเดินเรื่องด้วยความตลกขบขันผสมกับตลกเสียดสี	53
(2) การเดินเรื่องด้วยความรักที่ไม่สมหวัง	54
4.2.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	58
4.2.1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	60
(1) การเลือกยอมรับและเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบ	60
(2) การหลีกเลี่ยงความจริงที่เกิดขึ้น	62
4.2.1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	63

	(8)
(1) สมหวัง	63
(2) ผิดหวัง	65
4.2.2 ตัวละคร (Character typology)	66
(1) เพศ	67
(2) อายุ	70
(3) อาชีพ	70
(4) สถานภาพ	71
4.2.3 แก่นความคิด (Themes)	71
4.2.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)	74
4.2.4.1 เวลา (Time)	75
(1) ช่วงเวลากลางวันที่ติดกับ	75
(2) ช่วงเวลากลางคืน	76
4.2.4.2 สถานที่ (Place)	76
(1) สถานที่คุ้นเคย	77
(2) สถานที่แปลกใหม่	78
4.2.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	78
4.2.5.1 สัญลักษณ์ทางด้านภาพ	78
(1) มุมกล้อง	80
4.2.5.2 ขนาดภาพ	81
(1) ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU)	81
(2) ภาพระยะไกล (Long Shot/LS)	82
4.2.5.3 เทคนิคการจัดแสง	82
(1) การจัดแสงฉากกลางวันใช้แสงต่ำ (Low-Key Lighting)	83
(2) การจัดแสงนุ่ม (Soft light)	83
4.2.5.4 การใช้เทคนิคตัดต่อ (Editing)	83
4.2.5.5 สัญลักษณ์ทางด้านเสียง	84
(1) เสียงจากเครื่องดนตรี	85
(2) เสียงบรรยายของตัวละคร	86
(3) เพลงประกอบ	86
4.2.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal)	87
4.2.6.1 อารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อกัน	88

	(9)
(1) ความรักที่มีความสุขเหมือนอยู่ในฝัน	88
(2) ความรักที่เหมือนผูกพันกันมานาน	89
4.2.6.2 อารมณ์ตลกขบขันเมื่อตัวละครต้องการเสียดสีเพื่อตั้งคำถามกับสังคม	90
(1) การเล่นตลกกับสถานการณ์ในวิถีชีวิตประจำวันที่ตัวละครพบเจอ	90
(2) การเล่นตลกกับพฤติกรรมที่สังคมกำหนด	91
4.2.6.3 อารมณ์เศร้าเมื่อตัวละครต้องกลับไปสู่ความแปลกแยก	91
4.2.7 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (Ideology)	92
4.2.7.1 นิยามของความแปลกแยก	93
4.2.7.2 สาเหตุของความแปลกแยก	93
(1) แปลกแยกเพราะไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้	93
(2) แปลกแยกเพราะสังคมทิ้งให้โดดเดี่ยว	94
4.2.7.3 ประเภทของความแปลกแยก	95
(1) ประเภทความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิต	96
(2) ประเภทความแปลกแยกจากกระบวนการผลิต	96
(3) ประเภทความแปลกแยกจากสังคม	97
(4) ประเภทความแปลกแยกจากตนเอง	97
4.2.7.4 ผลลัพธ์ของความแปลกแยก	97
(1) เปลี่ยนแปลง	98
(2) ถดถอย	99
4.2.7.5 วิธีจัดการความแปลกแยก	99
(1) การมีความรัก	100
(2) ตีม์แอลกอฮอล์	100
บทที่ 5 การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์นอกกระแส	102
5.1 ภาพรวมของภาพยนตร์ไทยนอกกระแส	103
5.1.1 เมืองเหงาซอว์รัก	103
5.1.2 แมรี่ อีส แฮปปี้, แมรี่ อีส แฮปปี้	105
5.1.3 รักที่ซ่อนแก่น	106
5.1.4 โรงแรมต่างดาว	108

	(10)
5.2 การวิเคราะห์ตระกูล (Genre) ภาพยนตร์ตามหลักของ โจบาร์เกอร์ และ ปีเตอร์ วอลล์	109
5.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)	109
5.2.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition)	109
5.2.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	114
(1) การเดินเรื่องด้วยความแปลกแยก	114
(2) การเดินเรื่องด้วยความรักและมีมิตรภาพ	115
5.2.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	119
(1) ตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม	119
(2) ตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่	121
5.2.1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	122
(1) การยอมรับความจริง	123
(2) การดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด	123
(3) การต่อสู้เพื่อล้างแค้น	124
5.2.1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	125
(1) ปลง	126
(2) ต่อสู้	127
(3) การหลีกเลี่ยงความจริงที่เกิดขึ้น	128
5.2.2 ตัวละคร (Character typology)	128
5.2.2.1 เพศ	129
5.2.2.2 อายุ	130
5.2.2.3 อาชีพ	130
5.2.2.4 สถานภาพ	131
5.2.3 แก่นความคิด (Themes)	131
5.2.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)	132
5.2.4.1 เวลา (Time)	133
(1) ตัวละครพบกับความแปลกแยกในช่วงกลางวัน	133
(2) ตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืน	134
5.2.4.2 สถานที่ (Place)	138
(1) สถานที่คุ้นเคย	138
(2) สถานที่แปลกใหม่	140

	(11)
5.2.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	141
5.2.5.1 สัญลักษณ์ทางภาพ	142
(1) มุมกล้อง	143
(2) ขนาดภาพ	144
(3) เทคนิคการจัดแสง	147
(4) การใช้เทคนิคตัดต่อ (Editing)	147
(5) สัญลักษณ์ทางด้านเสียง	148
5.2.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)	151
5.2.6.1 อารมณ์ความรัก	152
5.2.6.2 อารมณ์ความแปลกแยก	153
5.2.7 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (Ideology)	153
5.2.7.1 นิยามของความแปลกแยก	155
5.2.7.2 สาเหตุของความแปลกแยก	155
(1) แปลกแยกเพราะไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้	155
(2) แปลกแยกเพราะสังคมทิ้งให้โดดเดี่ยว	156
5.2.7.3 ประเภทของความแปลกแยก	157
(1) ประเภทความแปลกแยกจากสังคม	158
(2) ประเภทความแปลกแยกจากตนเอง	159
5.2.7.4 ผลลัพธ์ของความแปลกแยก	159
(1) แก่แค้น	160
(2) ถดถอย	160
(3) ยอมตาม	161
5.2.7.5 วิธีจัดการความแปลกแยก	161
(1) การมีความรัก	162
(2) การทำลาย	162
(3) การปลง	162
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	164
6.1 สรุปผลการวิจัย	164
6.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)	165

	(12)
6.1.1.1 การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)	165
6.1.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	165
6.1.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	166
6.1.1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	167
6.1.1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	168
6.1.2 ตัวละคร (Character Typology)	169
6.1.3 แก่นความคิด (Themes)	169
6.1.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)	170
6.1.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	171
6.1.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal)	173
6.1.7 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (Ideology)	174
6.2 อภิปรายผลงานวิจัย	176
6.2.1 ความสำคัญของการศึกษาภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก	176
6.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมกับภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก	176
6.2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างโลกวิชาการกับภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก	177
6.2.4 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	180
6.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป	183
6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย	184
6.5 ข้อจำกัดในงานวิจัย	184
รายการอ้างอิง	185
ประวัติผู้เขียน	188

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุด 50 อันดับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 รวมทั้งสิ้น 50 เรื่อง	29
3.2 แสดงรายชื่อภาพยนตร์กระแสหลักที่คัดเลือกมาศึกษาโดยใช้แนวคิดความแปลกแยก	32
3.3 แสดงรายชื่อภาพยนตร์นอกกระแสที่คัดเลือกมาศึกษาโดยใช้แนวคิดความแปลกแยก	33
3.4 แสดงรายชื่อภาพยนตร์ทั้งหมดที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย	34
4.1 แสดงขนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์ แปลกแยกของไทย	48
4.2 แสดงขนบของการพัฒนาเหตุการณ์และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์ แปลกแยก	53
4.3 แสดงขนบของชั้นภาวะวิกฤติและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	58
4.4 แสดงขนบของชั้นภาวะคลี่คลายและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	60
4.5 แสดงขนบของชั้นการยุติเรื่องราวและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	63
4.6 แสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์ แปลกแยก	66
4.7 แสดงขนบของแก่นความคิดและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	72
4.8 แสดงขนบของฉากเกี่ยวกับเวลาและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	75
4.9 แสดงขนบของสถานที่และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	77
4.10 แสดงขนบของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางภาพในตระกูลภาพยนตร์ แปลกแยก	79
4.11 แสดงขนบของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงในตระกูลภาพยนตร์ แปลกแยก	85
4.12 แสดงขนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์ แปลกแยก	88
4.13 แสดงการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	92
4.14 แสดงการแบ่งประเภทของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	95
4.15 แสดงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	98
4.16 แสดงวิธีจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	99

5.1	แสดงชนบทการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	110
5.2	แสดงชนบทของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	114
5.3	แสดงชนบทของขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	119
5.4	แสดงชนบทของขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	122
5.5	แสดงชนบทของขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) และการสื่อความหมายของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	125
5.6	แสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการสื่อความหมายในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก	129
5.7	แสดงชนบทของแก่นความคิดและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	132
5.8	แสดงชนบทของฉากเกี่ยวกับเวลาและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	133
5.9	แสดงชนบทของสถานที่และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	138
5.10	แสดงชนบทของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางภาพและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	142
5.11	แสดงชนบทของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	148
5.12	แสดงชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	151
5.13	แสดงการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	153
5.14	แสดงการแบ่งประเภทของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	157
5.15	แสดงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	160
5.16	แสดงวิธีจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก	161
6.1	สรุปชนบทการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม	165
6.2	สรุปชนบทการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม	166
6.3	แสดงชนบทของขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม	167

6.4	แสดงขนบของขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	167
6.5	แสดงขนบของขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	168
6.6	แสดงขนบของตัวละครแปลกแยกจากลักษณะทางประชากรศาสตร์ ในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	169
6.7	แสดงขนบของแก่นความคิดในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	170
6.8	แสดงขนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	171
6.9	แสดงขนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	172
6.10	แสดงขนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	174
6.11	แสดงขนบของอุดมการณ์ (Ideology) ในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคม	175

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 คำถามหลักของการศึกษาเรื่อง Genre	17
2.2 คำนิยามแบบความสัมพันธ์สามเส้าของ Genre	17
3.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะ ความแปลกแยกในสังคม	38
4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ	40
4.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	42
4.3 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ	44
4.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง แฟนเดย์... แฟนกันแค่วันเดียว	46
4.5 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักในภาพยนตร์ เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”	50
4.6 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักเรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	51
4.7 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักในภาพยนตร์ เรื่อง “กวน มึน โฮ”	51
4.8 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักภาพยนตร์ เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”	52
4.9 แสดงภาพตัวอย่างขอบของการพัฒนาเหตุการณ์จากการเดินเรื่องด้วยความตลก ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ”	54
4.10 แสดงภาพตัวอย่างขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการแอบรักของตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	56
4.11 แสดงภาพตัวอย่างขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการแอบรักของตัวละคร จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”	56
4.12 แสดงภาพตัวอย่างขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการแอบรักของตัวละคร จากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”	57
4.13 แสดงภาพตัวอย่างขอบของการตัดสินใจเรื่องสายสัมพันธ์ของตัวละครจาก ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”	59
4.14 แสดงภาพตัวอย่างการตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงและเปลี่ยนแปลงตนเอง ให้เข้ากับสังคมภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ”	61

4.15	แสดงภาพตัวอย่างการตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงและเปลี่ยนแปลงตนเอง ให้เข้ากับสังคม ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”	62
4.16	แสดงภาพตัวอย่างการยุติเรื่องราวที่สมหวัง ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”	64
4.17	แสดงภาพตัวอย่างการยุติเรื่องราวที่สมหวัง ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”	65
4.18	แสดงภาพตัวอย่างการยุติเรื่องราวที่ผิดหวัง ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	66
4.19	แสดงภาพตัวอย่างลักษณะประชากรศาสตร์ของตัวละครที่มีความแปลกแยก ในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ” และ “แฟนเดย์ฯ”	67
4.20	แสดงภาพตัวอย่างลักษณะประชากรศาสตร์ของตัวละครที่มีความแปลกแยก เพศชายในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”	69
4.21	แสดงภาพตัวอย่างลักษณะประชากรศาสตร์ของตัวละครที่มีความแปลกแยก เพศหญิงในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”	69
4.22	แสดงภาพตัวอย่างอาชีพตัวละครที่มีความแปลกแยกจากภาพยนตร์ เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ” และ “แฟนเดย์ฯ”	71
4.23	แสดงภาพตัวอย่างช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”	76
4.24	แสดงภาพตัวอย่างมุมมองของตัวละครที่มีความต้องการจะเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ ในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	80
4.25	แสดงภาพตัวอย่างมุมมองแทนสายตาคณดูเมื่อตัวละครยุติสายสัมพันธ์ทางสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” และ “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”	81
4.26	แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะใกล้ที่ตัวละครรู้สึกเศร้าในภาพยนตร์ เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	82
4.27	แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะไกลแสดงให้เห็นถึงสภาวะของตัวละครที่ถูกตัด สายสัมพันธ์ทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” และ “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”	82
4.28	แสดงภาพตัวอย่างการจัดแสงนุ่มเพื่อแสดงความรู้สึกของตัวละครที่กำลังมีความสุข ในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	83
4.29	แสดงภาพตัวอย่างการใช้เทคนิคตัดต่อที่แสดงภาพตัวละครที่ขัดแย้งกับสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”	84
4.30	แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ติด แบบชั่วคราวในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”	89
4.31	แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ติด แบบชั่วคราวในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”	90

4.32	แสดงภาพตัวอย่างการรื้ออารมณ์ตลกขบขันกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่ตัวละครพบเจอในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร”	90
4.33	แสดงภาพตัวอย่างการรื้ออารมณ์ตลกด้วยการเล่นตลกกับพฤติกรรมที่สังคมกำหนดในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ”	91
4.34	แสดงภาพตัวอย่างการรื้ออารมณ์เศร้าเมื่อตัวละครต้องกลับไปสู่ความแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์”	92
4.35	แสดงภาพตัวอย่างสาเหตุความแปลกแยกเพราะตนเองไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ”	94
4.36	แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิตในภาพยนตร์เรื่อง “พีร์แลนซ์”	96
4.37	แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากกระบวนการผลิตในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร”	96
4.38	แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากตนเองในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์”	97
4.39	แสดงภาพตัวอย่างวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรักจากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์”	100
4.40	แสดงภาพตัวอย่างวิธีการกำจัดความแปลกแยกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร”	100
5.1	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	103
5.2	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง แมรี่ อีส แฮปปี้, แมรี่ อีส แฮปปี้	105
5.3	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง รักที่ขอนแก่น	106
5.4	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง โรงแรมต่างดาว	108
5.5	แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี่ อีส แฮปปี้”	111
5.6	แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	112
5.7	แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	113
5.8	แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	113
5.9	แสดงภาพตัวอย่างการพัฒนาเหตุการณ์จากความแปลกแยกเมื่อถูกผู้มีอำนาจสั่งให้ทำตามในสิ่งที่กำหนดจากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	115

5.10	แสดงภาพตัวอย่างขอบของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	116
5.11	แสดงภาพตัวอย่างขอบของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	117
5.12	แสดงภาพตัวอย่างขอบของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”	118
5.13	แสดงภาพตัวอย่างขอบของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”	118
5.14	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	120
5.15	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”	121
5.16	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครถูกเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่จากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	121
5.17	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครสามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่จากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	122
5.18	แสดงภาพตัวอย่างการตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	123
5.19	แสดงภาพตัวอย่างการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”	124
5.20	แสดงภาพตัวอย่างการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	124
5.21	แสดงภาพตัวอย่างการปลงตกของตัวละครภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	126
5.22	แสดงภาพตัวอย่างการปลงตกของตัวละครภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	127
5.23	แสดงภาพตัวอย่างการต่อสู้ จากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	127
5.24	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครพบกับความแปลกแยกในช่วงกลางวันในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	134
5.25	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครพบกับความแปลกแยกในช่วงกลางวันในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	134
5.26	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	135
5.27	แสดงภาพตัวอย่างตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนเรื่ององเวลาในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	136

5.28 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครบททวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	136
5.29 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครบททวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	137
5.30 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	139
5.31 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	139
5.32 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	139
5.33 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	140
5.34 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	140
5.35 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	141
5.36 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	141
5.37 แสดงภาพตัวอย่างมุมแทนสายตาคอนดูในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	143
5.38 แสดงภาพตัวอย่างมุมแทนสายตาคอนดูในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	144
5.39 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	144
5.40 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	145
5.41 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	145
5.42 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	146
5.43 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	146
5.44 แสดงภาพตัวอย่างการจัดแสงต่ำในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”	147
5.45 แสดงภาพตัวอย่างการจัดแสงต่ำในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	147
5.46 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	149
5.47 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	150
5.48 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เสียงบรรยากาศประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	150
5.49 แสดงภาพตัวอย่างการใช้อารมณ์ความรักด้วยการใช้เสียงเพลงประกอบในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	152
5.50 แสดงภาพตัวอย่างการใช้อารมณ์ความแปลกแยกด้วยภาพและเสียงในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”	153

5.51 แสดงภาพตัวอย่างสาเหตุความแปลกแยกของตัวละครที่ไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”	156
5.52 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	158
5.53 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากตนเองในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”	159
5.54 แสดงภาพตัวอย่างวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรักจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”	162



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ : ใครมองว่าเป็นแค่ “สื่อบันเทิงไร้สาระ”?

“ภาพยนตร์” เป็นสื่อที่มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษอยู่หลายคำ เช่น Motion Picture, Cinema, Film และ Movie ซึ่งมีนิยามความหมายว่าเป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม (Film) หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัย แล้วนำฟิล์มออกมาฉายเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะภาพเคลื่อนไหว (Motion Pictures) โดยเนื้อหาของภาพยนตร์อาจเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นเรื่องราวที่มีการแสดงเหมือนจริง หรือการสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ในขณะที่รับชม

ในอดีตทัศนคติต่อ “ภาพยนตร์” ในสังคมไทย มักมองว่าสื่อบันเทิงไร้สาระและไม่ได้ได้รับความสนใจในแวดวงวิชาการเท่าไรนัก เมื่อพิจารณาถึงคำว่า “Entertainment” ในภาษาอังกฤษพบคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันอยู่หลายคำ เช่น Pleasure Play Enjoy Fun Desire Euphoric Sensation Dramatic และเมื่อวิเคราะห์ความหมายโดยนัยของชุดคำเหล่านี้ จะเห็นทัศนคติความหมายของคำว่า “Entertainment” สามารถเป็นได้ทั้งด้านบวก ด้านลบหรือแม้กระทั่งด้านกลางๆ (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545, น. 10) นั้นแสดงให้เห็นว่าสื่อบันเทิงอาจไม่ได้มีความหมายในเชิงลบเพียงอย่างเดียว

เมื่อพิจารณาความหมายภาษาไทยของคำที่เกี่ยวข้องกับ “ความบันเทิง” มีคำที่มีประวัติการค้นคว้าด้านวิชาการและเป็นที่รู้จักแพร่หลาย คือ คำว่า “สนุก” หน้าที่ของคำว่า “สนุก” นั้นมีหลายประการในสังคมไทย แต่ผู้วิจัยจะหยิบยกในประเด็นเรื่องการให้ความหมายเชิงบวกของคำว่า “สนุก” ที่เกี่ยวข้องกับสื่อบันเทิง ทำให้พบว่า คำนี้ได้รับอิทธิพลมาจากของรากเหง้าของวัฒนธรรมไทยที่สำคัญ คือ พุทธศาสนา ที่มีหลักคำสอนเกี่ยวกับการไม่ยึดติดกับความทุกข์และการถอนตนออกมาจากความทุกข์ที่เกิดขึ้น ทำให้ “ความสนุก” ในการชมสื่อบันเทิงถือเป็นการถอนตัวเพื่อผ่อนคลายจากความทุกข์วิธีหนึ่ง แสดงให้เห็นถึงการทำหน้าที่เชิงบวกในแง่ของการบริโภคสื่อบันเทิง (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545, น. 12)

จากทฤษฎีข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาสื่อบันเทิงด้วยแนวคิดเรื่อง “การทำหน้าที่” (Function of Entertain) ตามแนวคิดของ William Stephenson (1967) พบว่า สื่อบันเทิงเปรียบได้ กับ เหยื่อ 2 ด้าน คือ รักษาระบบด้วยการให้ความบันเทิง และเปลี่ยนแปลงระบบ ด้วยการ “เขย่า” ภาวะปกติของสังคม (Shake Up Society)

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2545) ได้สำรวจการทำหน้าที่ของสื่อบันเทิงที่มีต่อบุคคล และสังคมจากแนวคิดดังกล่าว พบว่า หนึ่งในหน้าที่สำคัญของสื่อบันเทิงที่สามารถเปลี่ยนแปลงระบบได้ คือ การครอบงำทางอุดมการณ์ โดยมีงานวิจัยสำคัญที่สะท้อนอุดมการณ์ที่แฝงฝังอยู่ในรายการบันเทิง เช่น การ์ตูน Disney เรื่อง Donald Duck ของ A.Dorfman & A. Matterlart (1975) ที่วิเคราะห์ อุดมการณ์ที่มีอยู่ในการ์ตูน ซึ่งอาจมองเผินๆ ว่าเป็นแค่การ์ตูนสำหรับเด็กเพื่อสร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ในงานวิจัยชิ้นนี้กลับพบว่า การ์ตูนเรื่องดังกล่าวมีค่านิยมแบบอเมริกันในเรื่องทุนนิยมฝังอยู่ใน “เนื้อหา” และในส่วนของ “วิธีการนำเสนอ” ถือเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการไหลผ่านของอุดมการณ์ไปสู่ประเทศที่สาม ด้วยการสร้างทัศนคติที่ดีต่ออุดมการณ์ทุนนิยมสำหรับคนทั่วโลก จากงานวิจัยชิ้นนี้จึงพบว่า สื่อบันเทิงสามารถทำหน้าที่ครอบงำอุดมการณ์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมได้ อย่างแท้จริง

นอกจากการทำหน้าที่ของสื่อบันเทิงที่กล่าวมาข้างต้นพิสูจน์ให้เห็นว่าสื่อบันเทิงสามารถทำหน้าที่เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมได้แล้ว กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน (2552) ได้มีการนำเสนอมิติพิจารณาภาพยนตร์ไทยในแง่มุมที่หลากหลายทั้ง 5 มิติ ได้แก่ มิติทางประวัติศาสตร์ มิติเทคนิคและศิลปะภาพยนตร์ มิติด้านอุตสาหกรรม มิติด้านผู้ชม และมิติความสัมพันธ์เชิงสังคมและวัฒนธรรม เพื่อตอกย้ำให้เห็นถึงบทบาทและความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ที่เป็นส่วนหนึ่งของสื่อบันเทิง

มิติทางประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ทำหน้าที่บันทึกและนำเสนอภาพประวัติศาสตร์ของประเทศไทย เช่น การนำเสนอประวัติศาสตร์ไทยในภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์ย้อนยุค ทั้งนี้อาจมีการท้วงติงถึงความจริงของประวัติศาสตร์ในภาพยนตร์ แต่ อย่งไรก็ตาม ภาพยนตร์ยังถือว่าเป็นชิ้นส่วนสำคัญหนึ่งของประวัติศาสตร์อยู่ดี

มิติเทคนิคและศิลปะภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นงานที่รวมศาสตร์และศิลป์หลายแขนงไว้ด้วยกัน ทั้งเรื่องภาพ การจัดองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบเสื้อผ้า การเขียนบทภาพยนตร์ การแต่งเพลง การสร้างฉากและองค์ประกอบอื่นๆ อีกมากมายที่ทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์ (สมสุข หินวิมาน และคณะ, 2558, น. 275) นักวิชาการ Ricciotto Canudu (1991) และ Vachel Lidsay (1915) เห็นพ้องว่า ภาพยนตร์เป็นเสมือนศิลปะแขนงที่ 7 เป็นศิลปะขั้นสูงและส่งผลต่อมาในการยกระดับแวดวงภาพยนตร์ (จำเริญลักษณ์ ธนะวงน้อย, 2548, น. 50, อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น. 19)

มิติด้านอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยถูกจัดประเภทอยู่ในหมวด “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” เพราะถือเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ผลิตสินค้าที่มีคุณค่าและมูลค่า ในเชิงวัฒนธรรม การผลิตสินค้าวัฒนธรรมนี้เป็นสิ่งที่หลายประเทศให้ความสนใจและใช้เป็น เครื่องมือ

เศรษฐกิจ เพราะสามารถสร้างงานและรายได้ให้ระบบเศรษฐกิจของประเทศได้อย่างมากมาย (สมสุข หินวิมาน และคณะ, 2558, น. 276)

มิติด้านผู้ชม ในทฤษฎีของสำนักวัฒนธรรมศึกษาที่มีอิทธิพลนับแต่ปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้น กล่าวว่า ผู้ชมมีความหลากหลายในการเลือกรับชมสื่อภาพยนตร์ตามแต่รสนิยมและความสามารถในการตีความหมายภาพยนตร์ที่แตกต่างกันตามต้นทุนทางวัฒนธรรม

มิตีความสัมพันธ์เชิงสังคมและวัฒนธรรม ในทฤษฎีของนักวิชาการสำนักมาร์กซิสต์ กล่าวว่า ภาพยนตร์ซุกซ่อนโลกทัศน์และอุดมการณ์บางอย่าง โดยเฉพาะในรัฐสังคมนิยมที่ใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสำคัญของการรณรงค์ทางการเมือง นอกเหนือจากการทำหน้าที่เชิงการเมืองแล้ว ภาพยนตร์ยังวิพากษ์วิจารณ์สังคม และแสดงถึงอัตลักษณ์ของชาติที่ได้รับผลพวงมาจากรากฐานวัฒนธรรมไทยในเรื่องของ ลักษณะ “น้ำเน่า” และ “ความไม่สมจริง”

จากมิติต่างๆ ของภาพยนตร์ไทยตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผสมผสานกับหน้าที่ของสื่อบันเทิงที่สามารถเปลี่ยนแปลงระบบสังคม ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ไทยในแง่มุมเรื่อง การถ่ายทอดอุดมการณ์ ในการเปลี่ยนแปลงระบบสังคมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงบทบาทการทำหน้าที่สื่อบันเทิงว่าไม่ได้มีบทบาทเป็นแค่สื่อ “ไร้สาระ” หรือ “น้ำเน่า” เพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถนำไปถ่ายทอดอุดมการณ์เพื่อเปลี่ยนแปลงระบบสังคมได้อีกด้วย

การศึกษาตระกูล (Genre) สำคัญอย่างไร?

การแบ่ง “ตระกูล” เริ่มขึ้นตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ยุคของอริสโตเติล (Aristotle) ที่มีกรณจําแนกประเภทของละครและกวีนิพนธ์เป็นโศกนาฏกรรม (Tragedy) มหากาพย์ (Epic) และสุขนาฏกรรม (Comedy) แต่สำหรับภาพยนตร์นั้น เริ่มตั้งแต่สมัยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ต้องการจะแยกประเภท ของภาพยนตร์ตามรูปแบบเนื้อหา เพื่อให้มีความสะดวกในการจัดจําหน่าย และเป็นเครื่องรับประกันความสำเร็จด้านรายได้ของภาพยนตร์ เพราะเมื่อภาพยนตร์ตระกูลใดตระกูลหนึ่งเป็นที่นิยมและทำรายได้สูง ผู้ผลิตก็จะมีผลผลิตซ้ำภาพยนตร์ในตระกูลนั้นๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 406-409)

ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 1960 มีการตื่นตัวในเรื่องการศึกษาทฤษฎี Genre โดยปัจจัยหลักเกิดจากแรงผลักดันของสถาบันการศึกษาและปัจจัยการผลิตของอุตสาหกรรมธุรกิจภาพยนตร์ ในช่วงนั้น ทำให้เห็นว่าการศึกษา Genre มีความสัมพันธ์แบบ 3 เส้าระหว่างส่วนประกอบ อุตสาหกรรม ตัวบท และผู้ผลิต/ผู้ชม นอกจากนี้ยังมีความสำคัญต่อกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง 3 กลุ่ม คือ อุตสาหกรรม ผู้ชม และนักวิชาการ (กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 2552, น. 16-17)

ความสำคัญต่อกลุ่มอุตสาหกรรม จะเน้นไปในเชิงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ทำให้เกิดการจัดระบบเศรษฐกิจของภาพยนตร์ การสร้างความคาดหวังให้ผู้ชม การปรับเนื้อหาให้เข้ากับ

รูปแบบ ที่กำหนด การรู้กระบวนการผลิตของฝ่ายผู้สร้างงาน และการพัฒนาผลงานให้เกิดความ “แปลกใหม่” ของตระกูลภาพยนตร์

ความสำคัญต่อผู้ชม จะเน้นไปที่ความพึงพอใจของการรับชมสื่อภาพยนตร์ โดย Genre สามารถกำหนดการรับรู้และการคาดหวังของผู้รับสาร การกำหนดการจัดระบบแบบแผนให้เข้ากับรสนิยมตนเอง และกำหนดการเลือกติดตามหนังที่ตนเองชอบและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

ความสำคัญต่อนักวิชาการ เน้นไปที่การศึกษาเพื่อหาความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ที่เป็นมากกว่าความบันเทิง เช่น การเข้าใจส่วนประกอบแต่ละ Genre การเข้าใจกลไกการผลิตซ้ำและความแตกต่างของ Genre แต่ละประเภท การเข้าใจความหมายเชิงสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ และการเข้าใจการแปรเปลี่ยนรูปแบบใหม่ๆ ของ Genre

จากความสำคัญที่กล่าวมาทำให้การวิเคราะห์ความแปลกแยกที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ไทยในครั้งนี ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาตระกูลของภาพยนตร์ไทยทั้ง 2 ทิศทางมาศึกษาภาพยนตร์ที่คัดเลือก โดยทิศทางแรกเป็นแบบ Aesthetic Approach ที่ศึกษาหาความสัมพันธ์ของสุนทรียะองค์ประกอบภายในของ Genre และอีกทิศทางเป็นการศึกษา Exchange Approach จากสำนักมาร์กซิสต์และวัฒนธรรมศึกษา ที่ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับอุดมการณ์ผ่านการวิเคราะห์ความหมายด้วยสัญวิทยา เพื่อศึกษาตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม พ.ศ. 2550-2559 ว่ามี “ขนบ” (Convention) และ “ความแปลกใหม่” (Invention) ที่แตกต่างจากภาพยนตร์ตระกูลอื่นอย่างไร

ความแปลกแยก (Alienation) ในภาพยนตร์ไทย

ความแปลกแยกที่มนุษย์เผชิญในยุคปัจจุบันไม่ใช่เป็นปัญหาใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้น หากแต่เป็นปัญหาที่ถูกค้นพบมาช้านานแล้วในประวัติศาสตร์ โดยเห็นได้จากการนำ คำว่า “Alienation” ในภาษาอังกฤษที่เป็นคำเก่าแก่ตั้งแต่เดิมที่มีความหมายทางศาสนา คือ ความแปลกแยกที่มีต่อพระเจ้าเป็นผู้เป็นเจ้าของ โดยมอง ฌาคส์ รูสโซ เป็นคนแรกที่น่าเอาจินตภาพที่ว่าด้วยความแปลกแยกนี้มาใช้ (ทวีป วรดิลก, 2545)

ปัญหาเรื่องความแปลกแยกได้รับความสนใจเป็นวงกว้าง ไม่ว่าจะในทางจิตวิทยา ปรัชญา วรรณคดี หรือศิลปะ ฯลฯ จะเห็นได้ว่ายุคสมัยปัจจุบัน มักมีการนำเสนอตัวละครที่อยู่ในฐานะปัจเจกชน ที่มีความโดดเดี่ยวแปลกแยกที่ต่างออกมาจากผู้อื่น โดยตัวละครมักรู้สึกว่าตนเองเป็นคนแปลกหน้า ไม่มีใครเข้าใจ และตนเองก็ไม่อาจเข้าใจในสภาวะอันแปลกแยกของตน ฯลฯ โดยมากมักจะปรากฏอยู่ใน นวนิยายสมัยใหม่ หรือแม้กระทั่งภาพยนตร์ยุคสมัยใหม่ก็พบตัวละครที่มีลักษณะนี้เช่นกัน

คาร์ล มาร์กซ์ ได้วิเคราะห์ความแปลกแยกที่เกิดขึ้นว่าเกิดจากกระบวนการแปรสภาพทุกสิ่งทุกอย่างให้กลายเป็นสินค้า (Commoditization) แม้แต่ “แรงงานของมนุษย์” ก็ถูกทำให้

กลายเป็น “สินค้า” มาร์กซ์แบ่งประเภทของความแปลกแยกไว้ 4 ประเภท (โคเซอร์, 2533) คือ ความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิต ความแปลกแยกจากกระบวนการผลิต ความแปลกแยกจากตนเอง และความแปลกแยกจากสังคม

ต่อมา อีริค ฟรอมม์ ได้นำแนวคิดเรื่องความแปลกแยกที่ได้รับอิทธิพลจาก คาร์ล มาร์กซ์ มาผสมผสานกับการใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ เพื่ออธิบายถึงปรากฏการณ์ที่มนุษย์ยอมสยบต่ออำนาจว่ามีสาเหตุหลักมาจากการตกอยู่ใน “สภาวะแปลกแยก (Human Alienation)” และขยายความให้เห็นถึงพัฒนาการแต่ละยุคของความแปลกแยก โดยจำแนกเป็น 3 ยุค คือ ยุคดั้งเดิม/บุพกาล (Tribal Age) ยุคศักดินา (Feudal Age) และยุคสมัยใหม่ (Modern Age) ในส่วนของยุคสมัยใหม่จะเห็นได้ชัดว่าถึงแม้มนุษย์จะเสรีภาพมากขึ้น แต่กลับรู้สึกแปลกแยกเพิ่มขึ้น จากพัฒนาการดังกล่าวจึงอธิบายได้อย่างชัดเจนว่าเสรีภาพในยุคสมัยใหม่กลายเป็นสาเหตุที่ทำให้มนุษย์โดดเดี่ยว ทั้งนี้ฟรอมม์จึงค้นคว้าและศึกษาถึงวิธีที่มนุษย์จะใช้หลีกเลี่ยงความแปลกแยก โดยเสนอทางเลือก 2 ทาง (ฟรอมม์, 2526) คือ การมีเสรีภาพทางบวก และการละทิ้งเสรีภาพ ซึ่งการละทิ้งเสรีภาพ อาจเป็นอุปสรรคต่อการนิยามความเป็นตัวเองหรือการสร้างอัตลักษณ์ของมนุษย์ จึงทำให้การมีเสรีภาพทางบวกด้วยการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยความรัก ถือเป็นคำตอบที่ดีที่สุดในการจัดการกับปัญหาความแปลกแยก

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดความแปลกแยกมาศึกษาอุดมการณ์ในภาพยนตร์เพื่อหา นิยาม สาเหตุ ประเภท ผลลัพธ์และวิธีจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกว่า มีลักษณะเป็นเช่นไร

1.2 ปัญหำวิจัย

1. การเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคมมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. การถ่ายทอดอุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคมมีลักษณะเป็นอย่างไร
3. การสร้าง “ขนบ” (Convention) และ “ความแปลกใหม่” (Invention) ของตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสภาวะความแปลกแยกในสังคมมีลักษณะเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม
2. เพื่อวิเคราะห์การถ่ายทอดอุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม
3. เพื่อศึกษาถึง “ขนบ” (Convention) และ “ความแปลกใหม่” (Invention) ของตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

1.4 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

ความแปลกแยก หมายถึง ภาวะที่มนุษย์แยกออกห่างจากธรรมชาติที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์ ซึ่งมีผลทำให้มนุษย์ถูกลดคุณค่าของความเป็นมนุษย์ลง โดยปัจจัยหลักเกิดจากกระบวนการแปรสภาพทุกสิ่งทุกอย่างให้กลายเป็นสินค้า (Commoditization) แม้แต่ “แรงงานของมนุษย์” ก็ถูกทำให้กลายเป็น “สินค้า” จนทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกแปลกแยกในการดำรงชีวิตของตนเองในสังคมสมัยใหม่ การให้ความหมายของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ พบว่า นิยามของความแปลกแยกจะแสดงถึงสถานะของตัวละครปัจเจกชนที่โดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาและถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคม

ผู้วิจัยจะใช้เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความแปลกแยกตามแนวคิดของคาร์ล มาร์กซ์ (2533) ที่แบ่งประเภทของความแปลกแยก ไว้ 4 ประเภท คือ ความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิต ความแปลกแยกจากกระบวนการผลิต ความแปลกแยกจากตนเอง และความแปลกแยกจากสังคม พร้อมกับศึกษาสาเหตุ การแบ่งประเภท ผลลัพธ์และวิถีจัดการกับความแปลกแยก โดยอ้างอิงแนวคิดของอีริค ฟรอมม์ (2521) ที่ศึกษาถึงแนวทางการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีเสรีภาพทางบวก และการละทิ้งเสรีภาพ

ตระกูลภาพยนตร์ หมายถึง การจัดจำแนกกลุ่มภาพยนตร์ตามลักษณะเด่นหรือเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ โดยมีพื้นฐานจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เป็นสูตรสำเร็จ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายที่ผู้ชมคาดหวัง โน้ตของการนำแนวคิดของตระกูลภาพยนตร์มาวิเคราะห์ภาพยนตร์ จะมีเกณฑ์การวิเคราะห์เพิ่มเติมที่แตกต่างจากเกณฑ์การเล่าเรื่องด้วย เช่น แก่นความคิด (Themes) การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) และอุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยในการศึกษาคั้งนี้จะมุ่งเน้นการวิเคราะห์เพื่อหา “ขนบ” (Convention) และ “ความแปลกใหม่” (Invention) ของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขนบ หมายถึง การจัดรูปแบบเข้าสู่แบบแผนของตระกูล ซึ่งแต่ละตระกูลจะมี “ขนบ” ในด้านต่างๆ เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายสำหรับควบคุมผลผลิตให้มีลักษณะเฉพาะตัว หรืออีกนัยหนึ่งคือ ระบบของ “ขนบ” สำหรับผลิตภาพยนตร์ ซึ่งอาจพิจารณาได้จากองค์ประกอบย่อยๆ ของสูตร (Formula) ตามหลักของ โจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก ได้แก่

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives Structure/Features)
2. ตัวละคร (Character Typology)
3. แก่นความคิด (Themes)
4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)
5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
6. วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal)
7. อุดมการณ์ (Ideology)

ความแปลกใหม่ หมายถึง ประเภทหรือหมวดหมู่ย่อยที่แตกออกมาจากขนบและเป็น โครงสร้างของสื่อหรือภาษาในด้านที่เคลื่อนไหวและการสร้างสรรค์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ตัวอย่างเช่น ความแปลกใหม่ของตัวละครที่ถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคมในภาพยนตร์ที่ไม่สมหวังใน ความรัก โดยอาจมีการสร้างสรรค์ตัวละครที่แอบรักหรือถูกทิ้ง เป็นต้น

อุดมการณ์ หมายถึง มิติด้านอุดมการณ์ที่ปรากฏและแฝงฝังอยู่ในตระกูลของภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์ผ่านสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่าทำหน้าที่ถ่ายทอดอุดมการณ์ ผลิตซ้ำหรือสืบทอด อุดมการณ์ความแปลกแยกแก่สังคมอย่างไร เช่น ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกกระแสหลักมีการ นำเสนอการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรัก ในขณะที่ภาพยนตร์แปลกแยกนอกกระแส มีการนำเสนออุดมการณ์ในการกำจัดความแปลกแยกด้วยการต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงระบบ

ภาพยนตร์กระแสหลัก หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาที่เน้นความพึงพอใจของ กลุ่มมวลชน มักได้รับความนิยมและมีเป้าหมายในการทำ “รายได้” ด้วยการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ หลัก ของประเทศ มีการเล่าเรื่องแบบเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน นักแสดงมักเป็นดาราหรือบุคคลที่มี ชื่อเสียง มีต้นทุน ในการสร้างและมีการจัดกระบวนการผลิตที่เป็นระบบ

ภาพยนตร์นอกกระแส หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างไปจาก กรอบของภาพยนตร์ทั่วไป ทั้งประเด็นการนำเสนอเรื่องและวิธีการดำเนินเรื่อง มีการฉายจำกัดเฉพาะ โรงภาพยนตร์ นักแสดงไม่เป็นที่รู้จัก เนื่องด้วยงบประมาณในการผลิตที่มีต้นทุนต่ำ ลักษณะ กระบวนการผลิตจะไม่ค่อยมีระบบที่ชัดเจน ถึงแม้จะไม่ประสบความสำเร็จในเรื่องรายได้ แต่มักจะด้ รับคำยกย่องเป็น “รางวัล” จากงานประกวดในเวทีระดับชาติและนานาชาติ

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

จากการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ที่จัดฉายตั้งแต่ พ.ศ. 2550-2559 โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้หลักเกณฑ์จำแนกภาพยนตร์ไทยจากแนวคิดความแปลกแยกและความสำเร็จในอุตสาหกรรม โดยแบ่งเป็นภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส จำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง ได้แก่

1. ภาพยนตร์กระแสหลัก ซึ่งใช้เกณฑ์ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาในประเด็นเรื่องความแปลกแยกและความโดดเด่นทางด้านรายได้ ทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ, กวน มึน โฮ, ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ และแฟนเดย์...แฟนกันแค่วันเดียว
2. ภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งใช้เกณฑ์ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาในประเด็นเรื่องความแปลกแยกและความโดดเด่นทางด้านรางวัล ทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ วันเดอร์ฟูลทาวน์, แมรี่ อีส แฮปปี้ แมรี่ อีส แฮปปี้, รักที่ขอนแก่น และโรงแรมต่างดาว

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ในทางวิชาการ

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและวิเคราะห์อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม
2. เพื่อเปิดโอกาสให้มีการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เพื่อสร้างผลงานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยในแง่มุมอื่นต่อไป

ประโยชน์ในทางวิชาชีพ

1. เพื่อสามารถนำความรู้เกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกไปจัดการระบบเศรษฐกิจของการผลิตภาพยนตร์ไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. เพื่อผู้ผลิตสามารถผลิตภาพยนตร์ไทยด้วยการนำเสนอแง่มุมอื่นๆ นอกเหนือจากความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอภาวะความแปลกแยกในสังคม (พ.ศ. 2550-2559)” ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎี 4 เรื่อง มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่เข้าฉายระหว่าง พ.ศ. 2550-2559 โดยครอบคลุมแนวคิดในเรื่อง “ความแปลกแยก” และ “การวิเคราะห์องค์ประกอบในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์” เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลมีความหนักแน่นและเป็นไปอย่างมีทิศทาง โดยแนวคิดและทฤษฎีทั้งหมดประกอบด้วย

- 2.1 แนวคิดเรื่องความแปลกแยก (Alienation)
- 2.2 แนวคิดเรื่องความรักในฐานะที่เป็นสินค้า (Love as a Commodity)
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์
- 2.4 แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)

2.1 แนวคิดเรื่องความแปลกแยก (Alienation)

เพราะมนุษย์สามารถ “ผลิต” สิ่งจำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตอย่างปัจจัยสี่ เช่น อาหาร เสื้อผ้า ที่อยู่ หรือยารักษาโรค เพื่อตอบสนองความต้องการของชีวิตได้ด้วยกายและสติปัญญาของตนเอง จึงถือว่ามนุษย์เป็น “สัตว์โลกที่รู้จักการทำการผลิต” หรือ Homo Faber ซึ่งทำให้มนุษย์มีจุดที่แตกต่างจากสัตว์อื่นที่ต้องใช้วิธีการเก็บหาจากธรรมชาติ และการผลิตของมนุษย์ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของหรือวัตถุ (Material Production) ประกอบกับขั้นตอนในกระบวนการผลิต มนุษย์ต้องกระทำร่วมกันกับมนุษย์คนอื่นๆ ทำให้เกิด “ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์” สิ่งเหล่านี้ถือเป็น “ลักษณะเชิงสังคม” ของธรรมชาติในการผลิตของมนุษย์ตามทฤษฎีของคาร์ล มาร์กซ์ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551, น. 52)

จนเมื่อสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงจากระบบเกษตรกรรมพึ่งตนเองผสมกับระบบศักดินา กลายมาเป็นระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม ที่เปลี่ยนแปลงทั้งวิธีการผลิตและวิธีการจัดองค์กรของมนุษย์ไปเป็นรูปแบบการจ้างแรงงานและการผลิตสินค้าเพื่อจัดจำหน่าย ทำให้มนุษย์ถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางธรรมชาติในกระบวนการผลิต มนุษย์จึงเกิดความรู้สึก “แปลกแยก” กับการดำรงชีวิตของตนเอง

คำว่า “Alienation” ในภาษาอังกฤษ มีผู้แปลเป็นภาษาไทยหลายคำได้แก่ ความแปลกแยก ภาวะแปลกแยก ความห่างเหิน ความแปลกหน้าหรืออัญภาวะ และเป็นคำที่เพ็งจู้จ๊กแพร่หลาย

เมื่อประมาณครึ่งศตวรรษที่ผ่านมา โดยมีการศึกษาวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างจริงจังเมื่อประมาณสองทศวรรษนี้เอง (จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549, น. 261-262)

เฮเกล (Hegel) ใช้คำว่า “ความแปลกแยก” โดยให้ความหมายไว้ 2 ความหมาย คือ ความแยกห่าง (Separation) และความยอมจำนน (Surrender) (Fromm, 1961)

คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับความแปลกแยกของเฮเกลมาพัฒนา และได้กล่าวถึงทฤษฎีต่อความแปลกแยก หรือ Alienation ว่าเป็นสถานะที่มนุษย์ถูกครอบงำโดยพลังที่มนุษย์สร้างขึ้นและมนุษย์ได้เผชิญหน้ากับมันในรูปของความแปลกแยก

ทวิป วรดิลก (2545) กล่าวถึงสาเหตุสำคัญในการดำรงอยู่ของความแปลกแยก นั้นเป็นเพราะการกำจัดคนงานจากการครอบครองปัจจัยการผลิต ทำให้ความแปลกแยกดำรงอยู่และ ขยายวงกว้างขึ้น

คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ได้วิเคราะห์ความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในสังคมที่มีชนชั้น เช่น สังคมนิยมว่าเกิดมาจากกระบวนการแปรสภาพทุกอย่างให้กลายเป็นสินค้า (Commoditization) ในกระบวนการนี้ แม้แต่ “แรงงานของมนุษย์” ก็ถูกทำให้กลายเป็น “สินค้า” ไปด้วย ทำให้ได้ข้อสรุปสำคัญว่าสถานะความแปลกแยกเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากระบบสังคมนิยม มาร์กซ์ได้แบ่งประเภทของความแปลกแยก ไว้ 4 ประเภท (โคเซอร์, 2533) ดังนี้

1. ความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิต เกิดขึ้นเมื่อผลงานหรือวัตถุที่ผลิตมาจากกระบวนการใช้แรงงานกลายเป็นวัตถุแปลกแยกมีอำนาจเหนือผู้ผลิต ซึ่งโดยปกติแล้วธรรมชาติของมนุษย์ จะเป็นผู้ผลิตที่มีอำนาจในสิ่งที่ตนเองผลิตและสามารถแสดงออกต่อวัตถุนั้นได้อย่างเต็มที่ แต่ระบบทุนนิยม ได้ทำลายสายสัมพันธ์ระหว่างผลงานหรือวัตถุไปจากผู้ผลิต โดยวัตถุกลับกลายมามีอำนาจเหนือ การควบคุมของผู้ผลิต ทำให้ผู้ผลิตไม่มีอำนาจในการตัดสินใจ ไร้ความสามารถในการผลิต สูญเสียโอกาสที่จะพัฒนาผลผลิต ไปจนถึงการขาดแคลนปัจจัยในการดำรงชีพ ทฤษฎีของทวิป วรดิลก (2545) กล่าวว่า คนงานยิ่งสร้างสินค้ามากขึ้นเท่าไร ตัวของเขาเองก็กลายมาเป็นสินค้านำราคาถูกลงยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกบั่นทอนและเกิดความแปลกแยกจากวัตถุ เพราะรู้สึกว่าสิ่งที่ตนเองผลิตได้กลายเป็นผลงานของคนอื่น

2. ความแปลกแยกจากกระบวนการผลิต เมื่อผลผลิตของแรงงาน คือ ความแปลกแยก ในส่วนของกระบวนการผลิตก็ต้องมีความแปลกแยกประกอบอยู่ด้วย เนื่องจากมนุษย์เมื่อถูกแยกออกจากกิจกรรมการผลิต ไม่ได้มีอำนาจหรือเป็นเจ้าของในสิ่งที่ตนเองสร้าง มนุษย์จึงปฏิเสธตนเองและไม่พัฒนาพลังกายพลังใจในกระบวนการผลิต ทำให้ผลผลิตไม่ได้มาจากความเต็มใจ แต่มาจากการถูกบังคับ ประกอบกับกิจกรรมทางการผลิตในระบบทุนนิยมมีลักษณะการแบ่งงานกันทำและกำหนดภาระหน้าที่ตายตัว ทำให้รูปแบบของการทำงานแต่ละแผนกซ้ำซากจำเจ จึงทำให้ผลงานที่มาจาก

กระบวนการใช้แรงงานในระบบทุนนิยมนั้น ลดทอนศักยภาพความเป็นมนุษย์ และทำให้มนุษย์รู้สึกแปลกแยกกับกิจกรรมการทำงานในกระบวนการผลิต

3. ความแปลกแยกจากตนเอง จากการที่มนุษย์แปลกแยกจากผลผลิตและกระบวนการของการผลิตแล้ว มนุษย์เองก็ยิ่งรู้สึกแปลกแยกจากตนเองอีกด้วย เนื่องจากในระบบทุนนิยมนั้น มนุษย์ไม่สามารถพัฒนาด้านต่างๆ ของบุคลิกภาพตนเองได้อย่างเต็มที่ เพราะรู้สึกว่าการเป็นสิ่งที่อยู่ภายนอก (External) ไม่ใช่เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติในตัว ทำให้เขาไม่ได้พอใจในงานและปฏิเสธตนเองจากงาน ดังนั้น มนุษย์จึงรู้สึกสบายใจเฉพาะช่วงที่ว่างจากการทำงานเท่านั้น เนื่องจากขณะที่กำลังทำงานเขาจะรู้สึกอ้างว้างแปลกแยก เพราะงานที่กำลังทำนั้นไม่ได้เป็นของตัวเองแต่เป็นของบุคคลอื่น

4. ความแปลกแยกจากสังคม เป็นภาวะที่มนุษย์แปลกแยกจากสังคมหรือเพื่อนมนุษย์ เพราะเมื่อมนุษย์รู้สึกแปลกแยกจากคนอื่น คนอื่นก็รู้สึกแปลกแยกจากมนุษย์เช่นเดียวกัน อธิบายได้ว่าโดยธรรมชาติว่า “มนุษย์” คือ เผ่าพันธุ์ที่มีพลังในสิ่งที่ตัวเองทำ ไม่มีใครมาบังคับหรือปลัดพรากผลผลิตไปจากตัวมนุษย์เองได้ แต่ระบบทุนนิยมทำให้นายทุนมีเสรีภาพสามารถควบคุมสินค้าและมีอำนาจเหนือมนุษย์ผู้ผลิต จึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับมนุษย์จึงแปลกแยกและห่างเหินกัน

จากการแบ่งประเภทของความแปลกแยกดังกล่าว อีริค ฟรอมม์ (Eric Fromm) นักปรัชญาแนวมนุษยนิยมและนักจิตวิเคราะห์ที่มีชื่อเสียงของสำนักแฟรงค์เฟิร์ต ได้นำแนวคิดเรื่องความแปลกแยกที่ได้รับอิทธิพลของคาร์ล มาร์กซ์ มาผสมผสานกับการใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ อธิบายถึงปรากฏการณ์ที่มนุษย์ยอมสยบต่ออำนาจว่ามีสาเหตุหลักจากการตกอยู่ใน สภาวะแปลกแยก (Human Alienation) โดยฟรอมม์ ได้สรุปสภาวะแปลกแยกไว้ 3 ขั้นตอน (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) ดังนี้

ภาวะแรก เริ่มต้นที่เชื่อว่าเงื่อนไขของมนุษย์ประกอบด้วย ตัวเรา และโลกรอบตัวเรา ต่อมา เมื่อมีพัฒนาการสั่งสมความรู้ เพิ่มมากขึ้นก็มีการขยายสำนึกออกไปว่าสามารถเอาชนะโลกรอบตัวหรือธรรมชาติได้ และการเอาชนะนั้นก็ถือเป็นเสรีภาพชนิดหนึ่งของมนุษย์ที่ปรารถนาจะหลุดพ้นไปจากกรอบของธรรมชาติ สุดท้าย เมื่อต่อสู้และยิ่งสลัดตัวให้มีเสรีภาพห่างไปจากธรรมชาติมากเท่าไร มนุษย์ก็ยิ่งรู้สึกแปลกแยก (Alienated) เพิ่มมากขึ้น

จากขั้นตอนที่กล่าวมาฟรอมม์ได้แบ่งสภาวะความแปลกแยกที่ชี้ให้เห็นถึงหลักความคิดที่ว่า ยิ่งเราพยายามเอาชนะและแยกออกไปจากธรรมชาติมากเท่าไร เราก็ยิ่งเกิดความแปลกแยกมากขึ้นเท่านั้น เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน ฟรอมม์จึงได้ขยายความให้เห็นถึงพัฒนาการแต่ละยุคของความแปลกแยก โดยจำแนกเป็น 3 ยุค (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) ดังนี้

- **ยุคดั้งเดิม/บุพกาล (Tribal Age)** ในสังคมดั้งเดิมมนุษย์ มนุษย์จะอ้างอิงตนเองกับชนเผ่าหรือชุมชน โดยมีสายสัมพันธ์ทางสังคมเป็นตัวหล่อเลี้ยง และมีสื่อพื้นบ้านดั้งเดิมเป็นกลไกสร้างความผูกพัน ทำให้เกิดความมั่นคงจากการสังกัดกลุ่ม เกิดการยอมรับและผูกพันกัน ในยุคนี้ผู้คนจึงไม่เกิดความรู้สึกแปลกแยก เพราะมีสายสัมพันธ์ประเพณีที่ร้อยรัดเอาไว้

- **ยุคศักดินา (Feudal Age)** เป็นยุคที่มนุษย์เริ่มอยู่กันเป็นหมู่คณะแต่พวกเขาจะรู้สึกถึงเสรีภาพน้อยมาก เพราะความสัมพันธ์ทางการผลิตและระบบศักดินาได้กำหนดอย่างตายตัว ถึงแม้ว่ามนุษย์ในยุคนี้จะขาดเสรีภาพ แต่มนุษย์ก็ไม่มีความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือแปลกแยก เนื่องจากโครงสร้างทางสังคมที่ตายตัว ทำให้มนุษย์ไม่มีความสงสัยหรือลังเลว่าตนเองต้องขึ้นตรงต่อนายคนใด

- **ยุคสมัยใหม่ (Modern Age)** เป็นยุคที่มนุษย์ต่อสู้จนมีอิสระมากขึ้น ภายหลังจากปลดปล่อยตนเองออกจากระบบศักดินา มนุษย์จึงมีเสรีภาพที่จะเติบโตและพัฒนา มนุษย์เริ่มมีโอกาสเลือกและมีอำนาจเหนือชีวิตของตนเอง แต่ในทางกลับกัน มนุษย์กลับรู้สึกแปลกแยกเพิ่มขึ้น ทั้งกับตนเอง สังคมและธรรมชาติจนหาแก่นสารไม่เจอ ด้วยเหตุที่มีเสรีภาพมากขึ้นทำให้มนุษย์สูญเสียความผูกพันพึ่งพาเดิมๆ ความรู้สึกในเรื่องของความมั่นคงและความเป็นหมู่คณะหมดสิ้นไป มนุษย์เริ่มสงสัยเรื่องความหมายของชีวิต และรู้สึกว่าชีวิตไร้ความสำคัญ จึงต้องหันไปหาอำนาจภายนอกที่จะเข้ามาเติมเต็มกับสภาวะความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

จากพัฒนาการดังกล่าวอธิบายได้อย่างชัดเจนมากขึ้นว่า แม้มนุษย์จะมีเสรีภาพจากอดีตมากขึ้น แต่เสรีภาพนั้นก็กลับกลายเป็นสาเหตุที่ทำให้มนุษย์โดดเดี่ยวมากขึ้นด้วย ฟรอมม์จึงค้นคว้าและศึกษาถึงวิธีที่มนุษย์จะสามารถหาความหมายให้กับชีวิต โดยนำเสนอทางเลือก 2 ทาง คือ

1. **การมีเสรีภาพทางบวก** หมายถึง ความพยายามที่จะเข้าไปผูกพันกับคนอื่นอีกครั้ง โดยไม่ทิ้งเสรีภาพและบุรณภาพของคน ทำได้ด้วยการเข้าไปสัมพันธ์กับคนอื่นด้วยการทำงานแบบสร้างสรรค์และการใช้ความรัก ทั้งนี้ฟรอมม์เรียก สังคมในลักษณะนี้ว่าสังคม “มนุษย์นิยม”

2. **การละทิ้งเสรีภาพ** หมายถึง การแสวงหาความมั่นคงด้วยการละทิ้งความสามารถในการคิดตัดสินใจด้วยตนเอง ละทิ้งบุรณภาพ เป็นทางออกที่ทำให้มนุษย์ไม่สามารถพัฒนาตนเอง หรือแสดงออกซึ่งความสามารถได้เต็มที่ แต่เป็นทางออกที่ทำให้มนุษย์ไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ไร้ความสำคัญ และมีชีวิตที่มีความหมาย

ทั้งนี้ฟรอมม์ได้กล่าวถึงทฤษฎี เรื่อง “การคล้อยตามแบบหุ่นยนต์” (ฟรอมม์, 2530) ว่าเป็นกลไกทางจิตเพื่อให้มนุษย์สามารถกลับมาได้รับความรู้สึกมั่นคงอีกครั้ง ฟรอมม์เชื่อว่ากลไกชนิดนี้ เป็นสิ่งที่มนุษย์ในปัจจุบันใช้เป็นทางออก โดยมนุษย์ที่รับในกลไกนี้จะต้องสูญเสียความเป็นตัวเองด้วยการยอมรับบุคลิกภาพชนิดที่วัฒนธรรมแบบหนึ่งหีบย่นให้ ทำให้เขากลายเป็นมนุษย์ที่เหมือนกับมนุษย์คนอื่นและเป็นอย่างที่คนอื่นคาดหวังให้เป็น จนความสามารถในการแบ่งแยกระหว่าง “ตัวตน” กับโลกมนุษย์จะหมดไป เพื่อทำให้ความรู้สึกโดดเดี่ยวและความรู้สึกมั่นคงกลับมาในชีวิตอีกครั้ง

ถึงแม้ว่าจะมีการนำเสนอแนวทางในการสร้างความหมายของชีวิตให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก แต่ก็ยังถือว่าเป็นตัวเลือกที่ไม่สมบูรณ์เท่าไรนัก เพราะต่างก็มีจุดอ่อน ดังนั้น พรอมม์ จึงเสนอ วิธีที่สามารถแก้ปัญหาที่ตบใจหทัยและสมบูรณ์แบบที่สุดของการหลีกเลี่ยงความแปลกแยกนั้น คือ การรู้จัก “รัก”ผู้อื่น (พรอมม์, 2526)

ในการวิเคราะห์ความแปลกแยกของภาพยนตร์ไทยปี พ.ศ. 2550-2559 ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์ การวิเคราะห์อุดมการณ์ความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 5 รูปแบบ ดังนี้

1. นิยามของความแปลกแยก
2. สาเหตุของความแปลกแยก
3. การแบ่งประเภทของความแปลกแยก
4. ผลลัพธ์ของความแปลกแยก
5. วิธีจัดการกับความแปลกแยก

เมื่อผลผลิตของสื่อมวลชนอย่างภาพยนตร์ได้กลายมาเป็นเวทีที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาวะแปลกแยกในสังคมยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่อง “ความแปลกแยก” มาวิเคราะห์อุดมการณ์ที่แฝงมากับการนำเสนอในตระกูลภาพยนตร์ความแปลกแยกว่ามีความหมายอย่างไร เพื่ออธิบายเกี่ยวกับสภาวะความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

2.2 แนวคิดเรื่องความรักในฐานะที่เป็นสินค้า (Love as a Commodity)

ความรักถือเป็นสิ่งซึ่งงดงามที่สุดของชีวิต เป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของธรรมชาติ ที่แสดงให้เห็นถึงการที่มนุษย์รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีความใฝ่ฝันที่จะสร้างสรรค์โลกให้มีสันติสุข แต่ในสังคมปัจจุบัน ความรักในยุคสมัยใหม่กลับให้ค่าน้ำหนักไปที่คนและวัตถุ จนละเลยบทบาทที่แท้จริงของความรักว่ามีหน้าที่สำคัญอย่างไรต่อชีวิตมนุษย์

พรอมม์ ได้แบ่งพัฒนาการทางสังคมในเรื่องทรศนะที่มีต่อความรัก เป็น 2 ช่วงด้วยกัน (พรอมม์, 2526) ดังนี้

1. **ความรักในยุคคิโตะเรียน** หรือยุคที่สังคมเคร่งครัดเรื่องจารีตประเพณีหรือ ซึ่งสังคมมีทรศนะต่อความรักว่าไม่ใช่เรื่องเพียงระหว่างคนสองคน และความรักไม่ใช่บันไดไปสู่การแต่งงาน แต่การแต่งงานเป็นบันไดนำไปสู่ความรัก จึงทำให้ความรักต้องมีบุคคลหลายฝ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น บิดา มารดา ญาติพี่น้องหรือว่าแม่สื่อแม่ชัก ที่ชักนำคู่หนุ่มสาวที่มีความเหมาะสมมาแต่งงานกัน โดยไม่ต้องมีความสมัครใจ หรือ ความรักใดๆ เลยก็ได้

2. **ความรักในยุคปลายศตวรรษที่ 20** ในยุคนี้ทรศนะของความรักเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงเป็น “การยึดความรักเป็นสรณะ” ผู้คนในสังคมต่างมีความเห็นพ้องต้องกันว่าความรักเป็น

เรื่องของการหลอมรวมดวงใจสองดวงไว้เป็นหนึ่งเดียว ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ทรศนะเกิดการเปลี่ยนแปลง อาจจะมาจากการก้าวเข้าสู่ยุคภูมิปัญญา ทุกคนเริ่มมีสิทธิและเสรีภาพในการเลือกดำรงชีวิต จึงทำให้สังคมมีทรศนะแบบใหม่ และเปลี่ยนความสำคัญของความรัก โดยเน้นตัวที่บุคคลที่จะรักเป็นสำคัญ ไม่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น

เมื่อนำแนวคิดของฟรอมม์มาพิจารณาแล้ว จะพบว่า ทรศนะและการให้คำนิยามเรื่องความรักเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทสังคม ดังเช่น ยุควิคตอเรียน ที่รูปแบบความรักของคนในสังคมเป็นไปตามความต้องการของคนรอบข้างที่เกี่ยวข้อง แต่เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคใหม่ ผู้คนไม่ยอมรับความเชื่อเรื่องความรักเหมือนคนในยุคเก่า และเปลี่ยนวิถีชีวิตให้เข้ากับยุคสังคมสมัยใหม่ ด้วยการอพยพไปเป็นส่วนหนึ่งของวิถีการผลิตในเมืองใหญ่ เพื่อความเป็นอยู่ในชีวิตที่ดีกว่า ทำให้คนในยุคสมัยใหม่ต่างพึ่งตนเองมากขึ้น บทบาทความสำคัญของสถาบันครอบครัวมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตน้อยลงทำให้รูปแบบความรักเปลี่ยนไปเป็นลักษณะสนองความต้องการของ “ปัจเจกบุคคล” แทน

ดังนั้น จึงไม่ใช่เรื่องแปลก เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงสู่ภาวะสมัยใหม่ ความหมายเรื่องความรักของคนในสังคมจึงได้เปลี่ยนตามบริบทของสังคมนั้นๆ ด้วย (วิทยา พานิชล้อเจริญ, 2543)

โครงสร้างพื้นฐานของทุนนิยมในยุคแรกเริ่มนั้น ส่งผลให้ความรักที่เกิดขึ้นเป็นความรักจอมปลอม เพราะในระบบทุนนิยมที่มีพื้นฐานเรื่องเสรีภาพทางการเมืองนั้น เป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจ ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลถูกตัดขาดออกจากกัน มนุษย์ไม่สามารถกำหนดคุณค่าของตัวเองได้ในระบบทุนนิยม เพราะทุนมีอำนาจเหนือแรงงานเหนืออำนาจของมนุษย์

ต่อมาในยุคปัจจุบันรูปแบบของทุนนิยมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป โครงสร้างสมัยใหม่มีอิทธิพลต่อคนในยุคเป็นอย่างมาก ผลจากการเปลี่ยนแปลงทุนนิยมเข้าสู่สมัยใหม่ คือ การเพิ่มทุน และให้ความสำคัญกับการลงทุนมากกว่าเดิม จนเกิดความต้องการเทียมมากขึ้น ทำให้มนุษย์ยิ่งกระหาย การครอบครองทั้งวัตถุและ “มนุษย์” ด้วยกัน มนุษย์ในยุคปัจจุบันต่างมองมนุษย์คนอื่นๆ เหมือนตอนที่มองคูลินค้า โดยมีเงินเป็นเครื่องตีราคาและให้คุณค่า ทำให้การแลกเปลี่ยนเรื่องความรักเปรียบเหมือนกับการซื้อขายสินค้าหรือขายแรงงาน จนกลายเป็นคนในยุคปัจจุบันได้ถอยห่างออกไปจากความเป็นมนุษย์ เพราะถูกสังคมกำหนดและถูกผูกขาดชีวิตกับโครงสร้างของสังคมที่มีมาตั้งแต่กำเนิด

ฟรอมม์มีความเห็นว่า ระบบทุนนิยมในยุคสมัยใหม่นี้จะส่งผลให้คนในสังคมรู้สึกว่ามีอิสระและเสรีภาพที่จะมีชีวิตของตนเองได้อย่างเต็มที่ แต่ไม่ได้หยุดเฉลียวใจว่าวิถีชีวิตของตนเองนั้นได้ดำเนินไปตามแบบแผนที่ถูกกำหนดขึ้นอย่างไร้ตัว เป็นการขึ้นอย่างไม่มีผู้นำ ฟรอมม์เชื่อว่า ภายใต้ระบบดังกล่าว มนุษย์จะถูกทำให้กลายเป็นสินค้าชิ้นหนึ่งของสังคม โดยมีความรู้ที่เล่าเรียนมาและประสบการณ์ชีวิตเป็นต้นทุน เพื่อแสวงหากำไรจากปัจจุบันและอนาคตต่อไป เมื่อเป็นเช่นนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์จะกลายเป็นเรื่องของคนแปลกหน้า เพียงแต่ว่ามนุษย์พยายามปกปิดความรู้สึกตนเองด้วยการรักษาวิถีชีวิตให้ใกล้เคียงกันและเหมือนๆ กัน เพื่อความรู้สึกมีพวก

มีเสถียรภาพและความมั่นคงในจิตใจ ทั้งๆ ที่ความจริงแล้วมนุษย์รู้สึกแปลกแยกและเต็มไปด้วยความรู้สึกอ้างว้างและโดดเดี่ยวในส่วนตัว (Fromm, 1975, น. 74)

ฟรอมม์เห็นด้วยว่านอกจากมนุษย์จะถูกทำให้กลายเป็นสินค้าชิ้นหนึ่งในสังคมที่ตลาดเป็นตัวกำหนดทุกสิ่งแล้ว ความรักของมนุษย์ก็ถูกทำให้กลายเป็นสินค้าชนิดหนึ่งเช่นกัน โดยรูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักของมนุษย์จะดำเนินไปเพื่อต้องการใครสักคนหนึ่งไว้คอยเห็นพ้องและสนับสนุนสิ่งที่ตนเองคิดหรือกระทำเท่านั้น หรือเพื่อพิสูจน์คุณค่าของตนเองด้วยการเลือกคู่รักที่เหมาะสมคู่ควร

นอกจากนี้ตามทฤษฎีของฟรอมม์ในเรื่องนี้ยังเห็นด้วยว่า ระบบตลาดจะเข้ามามีบทบาทแม้กระทั่งกำหนดลักษณะทางสังคมของคน โดยฟรอมม์เรียกลักษณะทางสังคมนี้ว่า “ลักษณะทางการตลาด” ทฤษฎีดังกล่าวยังเชื่อว่า การที่คนๆ หนึ่งจะเลือกใครเป็นคนรักนั้น มีปัจจัยสำคัญทางการตลาดของคนที่กำลังหมายตาอยู่ ซึ่งหากมีลักษณะหรือรสนิยมที่สอดคล้องกับกระแสความนิยมของสังคม ย่อมมีแนวโน้มสูงที่คนๆ นั้นจะถูกเลือกมาเป็นคู่ชีวิต ในขณะที่เดียวกันหากกระแสความนิยมของตลาดเปลี่ยนไป คนก็พร้อมจะแสวงหาคู่รักใหม่ที่เท่าทันกระแสความนิยมต่อไปเรื่อยๆ

ภายใต้สังคมที่ตลาดเป็นตัวกำหนดทุกสิ่งนี้ ทุกสิ่งทุกอย่างจะเหมือนแม่พิมพ์ มนุษย์จะยึดถือรูปแบบที่ถูกกำหนดมาเป็นต้นแบบและแสดงท่าทีตอบสนองไปในทางเดียวกันหมด ดังนั้นความรักในรูปแบบนี้จึงไม่ใช่ความรักที่แท้จริง แต่เป็นเพียง “การแลกเปลี่ยนชุดของบุคลิกภาพ” โดยมีหลักเกณฑ์การเปลี่ยน คือ ความคุ้มค่าที่จะได้มาซึ่งคนรักที่มีรูปร่างหน้าตาดีเป็นที่ยอมรับในสังคม มีความสามารถในการเอาใจ รวมทั้งเข้าใจและยอมรับในบุคลิกภาพของเรา ฟรอมม์ได้แสดงทฤษฎีเกี่ยวกับความรักในยุคนี้ว่า โครงสร้างทางสังคมทุกวันนี้ไม่ได้ส่งเสริมหรือพัฒนาคนให้มีความสามารถที่จะรัก แต่กลับส่งเสริมให้ความรักทุกรูปแบบมีลักษณะเป็นความรักเทียมมากกว่า

ดังนั้น ความรักในภาวะหลังสมัยใหม่ตามความคิดของฟรอมม์ คือ ความรักที่เป็นรูปแบบที่ถูกกำหนดมาจากระบบทุนนิยมและกรอบงำชีวิตของเราอย่างไม่รู้ตัว การที่มนุษย์จะเลือกรักใครสักคน จะต้องมีเกณฑ์ทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เรื่องของฐานะหรือเกียรติยศศักดิ์ศรี ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวจะเป็นตัวชี้วัดว่าคนสองคนควรคู่กันหรือไม่ ทั้งนี้ ระบบทุนนิยมจะนำเสนอรูปแบบที่ว่าผ่านสื่อทุกเมื่อเชื่อวัน และมนุษย์ก็จะนำรูปแบบดังกล่าวไปเป็นแนวทางชีวิตและทำตาม โดยหน้าที่ของสื่อก็เปรียบเสมือนเครื่องยืนยันว่า รูปแบบความรักที่นำเสนอเป็นเรื่องที่ใครๆ ก็ทำกัน เราก็ต้องใช้เกณฑ์ดังกล่าวเป็นตัวชี้วัดชีวิตของเราเช่นกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อมนุษย์เลือกคนรักตามรูปแบบกำหนดมา ระบบทุนนิยมก็จะกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตระดับต่อมา คนทั้งสองก็จะดำเนินชีวิตไปตามบทบาทที่ทุนนิยมขีดไว้ เช่น การรับประทานอาหาร การชมภาพยนตร์หรือการแต่งตัว มนุษย์จะบริโภคตามรูปแบบที่กำหนดมาให้ไปเรื่อยๆ เพื่อสนับสนุนให้อำนาจของระบบทุนนิยมต่อไป (วิทยา พานิชล้อเจริญ, 2543)

รูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักของชายและหญิงในสังคมไทย ที่เป็นไปตามแนวคิด การคล้อยตามแบบหุ่นยนต์ แนวคิดเรื่องความรักเทียม แนวคิดเรื่องลักษณะทางการตลาดหรือแนวคิด เรื่องการแลกเปลี่ยนชุดของบุคลิกภาพ ซึ่งถูกกำหนดโดยสังคมทุนนิยม โดยมีสื่อภาพยนตร์เป็น ผู้ถ่ายทอดความจริงเหล่านี้ จึงทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นกรอบการวิจัยวิธีการ จัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรักในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์

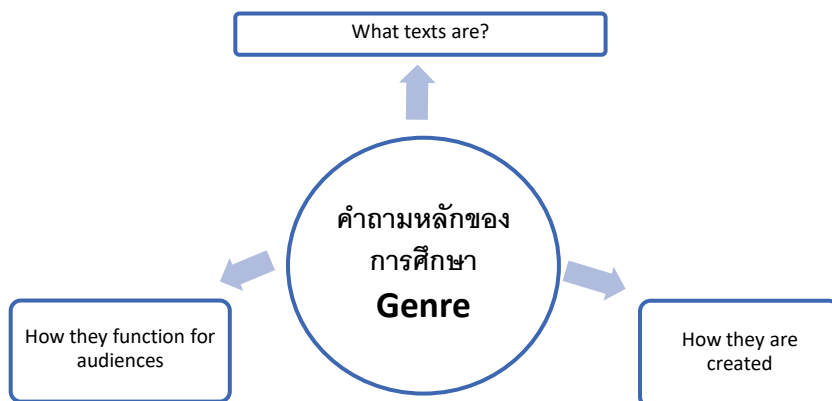
คำว่า Genre เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลให้ใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษเป็นคำว่า “Type” หรือ “Kind” ในภาษาไทยมีความหมายว่า ประเภท, ชนิด หรือ แบบ Genre ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการ จัดจำแนกแบ่งประเภทของสรรพสิ่งต่างๆ เมื่อนำมาใช้กับบริบทภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยศึกษา Genre จึงถูกแปลความหมายว่า “ตระกูล”

กฤษดา เกิดดี (2547, น. 6) กล่าวว่า ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นการจำแนก ภาพยนตร์ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของคนดู อย่างน้อยเบื้องต้นถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการหา ข้อสรุปสั้นๆ ว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร โดยตระกูลภาพยนตร์เป็นการ จำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง

กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 398) กล่าวถึงที่มาของแนวความคิดในการแบ่ง Genre ว่ามาจากความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความมั่นคงและความแน่นอน การกำหนด Genre จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างความมั่นใจในการรับชมภาพยนตร์ เพราะ Genre จะเป็นตัวช่วยให้เราทราบว่าภาพยนตร์ ที่ ดูสามารถตอบสนองความต้องการของเรามากน้อยแค่ไหน

ไม่เพียงแต่การศึกษาที่มาของ Genre จะทำให้เราเข้าใจว่า Genre คือ อะไร แต่ผลลัพธ์ ของการกำหนด Genre ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้กัน เพราะสามารถทำให้เรามองเห็น “จุดร่วม” และ “จุดต่าง” ของภาพยนตร์แต่ละประเภท จนสามารถวิเคราะห์แยกแยะหาเอกลักษณ์ ของภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล รวมไปถึงเกิดการศึกษาเพื่อค้นพบตระกูลใหม่ๆ ของภาพยนตร์เมื่อยุค สมัยเปลี่ยนไปอีกด้วย

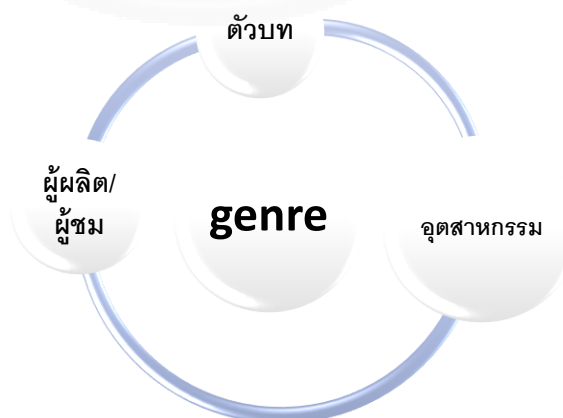
กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 401) กล่าวว่า การศึกษา Genre จะช่วยให้เราเข้าใจว่า ผลงานชิ้นนั้นเป็นประเภทอะไร ผลงานประเภคนั้นถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร และผลงานประเภคนั้น ทำบทบาทอะไรต่อผู้รับสาร ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 2.1 คำถามหลักของการศึกษาเรื่อง Genre

สอดคล้องกับ กฤษดา เกิดดี (2547, น. 9) ที่กล่าวถึงการศึกษาและทำความเข้าใจเรื่อง ตระกูลภาพยนตร์ว่าไม่ใช่เป็นเพียงแค่การค้นหาลักษณะของภาพยนตร์เพื่อให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มคนดู ภาพยนตร์เท่านั้น แต่เป็นการบอกให้ทราบว่าเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนั้นถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร และกระทำหน้าที่อย่างไรต่อคนดูภาพยนตร์

เมื่อวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ในยุคปัจจุบันพบว่า การแบ่งประเภท Genre ในสื่อภาพยนตร์ มีความหลากหลายเพิ่มขึ้น บาง Genre ก็มีการแตกสาขาย่อยของตนเอง บาง Genre ก็มีปรากฏการณ์ ผสมข้ามสายพันธุ์ระหว่าง Genre เก่าๆ บาง Genre ก็เกิดการแตกตัวของ Genre ใหม่จาก Genre ต้นแบบ (กัจจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 2552, น. 16) ได้กล่าวว่า การศึกษา Genre มีความสัมพันธ์กันแบบ 3 เสา่ระหว่างส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ อุตสาหกรรม-ตัวบท-ผู้ผลิต/ผู้ชม ดังภาพ



ภาพที่ 2.2 คำนิยามแบบความสัมพันธ์สามเสา่ของ Genre

จากภาพได้มีการอธิบายถึงความสัมพันธ์ในด้านอุตสาหกรรมว่าจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบภาพยนตร์ให้เป็นมาตรฐาน (Standard) เพื่อที่จะมุ่งเป้าหมายหวังผลกำไร ในส่วนของตัวบทจะเป็นการพิจารณาถึงด้านเนื้อหาและรูปแบบของภาพยนตร์ที่มีระบบเดียวกัน ทั้งในแง่ของการเล่าเรื่องและเทคนิค จนเกิดเป็น “ขนบ” (Convention) ของภาพยนตร์แต่ละรูปแบบ จนพัฒนาไปสู่ “ความแปลกใหม่” (Invention) ได้ และในที่สุดท้ายของผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ในรูปแบบที่ตนเองต้องการ ทำให้ผู้ผลิตได้รับผลกำไรจากผู้ชม

สอดคล้องกับ John Cawelti (1970) ที่นำความคิดเรื่อง ขนบ (Convention) และความแปลกใหม่ (Invention) มาใช้ในการนิยาม Genre โดยเห็นว่าในผลผลิตด้านวัฒนธรรมทุกชนิดจะต้องมีส่วนประกอบที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับของเดิม แต่ในเวลาเดียวกันก็ต้องมีส่วนประกอบที่ “แปลกใหม่” ในส่วนประกอบทั้ง 2 นี้ ส่วนที่เรียกว่า ขนบ นั้นทำให้ผลผลิตวัฒนธรรมชิ้นต่างๆ ล้วนมีจุดร่วมกันและสามารถรวมอยู่ใน Genre เดียวกันได้ Cawelti เรียกส่วนที่เป็นขนบ นี้ว่า “สูตร” และได้ให้คำนิยามคำว่า “สูตร” ว่าเป็นสไตล์ตามแบบฉบับที่มีไว้เพื่อจัดวางโครงสร้างของผลผลิตทางวัฒนธรรม

เมื่อเข้าใจนิยามและความหมายของ Genre แล้ว ต่อมาจะมาพูดถึงความสำคัญต่อกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง (กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 2552, น. 17) แบ่งเป็น 3 ฝ่าย ดังนี้

1. ฝ่ายอุตสาหกรรม

- การจัดระบบเศรษฐกิจของภาพยนตร์
- การสร้างความคาดหวังให้กับผู้ชม
- การปรับเนื้อหาให้เข้ากับรูปแบบที่กำหนด
- การรู้กระบวนการผลิตของฝ่ายผู้สร้างผลงาน
- พัฒนาผลงานของตัวเองมีความแตกต่าง จนเกิด Genre รูปแบบใหม่

2. ฝ่ายผู้ชม

- กำหนดการรับรู้และการคาดหวังของผู้รับสาร
- กำหนดการจัดระบบแบบแผนในการรับชมให้เข้ากับรสนิยมของตนเอง
- กำหนดการเลือกติดตามภาพยนตร์ที่ตนเองชอบและทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

3. ฝ่ายนักวิชาการ / นักวิจารณ์

- เข้าใจส่วนประกอบของแต่ละ Genre
- เข้าใจกลไกการผลิตซ้ำและความแตกต่างของ Genre แต่ละประเภท
- เข้าใจ “ความหมายเชิงสังคม” ที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละ Genre
- เข้าใจเรื่อง “การแปรเปลี่ยน” ของแต่ละ Genre

การจัดแบ่งแนวทางการศึกษา genre

ในการนำทฤษฎีตระกูลมาเป็นแนววิเคราะห์ภาพยนตร์ A. Hensen et al (1998) และ Steve Neale (2000), อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน (2552, น. 21) ได้แยกแยะวิธีการศึกษา genre เป็น 2 ทิศทาง คือ

1. **Aesthetic Approach** ของ Genre โดยสนใจศึกษาการผลิตซ้ำขององค์ประกอบภายในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เพื่อนำไปสู่การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับการเล่าเรื่อง ตามหลักของ Jo Barker And Peter Wall (2008) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก ได้แก่

1.1 **โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure/Features)** เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่อง เนื่องจากการลำดับเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องโดยพัฒนาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน คือ

- **การเริ่มเรื่อง (Exposition)** เป็นจุดเริ่มต้นในการชักจูงความสนใจให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวต่อไป ซึ่งอาจจะใช้การแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ หรืออาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตามการเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

- **การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาจสร้างความอึดอัดใจให้ตัวละคร ทำให้ผู้ชมอยากติดตามเรื่องราวต่อไป

- **ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)** คือ ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดจนถึงจุดแตกหักและตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมอยากที่จะเข้าใจได้ว่าตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร

- **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป เนื่องจากเงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป หรือแก้ไขได้ แต่ก็ยังไม่ถือว่าเป็นจุดสิ้นสุดของเรื่อง เนื่องจากตอนท้ายเรื่องภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็อาจสร้างประเด็นใหม่มาให้ผู้ชมคิดต่อก็เป็นได้

- **ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)** คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมดโดยอาจมีการจบได้หลายลักษณะ เช่น จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิด

1.2 **ตัวละคร (Character)** หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า ดังนั้น ความสำคัญของตัวละคร คือ การกระทำ (Action) หมายถึง สิ่งที่ตัวละครทำ ซึ่งผู้กำกับมีหน้าที่ในการเลือกมุมภาพ สร้างภาพและจิตภาพการกระทำของตัวละครนั้นให้สื่อออกมาในเชิงภาพยนตร์

1.3 แก่นความคิด (Theme) คือ หัวใจสำคัญที่เกี่ยวกับการเรื่องทั้งหมดที่ ผู้เล่า ต้องการสื่อสารกับคนดู นอกจากนี้แก่นความคิดหลัก ยังเป็นตัวคอยยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน ในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปอาจมีความคิดหลักมากกว่าหนึ่งความคิด ซึ่งเรียกว่าความคิดรอง มาเป็นตัวช่วยเสริมความคิดหลักใหญ่ให้เรื่องราวมีความหนักแน่น และชัดเจนขึ้น ทั้งนี้ผู้สร้างภาพยนตร์อาจไม่บอกเล่าให้ผู้ชมให้รับรู้อย่างเด่นชัดจนเกินไป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีโอกาสไตร่ตรองสำรวจความคิดของตนเอง เพื่อสร้างจินตนาการและเกิดความคิดทางสติปัญญาเพิ่มขึ้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546, น. 99-100)

1.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากจึงมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องหรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย

1.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) หมายถึง การสื่อความหมายผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมี 2 ด้าน ดังนี้

1.5.1 การสื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image) ภาพจะทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึกการดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม โดยพิจารณาจากคุณลักษณะต่อไปนี้

1.5.1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) ในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรก็ยิ่งสะกดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมองหรือบอกสถานที่ ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก จะเน้นการแสดงอารมณ์การตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกของตัวละครที่เต็มไปด้วยความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา ซึ่งในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก พบรูปแบบ 2 ประเภท คือ

- **มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle)** คือ มุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร เป็นมุมเดียวกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตากกล้อง มีการใช้มุมเฝ้ามองถ่ายคนแสดงโดยที่ไม่รู้ตัวเรียกว่า การแอบถ่าย (Candid

Camera) เพื่อแสดงถึงความปรารถนาของตัวละครที่ต้องการจะสานต่อความสัมพันธ์กับสังคมเพื่อ
ขจัดความแปลกแยก

- **มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle)** คือ มุมมอง
ส่วนตัวหรือเรียกว่ามุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพ ในภาพยนตร์ตระกูล
แปลกแยกนำมาใช้เมื่อแสดงความรู้สึกของตัวละครที่แปลกแยกโดดเดี่ยว หลังจากถูกตัดสายสัมพันธ์
ทางสังคม

1.5.1.2 ขนาดภาพ (Size of Shot) การกำหนดภาพแต่ละช็อตใน
การถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องเพื่อโน้มน้าวความสนใจเพื่อให้เกิด
ความหมายที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม โดยขนาดภาพมีหลากหลาย เช่น ภาพระยะไกล (Long
Shot) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น

1.5.1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญ
เพื่อช่วยส่งเสริมในการจัดเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียน
ภาพด้วยแสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงในตระกูล
ภาพยนตร์แปลกแยกจะใช้เทคนิคการจัดแสงต่ำ ไม่สว่างจ้า เพื่อเน้นการสร้างอารมณ์ของตัวละครที่มี
ความแปลกแยกเมื่อต้องอยู่ในสถานที่คั่นขึ้นในการดำรงชีวิต

1.5.1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้น
คือ การตัดต่อด้วยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่างๆ โดยการตัดต่อต้องคิด
ล่วงหน้าไว้ตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการจะตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น
คือ จะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพว่าจะใช้
วิธีอะไร เช่น การตัดชนธรรมชาติ การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม,
2545, น. 214-220)

1.5.2 การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image) เสียงมิใช่จะเป็นเพียง
ส่วนประกอบเท่านั้น เพราะเสียงสามารถใช้เพื่อเน้นให้ภาพนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะ
จำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่า การจำที่เกิดจากเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์มีหลาย
ประเภท เช่น เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริง หรือการใช้เสียงดนตรีที่ส่งผล
ต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เป็นต้น

1.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal) วิธีในการเร้าอารมณ์ของ
ผู้ชมนั้น คือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหรือสามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้าถึงเป้าหมาย
ซึ่งในที่นี้คือ การทำให้ผู้ชมให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์ที่น่าเสนอ
ประเด็นเรื่องความแปลกแยก ในการเร้าอารมณ์ผู้ชมมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน
คือ ส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางกายภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง โดยทั้งสองอย่างนี้ เมื่อ

นำมาใช้ร่วมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีผลต่อการรับสารของผู้ชมและทำหน้าที่ผลักดันการรับรู้อารมณ์ของผู้ชมให้ประสบความสำเร็จ

1.7 อุดมการณ์ (Ideology) การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกกว่าทำหน้าที่ให้คำอธิบายของสภาวะความแปลกแยกที่ปรากฏในสังคมว่าเป็นอย่างไร โดยการอธิบายจะเริ่มจากการให้คำนิยามของความแปลกแยก ไปจนถึงการบอกสาเหตุ ประเภท ผลลัพธ์และวิธีจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

ในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกจากองค์ประกอบเหล่านี้ นอกจากจะทำให้ผู้วิจัยสามารถเห็น ขนบ (Convention) และ ความแปลกใหม่ (Invention) ของภาพยนตร์ในตระกูลแล้ว สิ่งสำคัญ คือ ผู้วิจัยจะได้ค้นพบอุดมการณ์ของความแปลกแยกกว่าเป็นอย่างไร และสะท้อนปรากฏการณ์ใดในสังคม ดังนั้น การศึกษาอุดมการณ์จากภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องศึกษาและค้นคว้าเป็นอย่างยิ่ง

2. Exchange Approach จะสนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กับมิติสังคมวัฒนธรรม โดยจำแนกเป็น กลุ่ม “อุดมการณ์” ที่สนใจในมิติด้านอุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ (Ideological Approach) ซึ่งเป็นแนวทางในรูปแบบสำนักทวิภาคย์ (Critical Theory) ตามแนวคิดของมาร์กซิสม์ (Marxism) ที่มองว่าตัวเนื้อหามีการแฝงอุดมการณ์บางอย่าง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 433) ได้ศึกษาประเด็น ความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับอุดมการณ์ที่ผ่านสัญญา ไว้ว 4 แจ่มม คือ

1) กระบวนการทำ Genre บาง Genre ให้กลายเป็นอุดมการณ์ ด้วย “การให้คุณค่า” แก่ Genre ในแต่ละ Genre ไม่เท่ากัน

2) อุดมการณ์แห่ง Genre (Ideology of Genre) ในกรณีนี้เป็นกรณีที่โครงสร้างของGenre แต่ละ Genre นั้น จะมี “อุดมการณ์บางอย่าง” แฝงฝังอยู่

3) อุดมการณ์ที่อยู่ใน Genre (Ideology in Genre) เพราะ Genre เป็นตัวกำหนดเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่อง

4) การต่อสู้ด้านอุดมการณ์ใน Genre ที่แฝงมาในรูปแบบของ Genre หรือ ตัวเนื้อหาของ Genre แต่ละประเภทที่กำหนด “วิธีเล่าเรื่อง/องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง “ ที่สะท้อนให้เห็นถึง “พื้นที่แห่งการช่วงชิงทางอุดมการณ์”

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ มาเป็นกรอบทฤษฎีสนับสนุนการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความแปลกแยก โดยจะเน้นศึกษาหาความสัมพันธ์ของ Genre กับแนวคิดความแปลกแยก เพื่อหาการพัฒนา Genre ใหม่ของภาพยนตร์ตระกูลความแปลกแยก และวิเคราะห์เชิงลึกของ Genre ในการผลิตและความหมายเชิงสังคมวัฒนธรรมว่ามี การฝังอุดมการณ์แนวคิดความแปลกแยกในภาพยนตร์อย่างไร

2.4 แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)

สัญศาสตร์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Semiotics หมายถึง การศึกษาสัญญาณ (Signs) และสัญลักษณ์ (Symbols) ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบของการสื่อสาร สัญวิทยาเป็นศาสตร์หนึ่งในทฤษฎีโครงสร้างที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์

การศึกษาเกี่ยวกับสัญศาสตร์จะเป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณ เพื่อทำความเข้าใจถูกสร้างและถูกถ่ายทอดอย่างไร

Ferdinand De Saussure (1974) ได้อธิบายว่าในทุกๆ สัญญาณต้องมีส่วนประกอบทั้ง 2 อย่าง องค์ประกอบแรกคือ รูปสัญญาณ (Signifier) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏให้เห็นซึ่งเราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น การมองเห็นตัวอักษร รูปภาพหรือการได้ยินคำพูดที่เปล่งออกมาเป็นเสียง (Acoustic-Image) และองค์ประกอบที่สอง คือ ความหมายสัญญาณ (Signified) หมายถึง ตัวที่ถูกให้ความหมาย คำนิยาม หรือความคิดรวบยอด (Concept) เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่เกิดขึ้นในใจหรือในความคิดของผู้รับสาร โดยความหมายต่างๆ ในระบบสัญลักษณ์นั้นไม่เคยเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่ต้องเกิดจากการทำงานกันอย่างสัมพันธ์ของรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณ ภายในบริบทที่ต่างกำหนดความหมายซึ่งกันและกัน จากความหมายดังกล่าว กาญจนา แก้วเทพ (2543) แบ่งคุณสมบัติของสัญญาณที่จำเป็น 3 ประการ

1. มีรูปธรรม สัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า อาจจะเป็นภาพ เสียง อักษร ฯลฯ
2. มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง
3. ผู้ใช้สัญญาณต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนี้เป็นสัญญาณ คือ เกิดจากความตั้งใจของผู้ส่งสารในการสื่อความหมายบางอย่างออกไป

Ferdinand De Saussure (1974) สนใจศึกษาสัญญาณโดยพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง “ตัวสัญญาณ” กับ “วัตถุที่ถูกอ้างอิง” โดยให้ความสนใจการวิเคราะห์ในแง่โครงสร้าง โดยเฉพาะโครงสร้างของการเปรียบเทียบ แนวคิดสำคัญมีดังนี้

- องค์ประกอบของสัญญาณ
- การเปรียบเทียบสัญญาณย่อยกับสัญญาณอื่นๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด
- การเข้าใจความหมายของสัญญาณย่อยๆ

ต่อมา Roland Barthes (1967) นักสัญวิทยาได้นำแนวคิดทางสัญวิทยาขยายความ และชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างความหมายนั้นสามารถตีความได้ใน 2 ขั้นตอน

- ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) เป็นการสร้างความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป

- ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เป็นการสร้างความหมายที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับความหมาย ถูกประกอบสร้างมาอย่างเป็นอัตวิสัย ไม่ว่าจะเป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล หรือระดับสังคม

สัญญาณหรือภาษาเป็นระบบอย่างหนึ่ง หมายความว่าหากเราต้องการศึกษาองค์ประกอบย่อย (Element) ตัวใดตัวหนึ่ง เราจะต้องพิจารณาองค์ประกอบย่อยในแง่ความสัมพันธ์กับตัวอื่นๆ

Ferdinand De Saussure (1974) ได้จำแนกวิธีการที่จะนำเอาสัญญาณมาจัดระบบรหัสต่างๆ โดยมีอยู่ 2 วิธีใหญ่ๆ คือ Paradigmatic และ Syntagmatic

1. **Paradigmatic** เป็นชุดของสัญญาณที่มีความหมายเหมือนกัน (Set of Signs) โดยที่ในทุก Unit ที่อยู่ใน Paradigm เดียวกันนั้น จะต้องมึลักษณะบางอย่างร่วมกัน การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic จึงให้ความสนใจว่า สัญญาณย่อยตัวใดที่ถูกเลือกออกมาจากกลุ่ม Paradigm ทั้งหมด

2. **Syntagmatic** เป็นวิธีการประกอบสัญญาณย่อยๆ เข้าด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (Sequence) เพื่อให้ได้ความหมายตามต้องการ

จุดร่วมของ Paradigmatic และ Syntagmatic คือ การจัดระบบหรือการประกอบสัญญาณนั้น เป็นเรื่องความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างเหมือนกัน แต่จุดต่างคือ Paradigmatic จะเป็นเรื่องความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับการเลือก ในขณะที่ Syntagmatic จะเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับการประสมประสาน

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องสัญวิทยาและกระบวนการสร้างความหมายมาใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิเคราะห์ เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถค้นพบรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับอุดมการณ์ความแปลกแยกได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยสามารถนำหลักแนวคิดของทฤษฎีมาใช้วิเคราะห์หาความหมาย ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกผ่านรูปสัญญาณ (Signifier) และความหมายสัญญาณ (Signified) มาใช้ประกอบการวิเคราะห์เพื่อหาความหมายที่แท้จริงที่ผู้ส่งสารตั้งใจสื่อความหมายเรื่องความแปลกแยก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องนำแนวคิดเรื่องสัญวิทยาและกระบวนการสร้างความหมายมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์เพื่อทำให้การศึกษาครอบคลุมและทำให้เกิดความเข้าใจถึงแนวคิดความแปลกแยกที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการค้นคว้าของผู้วิจัย พบว่า มีงานวิจัยที่มีผู้ศึกษาเกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยผู้วิจัยจะแบ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเป็น 2 ประเภท คือ

1. งานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดความแปลกแยก (Alienation)
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Genre)

ผู้วิจัยได้นำงานวิจัยต่างๆ มาศึกษาประกอบการวิจัยไว้ ดังนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดความแปลกแยก (Alienation)

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างความเป็นจริงทางสังคมเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักยุคหลังสมัยใหม่ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล” ของวิทยา พานิชล้อเจริญ ได้ศึกษาถึงรูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักของยุคหลังสมัยใหม่ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล และศึกษากระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์ผ่านมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล โดยใช้แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ภาวะยุคหลังสมัยใหม่ ความแปลกแยกของมนุษย์ ความรักในฐานะที่เป็นสินค้า สัญศึกษา และแนวคิดเกี่ยวกับมิวสิควิดีโอ

การศึกษาของวิทยา พานิชล้อเจริญ พบว่า รูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักยุคหลังสมัยใหม่ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลเป็นจำนวนทั้งสิ้น 4 รูปแบบ คือ รูปแบบความสัมพันธ์แบบไม่จริงแบบปฏิเสธ แบบว่าเหว และแบบแลกเปลี่ยน สำหรับกระบวนการสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล พบว่า ได้มีการสร้างความเป็นจริงผ่านองค์ประกอบของมิวสิควิดีโอ 7 ประการ ได้แก่

1. แก่นเรื่อง ได้พบรูปแบบความสัมพันธ์ว่าเหวมากที่สุด
 2. โครงเรื่อง แบบแผนโครงเรื่องมิวสิควิดีโอส่วนใหญ่นำเสนอความเป็นจริงว่าความรักจะจบลงด้วยความไม่สมหวัง และยังพบว่าโครงเรื่องมิวสิควิดีโอจะดำเนินเรื่องภายใต้ความขัดแย้งของแนวคิดเบื้องหลัง 3 ประการ คือ ความขัดแย้งเชิงศีลธรรม ความขัดแย้งเชิงสถานะและความขัดแย้งเชิงทรศนะเกี่ยวกับความรัก
 3. อายุของตัวละคร ในมิวสิควิดีโอได้นำเสนอความเป็นจริงว่า ชายและหญิงส่วนใหญ่จะเริ่มมีความสัมพันธ์เชิงความรักในช่วงวัย 11-15ปี แต่เพศหญิงจะมีช่วงวัยเกี่ยวข้องกับความรักที่สั้นกว่าด้วยช่วงวัย 26-30 ปี
 4. อาชีพของตัวละครพบว่า อาชีพไม่ได้เป็นอุปสรรคในความรัก
 5. สถานภาพและบทบาทของตัวละคร เพศชายเป็นผู้ถูกกระทำให้เกิดทุกข์จากความรักมากกว่า
 6. ฉากภาพความเป็นจริงเกี่ยวกับความรัก มีการแสดงออกถึงความสัมพันธ์เชิงความรักในพื้นที่สาธารณะมากกว่า
 7. การแสดงออกของตัวละครชายหญิงในมิวสิควิดีโอมักจะแสดงออกในพื้นที่สาธารณะมากกว่า มีเพียงการแสดงออกในระดับการมีเพศสัมพันธ์เท่านั้นที่ยังปรากฏอยู่ในพื้นที่ส่วนบุคคล
- ผู้วิจัยนำงานวิจัยข้างต้นเพื่อมาช่วยวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ โดยอ้างอิงแนวคิดเรื่องความแปลกแยกและแนวคิดการมองความรักเป็นสินค้า เพื่อมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาศึกษาว่าสะท้อนอุดมการณ์ความแปลกแยกไว้อย่างไร

งานวิจัยเรื่อง “รักโรแมนติกในภาพยนตร์ผีไทย” ของหฤทัยรัตน์ ศรีจันทร์ขำ ได้ศึกษาถึงรูปแบบความรักของผีกับมนุษย์ รวมถึงการประกอบสร้างความจริงทางสังคมและความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผีกับมนุษย์ในภาพยนตร์ผีไทย โดยอาศัยแนวคิดเรื่องความรัก แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย แนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความจริงทางสังคม แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ แนวคิดภาพตัวแทน และแนวคิดเรื่องโครงสร้างและมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์

การศึกษาของนางสาวหฤทัยรัตน์ ศรีจันทร์ขำ พบว่า รูปแบบความรักที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีในกลุ่มที่มีแนวโน้มสยบยอมต่อโครงสร้างทางสังคม มีบทสรุปว่าความรักคือ การเสียสละและปล่อยวาง ผีในกลุ่มนี้ช่วงระยะเวลาแรกก็พยายามต่อสู้เพื่อให้ตัวเองหลุดพ้นจากความแปลกแยกในโลกหลังความตาย โดยใช้คนรักเป็นเครื่องยึดโยงจิตใจ แต่เมื่อจิตใจสำนึกที่เกิดจากการควบคุมจากระบบปิตาธิปไตยโดยเฉพาะระบบศาสนาทำงาน ท้ายที่สุดจึงยอมจากไปตามทางของผี

ในขณะที่ภาพยนตร์ผีกลุ่มแนวโน้มต่อต้านอำนาจโครงสร้างสังคมมองความสัมพันธ์ความรักในเชิงแลกเปลี่ยนจุดยืนสำคัญของผีในกลุ่มนี้ คือ การต่อสู้กับอำนาจของโครงสร้างสังคม ไม่ยอมปลดปล่อยคนรัก มองว่าความรักไม่ใช่แค่เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจที่จะเกาะเกี่ยวสายสัมพันธ์ที่ขาดลงในระบบทุนนิยมเท่านั้น แต่ความรักเป็น “การแลกเปลี่ยน” ที่ต้องมองความคุ้มค่า ทำให้ตัวละครผีต้องต่อสู้กับอำนาจของโครงสร้างสังคมเพื่อให้ตัวเองได้รับความพึงพอใจด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ในการเล่าเรื่องพบว่า ระดับของการสยบยอม หรือต่อต้านของตัวละครในแต่ละช่วงมีระดับความเข้มข้นในการสยบยอมหรือต่อต้านต่อโครงสร้างทางสังคมที่ต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในจิตใจของตัวละครผีเป็นสำคัญ แต่ อยากรู้ก็ตาม แม้ตัวละครจะแสดงการต่อต้านในฐานะผู้กระทำการมากเพียงใด ท้ายที่สุดแล้วอำนาจโครงสร้างสังคมผ่านระบบสังคมชายเป็นใหญ่ ทั้งอำนาจศาสนา และอำนาจผ่านความรักจากผู้ชายก็จะเข้ามาจัดการให้ผีผู้หญิงกลับเข้าไปอยู่ในกรอบของสังคมชายเป็นใหญ่เช่นเดิม

ผู้วิจัยนำงานวิจัยข้างต้นเพื่อมาศึกษาแนวคิดการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์ ซึ่งรวมไปถึงเรื่องการใช้สัญวิทยาและการสร้างความหมายผ่านภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์การใช้ความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยกที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกกว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Genre)

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ผีไทย” ของสกุลวดี สุขอนันต์ ได้ศึกษาถึงแนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่มีต่อทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์และกระบวนการผลิตซ้ำอุดมการณ์ในสังคม

ผลการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยได้พบสูตรที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ผีไทยทั้งขนบ (Convention) และความแปลกใหม่ (Invention) ของตระกูลภาพยนตร์ผีไทย อยู่ภายใต้เกณฑ์

ทั้ง 7 ขั้นตอน ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของ ภาพการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม และอุดมการณ์ ซึ่งสูตรตระกูล ภาพยนตร์ผีไทยนี้มีบทบาทในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมโดยผู้วิจัยแบ่งข้อค้นพบ ออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกสูตรตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่ได้มีความสัมพันธ์กับการผลิตอุดมการณ์ใน สังคมไทย โดยอุดมการณ์ที่ผู้วิจัยค้นพบ แบ่งออกเป็นอุดมการณ์หลัก เรื่องการสืบทอดความเชื่อใน เรื่องผี กับอุดมการณ์ทางเลือก ในเรื่องของการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันต่างๆ และอุดมการณ์ทางเพศ สภาพ ส่วนที่สอง พบว่า ตระกูลภาพยนตร์ผีไทยมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดแนวทางการผลิต ภาพยนตร์ผีของผู้กำกับ ดังนั้น ผู้ผลิตจะสามารถใช้ประโยชน์จากสูตรตระกูลภาพยนตร์ผีไทยไป ทำนายการรับรู้ของผู้ชมโดยมุ่งเป้าหมายในการคาดหวังกำไรจากอุตสาหกรรมการผลิตหนังผีไทย ส่วน ที่สาม สูตรตระกูลภาพยนตร์ผีไทยมีความสัมพันธ์กับผู้ชมภาพยนตร์ โดยมีบทบาทการกำหนดความ คาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย ที่สามารถสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งเป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับผู้ชม

ผู้วิจัยนำงานวิจัยข้างต้นโดยใช้หลักแนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” เพื่อเป็นแนวทาง เข้าสู่ปัญหามาวิจัย พร้อมทั้งนำเกณฑ์การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์มาปรับใช้กับภาพยนตร์ตระกูล แปรลกแยกที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษา

งานวิจัยเรื่อง “การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่อง “ของ ลักษณะ คมคาย ได้วิเคราะห์ถึงกลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์และเพื่อ วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ดังกล่าวเพื่อจะได้ทราบว่าภาพยนตร์ทั้งหมดสามารถจะจัดอยู่ใน กลุ่มภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้หรือไม่

โดยอาศัยกรอบแนวคิด “กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น” และหลักการจากกฎว่าด้วยการ สัมผัสเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์สื่อความหมาย องค์ประกอบภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่องที่มี ลักษณะร่วมกันในด้านมุมมอง โครงสร้าง แนวคิดหลัก การสร้างตัวละคร แรงจูงใจและฉาก แต่ องค์ประกอบต่างๆ ดังกล่าวอาจมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความแตกต่างด้าน วัฒนธรรมของอาหารที่นำเสนอและสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะพูดถึง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่องมีธรรมเนียมแบบแผนและโครงสร้างพื้นฐาน ที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกัน ซึ่งทำให้สามารถจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้

ผู้วิจัยนำงานวิจัยข้างต้นมาศึกษาตัวอย่างการนำภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเดียวกันมาจัด ประเภทหรือแบ่งตระกูลใหม่ โดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยามาใช้ในการศึกษาที่ตัวภาพยนตร์หรือเนื้อหา ว่ามีความหมายของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์นอกเหนือไปจากรูปแบบหรือภายนอกที่เรา เห็นผ่านประสาทสัมผัสหรือไม่ เพื่อให้ผู้วิจัยได้เข้าใจครอบคลุมถึงระบบของการสื่อความหมายใน ภาพยนตร์ พร้อมทั้งอาศัยรหัสทางวัฒนธรรมประกอบเพื่อทำให้เข้าใจในเรื่องที่ศึกษาได้อย่างชัดเจน มากยิ่งขึ้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม (พ.ศ. 2550-2559) เป็นการศึกษาเพื่อหา “ขนบ” (Convention) และ “ความแปลกใหม่” (Invention) ของรูปแบบความแปลกแยกที่ปรากฏในเนื้อหาภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ. 2550-2559 โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้มาซึ่งผลการศึกษาด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา / ตัวบท (Textual Analysis) ควบคู่กับศึกษาเอกสาร (Document Analysis)

ผู้วิจัยศึกษาแนวทางการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยที่คัดเลือกมาในช่วงปี พ.ศ. 2550-2559 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่ใช้ศึกษาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความแปลกแยก (Alienation) โดยจำแนกตามความสำเร็จในอุตสาหกรรม แบ่งเป็นประเภทภาพยนตร์กระแสหลัก (Mainstream Film) และภาพยนตร์นอกกระแส (Independence Film) นำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ในการทำการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2550-2559 ซึ่งมีจำนวนภาพยนตร์ทั้งหมด 553 เรื่อง ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการ Quota จำแนกภาพยนตร์จากความสำเร็จในอุตสาหกรรม โดยแบ่งเป็นประเภทภาพยนตร์กระแสหลักที่จำแนกความสำเร็จในอุตสาหกรรมด้วย “รายได้” จำนวน 4 เรื่อง และภาพยนตร์นอกกระแสที่จำแนกความสำเร็จในอุตสาหกรรมด้วย “รางวัล” จำนวน 4 เรื่อง

สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 เนื่องจากยุคนี้ถือเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงในสถานะเศรษฐกิจและสังคม ที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดรัฐประหารของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2549 ทำให้บริบทสังคมเกิดประเด็นใหม่เรื่องของการขับเคลื่อนของโลกธุรกิจ การใช้ชีวิตแบบปัจเจกนิยม (Individualism) ได้กลายมาเป็นกระแสหลัก วิถีชีวิตของประชาชนไทยในเขตเมืองหลวงเปิดกว้างสู่โลกาภิวัตน์ทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร (อนุสรณ์ ธรรมใจ, 2551) ผวนกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) และ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) มีการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ สืบเนื่องจากพฤติกรรมของคนไทยมีค่านิยมและพฤติกรรมเรื่อง วัตถุนิยมและบริโภคนิยมเพิ่มขึ้น จึงทำให้ผู้คนกลับมาทบทวนตัวเองเกี่ยวกับการพัฒนาประเทศตามแนวคิดทันสมัย ทำให้เกิดพื้นที่ขานรับ “สื่อภาพยนตร์” พร้อมกับมีการนำเสนอ

แนวคิดแปลกแยกใน สื่อภาพยนตร์ไทยท่ามกลางกระแสเศรษฐกิจแบบทุนนิยมขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์ในช่วงระยะเวลาดังกล่าว

เนื่องจากภาพยนตร์ไทยมีจำนวนมากถึง 553 เรื่อง ผู้วิจัยจึงได้มีการแบ่งการเลือกกลุ่ม ตัวอย่างที่จะใช้ศึกษา เป็น 2 แบบ ดังนี้

แบบที่ 1 ภาพยนตร์กระแสหลัก ผู้วิจัยทำการสำรวจภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายใน โรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 ระยะเวลารวมทั้งหมด 9 ปี โดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ (วิกิพีเดีย 2560) ที่คัดเลือกภาพยนตร์ที่มีรายได้สูงสุดตั้งแต่ 50 ล้านบาทขึ้นไป จำนวน 50 อันดับแรก ดังนี้

ตารางที่ 3.1

แสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุด 50 อันดับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 รวมทั้งสิ้น 50 เรื่อง

ลำดับ	เรื่อง	ค่ายผู้สร้าง	ปี	รายได้ (ล้านบาท)
1	พี่มาก...พระโขนง	จีทีเอช	2556	1,000
2	ไอฟาย... แต่งกิ้ว... เลิฟยู	จีทีเอช	2557	330.59
3	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 1 องค์ประกันหงสา	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2550	219.16
4	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 2 ประกาศอิสรภาพ	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2550	216.87
5	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 3 ยุทธนาวี	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2554	203.7
6	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 4 ยุทธหัตถ์	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2557	197.81
7	หลวงพี่แจ๊ส 4G	M Mass 65	2559	163.5
8	ATM เออรัก เออเร่อ	จีทีเอช	2555	152.5
9	รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ	จีทีเอช	2552	145.82
10	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 4 ศึกนันทบุเรง	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2554	135
11	กวน มึน โฮ	จีทีเอช	2553	130
12	สุดเขตสเลดเปิด	M39	2553	125.03

ตารางที่ 3.1

แสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุด 50 อันดับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 รวมทั้งสิ้น 50 เรื่อง (ต่อ)

ลำดับ	เรื่อง	ค่ายผู้สร้าง	ปี	รายได้ (ล้านบาท)
13	ลัดดาแลนด์	จีทีเอช	2554	117
14	5 แพร่ง	จีทีเอช	2552	112.58
15	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 6 อวสานหงสา	สหมงคลฟิล์ม- พร้อมมิตร	2558	111.64
16	แฟนเดีย... แฟนกันแค่วันเดียว	จีดีเอช ห้าห้าเก้า	2559	110.58
17	32 ชั้นวา	M39	2552	105.56
18	องค์บาก 2	สหมงคลฟิล์ม	2552	102.29
19	คิดถึงวิทยา	จีทีเอช	2557	101
20	คุณนายโฮ	M39	2555	99.5
21	สารระแนห้าวเป้ง	สหมงคลฟิล์ม- ลักซ์ ฟิล์ม	2552	93.87
22	วงศ์คำเหลา	สหมงคลฟิล์ม- บั้งไฟ ฟิล์ม	2552	90.27
23	ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ	จีทีเอช	2558	86.07
24	สี่แพร่ง	จีทีเอช	2551	85.0
25	ส.ค. ส. สวิทตี้	M39	2554	84.72
26	בודี้การ์ดหน้าเหลี่ยม 2	สหมงคลฟิล์ม- บั้งไฟ ฟิล์ม	2550	83.90
27	ปิดเทอมใหญ่...หัวใจว้าวุ่น	จีทีเอช	2551	80.60
28	Suck Seed ห่วยขั้นเทพ	จีทีเอช	2554	80
29	สิ่งเล็กๆที่เรียกว่า...รัก	สหมงคลฟิล์ม- เวิร์คพอยท์	2553	80
30	30 กำลังแจ๋ว	M39	2554	80
31	เที่ยงโหนด คนมาหาเหยีย	สหมงคลฟิล์ม	2550	79.68

ตารางที่ 3.1

แสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุด 50 อันดับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 รวมทั้งสิ้น 50 เรื่อง (ต่อ)

ลำดับ	เรื่อง	ค่ายผู้สร้าง	ปี	รายได้ (ล้านบาท)
32	ก้านกล้วย 2	กันตนา	2552	79.26
33	เมล์นรก หมวยยกล้อ	RS FILMS	2550	78.51
34	หลวงพี่เท่ง 2 รุนหาร้ารวย	พระนครฟิล์ม	2551	78.35
35	แหยมยโสธร 2	สหมงคลฟิล์ม- บั้งไฟ ฟิล์ม	2552	77.97
36	โปงลางสะดึง ลำซิ่งสายหน้า	RS FILMS	2550	75
37	เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ	จีทีเอช	2558	74.12
38	30+ โสด On Sale	สหมงคลฟิล์ม- เวิร์คพอยท์	2554	70
39	รัก 7 ปี ดี 7 หน	จีทีเอช	2555	67.56
40	ซ็อกโกแลต	สหมงคลฟิล์ม	2551	67.34
41	สายลับจับบ้านเล็ก	จีทีเอช	2550	67.03
42	ตัดสูฟุด	จีทีเอช	2550	67.03
43	ฝากไว้..ในกายเธอ	จีทีเอช	2557	66.93
44	สาระแนสิบล้อ	สหมงคลฟิล์ม- ลักซ์ ฟิล์ม	2553	66
46	แหยมยโสธร 3	สหมงคลฟิล์ม- บั้งไฟ ฟิล์ม	2556	64.03
47	ตุ๊กกี้ เจ้าหญิงขายกบ	สหมงคลฟิล์ม- เวิร์คพอยท์	2553	63
48	แฝด	จีทีเอช	2550	62.18
49	ขุนพันธ์	สหมงคลฟิล์ม	2559	61.74
50	วาเลนไทน์ สวิทตี้	M39	2555	60.20

จากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีลักษณะโครงเรื่องที่แตกต่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้แนวคิดความแปลกแยก เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์ รวมทั้งสิ้นจำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 3.2

แสดงรายชื่อภาพยนตร์กระแสหลักที่คัดเลือกมาศึกษาโดยใช้แนวคิดความแปลกแยก

ภาพยนตร์ไทยที่คัดเลือกมาศึกษา (พ.ศ. 2550-2559)			
ลำดับ	เรื่อง	ปี	รายได้ (ล้านบาท)
1	รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ	2552	145.82
2	กวน มึน โฮ	2553	130
3	ฟรีแลนซ์ฯ	2558	86.07
4	แฟนเดย์... แฟนกันแค่วันเดียว	2559	110.58

แบบที่ 2 ภาพยนตร์นอกกระแส ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์คัดเลือกภาพยนตร์นอกกระแสที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมที่วัดด้วย “รางวัล” ในปี พ.ศ. 2550-2559 อ้างอิงจากรางวัล “ภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์” และรางวัลอื่นๆ จากต่างประเทศ พร้อมกับใช้แนวคิดความแปลกแยก คัดเลือกเนื้อหาภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสิ้นจำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 3.3




แสดงรายชื่อภาพยนตร์นอกกระแสที่คัดเลือกมาศึกษาโดยใช้แนวคิดความแปลกแยก

ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่คัดเลือกมาศึกษา (พ.ศ. 2550-2559)			
ลำดับ	เรื่อง	ปี	รางวัลที่ได้
1	วันเดอร์ฟูลทาวน์	2551	Deauville Asian Film Festival 2008 IndieLisboa International Independent Film Festival 2008 Las Palmas Film Festival 2008 Pusan International Film Festival 2007 Rotterdam International Film Festival 2008 Taipei Film Festival 2008 Thailand National Film Association Awards 2009
2	Mary is happy, Mary is happy	2556	Hamburg Film Festival 2014 Jogja-NETPAC Asian Film Festival 2014 Thailand National Film Association Awards 2014
3	รักที่ขอนแก่น	2558	Asia Pacific Screen Awards 2015 Bildrausch Filmfest Basel 2016 International Cinephile Society Awards 2016 Online Film Critics Society Awards 2015 Pancevo Film Festival 2015
4	โรงแรมต่างดาว	2559	Monterrey International Film Festival 2016 รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 26

ทั้งนี้จึงสรุปภาพยนตร์ที่นำมาใช้ศึกษาเป็นจำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง โดยแบ่งเป็นภาพยนตร์กระแสหลัก จำนวน 4 เรื่อง และภาพยนตร์นอกกระแสจำนวน 4 เรื่อง ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3.4

แสดงรายชื่อภาพยนตร์ทั้งหมดที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย

รายชื่อภาพยนตร์ไทย (พ.ศ. 2550-2559) ที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย			
ลำดับ	เรื่อง	ปี	โปสเตอร์ภาพยนตร์
ภาพยนตร์กระแสหลัก			
1	รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ	2552	
2	กวน มึน โฮ	2553	
3	ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ	2558	

ตารางที่ 3.4

แสดงรายชื่อภาพยนตร์ทั้งหมดที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย (ต่อ)

รายชื่อภาพยนตร์ไทย (พ.ศ. 2550-2559) ที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย			
ลำดับ	เรื่อง	ปี	โปสเตอร์ภาพยนตร์
ภาพยนตร์กระแสหลัก			
4	แฟนเดีย... แฟนกัน แค่วันเดียว	2559	
5	วันเดอร์ฟูลทาวน์	2551	
6	Mary is happy, Mary is happy	2556	

ตารางที่ 3.4

แสดงรายชื่อภาพยนตร์ทั้งหมดที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย (ต่อ)

รายชื่อภาพยนตร์ไทย (พ.ศ. 2550-2559) ที่คัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัย			
ลำดับ	เรื่อง	ปี	โปสเตอร์ภาพยนตร์
ภาพยนตร์กระแสหลัก			
7	รักที่ขอนแก่น	2558	
8	โรงแรมต่างดาว	2559	

3.2 แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ

ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาภาพยนตร์จากดีวีดีและไฟล์ภาพยนตร์ เพื่อศึกษาหาตระกูลภาพยนตร์ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคมไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2559 จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 8 เรื่อง เพื่อนำมาศึกษาว่ามี “ชนบ” และ “ความแปลกใหม่” ของภาพยนตร์ตระกูลนี้ว่าเป็นอย่างไร และภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาศึกษาได้มีการฝังอุดมการณ์อะไรในภาพยนตร์บ้าง

3.2.2 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

เอกสาร ได้แก่ ข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร บทความ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 10 เรื่องและข้อมูลเอกสารอื่นๆ ได้แก่ บทความวิจารณ์ภาพยนตร์

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับเกี่ยวกับภาพยนตร์ และเรื่องย่อของภาพยนตร์ที่นำมาใช้ศึกษา โดยข้อมูลส่วนนี้สามารถเก็บรวบรวมได้จากร้านหนังสือ ห้องสมุด และการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์

จากนั้นเมื่อผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกโดยละเอียดตามเกณฑ์การวิเคราะห์แล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้อัปเดตวิเคราะห์หาอุดมการณ์ที่ปลูกฝังในภาพยนตร์และนำมาประมวลผลเพื่อศึกษาต่อไป

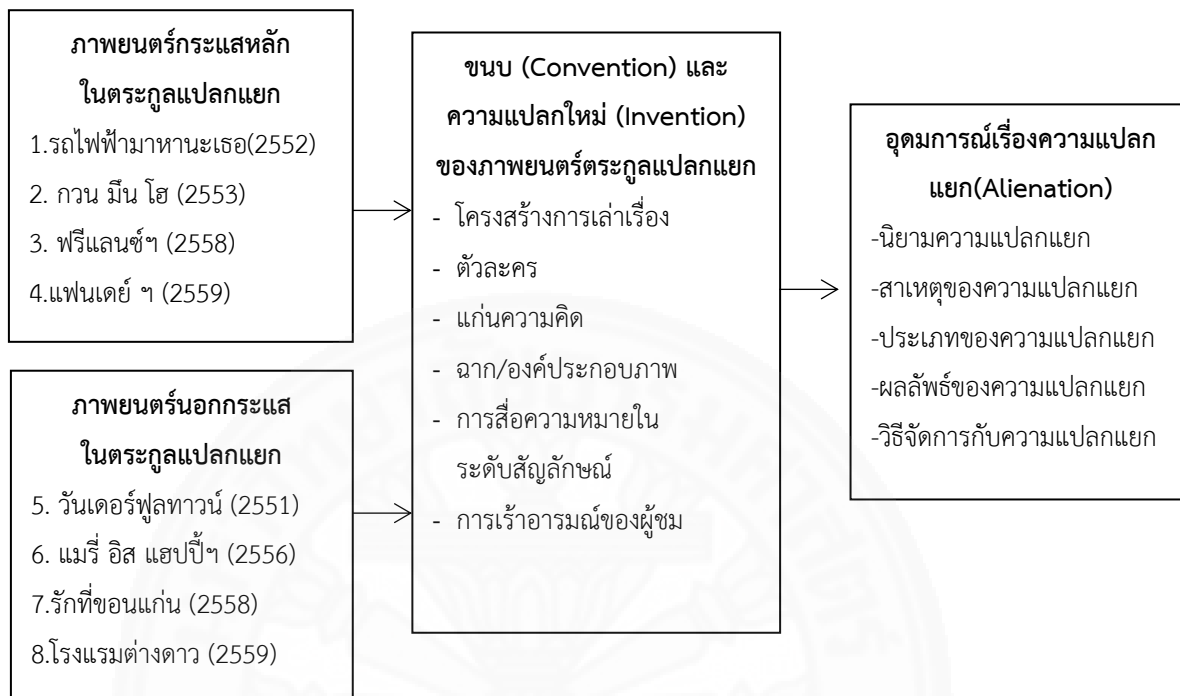
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

สำหรับวิธีการศึกษาและการใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพเป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ ดิวิดีหรือไฟล์ภาพยนตร์จำนวนทั้งหมด 8 เรื่อง

3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในแง่ของการวิเคราะห์เนื้อหา เกณฑ์ที่ผู้วิจัยใช้วิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ เพื่อหาขอบและรูปแบบแปลกใหม่ของภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก ผู้วิจัยสนใจศึกษาการผลิตซ้ำขององค์ประกอบในภาพยนตร์ อ้างอิงจากแนวคิดของโจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนหลัก คือ โครงสร้างการเล่าเรื่อง, ตัวละคร, แก่นความคิด, ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ, การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์, วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม และอุดมการณ์ ในส่วนของอุดมการณ์จะใช้การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับมิติสังคมวัฒนธรรม อ้างอิงจาก กาญจนา แก้วเทพ (2553) มาวิเคราะห์ ในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่าง genre กับอุดมการณ์ที่ผ่านสัญลักษณ์ในแง่มุมของอุดมการณ์แห่ง genre ที่มี “อุดมการณ์บางอย่าง” แฝงฝังอยู่ในภาพยนตร์ เพื่อการพัฒนา genre ใหม่ที่เกิดขึ้นในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก และวิเคราะห์เชิงลึกของ genre ทั้งในการผลิตและความหมายเชิงสังคมวัฒนธรรมว่ามีภารกิจฝังอุดมการณ์ความแปลกแยกผ่านแนวทางสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาศึกษาว่าเป็นอย่างไร

3.5 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 3.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

บทที่ 4

การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์กระแสหลัก

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลักในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยเลือกภาพยนตร์กระแสหลักที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความแปลกแยก ทั้งหมด 4 เรื่องที่เข้าฉายระหว่างปี พ.ศ. 2550-2559 ดังนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ (2552)
2. ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ (2553)
3. ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (2558)
4. ภาพยนตร์เรื่อง แฟนเดย์...แฟนกันแค่วันเดียว (2559)

การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกในครั้งนี้ เพื่อหาสูตร (Formula) ที่ประกอบไปด้วย ขนบ (Convention) และ ความแปลกใหม่ (Invention) ของภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้แนวคิดตามหลักของโจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ โดยประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์กระแสหลัก โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)
2. ตัวละคร (Character typology)
3. แก่นความคิด (Themes)
4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)
5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
6. วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)
7. อุดมการณ์ (Ideology)

4.1 ภาพรวมของภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก

4.1.1 รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ



ภาพที่ 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ

ผู้กำกับ	: อติสรณ์ ตรีสิริเกษม
นักแสดงนำ	: คริส หอวัง, ชีเรตซ์ วงศ์พัฑฒันท์
ค่ายผู้ผลิต	: จอกว้างฟิล์ม
จัดจำหน่ายโดย	: บริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด
รายได้	: 145.82 ล้านบาท
ปีที่ฉาย	: 2552
ตระกูล	: โรแมนติก-คอมเมดี้

เรื่องย่อ

เหมยลี่ (คริส หอวัง) สาวโสดอายุ 30 ปีประกอบอาชีพเซลล์ขายโซลาร์เซลล์ของบริษัทแห่งหนึ่งเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวแปลกแยกจากกลุ่มเพื่อนที่ต่างมีคู่กันหมดแล้ว โดยเฉพาะเพื่อนสนิทที่กำลังจะทิ้งเธอไปเข้าพิธีแต่งงาน ทำให้เหมยลี่รู้สึกโดดเดี่ยวที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ตามลำพัง จนวันหนึ่งเหมยลี่ได้เจอกับ **ลุง** (ธีรเดช วงศ์พัวพันธ์) วิศวกร Maintenance ของบริษัทรถไฟฟ้า BTS ที่ยังคงสถานภาพโสดและโดดเดี่ยวเหมือนเธอ จึงทำให้เหมยลี่ตกหลุมรักลุงในทันที เหมยลี่ตัดสินใจจีบผู้ชายก่อนเป็นครั้งแรก แต่ด้วยความเป็นผู้หญิงที่อยู่ในกรอบของสังคมมาตลอด 30ปี เหมยลี่จึงหันไปปรึกษาเทคนิคการจีบผู้ชายกับเด็กสาวข้างบ้าน แต่ด้วยความหล่อสุดแสนจะเพอร์เฟคของลุง ดันทำให้ที่ปรึกษาของเหมยลี่ตัดสินใจหักหลังหันไปตามจีบลุงเสียเอง เหมยลี่จึงต้องหาวิธีจัดการคู่แข่ง จนสุดท้ายคู่แข่งตัดสินใจเลิกทางให้เธอเดินทางพัฒนาความสัมพันธ์กับลุงต่อ

นอกจากศัตรูหัวใจที่เป็นอุปสรรคของเหมยลี่แล้ว ยังมีเรื่องเวลาการทำงานที่แตกต่างกันของทั้งคู่ โดยเหมยลี่เริ่มงานเช้า เลิกงานเย็น ส่วนลุงเริ่มงานเย็น เลิกงานเช้า เหมยลี่พยายามฝ่าฝืนกับอุปสรรคที่เกิดขึ้น โดยไม่ยอมให้เวลาการทำงานที่แตกต่างกลายเป็นปัญหาในการเริ่มความสัมพันธ์ของทั้งคู่ เหมยลี่และลุงจึงเลือกใช้วันหยุดพิเศษอย่างเทศกาลสงกรานต์และวันหยุดอื่นๆ มาใช้เวลาอยู่ด้วยกันกับลุง ในขณะที่ความสัมพันธ์ของทั้งคู่กำลังพัฒนาไปได้ดี วันหนึ่งเหมยลี่กลับพบว่า ลุงจะต้องไปเรียนต่อที่ต่างประเทศ ทำให้เหมยลี่รู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก เมื่อรู้ว่าความสัมพันธ์ของเธอกับลุงนอกจากจะต้องมีอุปสรรคด้านเวลาแล้ว ยังต้องมีเรื่องระยะทางที่ห่างไกลกันอีก เธอจึงตัดสินใจยุติความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นด้วยเหตุผลที่เธอคิดว่าความสัมพันธ์ของแฟนที่ไม่ได้อยู่ด้วยกันก็ไม่ต่างอะไรกับการที่ต้องอยู่ลำพังคนเดียว หลังจากที่ได้ตัดสินใจยุติความสัมพันธ์กับลุงไป เธอก็เสียใจเป็นอย่างมากที่โชคชะตานำพาคนรักที่ถูกใจแต่ก็ไม่สามารถทำให้ได้คบกัน จนเวลาผ่านไปหลังจากที่ลุงกลับมาจากต่างประเทศ ทั้งสองได้มาบังเอิญเจอกันที่รถไฟฟ้า BTS และกลับมาสานสัมพันธ์โดยใช้เวลาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขในเทศกาล สงกรานต์อีกครั้ง

4.1.2 กวน มึน โฮ



ภาพที่ 4.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ

ผู้กำกับ	: บรรจง ปิัญญะกุล
นักแสดงนำ	: ฉันทวิชช์ ธนะเสวี, หนึ่งธิดา โสภณ
ค่ายผู้ผลิต	: จอกว้างฟิล์ม
จัดจำหน่ายโดย	: บริษัท จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ จำกัด
รายได้	: 130 ล้านบาท
ปีที่ฉาย	: 2553
ตระกูล	: โรแมนติก-คอมเมดี้

เรื่องย่อ

หลังจากที่ **ชายหนุ่ม** (ฉันทวิชช์ ธนะเสวี) ถูกแฟนสาวที่คบกันมากกว่า 8 ปีทอดทิ้ง เนื่องจากเหตุผลที่เขายังไม่พร้อมแต่งงาน ชายหนุ่มก็ใช้ชีวิตโดยมีเป้าหมายเดียว คือ การทำให้แฟนเก่ากลับมาคืนดีกับตนเองอีกครั้ง การตัดสินใจมาเที่ยวทัวร์เกาหลีในครั้งนี้ก็นับเป็นโอกาสหนึ่งที่เขาคิดว่าอาจทำให้ได้เจอกับแฟนเก่า เพราะทัวร์นี้ได้จองไว้ตั้งแต่สมัยที่ทั้งคู่ยังคบกันอยู่ แต่เหมือนอะไรๆ ก็ไม่เป็นใจอย่างที่คิด นอกจากชายหนุ่มจะไม่ได้เจอกับแฟนเก่าแล้ว เขายังรู้สึกโดดเดี่ยวแปลกแยกจาก

กลุ่มทัวร์ตามรอยซีรีส์ที่เขามาด้วยเพราะทุกคนต่างมากันเป็นคู่หรือไม่ก็มาเป็นครอบครัว เหลือแต่เขาที่มาเพียงลำพังและไม่สนุกกับโปรแกรมทัวร์ที่จัดไว้เหมือนคนอื่นๆ จึงทำให้เขาตัดสินใจออกไปดื่มแอลกอฮอล์นอกบริเวณที่พักเพื่อผ่อนคลายความรู้สึกอัดอั้น ด้วยความที่เขาไม่รู้ภาษาเกาหลี ทำให้เขาไม่สามารถสื่อสารกับแม่ค้าได้ เขาจึงหันมาดื่มแอลกอฮอล์อย่างหนัก จนไม่ได้สติและไม่สามารถเดินกลับไปที่พักของตนเอง

หญิงสาว (หนึ่งธิดา โสภณ) กลับมาที่ที่พักเจอชายหนุ่มนอนหลับอยู่ตรงพื้น ด้วยความสงสาร เธอจึงลากชายหนุ่มเข้ามานอนข้างในที่พัก จนเช้าวันรุ่งขึ้นชายหนุ่มรู้สึกตัวและพบว่า ตนเองไม่ได้นอนอยู่ที่โรงแรม จึงขอให้หญิงสาวช่วยพาตนเองกลับไปที่พักตามเวลานัดของกรุ๊ปทัวร์ หญิงสาวจำใจต้องพาชายหนุ่มไปส่ง แต่เมื่อไปถึงรถทัวร์ก็ออกไปแล้ว ชายหนุ่มจึงไม่มีที่ไปและตัดสินใจขอหญิงสาวไปเที่ยวด้วย พร้อมกับเสนอเงื่อนไขว่าไปเที่ยวด้วยกันโดยไม่ต้องรู้จักก็ได้ หญิงสาวจึงตกลงเพราะเงื่อนไขตรงกับตัวเองที่ไม่ต้องการเที่ยวกับใครที่เป็นคนรู้จัก ทั้งคู่จึงออกเดินทางไปที่ท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ ที่หญิงสาวอยากไป และปิดท้ายด้วยการดื่มแอลกอฮอล์จนเมา เช้ารุ่งขึ้นแฟนของหญิงสาวโทรมาจากประเทศไทยพร้อมจับได้ว่าหญิงสาวหลอกตนเองว่ามาเที่ยวกับเพื่อน แต่จริงๆ แอบหนีมาเที่ยวเกาหลีคนเดียว หญิงสาวจึงถูกแฟนหนุ่มบอกเลิก และด้วยความเสียใจที่ถูกทิ้ง ทำให้เธอตัดสินใจทำในสิ่งที่ตนเองไม่เคยทำเมื่อตอนที่คบกับแฟน โดยมีชายหนุ่มไปไหนมาไหนเป็นเพื่อน ทั้งคู่ก็เกิดความรู้สึกดีต่อกันโดยไม่รู้ตัว และเมื่อได้ทำความรู้จักเรื่องราวในชีวิตของกันและกันมากขึ้น ก็เกิดความรู้สึกผูกพัน จนถึงวันที่ชายหนุ่มต้องกลับไปเดินทางต่อกับกรุ๊ปทัวร์ ชายหนุ่มตัดสินใจไม่กลับและขออยู่เที่ยวกับหญิงสาวต่อ จากนั้นทั้งคู่จึงเดินทางไปร่วมงานแต่งงานเพื่อนเกาหลีของหญิงสาว ขณะเดียวกันชายหนุ่มก็ได้เปิดเผยความรู้สึกว่ายังคิดถึงแฟนเก่าอยู่ หญิงสาวจึงแนะนำให้เขียนไปรษณีย์ไปขอแฟนเก่าแต่งงาน ชายหนุ่มตัดสินใจทำตามที่หญิงสาวบอก แต่หลังจากนั้นไม่นานชายหนุ่มก็ได้ทราบข่าวว่าแฟนเก่าของตนเองกำลังจะแต่งงานกับผู้ชายคนใหม่ ทำให้ชายหนุ่มรู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก หญิงสาวจึงคอยดูแลและอยู่เป็นเพื่อนเหมือนที่เค้าเคยอยู่เคียงข้างเธอ ทั้งคู่ผิดหวังจากเรื่องๆ ต่างจนทำให้ตัดสินใจเข้าไปเล่นพนันที่คาสิโนด้วยกัน สุดท้ายหญิงสาวชนะได้เงินรางวัลหลายล้าน หญิงสาวและชายหนุ่มจึงนำเงินไปใช้ทำอะไรก็ตามที่ตนเองอยากทำแต่ไม่เคยมีโอกาสได้ทำในชีวิต จนถึงวันที่ต้องกลับเมืองไทย หญิงสาวจึงตัดสินใจถามถึงความรู้สึกของชายหนุ่มว่ารู้สึกอย่างไรกับตนเอง ชายหนุ่มกลับตอบได้อย่างไม่เต็มปากว่ารักหรือไม่ ทำให้หญิงสาวเข้าใจว่าความสัมพันธ์ของทั้งคู่ไม่สามารถเป็นจริงได้ เพราะทั้งสองคนต่างยังไม่รู้จักกันมากพอที่จะคบหาดูใจกันเป็นคู่รักได้ แค่อธิบายจริงๆ ของแต่ละคน ยังไม่มีใครรู้ว่าชื่ออะไร ประกอบกับชายหนุ่มได้เจอกับแฟนเก่าที่ตามมาถึงเกาหลีและบอกว่าได้รับไปรษณีย์ที่ชายหนุ่มส่งไปขอแต่งงาน จึงตัดสินใจมาหาที่นี่ ทำให้ชายหนุ่มจำใจต้องแยกทางกับหญิงสาวและยอมรับว่าเรื่องราวของทั้งคู่ไม่มีทางเป็นไปได้ ชายหนุ่มรู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก

จนเวลาผ่านไปชายหนุ่มตัดสินใจโทรไปเล่าความในใจของตนเองผ่านคลับฟรายเดย์ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างเขากับหญิงสาวที่เกาหลี และยอมรับว่าเมื่อเวลาผ่านไปเขาได้ทบทวนความรู้สึกตนเองและพบว่า เขารู้สึกรักหญิงสาว ขณะเดียวกันหญิงสาวที่กำลังฟังรายการอยู่ เมื่อได้ยินจึงรู้ว่าเป็นเรื่องของตนเองก็รู้สึกดีใจที่ความทรงจำดีๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างเขากับเธอยังไม่ถูกลบเลือนไปกับกาลเวลา สุดท้ายก่อนชายหนุ่มจะวางโทรศัพท์ เขาก็ตัดสินใจเปิดเผยชื่อจริงของตนเอง เพื่อหวังจะได้กลับมาพบกับหญิงสาวอีกครั้ง

4.1.3 ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ



ภาพที่ 4.3 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ

ผู้กำกับ	: นวพล อารังรัตนฤทธิ์
นักแสดงนำ	: ชนัน สุวรรณเมธานนท์, ดาวิกา โฮร์เน่
ค่ายผู้ผลิต	: จอกว้างฟิล์ม
จัดจำหน่ายโดย	: บริษัท จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ จำกัด
รายได้	: 86.07 ล้านบาท
ปีที่ฉาย	: 2558
ตระกูล	: โรแมนติก-คอมเมดี้-ดราม่า

เรื่องย่อ

ยุ่น (ชั้นนี้ สุวรรณเมธานนท์) ชายวัย 30 ประกอบอาชีพฟรีแลนซ์มือรีทัซภาพที่มึนงานเยอะที่สุดในประเทศ วันหนึ่งเขาได้พบอุปสรรคสำคัญต่อการทำงานที่ทำให้เขาไม่สามารถเอาชนะได้นั้นคือ ผื่น ที่ขึ้นลุกลามไปทั่วร่างกายของเขา ไม่ว่าผื่นจะเกิดขึ้นเพราะการอดนอนหรือเหตุผลอะไรก็ตาม แต่มันคือ สิ่งที่ร่างกายแสดงออกถึงความแปลกแยกในร่างกายของตนเองที่ปรากฏขึ้นมาในชีวิตเขา เขาตัดสินใจไปรักษาที่รพ.รัฐฯ เพราะประหยัดค่าใช้จ่ายมากกว่าเมื่อเทียบกับรพ. เอกชน การรักษาที่นี้ทำให้เขาได้เจอกับ **หมออิม** (ดาวิกา โฮร์เน่) หมอเจ้าของไข้ที่มีอายุใกล้เคียงกับเขา ที่รักษาโรคผื่นด้วยความใส่ใจ จนทำให้เขาเกิดความรู้สึกพิเศษกับหมอ ถึงแม้ว่าเงื่อนไขในการพบกันระหว่างเขากับหมออิมจะเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาความสัมพันธ์ เพราะเวลาการพบกันของทั้งคู่ คือครั้งละ 15 นาทีตามเวลาตรวจ และเจอหน้ากันอีกครั้งเมื่อผ่านไป 30 วันตามกำหนดการนัดดูอาการ

ช่วงแรกของการรักษา ยุ่นยังคงรับงานต่อเนื่องและไม่ดูแลสุขภาพของตนเอง เมื่อถึงเวลานัดก็พบว่า ผื่นไม่ลดลง จนทำให้หมออิมรู้สึกเสียใจที่ยุ่นไม่ดูแลตนเอง ยุ่นรับปากว่าจะดูแลตนเองให้มากขึ้น แต่เหมือนโชคชะตาไม่เข้าข้างเมื่องานขึ้นสำคัญที่เขารอคอยมาตลอดชีวิตก็ดันมาจ้างเขาให้รับงานในช่วงนี้ จึงทำให้เขาไม่สามารถทำในสิ่งที่รับปากกับหมอไว้ได้ ยุ่นไม่สบายใจจึงพยายามหาทางออกด้วยการทำทุกอย่างไปพร้อมกัน แต่ผลปรากฏว่านอกจากอาการผื่นไม่ดีขึ้น ยังทำให้งานของเขาไม่ได้คุณภาพตามมาตรฐานอย่างที่เคยเป็น ยุ่นจึงเริ่มรู้สึกว่า การรักษาผื่นกับหมออิมเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เขาทำงานช้าลง

หลังจากข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ยุ่นถูกยกเลิกงานทั้งหมด จึงทำให้เขาได้มีเวลาพักผ่อนอย่างเต็มที่ เวลาผ่านไปไม่นานปรากฏว่าผื่นได้ลดจำนวนลง และหายไปในที่สุดเมื่อยุ่นไม่ต้องอดนอนแต่ยุ่นกับเสร์ราเพราะต่อจากนี้เขาจะไม่ได้มาเจอหมออีกแล้ว เขารู้สึกเสียใจคล้ายกับบอกหัก จึงทำให้เขาได้ทบทวนตัวเองและหาวิธีการรักษาเมื่อตกอยู่สถานะที่โดดเดี่ยวคือ การกลับไปรับงานมาทำให้ยุ่งอีกครั้ง หลังจากที่ยุ่นตัดสินใจรับงานและอดนอนอย่างต่อเนื่อง ยุ่นกลับมามีอาการแยกว่าเดิมถึงกับปัสสาวะเป็นเลือดและหมดสติไป ระหว่างที่เขาหมดสติทำให้เขาได้ทบทวนเกี่ยวกับตนเองและพบว่า มีเรื่องสำคัญหลายเรื่องที่ยังไม่ได้ทำก่อนตาย เมื่อเขาฟื้นขึ้นเขาจึงรีบกลับไปหาหมออิม เพื่อขอบคุณและเล่าเรื่องสำคัญที่เขาค้นพบระหว่างที่เดินทางไปพักผ่อนตามคำแนะนำของหมอ เขาเล่าว่าสุดท้ายหลังจากผ่านเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในชีวิต การไปพักผ่อนครั้งนั้นทำให้เขาเรียนรู้ว่าชีวิตยังมีเรื่องสำคัญที่ต้องทำมากกว่าการอดนอนและทำงานไปจนตาย

4.1.4 แฟนเดีย... แฟนกันแค่วันเดียว



ภาพที่ 4.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง แฟนเดีย... แฟนกันแค่วันเดียว

ผู้กำกับ	: บรรจง ปิัญญะกุล
นักแสดงนำ	: ฉันทวิชช์ ธนะเสวี, นิษฐา จิรยั่งยืน
ค่ายผู้ผลิต	: จอกว้างฟิล์ม
จัดจำหน่ายโดย	: บริษัทจีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด
รายได้	: 110.58 ล้านบาท
ปีที่ฉาย	: 2559
ตระกูล	: โรแมนติก-ดราม่า

เรื่องย่อ

เด่นชัย (ฉันทวิชช์ ธนะเสวี) เจ้าหน้าที่ไอทีประจำออฟฟิศวัย 30 คนหนึ่งที่มีตัวตนในสายตาของพนักงานคนอื่นในออฟฟิศตอนที่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เสียเท่านั้น ในบริษัทไม่มีใครสนใจจะจำชื่อของเด่นชัยเลยสักคน ทำให้เด่นชัยรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยวที่ไม่มีใครสนใจในตัวเขา จนวันหนึ่งเขาได้ไปซ่อม 프린เตอร์ให้กับ **นุ้ย** (นิษฐา จิรยั่งยืน) มาร์เก็ตติ้งสาวสวยพนักงานใหม่ที่สามารถเรียกชื่อของเขาได้ถูกต้อง ทำให้เด่นชัยตกหลุมรักนุ้ยในทันที ถึงแม้จะชอบนุ้ยมากแค่ไหน แต่คนอย่าง

เด่นชัยก็ทำได้เพียงแค่แอบมองและเฝ้าเก็บรายละเอียดของนุ้ยอยู่ห่าง ๆ เพราะรู้ตัวเองดีว่าไม่มีวันที่คนอย่างนุ้ยจะหันมามองเขา

วันหนึ่งบริษัทของเด่นชัยได้พาพนักงานไปเที่ยวเอาท์ดิงที่สกีรีสอร์ทในฮอกไกโด เด่นชัยได้มีโอกาสขอพรกับพระฆังแห่งความรัก โดยเขาอธิษฐานให้มีโอกาสได้เป็นแฟนกับนุ้ยสักหนึ่งครั้งในชีวิต และโชคชะตาก็เหมือนจะเข้าข้าง นุ้ยประสบอุบัติเหตุจากการเล่นสกีจนหมดสติ และมีอาการโรคความจำเสื่อมชั่วคราวที่เรียกว่าโรค TGA ซึ่งเป็นโรคความจำเสื่อมที่มีอาการอยู่เพียงแค่ 1 วัน เด่นชัยจึงคิดว่านี่อาจเป็นโอกาสเดียวที่คนอย่างเขาจะได้เป็นแฟนนุ้ย เขาจึงตัดสินใจสวมรอยหลอกนุ้ยว่าทั้งคู่เป็นแฟนกัน ในตอนแรกนุ้ยไม่เชื่อและไม่ยอมรับว่าเธอเป็นแฟนกับเด่นชัยพร้อมแสดงท่าทีรังเกียจเขาอย่างเห็นได้ชัด ทำให้เด่นชัยรู้สึกเสียใจมาก นุ้ยรู้สึกผิดที่แสดงอาการออกไปแบบนี้ จึงเปิดใจคุยกับเด่นชัยและตัดสินใจให้เด่นชัยพาไปเที่ยวเทศกาลหิมะตามที่เธอเคยวางแผนไว้ ระหว่างการท่องเที่ยวทั้งคู่ใช้เวลาพัฒนาความสัมพันธ์ด้วยกัน จนทำให้นุ้ยรู้สึกดีกับเด่นชัยด้วย จนเมื่อความสัมพันธ์เริ่มเกินเลย เด่นชัยจึงสารภาพความจริงว่าเขาไม่ใช่แฟนนุ้ย นุ้ยโกรธเป็นอย่างมากที่ถูกเด่นชัยหลอก เธอจึงพยายามหาความจริงว่าเธอเป็นใคร จนทำให้เธอพบความจริงว่าเธอคือ เมียน้อยของแฟนที่คบอยู่ปัจจุบันและสิ่งที่เกิดขึ้นที่เธอเชื่อว่าเป็นอุบัติเหตุในการเล่นสกีกลับเป็นความตั้งใจของเธอที่คิดจะจบชีวิตเมื่อผิดหวังในความรัก ถ้าตอนนั้นเด่นชัยไม่มาช่วยเธอ เธออาจจะไม่มีชีวิตรอดมาจนถึงตอนนี้ เมื่อคิดได้ดังนั้น ทั้งคู่จึงปรับความเข้าใจและเปิดเผยความรู้สึกดีๆ ที่มีให้กันอีกครั้ง เด่นชัยเล่าอาการผิดปกติในเรื่องความทรงจำของนุ้ยที่พຽນนี้จะมีเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในวันนี้ แต่จะกลับมาจำอดีตทั้งหมดได้เหมือนเดิม ทำให้นุ้ยอัดคลิปทิ้งไว้เพื่อเป็นหลักฐานยืนยันความรู้สึกของตนเองที่เกิดขึ้น ทั้งคู่ใช้เวลาอยู่ด้วยกันทั้งคืน จนกระทั่งนุ้ยเผลอหลับไป เด่นชัยจึงตัดสินใจลบคลิปที่นุ้ยอัดไว้ แต่เก็บคลิปความทรงจำของนุ้ยในเทศกาลหิมะไว้ให้ดูต่างหน้า เช้าวันรุ่งขึ้นนุ้ยจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้ เด่นชัยได้แต่แอบมองด้วยสถานะที่ไม่รู้จักกันอย่างที่เคยเป็น จนเมื่อนุ้ยกลับมาทำงานที่ออฟฟิศ ทำให้เธอพบว่า เด่นชัยได้ลาออกจากที่ทำงานไปแล้ว ระหว่างที่เธอกำลังเปิดดูรูปในโทรศัพท์มือถือที่ เธอกลับบังเอิญพบคลิปหนึ่งที่อัดภาพตอนที่เธอมีความสุขมากในระหว่างที่เที่ยวในเทศกาลหิมะ นุ้ยหยุดดูคลิปกนั้นและร้องไห้เสียใจกับภาพความทรงจำทั้งหมดที่เกิดขึ้น

4.2 การวิเคราะห์ตระกูล (Genre) ภาพยนตร์ตามหลักของ โจบาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์

4.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives Structure/features)

โครงสร้างการเล่าเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง โดยอาจเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเหตุการณ์ท่ามกลางความขัดแย้งที่เกิดขึ้นไปจนถึงบทสรุปของเรื่อง (Plotting) โดยแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

4.2.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition)

การแสดงพื้นเพของเรื่อง เวลา อารมณ์ ปัญหา เพื่อบอกให้คนดูรู้ก่อนที่จะพาคนดูไปพบกับเรื่องราวต่างๆ หรือเป็นการส่งสัญญาณเพื่อบอกแนวทางหรือทิศทางของเรื่องที่จะดำเนินไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องได้หลายแบบ เช่น การแนะนำตัวละคร หรือการเปิดประเด็นขัดแย้งของเรื่องให้ชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้ ขึ้นอยู่กับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้กำกับ ทั้งนี้การเริ่มเรื่องในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1

แสดงขอบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์แปลกแยกของไทย

ขอบของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
การแนะนำตัวละคร	เริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครหลักของเรื่องที่อยู่อย่างเปลี่ยวเหงาเพราะไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้ แสดงให้เห็นการดำรงอยู่อย่างแปลกแยกของตัวละคร	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลักในตระกูลแปลกแยก เริ่มจากการเริ่มเรื่อง ผู้วิจัยได้พบลักษณะขอบของการเปิดเรื่องเพียงรูปแบบเดียว คือ

การเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร หมายถึง การเปิดเรื่องโดยการกล่าวแนะนำเกี่ยวกับตัวละครหลักของเรื่องที่ต้องอยู่อย่างเปลี่ยวเหงาเพราะไม่สามารถเชื่อมต่อหรือมีสายสัมพันธ์ร่วมกับสังคมได้ โดยเริ่มเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวละครผ่านการแนะนำตัวละครจากบทพูด หรือ

การกระทำของตัวละครในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งถือเป็นการปูพื้นฐานของตัวละครให้คนดูเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกของตัวละครจากสังคม

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลักในตระกูลภาพยนตร์ไทยที่มีความแปลกแยกครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ภายใต้อิทธิพลของขนบของการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร ภาพยนตร์ตระกูลนี้ยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากคำแนะนำตัวละครด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายในลักษณะของความแปลกใหม่ที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) ตัวละครที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่กลับรู้สึกโดดเดี่ยว

เพราะไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับกลุ่มสังคมที่ตนเองอยู่ได้ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่ตัวละคร “เหมยลี่” เป็นสาวโสดที่อยู่ท่ามกลางกลุ่มเพื่อนที่มีแฟนหมดแล้ว โดยเฉพาะเพื่อนสนิทที่กำลังอยู่ในพิธีแต่งงาน โดยสัญญาของงานแต่งงานนั้น แทนจุดเริ่มต้นของการสร้างสายสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relationship) ใหม่ของมนุษย์ แต่ตัวละครเป็นคนเดียวในกลุ่มที่ไม่สามารถเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับรูปแบบนี้ได้ เพราะไม่เคยมีแฟน จึงทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกและเลือกดื่มแอลกอฮอล์เพื่อระงับความแปลกแยกที่เกิดขึ้น เห็นได้จากฉากเริ่มต้นที่มีการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาของเพื่อนเจ้าสาวในงานแต่งงานว่ามีคนเมาแอลกอฮอล์หนักและกำลังจะมาที่ห้องหอ เพื่อนอีกคนจึงถามว่าเจ้าบ่าวหรือเจ้าสาว แต่เพื่อนคนนั้นก็กลับตอบกลับว่า “เพื่อนเจ้าสาว” เป็นการชี้แจงเรื่องราวบทสนทนานี้กำลังจะเล่าเกี่ยวกับตัวละครที่อยู่ในงานแต่งงานหนึ่งที่ไม่ได้เป็นเจ้าบ่าวหรือเจ้าสาว จากนั้นจึงเปิดตัวละครเหมยลี่ที่ถูกแบกมาที่ห้องหอโดยเจ้าบ่าวและเจ้าสาว ด้วยฤทธิ์ของการดื่มแอลกอฮอล์ จึงทำให้เหมยลี่ขาดสติ ในการควบคุมตนเองและเมื่อเพื่อนในกลุ่มพยายามเตือนสติให้กลับบ้าน เหมยลี่ก็กลับตอบปฏิเสธ

เพื่อน : เฮ้ย ลีกลับบ้านเถอะ พวกกูอยากไปฉลองวาเลนไทน์กับผัว

เหมยลี่ : วาเลนไทน์ฉลองเมื่อไรก็ได้ นี่เพื่อนแต่งงานทั้งทีนะเว้ย จะรีบกลับบ้านทำไม

เพื่อน : มึงไม่เคยมีแฟน มึงไม่เข้าใจพวกกูหรือวะ

จากบทสนทนานี้จึงแสดงให้เห็นถึงสภาวะความแปลกแยกของเหมยลี่ที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับกลุ่มสังคมเพื่อนได้ เพราะเพื่อนในกลุ่มทุกคนต่างมีแฟนกันหมดแล้ว และทุกคนกำลังจะเตรียมไปฉลองวาเลนไทน์กันต่อ มีแต่เหมยลี่ที่ไม่มีใครให้ไปฉลองวาเลนไทน์หรือเกาะเกี่ยวยึดโยงความสัมพันธ์ใดๆ ด้วย นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังบอกข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครอีกว่าเหมยลี่กับเจ้าสาวเป็นเพื่อนสนิทที่ผูกพันกันมาตั้งแต่เด็ก จึงทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าการแต่งงานของเพื่อนสนิทที่กำลังจะไปเริ่มสายสัมพันธ์ของชีวิตคู่ครั้งใหม่ ทำให้เหมยลี่รู้สึกเหมือนถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเธอกับเพื่อนที่เคยใช้เกาะเกี่ยวยึดโยงมาตลอดชีวิต จึงทำให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา เมื่อรู้ว่าตนเองกำลังจะถูกตัดสายสัมพันธ์กับเพื่อนสนิท



ภาพที่ 4.5 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”

นอกจากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องที่กำลังกล่าวไป ยังพบว่า มีภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่ใช้วิธีการแนะนำตัวละครที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่กลับรู้สึกแปลกแยกโดดเดี่ยว ตัวอย่างเช่น ตัวละคร “เด่นชัย” จากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่เปิดเรื่องด้วยภาพของตัวละครใส่ชุดแฟนซีล่องหนยืนอยู่ท่ามกลางพนักงานคนอื่นๆ ที่เดินผ่านไปผ่านมาแต่ไม่มีใครหันมาทักทายเขาเลยสักคน ประกอบกับการบรรยายของตัวละครที่เรียกตนเองว่าเป็น “มนุษย์ล่องหน”

เด่นชัย : ผมเป็นมนุษย์ล่องหนครับ...มองเห็นผมหรือเปล่า... แต่ผมไม่ได้มีพลังพิเศษ

อะไรหรอก ผมจะเล่าให้ฟังว่าผมเป็นมนุษย์ล่องหนยังไง

เมื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ของความหมายเกี่ยวกับมนุษย์ล่องหน อาจตีความได้ถึงสภาวะความรู้สึกที่ไม่มีตัวตนและไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ใดๆ กับสังคมได้ คำว่า “ล่องหน” อาจหมายถึง สภาวะการถูกคนส่วนใหญ่มองข้ามและไม่เห็นคุณค่า เห็นได้จากบทสนทนาของตัวละครที่เล่าว่า

เด่นชัย : ผมชื่อเด่นชัยครับ...ทำงานฝ่ายไอทีมาตั้งหลายปี...แต่พียามยังจำผมไม่ได้เลย

ประกอบกับการหยิบยกตัวอย่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมที่ทำงานของตัวละครที่ ตัวละครเล่าว่าพนักงานคนอื่นๆ ไม่สามารถจำหรือเรียกชื่อของเขาได้อย่างถูกต้อง จนตัวละครตั้งคำถามขึ้น

เด่นชัย : ...บางทีก็สงสัยว่าชื่อผมจำยากขนาดนั้นเลยหรือ

จากตัวอย่างที่ยกมาแสดงให้เห็นถึงสภาวะความแปลกแยกของตัวละครที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมายแต่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับสังคมในที่ทำงานได้ จนทำให้ตัวละครตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



ภาพที่ 4.6 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักเรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

อีกตัวอย่างของการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร “ชายหนุ่ม” โดยไม่ระบุชื่อว่าเป็นใครจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่เดินทางไปเที่ยวเกาหลีคนเดียวท่ามกลางสมาชิกทัวร์ตามรอยซีรีส์ที่มาเป็นคู่หรือเป็นครอบครัว ประกอบกับตัวอักษรบนหน้าผากที่ชายหนุ่มโดนเพื่อนเขียนแก้มว่า “ถูกทิ้ง” ทำให้กลุ่มสมาชิกทัวร์ต่างขบขันที่เห็นตัวอักษรบนหน้าผากของเขา สัญญะอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงสภาวะการถูกตัดสายสัมพันธ์ของตัวละครให้อยู่อย่างโดดเดี่ยวและเปลี่ยวเหงา คือ การที่เขามาเที่ยวคนเดียวในกลุ่มทัวร์และการไม่ระบุชื่อของตัวละครแสดงให้เห็นถึงสภาวะของตัวละครที่เป็น ปัจเจกชนที่ถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม เพราะแม้แต่ชื่อที่เป็นเรื่องปกติในการแนะนำตัวเพื่อสร้างสายสัมพันธ์ทางสังคม ตัวละครนี้กลับไม่ปรากฏให้คนดูรู้ตลอดทั้งเรื่อง จึงแสดงถึงสภาวะของตัวละครที่โดดเดี่ยวแปลกแยกท่ามกลางสังคมที่อยู่รอบตัว และหลังจากที่ชายหนุ่มไปถึงเกาหลี ภาพการถ่ายรูปรูปอย่างสนุกสนานตามสถานที่ท่องเที่ยวของคนในกรุ๊ปทัวร์ ยิ่งทำให้ตัวละครเกิดความแปลกแยกเพิ่มขึ้น เพราะตนเองมาคนเดียวและไม่มีใครสนใจที่จะสร้างสายสัมพันธ์ด้วย แม้แต่ไกด์ก็ไม่ได้ใส่ใจดูแลตัวละครเหมือนลูกค้าคนอื่น จึงทำให้ชายหนุ่มรู้สึกโดดเดี่ยว จากสถานการณ์ดังกล่าวที่ยกตัวอย่างมา ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความแปลกใหม่ในการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครชายหนุ่มที่อยู่ท่ามกลางผู้คนในกรุ๊ปทัวร์ท่องเที่ยวมากมายหลายคน แต่ตัวละครกลับไม่มีการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ใดๆ กับสมาชิกในกลุ่ม จึงทำให้ตัวละครตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



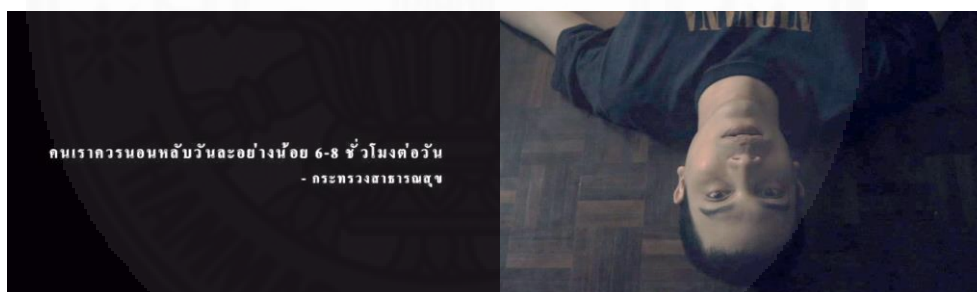
ภาพที่ 4.7 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ”

(2) ตัวละครที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด

ตัวอย่างเช่น ยุ่น จากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่เปิดฉากด้วยการเถียงกับข้อเสนอแนะจากสาธารณสุขที่ถือเป็นตัวแทนในการกำหนดกฎเกณฑ์ทางสังคมเรื่องจำนวนชม.ที่เหมาะสมในการนอน โดยสาธารณสุขแนะนำให้คนเราควรนอนหลับอย่างน้อยวันละ 6-8 ชม. แต่ตัวละครแสดงออกถึงความแปลกแยกจากกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดด้วยบทสนทนาโต้แย้งว่า

ยุ่น : ปัญญาอ่อน...คนเราแม่งไม่ต้องนอน 2 วันก็ได้เว้ย ภูเนี่ยวันที่ 3 เห็นปะยัง โอเคอยู่เลย นี่ไม่ได้ตายนะแต่วันที่ 3 ก็อย่างจี้ ร่างกายมันฮีทนิดนึง รอมันเย็นแป็บ ครั้งที่แล้วก็ประมาณนี้แหละ

ในขณะที่พุดภาพของเรื่องก็แสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังนอนอยู่ที่พื้น และคุยกับตัวเองอย่างโดดเดี่ยวเพียงลำพัง จากการกระทำของตัวละครสามารถตีความได้ว่าการจุดเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครของเรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นถึงสภาวะความแปลกแยกของตัวละครที่อยู่ในบรรยากาศของความแปลกแยกและโดดเดี่ยวภายในห้องพักอาศัย ไม่มีการเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ใดๆ กับสังคมรอบข้างและไม่สามารถเชื่อมต่อกับกฎเกณฑ์ที่สังคมที่กำหนดให้นอนหลับวันละ 6-8 ชม. ตัวละครจึงตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



ภาพที่ 4.8 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”

4.2.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ช่วงที่มีการเกี่ยวพันกับเรื่องราว ซึ่งดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ผู้ชมจะเห็นความต้องการของตัวละครชัดเจนขึ้น ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจะสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร จนทำให้เกิดอารมณ์ต่างๆ เช่น ความเครียด อึดอัด กังวล เศร้า เสียใจ เป็นต้น ซึ่งช่วงนี้จะเน้นการเล่าเรื่องไปที่ตัวละครหลักที่มีปัญหาต่างๆ ที่ทำให้เกิดปมปัญหาและความขัดแย้ง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจอยากติดตามเรื่องราวต่อไป ทั้งนี้การพัฒนาเหตุการณ์ในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2

แสดงขอบของการพัฒนาเหตุการณ์และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. การเดินเรื่องด้วยความตกลง ขบขันผสมผสานกับตลกเสียดสี	การนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆ ที่เน้นความ ตกลงขบขัน ด้วยการนำเสนอลักษณะ ของการเล่นตลกกับเรื่องใน ชีวิตประจำวันเพื่อสร้างความขบขัน ผสมผสานกับการเล่นตลก เสียดสี เพื่อให้คนดูขบคิดวิพากษ์วิจารณ์ ถึง ปัญหาความแปลกแยกที่เกิดขึ้นใน สังคม	กวน มึน โฮ รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ ฟรีแลนซ์ฯ
2. การเดินเรื่องด้วยความรักที่ไม่ สมหวัง	การที่ตัวละครถูกยุติสายสัมพันธ์ทาง สังคมด้วยการถูกปฏิเสธความรัก ทำให้ ตัวละครรู้สึกผิดหวังและต้องเผชิญหน้า กับความแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลักในช่วงพัฒนาเหตุการณ์
(Rising Action) ผู้วิจัยได้พบลักษณะขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ 2 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

(1) การเดินเรื่องด้วยความตกลงขบขันผสมกับตลกเสียดสี

การใส่มุขตลกในบทสนทนาของตัวละครหรือสถานการณ์ตลกต่างๆ ใน
ชีวิตประจำวันเพื่อเดินเรื่องโดยสร้างความขบขันให้คนดูได้ระบายความคับข้องใจบางประการที่เก็บบก
ไว้ การเล่นตลกแนวนี้มักจะวิพากษ์วิจารณ์ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม โดยวิธีการนำเสนอจะไม่ทำให้
คนดูเครียดจนเกินไป เพื่อให้คนดูได้ผ่อนคลายก่อน แล้วค่อยขบคิดถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวอย่างจาก
ภาพยนตร์ เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่ชายหนุ่มและหญิงสาวไม่รู้จักกันมาก่อน ต่างกำลังคุยโทรศัพท์กับ
เพื่อนของตนเอง ตัวละครดำเนินชีวิตประจำวันด้วยการคุยโทรศัพท์ส่วนตัว แต่บทสนทนาของตัว
ละครกลับเหมือนพูดคุยกันเอง จึงทำให้เกิดความตกลงขบขันในสถานการณ์จากชีวิตประจำวันและ
ตลกเสียดสีที่เห็นภาพของการดำรงอยู่ของคนในสังคมที่แม้ว่าจะยืนอยู่พื้นที่เดียวกัน แต่กลับแสดง
ความแปลกแยกเห็นห่างด้วยการต่างคนต่างคุยโทรศัพท์ของตนเอง โดยไม่สนใจสังคมรอบข้าง จากนั้น
เรื่องดำเนินต่อไปที่ยังสถานการณ์บนเครื่องบินที่ชายหนุ่มกระแทกเบาะหญิงสาวที่นั่งอยู่ข้างหน้า

จนหญิงสาวหันมามองด้วยความไม่พอใจ ทำให้ชายหนุ่มหันไปโทษเด็กที่นั่งข้างๆ ว่าเป็นคนถีบเบาะหญิงสาว จนเด็กร้องไห้แง

ชายหนุ่ม: น้องไปถีบเบาะพี่เค้าเล่นทำไมล่ะครับ พี่เค้าตื่นเลยเห็นมัยเนี่ย ชนจังเลย
น้องเนี่ย

เรื่องยังดำเนินต่อไปด้วยความตลกขบขัน ในสถานการณ์ที่ทุกคนเตรียมตัวลงจากเครื่องบินเมื่อถึงเกาหลี ชายหนุ่มก็แอบขโมยผ้าห่มของเด็กที่นั่งข้างๆ มากันหนาวใส่ไปเที่ยวกับคณะทัวร์ ทำให้เกิดภาพของความแปลกแยกของชายหนุ่มที่คลุมผ้าห่มกันหนาวสีชมพูเดินไปเดินมาในสถานที่ท่องเที่ยว

จากนั้นเมื่อชายหนุ่มต้องถ่ายรูปให้คู่รักที่อยากได้ภาพครึ่งตัว ชายหนุ่มกลับถ่ายรูปครึ่งตัวช่วงล่างตั้งแต่เอวลงไปให้ทำ จนทำให้คู่รักถึงกับยั้งเมื่อดูภาพที่ชายหนุ่มถ่ายให้ สถานการณ์การดำเนินชีวิตขว้างโลกของชายหนุ่มนำไปสู่ประเด็นการวิพากษ์สังคม เมื่อกรู๊ปทัวร์ได้พานักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ลือชกยูแจคูรัก เมื่อทุกคนลือชกยูแจเสร็จได้โยนทิ้งไปข้างล่าง ชายหนุ่มกลับถามขึ้นมาว่า “นี่โยนไปไม่โดนหัวคนข้างล่างหรือ” ทุกคนถึงกลับหันมามองหน้าชายหนุ่มพร้อมกัน ทำให้เกิดต้องเบี่ยงเบนความสนใจโดยการพาลูกทัวร์เดินไปที่อื่นและทิ้งให้ชายหนุ่มอยู่เพียงลำพัง วิเคราะห์จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจะเห็นว่าตัวละครได้ใช้สถานการณ์ตลกในการวิพากษ์สังคมถึงการบริหารจัดการสถานที่ท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวอาจก่อให้เกิดผลเสียกระทบต่อสังคมได้ ถ้ายังคงโยนยูแจทิ้งไปยังพื้นข้างล่าง



ภาพที่ 4.9 แสดงภาพตัวอย่างขนบของการพัฒนาเหตุการณ์จากการเดินเรื่องด้วยความตลก
ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ”

(2) การเดินเรื่องด้วยความรักที่ไม่สมหวัง

การพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่องของความรักที่ไม่สมหวังของตัวละคร ที่แสดงให้เห็นถึงสภาวะการถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ของสังคมกับตัวละคร ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษาทุกเรื่อง โดยในการเล่าเรื่องจะเริ่มต้นเล่าถึงความไม่สมหวังในความรักของตัวละคร

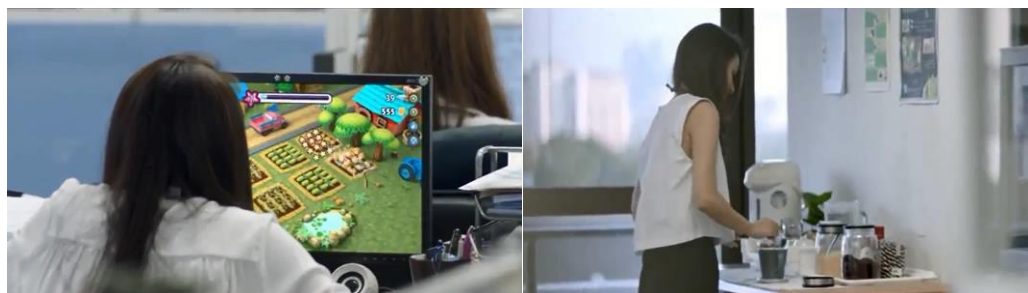
และตัวละครพยายามที่จะสานต่อสายสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยความรักขึ้นมาอีกครั้ง เพื่อให้ตัวละครได้มีประสบการณ์แบบ “สุขอันเป็นนิรันดร์” และหลุดพ้นจากความแปลกแยก ซึ่งความไม่สมหวังในความรักของตัวละครจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลักในตระกูลภาพยนตร์ไทยที่มีความแปลกแยกครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ภายใต้ลักษณะชนบของการเดินเรื่องด้วยความรักที่ไม่สมหวังนั้น ภาพยนตร์ในตระกูลนี้มีการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายในลักษณะของความแปลกใหม่ที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การแอบรักเขาข้างเดียว หมายถึง การพัฒนาความสัมพันธ์ในเรื่องด้วยการเริ่มต้นความรักแบบไม่สมหวังด้วยการแอบรักเขาข้างเดียว วิเคราะห์สัญลักษณ์ของการแอบรักใน ส่วนของการพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่องแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของตัวละครที่ปรารถนาจะสานสายสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก โดยลักษณะของคนที่ตัวละครแอบรัก มักจะเป็นมีรูปแบบที่แอบชอบคนที่เข้ามาเติมเต็มเต็มสายสัมพันธ์ของตัวละครที่ถูกตัดออกจากสังคม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่เด่นชัยแอบหลงรักนุ้ย พนักงานฝ่ายมาร์เก็ตติ้ง เพราะนุ้ยเป็นเพียงไม่กี่คนในบริษัทที่สามารถเรียกชื่อเขาได้อย่างถูกต้อง เด่นชัยแสดงออกถึงความรู้สึกที่มีต่อนุ้ยด้วยการแอบมองและติดตามชีวิตของนุ้ย จนรู้รายละเอียดเกี่ยวกับนุ้ยทั้งหมด เห็นได้จากคำพูดในเรื่องที่เด่นชัยพูดว่า

เด่นชัย : ตั้งแต่นั้นมา ผมก็กลายเป็นแฟนพันธุ์แท้ของนุ้ย...ผมรู้ว่าสิ่งแรกที่เธอทำตอนที่มาถึงออฟฟิศ คือ เยี่ยมชมฟาร์มของเธอก่อน... เธอกินกาแฟแค่ครึ่งช้อนเพราะกลัวจะนอนไม่หลับ... เธอไม่ได้ชอบเพลงฮิตเหมือนคนอื่นเขา... เธอฝันว่าครั้งหนึ่งในชีวิตเธอจะต้องไปดูเทศกาลหิมะให้ได้... เธอเป็นคนขี้มียิ้มตลอดเวลา... และจะขี้มียิ้มมากกว่าปกติ เวลาที่ข้างในเธอไม่ได้ขี้มียิ้มด้วย

จากบทพูดนี้วิเคราะห์ได้ถึงการทำของตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาในการพยายามเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับสังคมด้วยการพยายามตามติดชีวิตของคนของตนเองแอบชอบ และ การกระทำนี้แสดงให้เห็นว่าตัวละครอยากเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับคนที่แอบชอบเพื่อให้ตนเองรู้สึกไม่แปลกแยกและสร้างความหมายในการดำรงชีวิตอยู่ต่อไป



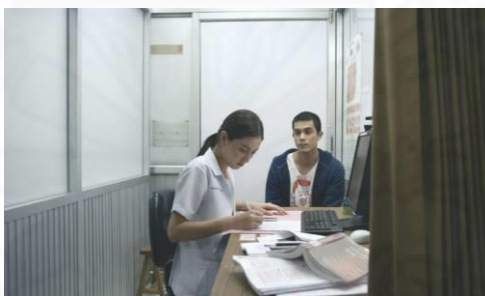
ภาพที่ 4.10 แสดงภาพตัวอย่างขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการแอบรักของตัวละครภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

อีกตัวอย่างของพัฒนาการของเรื่องด้วยการแอบรักของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่ตัวละครเหมยลี่สาวโสดที่ไม่เคยมีแฟนมาตลอดชีวิตได้พบเจอกับชายหนุ่มในฝันที่เข้ามาเติมเต็มช่องว่างของความแปลกแยกของเธอกับสังคมกลุ่มเพื่อน โดยเริ่มเรื่องจากเหมยลี่เมาจนขับรถชนข้างทาง ทำให้เธอได้เจอกับลุง จากนั้นเหมยลี่จึงตัดสินใจจะเริ่มจีบผู้ชายเป็นครั้งแรก และเมื่อเจอลุงบนรถไฟฟ้าระหว่างทางกลับบ้าน เธอจึงพยายามเข้าไปใกล้ๆ เพื่อหวังให้ลุงตกท้าย ตัวอย่างของสถานการณ์ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของเรื่องที่ดำเนินไปด้วยความรักของตัวละครที่แอบรัก เพศตรงข้าม ซึ่งการกระทำของตัวละครจะแสดงออกต่างจากเพศชาย เพราะมีกรอบสังคมเป็นตัวกำหนด แต่สัญญาณในการแอบชอบของตัวละครยังคงมีความหมายเกี่ยวกับสถานะของตัวละครที่ปรารถนาจะสานสายสัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ที่ถูกตัดขาดจากสังคม ซึ่งหลังจากที่ลุงหันมาเห็นเหมยลี่ก็ได้กล่าวตกท้าย ทำให้เหมยลี่ได้มีโอกาสพูดคุยและพัฒนาความสัมพันธ์กับลุง จนเหมยลี่รู้สึกอยากมีความรักเพื่อลดความรู้สึกโดดเดี่ยวแปลกแยกของตนเอง



ภาพที่ 4.11 แสดงภาพตัวอย่างขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการแอบรักของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

เช่นเดียวกับ ยู่น ตัวละครที่มีความแปลกแยกจากสังคมจากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์” ที่มีพัฒนาการเรื่องการแอบชอบหมอมิม หมอเจ้าของไข้ที่คอยรักษาผื่นที่ขึ้นตามร่างกายของยู่น สถานะการแปลกแยกของตัวละครในเรื่องนี้ แสดงให้เห็นผ่านจำนวนผื่นที่ขึ้นตามร่างกาย ยิ่งตัวละครผื่นกฏสังคมที่กำหนดว่าควรนอนวันละ 6-8 ชม.มากเท่าไร จำนวนผื่นก็เพิ่มปริมาณขึ้น ทำให้ตัวละครต้องหาวิธีการรักษาด้วยการไปพบหมอ และเมื่อตัวละครได้พบหมอที่ใส่ใจสุขภาพและความเป็นอยู่ของชีวิตของเขา ทำให้ยู่นแอบชอบหมอ แม้การพบกันเพื่อสานสัมพันธ์ระหว่างเขากับหมอมองจะเกิดขึ้นไม่เกินครึ่งละ 15 นาทีตามเวลาการตรวจรักษาของรพ.รัฐฯ และการมารอพบหมอแต่ละครั้งจะทำให้งานของเขาเสร็จช้าลง แต่ตัวละครกลับรู้สึกมีความสุขที่ได้มาเจอหมอ และพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดูแลสุขภาพของตนเองให้ดีขึ้นตามคำแนะนำของหมอ วิเคราะห์ว่าพัฒนาการเรื่องความรักระหว่างตัวละครยู่นกับหมอมิม ได้กลายมาเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวละครหันมาเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อรักษาความแปลกแยกที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 4.12 แสดงภาพตัวอย่างขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการแอบรักของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์”

2. ถูกทิ้ง หมายถึง การพัฒนาความสัมพันธ์ในเรื่องความรักที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครถูกทิ้งให้โดดเดี่ยวและถูกตัดขาดจากสังคม สถานะที่ตัวละครยังยึดติดอดีตที่ถูกทอดทิ้ง ได้โคจรมาพบกับสายสัมพันธ์ใหม่ชั่วคราวที่เข้ามาเติมเต็มช่องว่างของความสัมพันธ์ที่ขาดหายไป ทำให้ตัวละครได้พัฒนาความสัมพันธ์ด้วยการใช้เวลาาร่วมกันอย่างใกล้ชิดจนเกิดเป็นความรักครั้งใหม่เพื่อรักษาบาดแผลในครั้งเก่า ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่ตัวละครชายหนุ่มที่ถูกแฟนเก่าทิ้งเกิดความรู้สึกแปลกแยกจากกรุ๊ปทัวร์ของตนเอง จึงขอติดตามหญิงสาวไปเที่ยวด้วย โดยมีเงื่อนไขว่าทั้งคู่สามารถเที่ยวด้วยกันโดยไม่ต้องรู้จักชื่อกัน สัญญาของการไม่รู้จักชื่อแสดงถึงพฤติกรรมของตัวละครทั้งคู่ที่แสดงถึงความเป็นปัจเจกชน ผู้ยังไม่พร้อมจะสร้างความสัมพันธ์กับใครและไม่ต้องการให้ใครมาสร้างความสัมพันธ์ด้วย แต่เมื่อตัวละครได้ใช้เวลาาร่วมกัน และเรียนรู้อุปนิสัยของกันและกัน ทั้งคู่กลับพบว่า ต่างคนต่างช่วยมาเติมเต็มความแปลกแยกของกันและกัน จนพัฒนาเป็นสายสัมพันธ์ใหม่

ที่นำไปสู่ความรัก แสดงให้เห็นถึงความต้องการของตัวละครหญิงที่ยังมีความปรารถนาในการสร้างสายสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ เพื่อเติมเต็มช่องว่างในสายสัมพันธ์ของตนเองที่ขาดหายไป และการเกิดขึ้นของความรักครั้งใหม่จึงช่วยขจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

4.2.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ชั้นที่เนื้อเรื่องได้พัฒนาการมาจนถึงความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดจนถึงจุดแตกหัก และตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจว่าตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร ทั้งนี้ภาวะวิกฤติในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3

แสดงขอบของชั้นภาวะวิกฤติและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนึ่ง
การตัดสินใจเรื่องสายสัมพันธ์ของตัวละคร	ตัวละครต้องให้คำตอบเกี่ยวกับบทสรุปของสายสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลักในช่วงวิกฤติ ผู้วิจัยได้พบลักษณะขอบของภาวะวิกฤติเพียงรูปแบบเดียว คือ การตัดสินใจเรื่องสายสัมพันธ์ของตัวละครว่าจะให้ดำเนินอยู่หรือยุติลง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกลำบากใจเหมือนตัวละครที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์นั้นๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การตัดสินใจเรื่องสายสัมพันธ์ของตัวละคร หมายถึง ตัวละครได้ผ่านขั้นตอนการพัฒนาเหตุการณ์ มาจนถึงช่วงภาวะบีบคั้นทางอารมณ์และก่อให้เกิดสถานการณ์ที่ทำให้ตัวละครต้องตอบคำถามเรื่องสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น โดยตัวละครต้องตัดสินใจให้คำตอบเกี่ยวกับบทสรุปของสายสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอฯ” ที่เหมยลี่รู้ความจริงว่าลุงกำลังจะไปเรียนต่อต่างประเทศ ทำให้ตัวละครต้องกลับมาคิดทบทวนถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นว่าจะสานสายสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเธอกับเธอต่อไปหรือไม่



ภาพที่ 4.13 แสดงภาพตัวอย่างชนบทของการตัดสินใจเรื่องสายสัมพันธ์ของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”

อีกตัวอย่างของการตัดสินใจให้คำตอบกับบทสรุปสายสัมพันธ์ทางสังคมของตัวละคร จากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” เมื่อชายหนุ่มพบว่า แฟนเก่ากลับมาเพื่อจะแต่งงานกับเขา ทำให้ตัวละครได้พบความจริงว่าสายสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเขากับแฟนเก่ายังคงอยู่ จึงทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจยุติสายสัมพันธ์กับหญิงสาวที่เขาไม่รู้จักชื่อ

ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” เมื่อถึงเวลาที่เด่นชัยต้องเผชิญหน้ากับความจริงว่าตนเองโกหกกว่าเป็นแฟนกับนุ้ย เด่นชัยจึงตัดสินใจสารภาพความจริงเพื่อยุติความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเพราะไม่ต้องการให้ความสัมพันธ์เกินเลย เห็นจากบทสนทนาที่เด่นชัยพูดว่า

เด่นชัย : ผมมีเรื่องจะสารภาพนะครับ...จริงๆ แล้วเราไม่เคยมีอะไรกันหรอก... แฟนคุณนุ้ยชื่อท็อป... แต่ผมไม่ใช่ท็อป...ผมขอโทษจริงๆ นะครับคุณนุ้ย ผมไม่คิดว่าเรื่องจะเลยเถิดมาขนาดนี้ ผมชื่อเด่น...จริงๆ แล้วผมแค่ทำงานที่เดียวกับคุณนุ้ยและผมก็แอบชอบคุณนุ้ย”

จากคำพูดของเด่นชัยจะแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในช่วงภาวะวิกฤตของเรื่องตัวละคร ที่ต้องให้คำตอบกับบทสรุปของสายสัมพันธ์ว่าจะโกหกกว่าเป็นแฟนนุ้ยเพื่อสานสัมพันธ์ต่อหรือตัดสินใจบอกความจริงเพื่อยุติความสัมพันธ์

อีกตัวอย่างของการตัดสินใจเรื่องสายสัมพันธ์จากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่ ตัวละครยุ่นไปพบหมอมิหลังจากที่ตนเองรู้ว่าฝันหายหมดแล้ว ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความจริงว่าเมื่อฝันหาย เขาจะไม่สามารถกลับมาพบหมอได้อีกแล้ว จึงทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจยุติสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเขากับหมอ

ผู้วิจัยค้นพบชนบทของภาวะวิกฤติในภาพยนตร์ที่ศึกษาว่าเป็นเรื่องของการตัดสินใจให้คำตอบกับบทสรุปเรื่องสายสัมพันธ์ของตัวละครที่มีความแปลกแยกที่ต้องเผชิญหน้ากับความจริงว่าตัวละครจะเลือกคำตอบแบบไหนกับสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น สัญญะของการเผชิญหน้ากับความจริงของตัวละคร อาจตีความได้ถึงสภาวะของบุคคลที่มีความแปลกแยกจากสังคม จะต้อง

ช่วงเวลาที่ต้องเผชิญหน้ากับความจริงที่เกิดขึ้น เมื่อถึงเวลานั้นบุคคลผู้นั้นจะต้องเป็นคนตัดสินใจเลือกข้อสรุปของสายสัมพันธ์ว่าจะสานต่อหรือยุติความสัมพันธ์ทางสังคมด้วยตนเอง

4.2.1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เป็นช่วงของการแก้ปัญหา หลังจากตัวละครได้ผ่านจุดวิกฤติไปแล้ว โดยปัญหาหรือเงื่อนไขต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้บางส่วน แต่ก็ยังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เพราะเนื่องจากตอนท้ายอาจมีการปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็สร้างประเด็นใหม่มาทิ้งท้ายให้ผู้ชมได้คิดต่อ ดังนั้น ในชั้นตอนคลี่คลายของภาพยนตร์ จะเกี่ยวข้องกับการคลี่คลายเรื่องราวหรือการแก้ปัญหาของความแปลกแยกที่เกิดขึ้น ทั้งนี้การคลี่คลายเหตุการณ์ในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4

แสดงขอบของชั้นภาวะคลี่คลายและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. ยอมรับ	ตัวละครตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบ	รถไฟฟ้าฯ กวน มึน โฮ ฟรีแลนซ์ฯ
2. หลีกหนีความจริง	ตัวละครหนีออกไปจากระบบ (Reject) เพื่อปฏิเสธความจริงที่เกิดขึ้น	แพนเดย์ฯ

จากตารางการวิเคราะห์ขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย ผู้วิจัยพบว่า ชั้นคลี่คลายของภาพยนตร์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีลักษณะของขอบอยู่ 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) การเลือกยอมรับและเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบ

ตัวละครตัดสินใจยอมรับสภาพความจริงที่เกิดขึ้นและยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับคนอื่นๆ ในสังคมเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอย่างปกติได้ การที่ตัวละครเลือกยอมรับความจริงและยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคมนั้น แสดงให้เห็นถึงการที่ปัจเจกชนยอมรับอำนาจของสังคมที่เข้ามากำหนดตัวตน ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” เมื่อเหมยลี่ตัดสินใจยอมรับความจริงว่าสายสัมพันธ์ระหว่างเธอกับลุงไม่สามารถพัฒนาต่อไปได้ เห็นได้จากบทสนทนาที่สามารถนำมาวิเคราะห์ถึงคำตอบที่เธอเลือก

เหมยลี่ : ฉันทเคยคิดนะว่าผู้หญิงที่ทิ้งผู้ชายอย่างคุณคงต้องบ้าแน่ๆ ... แต่ตอนนี้ฉันรู้แล้วว่ากับเค้าพูดถูก...ถ้าคนเราไม่ได้อยู่ด้วยกันจะเรียกว่าแฟนกันได้ยังไง... ฉันทว่าถ้าเราต้องจากกันจริงๆ เราเป็นแค่ คนรู้จักกันก็พอ โชคดีนะคะ

จากบทสนทนาเห็นได้ว่าตัวละครตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงและยุติสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและจากนั้นก็เปลี่ยนแปลงชีวิตตนเองมาทำงานกะกลางคืนเพื่อให้ดำรงวิถีชีวิตอย่างปกติในสังคม

นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” ก็แสดงให้เห็นถึงการเลือกยอมรับความจริงและเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคมของตัวละครชายหนุ่ม จากสถานการณ์ที่ตัวละครชายหนุ่มตัดสินใจแนะนำหญิงสาวกับแฟนเก่าว่าเป็นคนไทยที่มาด้วยกัน

ชายหนุ่ม : อ้อ...นี่คนไทยที่มาเที่ยวด้วยกัน

แสดงถึงภาวะการยอมรับความจริงในสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างชายหนุ่มกับหญิงสาวว่าไม่สามารถสานสัมพันธ์ให้เป็นมากกว่าแค่คนแปลกหน้าที่มาเที่ยวด้วยกันได้ และเมื่อหญิงสาวปฏิเสธที่จะถ่ายรูปคู่ด้วย ชายหนุ่มก็ยอมรับโดยไม่แสดงท่าทีคัดค้านใดๆ แสดงให้เห็นว่าตัวละครยอมรับความจริงที่จะยุติสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับหญิงสาวแปลกหน้า และหันกลับไปเปลี่ยนแปลงตนเองมาสานต่อสายสัมพันธ์กับแฟนเก่า เพื่อให้สามารถกลับไปอยู่ในระบบสังคมอย่างปกติได้



ภาพที่ 4.14 แสดงภาพตัวอย่างการตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงและเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคมภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”

อีกตัวอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่ตัวละครยู่นรักษาฝันจนหายหมดและรู้ว่าจะไม่ได้อีกแล้ว ยู่นตัดสินใจยอมรับความจริงและเดินออกมาจากห้องเพื่อยุติสายสัมพันธ์ระหว่างเขากับหมอมิม เห็นได้จากบทพูดของยู่นหลังจากออกมาจากห้องตรวจ

ยุ่น : เฮ้ย โอเค ไม่เป็นไร ... เข้าใจ ไม่เป็นไรหรอก ก่อนไปมึงก็เผื่อใจไว้แล้วไม่ใช่หรือแล้วเป็นไรเนี่ย ยังไงก็ไม่เจอกันแล้วป่าววะ...ทำไมอาการแหม่งเหมือนนอกหักตอนปี 2 เลย... แล้วอย่างนี้มันใช่อกหักหรือวะ มันไม่ใช่ป่าววะ ความสัมพันธ์แบบนี้แบบเจอกันเดือนละไม่กี่นาที หมอเค้าก็แค่ตรวจไปตามหน้าที่...ก็ไม่มีอะไรมากกว่านี้ป่าววะ... แล้วมันจะเรียกอกหักได้ยังไงวะ...

หลังจากที่ตัวละครเลือกยุติสายสัมพันธ์ ตัวละครก็เปลี่ยนแปลงตัวเองให้กลับไปอยู่ในสังคมได้อย่างปกติด้วยการกลับไปรับงานที่ซัพพอร์ตไม่มีเวลาอนและสุขภาพกลับมาอย่าแยะเหมือนเดิม



ภาพที่ 4.15 แสดงภาพตัวอย่างการตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงและเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคม ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”

จากการยกตัวอย่างของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกที่นำเสนอการคลี่คลายของเรื่องด้วยการยอมรับความจริงและเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคม แสดงให้เห็นว่าปัจเจกชนไม่มีอำนาจในการต่อรองกับสังคมมากนัก มีแต่จะต้องยินยอมทำตามเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบ

(2) การหลีกเลี่ยงความจริงที่เกิดขึ้น

ภาวะที่ตัวละครผิดหวังจากสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและเลือกหลีกเลี่ยงออกไปจากระบบ การหลีกเลี่ยงความจริงด้วยการออกไปจากระบบนั้นแสดงให้เห็นถึงปัจเจกชนยังคงมีอำนาจต่อรองกับสังคมด้วยการใช้ตัวเลือกอื่น คือ การหลีกเลี่ยงไปจากความแปลกแยกและโยยบินไปสู่เสรีภาพ โดยไม่ได้หวังย้อนกลับมาเปลี่ยนแปลงสังคมแต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” หลังจากที่เด่นชัยรู้ว่านุ่นไม่สามารถจำเรื่องราวเกี่ยวกับเขาได้เด่นชัยจึงตัดสินใจหลีกเลี่ยงปัญหาด้วยการลาออกจากที่ทำงานเดิม เห็นได้จากบทสนทนาของเพื่อนร่วมแผนกของเด่นชัยที่พูดกับนุ่นว่า “...ขอโทษทีนะครับช่วงนี้วุ่นๆ ไอ้ท่าเด่นดันมาลาออกอะไรตอนนี่ไม่รู้...” จากบทสนทนาแสดงให้เห็นว่าการ

กระทำของเด่นชัดเลือกหลักหนีความจริงด้วยการลาออกจากระบบเพื่อหลักหนีความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

4.2.1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

เป็นขั้นตอนของการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีบทสรุปได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นๆ ทั้งนี้การยุติเรื่องราวในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5

แสดงขอบของชั้นการยุติเรื่องราวและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	ความแปลกใหม่	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
การจบปัญหาที่เกิดขึ้น	1. สมหวัง	ตัวละครยอมเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เข้ากับระบบสังคมเพื่อความสุขสมหวัง	รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ กวน มึน โฮ ฟรีแลนซ์ฯ
	2. ผิดหวัง	ตัวละครไม่ยอมเปลี่ยนแปลงและทนอยู่กับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นเพียงลำพัง	แพนเดย์ฯ

จากตารางการวิเคราะห์ขอบของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกกระแสหลัก ผู้วิจัยพบว่า มีการนำเสนอการยุติเรื่องราวด้วยการจบปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้ปัจเจกยอมรับที่จะดำเนินชีวิตต่อไปในสภาวะแปลกแยก โดยไม่เน้นให้ทุกคนลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงระบบ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบลักษณะความแปลกใหม่ในการจบปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) สมหวัง

การสิ้นสุดของภาพยนตร์ด้วยการที่ตัวละคร ยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคมเพื่อทำให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” หลังจากใช้เวลาผ่านไป 1 ปี เหมยลี่เลือกเปลี่ยนแปลงเวลาการทำงานของตนเองเป็นช่วงเวลากลางคืน ทำให้เหมยลี่ได้กลับมาเจอกับลุงอีกครั้งบนรถไฟฟ้า ทั้งคู่ได้พูดคุยกันอีกครั้งก่อนจะแยกย้ายกันไปคนละทาง แต่ในระหว่างทางขบวนรถไฟฟ้าของเหมยลี่เกิดขัดข้อง ทุกคนต่างโทรศัพท์หาคนที่ตนเองรัก จนโทรศัพท์เหมยลี่ดังขึ้นโดยเป็นเบอร์ที่ไม่ระบุว่าเป็นใคร

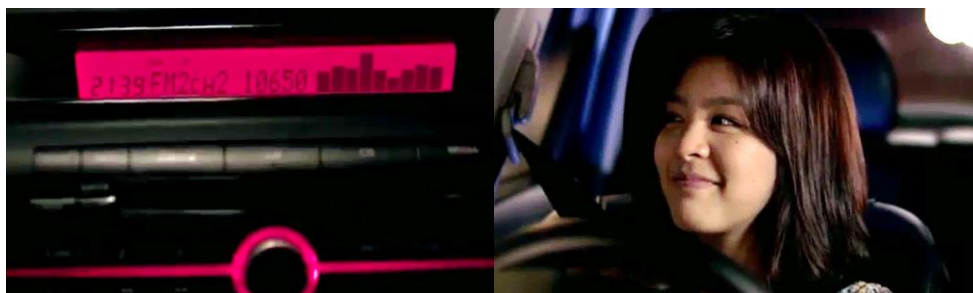
“ฮัลโหลคุณลีไฉ่หมี่...ไม่ต้องตกใจนะครับ...รถไฟฟ้ามันขัดข้อง...ตอนนี้กำลังแก้ไขอยู่
เดี๋ยวอีกแป๊บหนึ่งก็วิ่งได้ตามปกติแล้ว...คุณลีครับ... สงครามครั้งนี้คุณลียังว่างอยู่รีเปล่า
ครับ”

ปรากฏว่าเป็นลุงที่โทรมาหาเหมยลี่ด้วยความเป็นห่วง เหมยลี่รีบตอบว่า
ว่างทันที ทันใดนั้นไฟในรถไฟฟ้าก็ติดเผยให้เห็นว่าลุงได้ยืนอยู่ข้างๆ เหมยลี่ จากบทสนทนาดังกล่าวจึง
วิเคราะห์ได้ว่าเรื่องนี้ยุติเรื่องราวด้วยการจบปัญหาอย่างสมหวัง การที่ทั้งคู่กลับมาเจอกันและเหมยลี่ก็
ตอบรับคำชวนไปเที่ยวสงครามกับลุงอีกครั้ง แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจของตัวละครที่ยอม
เปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบและสามารถกลับมาอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข



ภาพที่ 4.16 แสดงภาพตัวอย่างการยุติเรื่องราวที่สมหวัง ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่ตัวละครชายหนุ่มเลือก
เปลี่ยนตัวเองโดยโทรศัพท์ไปที่รายการ “คลับฟรายเดย์” ที่เป็นสัญญาณแทนการเกาะเกี่ยวรวมกลุ่ม
ของคนที่มีความเปลี่ยนเหวี่ยงที่ขาดสายสัมพันธ์ต่างๆ ในชีวิตจริงเพื่อเล่าเรื่องราวสายสัมพันธ์ของ
ตนเองที่เกิดขึ้นกับหญิงสาวเมื่อครั้งที่อยู่เกาหลี และสุดท้ายตัวละครก็ตัดสินใจยอมทิ้งชื่อจริงไว้ตามที่
ดีเจแนะนำเพื่อหวังให้หญิงสาวติดต่อกลับมา แสดงให้เห็นถึงการที่ตัวละครยอมเปลี่ยนแปลงตนเอง
จากตอนแรกที่ไม่เชื่อในการปรึกษาเรื่องความรักกับคลับฟรายเดย์ แต่ตัวละครก็ยอมเปลี่ยนแปลง
ตนเองให้เข้ากับสังคมเพื่อหวังว่าจะทำให้ได้เจอหญิงสาวเพื่อสานสายสัมพันธ์ใหม่อีกครั้ง และตอนจบ
หญิงสาวที่กำลังฟังอยู่มีรอยยิ้มจากที่ได้ฟังเรื่องของชายหนุ่มนั้น สามารถตีความได้ถึงภาวะของตัว
ละครที่ต่างก็ยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคมเพื่อหวังจะดำรงชีวิตอยู่ในระบบสังคมได้อย่างสุข
สมหวัง



ภาพที่ 4.17 แสดงภาพตัวอย่างการยุติเรื่องราวที่สมหวัง ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”

นอกจากนี้ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ก็ทำให้เห็นถึงการที่ตัวละครยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับสังคมเพื่อทำให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขสมหวัง จากเหตุการณ์ที่ยุ่น ตัดสินใจกลับไปทรีพ.อีกครั้งเพื่อเจอหมอ และเล่าเรื่องของตนเองได้ไปพักผ่อนตามคำแนะนำของหมอ

ยุ่น : ที่หมอให้ผมไปทะเลนะครับ ผมไปมาจริงๆ นะครับหมอ ไม่เคยคิดว่าจะอยากนั่งดูพระอาทิตย์เลย แต่หมออยากให้ผมลองผมก็เลยนั่งดู...จริงๆ ผมรู้สึกว่าการนั่งดูพระอาทิตย์มันเสียเวลา แต่วันนั้นไม่รู้ทำไมนั่งดูเป็นชม. เลยครับหมอ ตอนนั้นผมรู้สึกแบบมันหายใจสะดวกมากเลยครับและก็รู้สึกมีความสุขจริงๆ ก็คล้ายๆ กับทุกครั้งที่ผมมาเจอหมอ ขอบคุณมากนะครับหมอ

จากบทสนทนาทำให้รู้ว่าตัวละครได้ตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตัวเองด้วยการออกไปพักผ่อนตามคำแนะนำของหมอ และทำให้เขาพบว่า การเปลี่ยนแปลงในครั้งนั้นทำให้เขากลับมาเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้สำเร็จ เห็นได้จากฉากสุดท้ายที่ตัวละครจับมือกัน แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนตนเองเพื่อให้อยู่ในสังคมได้อย่างสุขสมหวังเช่นกัน

(2) ผิดหวัง

การสิ้นสุดของภาพยนตร์ด้วยการที่ตัวละครต้องเจอกับความผิดหวัง เพราะไม่ยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” หลังจากที่นุ้ยจำเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับเด่นชัยไม่ได้เลย เด่นชัยจึงเลือกหนีด้วยการลาออกจากที่ทำงานและยอมถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยตัวเอง เห็นได้จากการที่เขาเลือกกลบคลิปวิดีโอที่นุ้ยอัดไว้เพื่อยุติสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น และทิ้งไว้แต่เพียงคลิปที่เป็นภาพความสุขของนุ้ยตอนที่อยู่ในเทศกาลหิมะที่ซัปโปโร วิเคราะห์จากการกระทำของเด่นชัยแสดงให้เห็นถึงภาวะของตัวละครที่ต้องยุติด้วยความผิดหวังจากการที่ตัดสินใจหนีไม่ยอมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อสานต่อสายสัมพันธ์ทางสังคม



ภาพที่ 4.18 แสดงภาพตัวอย่างการยูติเรื่องราวที่ผิดหวัง ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

4.2.2 ตัวละคร (Character typology)

บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่อง นอกจากนี่ยังหมายรวมถึง บุคลิกลักษณะตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละคร ในภาพยนตร์จะ เน้นการอธิบายพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่เล่าเรื่องด้วยภาพ ทั้งนี้การวิเคราะห์ตัวละครใน กรณียของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก จะแบ่งการวิเคราะห์ตัวละครหลักด้วยลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6

แสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของตัวละคร แปลกแยก	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
ลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ 1. เพศ	ความแปลกแยกเกิดขึ้นกับทุกเพศ ทั้ง ชายและหญิง แสดงถึงภาวะความแปลกแยกเกิดขึ้นได้กับตัวละครไม่จำกัดเฉพาะ เพศ	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
2. อายุ	ตัวละครแปลกแยกจะมีช่วงอายุเฉลี่ยที่ ประมาณ 30 ปี ซึ่งถือเป็นอายุที่เข้าสู่จุด เปลี่ยนของชีวิตที่กำหนดในระบบสังคม	รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ แฟนเดย์ฯ ฟรีแลนซ์ฯ

ตารางที่ 4.6

แสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (ต่อ)

ขอบของตัวละคร แปลกแยก	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
3. อาชีพ	ตัวละครเป็นชนชั้นกลาง ที่ประกอบอาชีพอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมายแต่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคม	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
4. สถานภาพ	สถานภาพโสดแสดงถึงภาวะความเป็นปัจเจกชนของตัวละครที่รู้สึกเหงาโดดเดี่ยวและมีความแปลกแยกจากสังคม	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางการวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครหลักในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก ผู้วิจัยพบขอบของลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) เพศ

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องและพบว่า ตัวละครที่มีความแปลกแยกและเต็มไปด้วยความรู้สึกเปลี่ยวเหงาและโดดเดี่ยว สามารถเป็นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์” ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” และภาพยนตร์เรื่อง “กวนมึน โฮ” ที่ตัวละครมีความแปลกแยกเป็นเพศชาย และภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ตัวละครที่มีความแปลกแยกเป็นเพศหญิง



ภาพที่ 4.19 แสดงภาพตัวอย่างลักษณะประชากรศาสตร์ของตัวละครที่มีความแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” และ “แฟนเดย์ฯ”

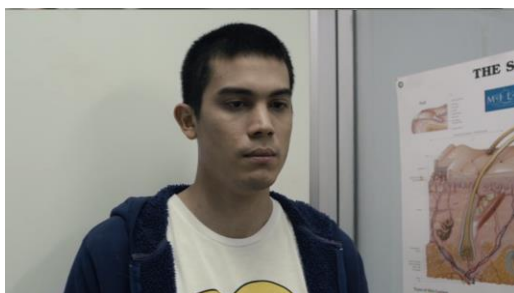
ในการวิเคราะห์ตัวละครในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มาศึกษาทางด้านลักษณะประชากรศาสตร์ในเรื่องเพศ ผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะของความแปลกใหม่เรื่องเพศของตัวละครได้ 2 รูปแบบ คือ

1. เพศชาย

เป็นเพศของตัวละครที่พบมากที่สุดในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก จากกลุ่มภาพยนตร์กระแสหลักจำนวน 4 เรื่อง ขนบของตัวละครเพศชายที่ปรากฏในภาพยนตร์พบว่ามี การนำเสนอตัวละครเพศชายที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับสัมพันธ์กับสังคม จึงทำให้เกิดความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์” ตัวละครเด่นชายที่เป็นตัวละครหลักเกิดความแปลกแยก เพราะไม่สามารถเชื่อมต่อกับสังคมที่ตนเองอยู่ เห็นได้จากบทสนทนาในต้นเรื่องที่เขาแต่งตัวเป็น มนุษย์ล่องหนในงานปาร์ตี้บริษัทและพูดว่า “...ผมเป็นมนุษย์ล่องหนครับ...มองเห็นผม รีเปล่า...” เมื่อวิเคราะห์จากบทสนทนาและภาพของตัวละครอยู่ในงานปาร์ตี้ จะพบว่า ตัวละครไม่สามารถเชื่อมต่อกับสัมพันธ์ทางสังคมกับใครได้เลย ถึงแม้จะอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมายในงานปาร์ตี้

อีกตัวอย่างของตัวละครเพศชายที่แสดงลักษณะของความแปลกแยก ในการไม่เชื่อมต่อกับสัมพันธ์ทางสังคมจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่ชายหนุ่มเกิดความรู้สึกแปลกแยกเมื่อไปเที่ยวกับกลุ่มทัวร์ตามรอยซีรีส์เกาหลี โดยความแปลกแยกเริ่มแสดงให้เห็นจากการที่ ตัวละครใช้ผ้าห่มสีชมพูคลุมตัวกันหนาวแตกต่างจากคนอื่นในกลุ่มที่ใส่เสื้อกันหนาวทั้งหมด ต่อมาคือ การไม่สนใจถ่ายรูปกับสถานที่สำคัญตามรอยซีรีส์เหมือนสมาชิกคนอื่น ๆ รวมไปถึงกิจกรรมสำคัญที่ นักท่องเที่ยว ต้องทำเมื่อมาเที่ยวเกาหลี คือ การคล้องกุญแจคู่ ดีความสัญญาของการคล้องกุญแจคือ การแสดงออกถึงสายสัมพันธ์ของคู่รักที่เชื่อมต่อกันได้สำเร็จและความรักจะคงอยู่ตลอดกาลเหมือน กุญแจที่คล้องกันไว้ไม่มีวันหลุดออกจากกัน การที่ตัวละครไม่ได้ร่วมกิจกรรมเพราะถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ด้วยการถูกทิ้งจากแฟนเก่า และยังไม่สามารถเชื่อมต่อกับสัมพันธ์กับสังคมใหม่ได้ จึงแสดงให้เห็นถึงสภาวะความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

นอกจากตัวละครเพศชายจะไม่สามารถเชื่อมต่อกับสัมพันธ์ทางสังคมได้ ตัวละครเพศชายยังเกิดความแปลกแยกเพราะฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ของสังคมส่วนใหญ่ที่กำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์” ที่ตัวละครยุ่นเป็นเพศชายที่อดนอนและมัวแต่ทำงานไม่ยอมหยุด จนร่างกายเกิดความแปลกแยกด้วยการเป็นผื่นขึ้นทั้งตัว สัญญาของผื่นที่ขึ้นแสดงถึงภาวะ ส่วนเกินหรือแปลกแยกของร่างกายตนเองที่เกิดขึ้น ร่างกายของตัวละครต่อต้านความแปลกแยกด้วยการปรากฏผื่นขึ้นเป็นสัญญาณเตือน ทำให้ตัวละครรู้สึกอยู่ในภาวะที่ไม่ปกติและต้องใส่เสื้อแขนยาว เพื่อปกปิดผื่นที่ขึ้นมาเมื่ออยู่ท่ามกลางผู้คนในสังคม และเมื่อตัวละครกลับไปพักผ่อน 6-8 ชม.ต่อวัน ตามกฎเกณฑ์ของสังคม ผื่นเหล่านั้นก็กลับค่อยๆ หายไป แสดงให้เห็นถึงตัวละครเพศชายมีความแปลกแยกเพราะฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด



ภาพที่ 4.20 แสดงภาพตัวอย่างลักษณะประชากรศาสตร์ของตัวละครที่มีความแปลกแยกเพศชายในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”

2. เพศหญิง

เป็นเพศของตัวละครที่พบรองลงมาในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก จากกลุ่มภาพยนตร์กระแสหลัก โดยลักษณะของตัวละครเพศหญิงที่มีความแปลกแยกในภาพยนตร์ จะมีพฤติกรรมแปลกแยกโดยอิงจากกลุ่มสังคมเพื่อน เมื่อตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์จากกลุ่ม ทำให้รู้สึกโดดเดี่ยวและเกิดความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” เหมยลี่มีความแปลกแยกจากกลุ่มสังคมเพื่อนที่ทุกคนต่างมีคู่กันหมดแล้ว เห็นได้จากสถานการณ์ที่เปิดเพื่อนสนิทของเหมยลี่ลาออกจากที่ทำงานเพื่อไปใช้ชีวิตแต่งงาน และเหมยลี่ถูกปฏิเสธนัดเมื่อชวนเพื่อนไปซื้อป๊อปปิ้ง ตัวละครจึงพูดกับตนเองว่า “นี่ผู้หญิงรอบตัวฉันกำลังจะแต่งงานไปกันหมดแล้วหรือ... แล้วฉันล่ะ?” จากบทสนทนาเห็นได้ว่าตัวละครเพศหญิงที่เกิดความรู้สึกแปลกแยกเพราะมีสาเหตุมาจากการที่ถูกตัดสายสัมพันธ์ออกจากกลุ่มสังคมเพื่อน



ภาพที่ 4.21 แสดงภาพตัวอย่างลักษณะประชากรศาสตร์ของตัวละครที่มีความแปลกแยกเพศหญิงในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

(2) อายุ

เป็นการสื่อให้เห็นว่าอายุของตัวละครที่มีความรู้สึกแปลกแยกในภาพยนตร์กระแสหลักนั้นพบว่า เป็นช่วงอายุที่จำกัดเฉพาะช่วงวัย จากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก 4 เรื่องพบว่า ตัวละครจะมีอายุอยู่ในช่วงกลุ่มวัยผู้ใหญ่ เฉลี่ยอายุประมาณ 30 ปี โดยตัวละครในช่วงอายุนี้อาจถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม ทำให้ตัวละครต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยวและมีเวลากลับมาคิดทบทวนในเรื่องการใช้ชีวิตของตนเองมากขึ้น อาจเป็นเพราะในบริบทสังคมไทยได้มีการกำหนดค่าเฉลี่ยของช่วงอายุ 30 ปีให้เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนผ่านของชีวิต ทำให้ตัวละครในวัยนี้ต้องเริ่มตัดสินใจปรับตัวให้เข้ากับสังคม จึงทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ที่มีอายุใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยดังกล่าวเกิดความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น เหมยลี่ อายุ 30 ปี จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”, เด่นชัยอายุ 30 ปี จากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” และ ยุ่น อายุ 30 ปีจากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ส่วนชายหนุ่ม จากเรื่อง “กวน มึน โฮ” ไม่ได้ระบุอายุ แต่วิเคราะห์จากบริบทในเรื่องที่เขาปฏิเสธการแต่งงานกับแฟนเก่า น่าจะอยู่ในช่วงวัยประมาณ 30 ปีเช่นกัน

(3) อาชีพ

เป็นการสื่อให้เห็นรายละเอียดเบื้องต้นของตัวละครว่าทำอะไร เพื่อหาเลี้ยงตนเองและความสัมพันธ์ของตัวละครกับสังคมเป็นอย่างไร ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกใน 4 เรื่องพบว่า ตัวละครจะมีลักษณะการประกอบอาชีพที่หลากหลาย แต่ล้วนเป็นอาชีพที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับสังคมนั้นได้ ตัวอย่างอาชีพที่เป็นงานประจำ เช่น “เด่นชัย” จากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” พนักงาน IT ของบริษัทแห่งหนึ่งที่ไม่มีใครจำชื่อได้และต้องปลอมชื่อเป็นคนอื่นเพื่อให้ได้เป็นแฟนกับนางเอก และ “เหมยลี่” พนักงานฝ่ายขายของบริษัทโซลาร์เซลล์แห่งหนึ่งที่ต้องมีแฟนทำงานในช่วงเวลากลางวัน ส่วนอาชีพอิสระอย่าง “ยุ่น” ที่เป็นฟรีแลนซ์มีอิทธิพลชื่อดัง ที่คอยปรับแต่งภาพลบลิวส่วนเกินของบุคคลอื่น แต่ไม่สามารถลบฝันที่เกิดขึ้นกับตัวเองได้ หรือตัวอย่างเรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่ชายหนุ่มที่ทำงานอยู่ในร้านทำนามบัตรที่เป็นอาชีพที่อยู่ท่ามกลางชื่อของผู้คนมากมาย แต่ตัวละครเองกลับไม่รู้จักชื่อผู้หญิงที่ไปเที่ยวด้วย

นอกจากอาชีพของตัวละครที่มีความแปลกแยกจะเกี่ยวพันกับการอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ได้แล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า ตัวละครจากทุกเรื่องเป็นชนชั้นกลาง ที่ประกอบอาชีพอยู่ในเมือง สัญญาของการที่ตัวละครทำงานอยู่ในเมืองแสดงถึงลักษณะการทำงานของปัจเจกชนที่อาศัยอยู่ในตัวเมืองที่มีปริมาณคนหนาแน่น แต่ไม่มีสายสัมพันธ์ใดๆ เชื่อมต่อกัน ทำให้มนุษย์ที่ประกอบอาชีพต่างๆ อยู่ในเมืองมักเกิดความรู้สึกเปลี่ยวเหงาจากการตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



ภาพที่ 4.22 แสดงภาพตัวอย่างอาชีพตัวละครที่มีความแปลกแยกจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” และ “แฟนเดย์ฯ”

(4) สถานภาพ

เป็นรายละเอียดที่สื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร เพื่อวิเคราะห์ความแปลกแยกกว่ามีความสัมพันธ์กับสถานภาพใดของตัวละคร ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก 4 เรื่อง พบว่า ตัวละครที่มีความแปลกแยกมีสถานภาพโสดทุกเรื่อง ตัวอย่างเช่น “เหมยลี่” จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” มีสถานภาพโสดตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 30ปี, “เด่นชัย” จากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ก็มีสถานภาพโสดเช่นกัน, “ยูน” จากภาพยนตร์เรื่อง “พีริแลนด์” ถึงแม้จะเคยมีแฟนแต่ก็อกหักไปตั้งแต่ตอนปี 2 ปัจจุบันโสด และสุดท้าย “ชายหนุ่ม” จากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่มีสถานภาพโสดเช่นกัน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปผลการวิเคราะห์จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาศึกษาพบว่า ตัวละครที่มีสถานภาพโสดมักจะมีความแปลกแยกกว่าตัวละครในสถานภาพอื่นๆ เพราะสถานภาพโสดแสดงถึง สายสัมพันธ์ของตัวละครที่ถูกตัดขาดและไร้การเกาะเกี่ยวยึดโยง จึงทำให้ตัวละครเกิดความแปลกแยกและต้องทนอยู่ในสังคมอย่างโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา

4.2.3 แก่นความคิด (Themes)

ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้ชมสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร คำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น นอกจากนี้แก่นความคิดคือ ที่มาของการมองเหตุการณ์และเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาตัวละครหนึ่ง หรือการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ทั้งนี้แก่นความคิดในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7

แสดงขอบของแก่นความคิดและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของแก่นความคิด (Themes)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
การมีความรักเพื่อขจัดความแปลกแยก	การพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยความรักของตัวละครที่มีความแปลกแยกกับคนที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ใดๆ ด้วยกันมาก่อน แต่สามารถเข้ามาเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไป	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ขอบของแก่นความคิด (Themes) ผู้วิจัยได้พบขอบของแก่นความคิดหลักเพียงรูปแบบเดียว คือ การโยนหาความรักเพื่อขจัดความแปลกแยก โดยตัวละครที่มีความแปลกแยกแสดงออกด้วยการพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยการมีความรักกับคนที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ใดๆ ด้วยกันมาก่อน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พบลักษณะความแปลกใหม่ของแก่นความคิด 4 รูปแบบคือ

1. หนุ่มฟรีแลนซ์ที่มีความแปลกแยกตกหลุมรักหมอมสาวที่ช่วยรักษาผื่นให้ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่แสดงแก่นความคิดของภาพยนตร์ด้วยการนำเสนอตัวละครที่มีความแปลกแยกกับตนเองจากการมีผื่นขึ้นที่ร่างกายเมื่ออดนอนอย่างต่อเนื่อง จากนั้นตัวละครต้องการขจัดความแปลกแยกด้วยการไปรักษาที่โรงพยาบาลและได้พบกับหมออิมที่คอยช่วยรักษาอาการผื่นให้หาย ระหว่างที่รักษาอยู่นักตกหลุมรักหมอมอย่างไม่รู้ตัว จนถึงเวลาที่พอรู้ตัวว่าไม่จำเป็นต้องไปหาหมอแล้วเนื่องจากผื่นที่รักษาได้หายไปหมดแล้ว เขาจึงเกิดอาการกระวนกระวายใจและรู้ตัวว่าตกหลุมรักหมอมอิม จากตัวอย่างแก่นความคิดของเรื่องนี้ วิเคราะห์ได้ว่าตัวละครที่แปลกแยกต้องการขจัดความแปลกแยกด้วยการมีความรักกับคนอื่นที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ใดๆ เกี่ยวข้องกันมาก่อน อย่างเช่น ยุน ฟรีแลนซ์มือรีทัซที่อาศัยอยู่แต่ในห้องเพื่อทำงานฟรีแลนซ์กับหมอมอิมที่เป็นหมอมรักษาผู้ป่วยที่โรงพยาบาลรัฐฯ เมื่อทั้งคู่ได้มาเจอกันก็สามารถเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปของตัวละครที่มีความแปลกแยกได้ด้วยการแนะนำเรื่องการใช้ชีวิตและดูแลรักษาสุขภาพอย่างถูกต้อง จนทำให้ยุนกลับมาใช้ชีวิตที่ดีอีกครั้ง

2. ชายหนุ่มผู้ถูกทิ้งตกหลุมรักหญิงสาวแปลกหน้าที่มาเที่ยวเกาหลีด้วยกันโดยไม่รู้จักชื่อ ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่ชายหนุ่มไม่มีชื่อไปเที่ยวกับกรุ๊ปทัวร์ที่เกาหลีเพื่อหวังจะได้เจอแฟนเก่า แต่เมื่อเขามาเที่ยวก็ไม่ได้เจอแฟนเก่าและยังรู้สึกแปลกแยกจากกรุ๊ปทัวร์ที่ต่างมาเป็นคู่หรือมาด้วยกันเป็นครอบครัว จนทำให้เขาได้มาเจอกับหญิงสาวที่มาเที่ยวเกาหลีคนเดียว

ทั้งคู่ตัดสินใจไปเที่ยวด้วยกันโดยไม่รู้จักชื่อ จนพัฒนาความสัมพันธ์เกิดเป็นความรัก ตัวอย่างแก่นความคิดของเรื่องนี้วิเคราะห์ได้ว่าตัวละครที่แปลกแยกจากสังคมได้พยายามขจัดความแปลกแยกด้วยการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยความรักกับคนที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ใดๆ มาก่อน อย่างเช่นชายหนุ่มผู้ถูกทิ้งที่มาเที่ยวเกาหลีกับกรุ๊ปทัวร์ตกลุมรักหญิงสาวแปลกหน้าที่มาเที่ยวเกาหลีเพียงลำพัง การได้เที่ยวด้วยกันของทั้งคู่แสดงการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้านความรักที่เกิดขึ้นระหว่างคนที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ใดๆ มาก่อน แต่สามารถเข้ามาเติมเต็มความรู้สึกที่ขาดหายของกันและกันได้ จนท้ายที่สุดตัวละครที่แปลกแยกไม่มีชื่อก็ตัดสินใจเปิดเผยชื่อของตนเองเพื่อให้ได้เจอกับหญิงสาวแปลกหน้าอีกครั้ง

3. หนุ่มไอทีผู้ไม่มีใครจำชื่อได้ตกหลุมรักพนักงานสาวคนใหม่ที่เรียกชื่อเขาได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่แสดงแก่นความคิดของภาพยนตร์ด้วยการนำเสนอตัวละครที่มีความแปลกแยกกับสังคมที่ทำงานเพราะไม่มีใครจำชื่อหรือเรียกชื่อตนเองได้อย่างถูกต้อง “เด่นชัย” รู้สึกแปลกแยกต่อสังคมและตนเองที่ไม่มีใครเห็นคุณค่าในตัวเขา จนเขาได้มาเจอกับนุ้ย พนักงานสาวคนใหม่ ที่สามารถจดจำและเรียกชื่อเขาได้อย่างถูกต้อง ทำให้เขาหาทางขจัดความแปลกแยกด้วยการมีความรักกับนุ้ย เด่นชัยแอบชอบนุ้ยและพยายามติดตามทุกอย่างที่เกี่ยวกับนุ้ย จนวันหนึ่งเขาได้มีโอกาสเป็นแฟนนุ้ย ทั้งคู่จึงได้แสดงออกถึงความรู้สึกที่มีต่อกันและความแปลกแยกของเด่นชัยก็ถูกขจัดไปอย่างหมดสิ้น ตัวอย่างแก่นความคิดของเรื่องนี้วิเคราะห์ได้ว่าตัวละครที่แปลกแยกจากสังคมและตนเอง พยายามหาทางขจัดความแปลกแยกด้วยการมีความรักกับคนที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ด้วยอย่างนุ้ยที่เป็นพนักงานเพิ่งมาใหม่ที่สามารถจดจำชื่อของเขาได้ แสดงให้เห็นว่าตัวละครเด่นชัยพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับคนที่ไม่เคยมีสายสัมพันธ์ด้วยกันมาก่อน แต่สามารถเติมเต็มความรู้สึกที่ขาดหายของเขาด้วยการที่มองเห็นตัวตนและยอมรับความรู้สึกแท้จริงของเขาโดยมองข้ามรูปลักษณ์ภายนอกออกไปได้

4. สาวออฟฟิศวัยสามสิบที่โสดมาตลอดชีวิตตกหลุมรักหนุ่มวิศวกรรถไฟฟ้า BTS ที่ทำงานในช่วงเวลากลางคืน

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่แสดงแก่นความคิดของภาพยนตร์ด้วยการนำเสนอตัวละครที่มีความแปลกแยกอย่าง “เหมยลี่” ที่แปลกแยกจากกลุ่มเพื่อนเพราะเธอไม่เคยมีแฟนและเพื่อนสนิทกำลังจะหนีไปใช้ชีวิตแต่งงาน ทำให้เธอรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยว จนวันหนึ่งได้มาพบรักกับลุง วิศวกรรถไฟฟ้าที่เพียบพร้อมทุกอย่างและยังไม่มีแฟน เหมยลี่ตัดสินใจจีบลุงเพื่อขจัดความแปลกแยกของตนเอง จนเมื่อทั้งคู่ได้คบกันเหมยลี่ก็สามารถขจัดความแปลกแยกออกไปได้ ตัวอย่างแก่นความคิดของเรื่องนี้วิเคราะห์ได้ว่าตัวละครที่แปลกแยกจากสังคม พยายามหาทางขจัดความแปลกแยกด้วยการมีความรักกับคนที่ตนไม่เคยมีสายสัมพันธ์อย่างสาวออฟฟิศชายโสดวัยสามสิบที่โสดมาตลอดชีวิตตกหลุมรักหนุ่มวิศวกรรถไฟฟ้าที่ทำงานในช่วงเวลากลางคืน แต่เมื่อทั้งคู่

ได้มาคบกันก็สามารถเติมเต็มความรู้สึกที่ขาดหายของตัวละครด้วยการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กันโดยใช้เวลาอยู่ร่วมกันในช่วงวันหยุดของเทศกาลต่างๆ

ในการเสนอรูปแบบความสัมพันธ์ของการมีความรักเพื่อลดความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกนั้น แสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงที่ว่าความสัมพันธ์เชิงความรักของมนุษย์นั้น เป็นกระบวนการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อทำให้จิตใจและความรู้สึกมั่นคงได้ด้วยการนำตนเองไปเกาะเกี่ยวยึดโยงกับคนที่รัก โดยกระบวนการนี้ฟรอมม์เรียกว่า “การคล้อยตามแบบหุ่นยนต์” เพื่อทำให้มนุษย์หลุดพ้นจากภาวะแปลกแยกเมื่อได้มีความรักกับใครสักคน ที่มาของการตกอยู่ในสภาวะนี้ของมนุษย์ เกิดขึ้นจากความเป็นปัจเจกชนสูงของมนุษย์ในยุคสภาวะหลังสมัยใหม่ จึงทำให้มนุษย์เกิดความแปลกแยกและโดดเดี่ยวเพิ่มขึ้น ดังนั้น การสิ้นสุดของภาวะความแปลกแยกในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของภาพยนตร์กระแสหลักจึงเป็นการนำเสนอทางเลือกให้มีความรักเพื่อขจัดความแปลกแยก ซึ่งเป็นคำตอบที่ดีที่สุดของการได้กลับไปอยู่ในระบบสังคมอย่างมีเสถียรภาพและพบเจอกับความสุขอีกครั้ง

4.2.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)

ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ทุกประเภทเพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากจึงมีความสำคัญใน การรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างในเรื่องของผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่ง การสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลอง ซึ่งอธิบายสถานการณ์ที่คนเราต้องเผชิญในโลกความเป็นจริง ทั้งนี้การวิเคราะห์ฉากในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8

แสดงขอบของฉากเกี่ยวกับเวลาและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

เวลา (Time)	การสื่อความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. เวลากลางวัน	ตัวละครพบเจอกับความแปลกแยกในช่วงเวลา กลางวัน เมื่อต่อมวิถีชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ ติดกับ ความเฉื่อยเนือยของเหตุการณ์ซ้ำๆ ในแต่ละวัน	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. เวลากลางคืน	ตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลา กลางคืนเพื่อหาวิธีในการกำจัดความแปลกแยก ที่เกิดขึ้น	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบของฉาก (Setting) จากตัวอย่างภาพยนตร์ไทยกระแสหลักที่มีความแปลกแยกจำนวน 4 เรื่อง ผู้วิจัยพบรูปแบบที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.4.1 เวลา (Time)

การสื่อความหมายของฉากที่บอกรายละเอียดเกี่ยวกับเวลาที่สะท้อนถึงพฤติกรรมของตัวละครที่แตกต่างกัน จากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยได้พบลักษณะของความแปลกใหม่ 2 รูปแบบ ดังนี้

(1) ช่วงเวลากลางวันที่ติดกับ

เวลาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวละครช่วงกลางวัน ผู้วิจัยพบว่า เวลากลางวัน ตัวละครมักติดกับดักของความเฉื่อยเนือย และเหตุการณ์ซ้ำๆ เดิมๆ ที่ทุกวันไม่แตกต่างไปจากเมื่อวาน และวันพรุ่งนี้ก็เหมือนกับวันนี้ จึงทำให้ตัวละครรู้สึกถึงความแปลกแยกและรู้สึกโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่ตัวละครเหมยลี่ต้องเดินทางไปทำงานในช่วงเวลาเช้าด้วยสภาวะรีบเร่งและเจอผู้คนหนาแน่นแบบซ้ำๆ เดิมๆ ทุกวัน หรือ “เด่นชัย” จากภาพยนตร์ “แฟนเดย์ฯ” ที่รู้สึกจำเจกับสภาวะในที่ทำงานที่ไม่มีใครสนใจและจำชื่อได้ถูกต้อง หรือ “ชายหนุ่ม” จากเรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่รู้สึกเบื่อและไม่เข้าพวกกับกลุ่มทัวร์ตามรอยซีรีส์ และ “ยุ่น” ที่ชินกับการทำงานอยู่ในห้องตลอดเวลา จึงทำให้สรุปได้ว่าในเวลาช่วงกลางวันตัวละครจะเกิดความรู้สึกแปลกแยกกับสภาวะที่ติดกับจำเจกับวิถีชีวิตประจำวันของตนเอง

(2) ช่วงเวลากลางคืน

เวลาในเรื่องที่เกี่ยวกับตัวละครช่วงเวลากลางคืน ผู้วิจัยพบว่า เวลากลางคืน จะเป็นช่วงเวลาตัวละครสามารถพลิกสถานการณ์ให้ชีวิตกลับมา มีความสุขได้ อ้างอิงจากแนวคิดที่อธิบายเรื่องช่วงเวลากลางคืน (Night Time) จะเป็นช่วงเวลา ที่ปัจเจกชนสามารถทำอะไรที่แตกต่างจากสภาวะปกติในชีวิตได้ การได้ใช้เวลาในช่วงกลางคืนจะมีอิสระให้ปัจเจกชนได้ทดลองปรุงแต่งชีวิตในแง่มุมใหม่ ตัวอย่างเช่น “เหมยลี่” ตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่หลังจากเลิกงานในเวลากลางคืน เธอมักปรุงแต่งกิจกรรมใหม่ที่สร้าง สายสัมพันธ์กับลุง เช่น การซื้อแว่นตากันแดดไปคืนให้, การแอบไปรอเจอลุงที่ร้านวิดีโอ หรือ การนั่งแท็กซี่เที่ยวรอบกรุงเทพฯกับลุง การที่ตัวละครได้ทำกิจกรรมแปลกใหม่ในช่วงเวลากลางคืนเปรียบเสมือน “ห้องทดลอง” ของตัวละครที่สามารถปรุงแต่งชีวิตใหม่ให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก



ภาพที่ 4.23 แสดงภาพตัวอย่างช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

4.2.4.2 สถานที่ (Place)

การสื่อความหมายของสถานที่ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหรือการแสดงออกของตัวละครที่เกี่ยวข้องในประเด็นเรื่องความแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์สถานที่ในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9

แสดงขอบของสถานที่และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

สถานที่ (Place)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. สถานที่คุ้นเคย	เป็นสถานที่ที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวันทั่วไป ที่แสดงถึงวิถีชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ เต็มไปด้วยความแปลกแยก เบี่ยงเบน ไร้สายสัมพันธ์เชื่อมต่อทางสังคม	รถไฟฟ้ามหานคร แฟนเดย์ฯ ฟรีแลนซ์ฯ
2. สถานที่แปลกใหม่	เป็นสถานที่ที่ตัวละครไม่คุ้นชินและทำให้ตัวละครได้ทบทวนตนเองเพื่อเปลี่ยนแปลงชีวิตให้ดีขึ้น โดยสามารถเป็นได้ทั้งต่างประเทศและในประเทศ	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากตารางแสดงขอบของสถานที่และการสื่อความหมายในภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้พบลักษณะความแปลกใหม่ของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ 2 รูปแบบ คือ

(1) สถานที่คุ้นเคย

สถานที่คุ้นเคย หรือฉากที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งฉากการดำเนินชีวิตประจำวัน จะถูกนำมาสะท้อนชีวิตของตัวละครของที่ต้องเจอกับสถานการณ์ที่ซ้ำซากจำเจ ในสถานที่นั้นๆ ผู้วิจัยพบว่า สถานที่คุ้นเคยที่ตัวละครอาศัยอยู่ คือ กรุงเทพฯ มีการนำเสนอภาพของความวุ่นวาย แออัด เต็มไปด้วยผู้คนแต่ไร้สายสัมพันธ์ที่เชื่อมต่อกัน ทำให้ตัวละครดำรงชีวิตด้วยความแปลกแยกและแปลกแยก เพราะมีแต่การแข่งขันแก่งแย่งกัน ฉากที่ใช้ในสถานที่คุ้นเคยจะสะท้อนเกี่ยวกับวิถีชีวิตของตัวละครที่เป็นชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเมือง เช่น ฉากออฟฟิศ ฉากห้องทำงาน ฉากการจราจรบนท้องถนน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร” สถานที่คุ้นเคยของตัวละคร คือ ฉากการจราจรในเมืองที่แม้ว่าตัวละครจะขึ้นรถตู้โดยสารที่มีคนต่อคิวมากมายแต่ก็ไม่มี การเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ระหว่างกัน บางครั้งก็เกิดการแข่งขันแก่งแย่งเพื่อให้ตัวเองได้ขึ้นรถก่อน, ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ฉากที่ตัวละครคุ้นเคยคือ ฉากออฟฟิศที่สะท้อนมุมมองของตัวละครในฝ่าย IT ว่าถึงแม้จะทำงานมาหลายปีแต่ก็ไม่มีใครจำชื่อได้ แม้แต่ยามยังขอคุกกี้ ประชาชนก่อนเข้าตึกทุกครั้ง, ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่ตัวละครเป็นมือรีทัชภาพคนหลายคนในจอคอมพิวเตอร์ แต่ก็ไม่เคยรู้จักหรือเห็นตัวจริงของใครสักคน จากตัวอย่างที่ยกมาผู้วิจัยพบว่า ขอบของการนำเสนอสถานที่ในภาพยนตร์ที่เป็นสถานที่คุ้นเคยจะให้ความหมายถึง สถานที่ที่ตัวละครอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่ไร้สายสัมพันธ์เชื่อมต่อกัน

(2) สถานที่แปลกใหม่

สถานที่แปลกใหม่ หรือฉากที่ตัวละครไม่คุ้นชินกับสถานที่นั้นๆ จะถูกนำมาใช้ในเรื่องเพื่อทำให้ตัวละครได้มีโอกาสทบทวนตนเองและเลือกทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมากขึ้นเมื่ออยู่ในสถานที่นั้นๆ เพราะการไปต่างที่จากวิถีชีวิตประจำวันและความคุ้นเคย จะทำให้ตัวละครต้องเริ่มปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่อีกครั้ง ในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา มักจะเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงสถานที่ในชีวิตประจำวันของตัวละคร มีผลทำให้การกระทำของตัวละครเปลี่ยนแปลงและเกิดความคิดใหม่เพิ่มขึ้น โดยฉากที่ใช้จะประกอบไปด้วย ฉากต่างประเทศ เช่น ฉากสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ในประเทศเกาหลีจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” อย่างเช่น ฉากในผับที่ตัวละครกล้าเดินอย่างหลุดโลกจนได้รับเสียงปรบมือ, ฉากคาสิโนที่ตัวละครได้ลองเสี่ยงดวงจนได้รางวัล, ฉากหิมะที่ตัวละครยอมเปลือยกายท่ามกลางหิมะแล้วกระโดดด้วยความดีใจ, ฉากสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ในญี่ปุ่น จากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” อย่างเช่น ฉากในรพ.ที่เด่นชัยตัดสินใจปลอมเป็นแฟนนุ้ย, ฉากหุบเขานรกที่เด่นชัยได้สบตานุ้ยครั้งแรก, ฉากในร้านขายของที่เด่นชัยเปิดเผยความรู้สึกที่มีต่อนุ้ย, ฉากในโบสถ์ที่เด่นชัยตัดสินใจของนุ้ยแต่งงาน จะเห็นได้ว่าเมื่อตัวละครเปลี่ยนจากสถานที่คุ้นชินไปอยู่ที่แปลกใหม่ในต่างประเทศ ตัวละครมักจะเกิดการทบทวนตัวเองและรู้สึกกล้าลองทำอะไรใหม่ๆ เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต ตัวละครจึงกล้าตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดหรือการกระทำได้ง่ายกว่าการอยู่ในสถานที่ที่ตนเองคุ้นชิน นอกจากฉากต่างประเทศที่ปรากฏในภาพยนตร์ ก็ยังมีฉากที่ถูกออกแบบเพื่อให้ตัวละครได้มีเวลาทบทวนตนเองด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ฉากท้องฟ้าจำลองที่ทำให้ตัวละครได้ทบทวนตัวเองถึงการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับคนที่ตนเองชอบด้วยการอยู่ในสถานที่ที่จำลองช่วงเวลากลางคืนมาอยู่ในช่วงเวลากลางวัน หรือฉากในโรงพยาบาลรัฐฯ จากภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่ทำให้ตัวละครได้มีเวลาหยุดพักจากการทำงานที่เร่งด่วน มารอคอยคิวห้องตรวจเพื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับหมออิม

4.2.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แล้ว วิธีที่สามารถวิเคราะห์ความแปลกแยกให้กลายเป็นสัญลักษณ์ ขึ้นอยู่กับเทคนิคต่างๆ ในภาพยนตร์ โดยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์จะถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ มีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือ การใช้เทคนิคทางภาพและเทคนิคด้านเสียง (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 52)

4.2.5.1 สัญลักษณ์ทางด้านภาพ

การสื่อสารความหมายด้วยภาพเพื่อบอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อนจินตนาการ

อารมณ์ ความรู้สึกและการดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19)

ตารางที่ 4.10

แสดงขอบของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางภาพในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของการสื่อสารใน ระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	การสื่อสารความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
สัญลักษณ์ทางภาพ 1. มุมกล้อง	มุมเฝ้ามองจะถูกนำมาใช้แสดงความปรารถนา ที่จะเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมของตัวละคร ที่มีความแปลกแยก	รถไฟฟ้ามหานคร แฟนเดย์ฯ
	มุมแทนสายตาคนดูถูกนำมาใช้แทนสายตาผู้ชม เพื่อให้เข้าไปมีส่วนร่วมกับการณ์ความ แปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละคร	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. ขนาดภาพ	ภาพระยะใกล้ที่ใช้เมื่อต้องการให้คนดูเข้าไป สำรวจความรู้สึกของตัวละครที่ติดกับอยู่ใน สภาวะแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
	ภาพระยะไกลเพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะตัว ละครเมื่อถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
3. การจัดแสง	การจัดแสงฉากกลางวันใช้แสงต่ำ (Low-Key Lighting) พร่ามัว เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาวะ ของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก	รถไฟฟ้ามหานคร แฟนเดย์ฯ ฟรีแลนซ์
	การจัดแสงนุ่ม (soft light) แสดงถึงความ โร แมนติกอ่อนโยนเมื่อตัวละครหลุดพ้นจาก ความแปลกแยก	รถไฟฟ้ามหานคร แฟนเดย์ฯ กวน มึน โฮ
4. การใช้เทคนิคตัดต่อ	เทคนิคการตัดสลับภาพสังคมกับตัวละคร เมื่อ ต้องการชี้ให้เห็นว่าตัวละครตกอยู่ในสภาวะ ความแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ของลักษณะทางด้านกายภาพจากภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกทั้ง 4 เรื่อง จนได้พบลักษณะขนบที่สำคัญ 4 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) มุมกล้อง

การวางมุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง ยิ่งวางมุมกล้องให้ทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรก็ยิ่งทำให้ผู้ชมสะดุดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผยหรือปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่นๆ ขึ้นอยู่กับการสื่อความหมายของผู้กำกับ ในส่วนของภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษา ผู้วิจัยพบมุมกล้องที่แสดงความหมายของความแปลกแยก 2 ประเภท ดังนี้

1. มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) หมายถึง มุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละครและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น เป็นมุมเดียวกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตากล้อง มีการใช้มุมเฝ้ามองถ่ายคนแสดงโดยที่ไม่รู้ตัวเรียกว่า การแอบถ่าย (Candid Camera) เพื่อแสดงถึงความปรารถนาของตัวละครที่ต้องการจะสานต่อความสัมพันธ์กับสังคมเพื่อขจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ในฉากที่ตัวละครเด่นชัย ตกหลุมรักนุ้ย แสดงให้เห็นมุมเฝ้ามองของตัวละครที่แทนความหมายแอบชอบ และแฝงนัยยะของการปรารถนาจะสายสัมพันธ์กับบุคคลที่ตัวละครเฝ้ามองด้วย และตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่มุมเฝ้ามองได้ถูกนำมาใช้กับตัวละครเหมยลี่ที่แอบมองลุงบนรถไฟฟ้าบีทีเอสเพื่ออยากจะเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมและขจัดความรู้สึกแปลกแยกของตนเอง



ภาพที่ 4.24 แสดงภาพตัวอย่างมุมเฝ้ามองของตัวละครที่มีความต้องการจะเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

2. มุมแทนสายตาคนดู (Subjective Camera Angle) หมายถึง มุมมองส่วนตัวหรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย ผู้วิจัย

ได้พบขอบของการนำเสนอมุมแทนสายตาของคนดูในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกเมื่อนำมาใช้แสดงความรู้สึกของตัวละครที่ติดกับ หลังจากถูกตัดสายสัมพันธ์ด้วยการทอดทิ้งหรือปล่อยให้รู้สึกโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่มีมุมแทนสายตาของคนดูเพื่อให้เห็นความรู้สึกของตัวละครที่เสียใจจากการยุติสายสัมพันธ์กับหมอมือที่ทราบว่าฝืนหยาและจะไม่ได้กลับมาเจอหม่อีก หรือภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่แสดงภาพแทนสายตาคนดูที่เห็นตัวละครเสียใจที่ต้องยุติสายสัมพันธ์ทางสังคมกับคนที่ตนเองชอบ เมื่อรู้ว่าเขาจะต้องไปเรียนต่อที่ต่างประเทศ



ภาพที่ 4.25 แสดงภาพตัวอย่างมุมแทนสายตาคนดูเมื่อตัวละครยุติสายสัมพันธ์ทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” และ “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

4.2.5.2 ขนาดภาพ

การกำหนดภาพแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีลักษณะสำคัญ เพราะเป็นการใช้กล้องเพื่อโน้มน้าวความสนใจเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม โดยขนาดภาพที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกที่ปรากฏเด่นๆ มี 2 รูปแบบ ดังนี้

(1) ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU)

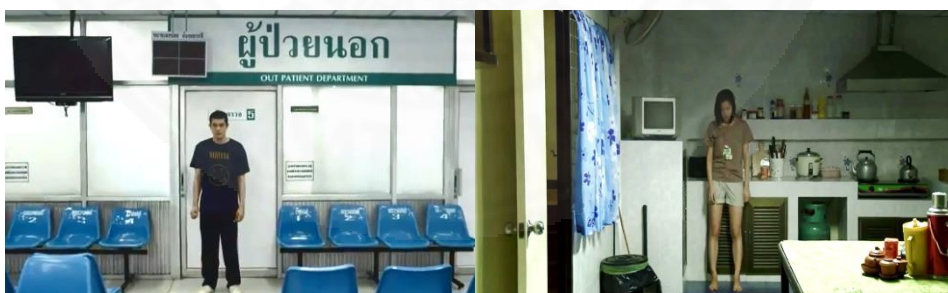
เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดที่ชัดเจน ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงทางแววตาและสีหน้า ภาพระยะใกล้จะนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิดเมื่ออยู่ในความรู้สึกเศร้าของตัวละครที่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อขจัดความแปลกได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ภาพระยะใกล้ของเด่นชัยกับนุ้ยที่กำลังเศร้าและพยายามทำใจยอมรับว่าวันพรุ่งนี้เมื่อความทรงจำของนุ้ยกลับมา ความสัมพันธ์ของทั้งคู่จะไม่เป็นเหมือนเดิม ผู้วิจัยพบว่า โดยส่วนมากภาพระยะใกล้จะถูกนำมาใช้กับตัวละครที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกเศร้าเมื่อตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



ภาพที่ 4.26 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะใกล้ที่ตัวละครรู้สึกเศร้าในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

(2) ภาพระยะไกล (Long Shot/LS)

เป็นภาพที่มีขนาดไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจมีความหมายตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) จนถึงภาพระยะไกล (LS) ในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกจะเลือกภาพระยะไกลมาใช้ เมื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงสถานะของตัวละครที่ถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคม หรือความรู้สึกที่ตัวละครแปลกแยกจากสังคม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ที่มีการถ่ายภาพระยะไกลเมื่อตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมจากหมอที่รักษาไข้ เพราะเมื่อฟื้นหาย หมอได้แจ้งว่าไม่ต้องกลับรักษาอีก หรือตัวอย่างจาก ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ” ที่ถ่ายภาพระยะไกลเมื่อตัวละครรู้ว่าคนที่ชอบจะต้องไปเรียนต่อต่างประเทศ



ภาพที่ 4.27 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะไกลแสดงให้เห็นถึงสถานะของตัวละครที่ถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” และ “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”

4.2.5.3 เทคนิคการจัดแสง

การจัดแสงเพื่อช่วยส่งเสริมในการจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์ การจัดแสงในภาพยนตร์สามารถใช้แหล่งแสงจากที่ใดก็ได้ในการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็นแสงจากไฟบ้าน

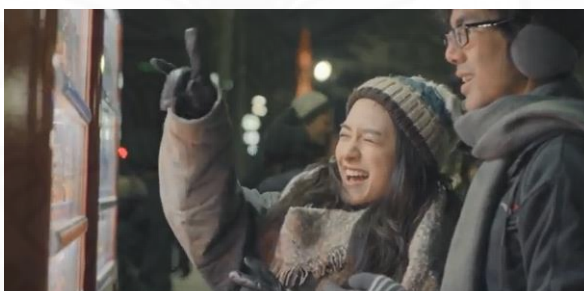
แสงนีออน ไฟถนน แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ ซึ่งในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกที่เลือกมาศึกษา ผู้วิจัยพบเทคนิคการจัดแสงที่เกี่ยวข้อง 2 ประเภท ดังนี้

(1) การจัดแสงจากกลางวันใช้แสงต่ำ (Low-Key Lighting)

เมื่อตัวละครอยู่ในช่วงเวลากลางวัน เทคนิคการจัดแสงมักจะเลือกใช้การจัดแสงต่ำ ทึมๆ ไม่สว่างจ้า เพื่อเน้นการสร้างอารมณ์ของตัวละครที่มีความแปลกแยกเมื่ออยู่ในสถานที่คุ้นเคยในการดำรงชีวิต เช่น ออฟฟิศ บ้าน ห้องนอน

(2) การจัดแสงนุ่ม (Soft light)

การจัดแสงที่ไม่กระทบกับ Subject โดยตรงแต่ผ่านการสะท้อนแสง เพื่อให้ภาพที่มีแสงและเงาตัดกันอย่างแผ่วเบาเพื่อทำให้เกิดภาพที่นุ่มนวลขึ้น การจัดแสงนุ่มมักจัดเพื่อเน้นความโรแมนติกของบรรยากาศโดยรอบ เพื่อส่งเสริมความรู้สึกของตัวละครที่กำลังมีความสุขที่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมและหลุดพ้นจากความแปลกแยกได้ ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “แฟนเดย์ฯ” มีการใช้แสงนุ่ม เมื่อตัวละครได้ใช้เวลาอยู่ด้วยกันที่เทศกาลหิมะ เพื่อให้คนดูรู้สึกถึงช่วงเวลาพิเศษที่ตัวละครมีความรักและความทรงจำสวยงามน่าประทับใจ

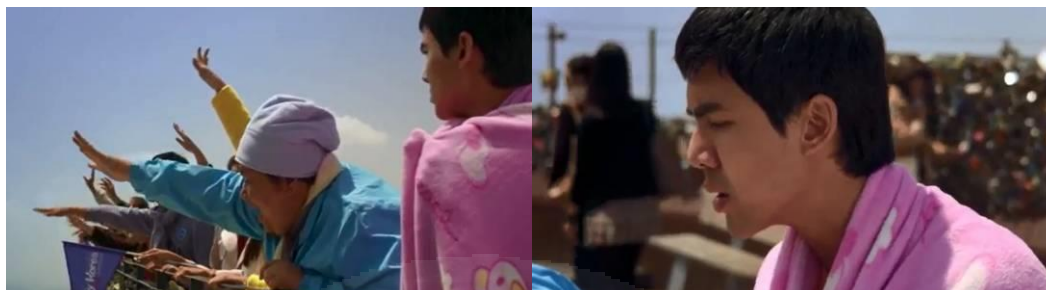


ภาพที่ 4.28 แสดงภาพตัวอย่างการจัดแสงนุ่มเพื่อแสดงความรู้สึกของตัวละครที่กำลังมีความสุขในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

4.2.5.4 การใช้เทคนิคตัดต่อ (Editing)

การเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่างๆ ในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้วิธีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) คือ การตัดต่อที่ใช้ในภาพยนตร์ปกติส่วนใหญ่ ที่ตัดเล่างองค์ประกอบทุกอย่างสัมพันธ์กัน ได้แก่ ตำแหน่ง ทิศทางการมอง และการเคลื่อนไหวของผู้แสดง องค์ประกอบภาพ เวลา พื้นที่ แสง เงา สี ทั้งหมดมีความต่อเนื่องกันอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อตเพื่อให้เห็นลักษณะการดำเนินเรื่องที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และการตัดสลับเชื่อมต่อภาพตัวละครที่ขัดแย้งกับสังคม เมื่อตัวละครตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก

ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่เปิดภาพกรู๊ปทัวริโยนุกูญแจทั้ง ในสถานที่ท่องเที่ยวอย่างมีความสุข ตัดสลับกับภาพความรู้สึกแปลกแยกของตัวละครชายหนุ่มที่อยู่ในเหตุการณ์นั้น



ภาพที่ 4.29 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เทคนิคตัดต่อที่แสดงภาพตัวละครที่ขัดแย้งกับสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”

4.2.5.5 สัญลักษณ์ทางด้านเสียง

การนำเสียงมาใช้เพื่อสื่อสารความหมายโดยเน้นให้ภาพและบรรยากาศในภาพยนตร์มีความสำคัญขึ้น โดยเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีหลากหลายประเภท เช่น ดนตรี, บทเพลงและเสียงประกอบ เช่น หากเป็นหนังรักก็จะมีดนตรีและเนื้อเพลงที่เกี่ยวข้องกับความรัก (กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 2552, น. 179) ส่วนเสียงประกอบ จะนำมาใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริง และเสียงดนตรีจะส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม จากการศึกษาภาพยนตร์ในตระกูลแปลกแยกทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงในภาพยนตร์ทุกเรื่องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน คือ ภาพและเสียงจะปรากฏขึ้นพร้อมกันเพื่อสนับสนุนให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามเมื่อตัวละครมีความรู้สึกแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์สัญลักษณ์ทางด้านเสียงในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11

แสดงขอบของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของการสื่อสารใน ระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	การสื่อสารความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
สัญลักษณ์ทางเสียง 1. เสียงจากเครื่องดนตรี	การใช้เสียงเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความ เข้าใจความรู้สึกเศร้าของตัวละครเมื่อ ถูกยุติสายสัมพันธ์ทางสังคม	รถไฟฟ้ามหานคร แฟนเดย์ฯ ฟรีแลนซ์ฯ
2. เสียงบรรยาย	การใช้เสียงบรรยายความรู้สึกของตัว ละครเพื่อแสดงให้เห็นโลกของตัวละคร ที่แปลกแยกจากสายสัมพันธ์ในสังคม	รถไฟฟ้ามหานคร ฟรีแลนซ์ฯ แฟนเดย์ฯ
3. เพลงประกอบ	การใช้เพลงมาประกอบเพื่อทำให้ผู้ชม เข้าใจถึงช่วงเวลาแห่งความสุขของตัว ละครที่เกิดขึ้นเมื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ ทางสังคมได้สำเร็จ	แฟนเดย์ฯ กวน มึน โฮ

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบการสื่อความหมาย
ในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของลักษณะทางด้านเสียงจากภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกทั้ง 4
เรื่อง จนได้ลักษณะขอบที่สำคัญ 3 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) เสียงจากเครื่องดนตรี

คือ เสียงดนตรีทุกชนิดทั้งที่เป็นดนตรีของไทยและต่างประเทศ ส่วนมาก
จะนำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและแสดงความรู้สึกของตัวละครในฉาก โดยส่วนมากเสียงที่ใช้จะเป็น
เสียงที่มีจังหวะหรือดนตรีที่แสดงออกถึงความโดดเด่นแปลกประหลาด หรือความเศร้าผิดหวัง
ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร” ที่มีการใส่เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกเศร้าเสียใจ
ของตัวละครเหมยลี่เมื่อรู้ว่าลุงจะไปเรียนต่อต่างประเทศ หรือตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน
โฮ” ตอนที่ชายหนุ่มหนีบชิบที่ตกจากพื้นมามองแล้วร้องไห้เสียใจหลังจากกลับมาถึงสนามบินที่
เมืองไทย ก็มีเสียงดนตรีประกอบคลอกับภาพเพื่อสร้างบรรยากาศแสดงความรู้สึกเสียใจของตัวละคร

(2) เสียงบรรยายของตัวละคร

คือ การเล่าความคิดของตัวละครผ่านการบรรยายหรือเล่าเรื่องด้วยเสียงบรรยายของตัวละครเอง วิธีการเล่าด้วยเสียงบรรยายนี้จะแสดงให้เห็นถึงภาวะการสร้างโลกของตัวละครใหม่ที่แตกต่างจากการสื่อสารกับคนในสังคม แสดงถึงภาวะภายในของตัวละครที่แปลกแยกจากคนอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ขณะที่ตัวละครทำงานอยู่ที่ห้องเพียงลำพัง ตัวละครจะคุยกับตัวเองด้วยการใช้เสียงบรรยายของตัวละคร หรือ ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร เธอ” ที่เหมยลี่คุยกับตัวเองว่าจะดูแลเหมาะสมหรือไม่ที่ตนเองเป็นฝ่ายหญิงแล้วจะเดินเข้าไปทักผู้ชายก่อน

(3) เพลงประกอบ

คือ การนำเพลงที่เข้ากับเนื้อหาของภาพยนตร์มาใช้ประกอบ เพื่อสร้างบรรยากาศและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมหรือเข้าใจความหมายในภาพยนตร์ โดยส่วนมากเพลงที่นำมาใช้ มักจะใช้ให้เข้ากับภาพของตัวละครที่อยู่ในห้วงของความรักที่หอมหวานเมื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้สำเร็จ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ตอนที่เดินชั้ยกับนุ้ยมีความสุขด้วยกันในเทศกาลหิมะ หรือตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่มีการนำเพลงมาใช้ประกอบตอนที่ชายหนุ่มและหญิงสาวไปเที่ยวด้วยกันที่สกีรีสอร์ท

นอกจากการนำเพลงมาใช้ประกอบอารมณ์ของตัวละครแล้ว ภาพยนตร์บางเรื่องยังมีการนำเพลงที่มีความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวของภาพยนตร์ที่นำเสนอความหมายเกี่ยวข้องกับความแปลกแยกด้วย ตัวอย่างเช่น เพลง “โปรดส่งใครมารักฉันที” ของศิลปิน อินสติงค์ จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร เธอ” ที่เมื่อวิเคราะห์จากเนื้อเพลงที่เริ่มว่า “จะต้องเหงากันอีกนานไหม ต้องนั่งถอนใจอีกกี่ครั้ง...” แสดงถึงสภาวะความแปลกแยกโดดเดี่ยวของตัวละครที่รู้สึกเปลี่ยวเหงา และเฝ้ารอการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับใครสักคน จากเนื้อเพลงที่ว่า “คอยปลอบตัวเองว่าต้องมีสักวันที่เจอคนที่เขาจริงใจ” และท่อนฮุคที่เด็ดกล่าวว่า “โปรดส่งใครมารักฉันที อยู่อย่างนี้มันหนาวเกินไป...อยากจะรู้รักแท้มันเป็นเช่นไร มีจริงใช่ไหม...โปรดส่งใครมาเป็นคู่กัน ที่ไม่ทำให้ฉันเดียวดาย...ช่วยมาทำให้ฉันเข้าใจและได้รักใครกับเขาสักครั้ง” จากเนื้อเพลงนี้วิเคราะห์ได้ถึงความรู้สึกของตัวละครที่เชื่อว่าการมีความรักจะช่วยขจัดความโดดเดี่ยวและหลุดพ้นจากสภาวะความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตนเองได้

เพลง “ยินดีที่ไม่รู้จัก” ของ “ทเวนตีไฟว์ อวเวอร์ส” ที่นำมาใช้ประกอบภาพยนตร์จากเรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่เนื้อเพลงเริ่มต้นว่า “ไม่รู้ว่าเธอเป็นใคร ไม่รู้ว่าฉันเป็นใคร...ไม่รู้ว่าโลกความจริงของเรานั้นเป็นอย่างไร...สิ่งที่สำคัญที่สุดอาจไม่สำคัญเท่าไร เทาวันที่เราได้เจอ ได้คุยได้อยู่ใกล้กัน” แสดงถึงตัวละครปัจเจกชนที่ต่างมีที่มาที่แตกต่างและรู้สึกแปลกแยกต่อกัน แต่สิ่งเหล่านั้นไม่สำคัญเมื่อทั้งคู่ได้มาเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กัน จากนั้นเนื้อเพลงบอกต่อว่า “ให้เธอสัมผัสโลกที่

กว้างใหญ่ ลืมมันไปให้เหลือแค่เพียงเรา” หมายถึง การที่ให้ปัจเจกชนลืมสังคมที่เคยกำหนดเรื่อง กฎเกณฑ์ต่างๆ แล้วหันมาสนใจที่การสร้างสายสัมพันธ์ด้วยการมีความรักต่อกัน จากเนื้อเพลงในตอน “ยินดีที่ไม่รู้จัก ไม่รู้จัก แคร์ว่ารักก็พอใจ” แสดงวิธีการทำลายความแปลกแยกด้วยการมีความรัก คือ คำตอบที่ดีที่สุด

เพลง “วันหนึ่ง” ของ “ชาติ สุชาติ” ที่นำมาใช้ประกอบภาพยนตร์เรื่อง “แพนเดย์ฯ” ที่แสดงถึงความแปลกแยกของตัวละครผ่านเนื้อหาของเพลงดังนี้ “วันหนึ่งตื่นขึ้นมาด้วยความรู้สึกใหม่ ...โลกที่มองช่างสวยกว่าเดิมมากมาย...ตั้งแต่ฉันได้เจอเธอ” ติความเนื้อเพลงได้ว่าตัวละครที่มีความแปลกแยกตื่นขึ้นมาและพบกับสายสัมพันธ์ใหม่ของชีวิตแล้วรู้สึกว่าชีวิตมีค่าและไม่รู้สึกแปลกแยกอีกต่อไป “สัมผัสของเธอ...ทำให้ฉันกลายเป็นคนพิเศษ...ไอรุ่นของเธอ... แทรกในส่วนลึกของวิญญาณ” หมายถึง การเข้ามาเติมเต็มของสายสัมพันธ์ใหม่ที่ทำให้ความแปลกแยกหายไป และทำให้ตัวละครรู้สึกมีคุณค่ามากขึ้น พร้อมบทสรุปของสายสัมพันธ์ที่ตัวละครอยากให้เป็น คือ “เธอคือ ฝันที่เป็นจริง ที่ใจของฉันคนนี้ใฝ่หามานาน เธอมีความรักที่คงอยู่ไปชั่วกาล จับมือฉันให้นาน เพราะฉันเป็นของเธอ...” หมายถึง บทสรุปของตัวละครที่ต้องการมีความรักนิรันดร์ที่จะช่วยให้ตัวละครไม่ต้องกลับไปสู่ความแปลกแยกอีกต่อไป

4.2.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal)

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมนั้น คือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกปรารถนาหรือสามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้าถึงเป้าหมาย ซึ่งในที่นี้คือ ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเนื้อหา ภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์ที่น่าเสนอประเด็นเรื่องความแปลกแยก ในการเร้าอารมณ์ผู้ชมมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางกายภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง โดยทั้งสองอย่างนี้เมื่อนำมาใช้รวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีผลต่อการรับสารของผู้ชมและ ทำหน้าที่ผลักดันการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้ประสบความสำเร็จ และวิธีการเร้าอารมณ์ที่แตกต่างกันนั้น จะมีการเน้นสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่ต่างกันด้วย เช่น การเร้าอารมณ์ให้เกิดความรัก ภาพและเสียงที่นำมาใช้ประกอบจะต้องไปในทิศทางเดียวและทำให้คนดูรู้สึกประทับใจกับความรักที่เกิดขึ้น เป็นต้น ทั้งนี้การวิเคราะห์วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12

แสดงขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของวิธีการเร้า อารมณ์ของผู้ชม	การสื่อความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. อารมณ์ความรักเมื่อ ตัวละครเชื่อมต่อสาย สัมพันธ์ติดแบบชั่วคราว	การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรักโรแมนติก ที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทาง สังคมได้สำเร็จ	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. อารมณ์ตลกขบขัน เมื่อตัวละครต้องการ เสียดสีตั้งคำถามกับ สังคม	การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตลกและแทรกการตั้ง คำถามกับปัญหาของความแปลกแยกในสังคม	กวน มิน โฮ รถไฟฟ้ามาหานะเธอ
3. อารมณ์เศร้าเมื่อตัว ละครต้องกลับไปสู่ความ แปลกแยก	การเร้าอารมณ์เศร้าเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสงสารตัว ละครที่ต้องกลับไปเผชิญหน้ากับความแปลก แยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบของวิธีการเร้า
อารมณ์ของผู้ชมจากภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกทั้ง 4 เรื่อง พบลักษณะขอบที่สำคัญ 3 รูปแบบ ดัง
รายละเอียดต่อไปนี้

4.2.6.1 อารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ติดแบบชั่วคราว

การเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้ผู้รู้สึกถึงความรักที่ก่อตัวขึ้นของตัวละครทั้งคู่
ถึงแม้จะเกิดในช่วงเวลาสั้นๆ แต่ก็ เป็นความสุขแสนพิเศษที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครที่มีความแปลกแยก
สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมสำเร็จ โดยการเร้าอารมณ์ของผู้ชมที่ภาพยนตร์นำมาใช้จะเป็น
รูปแบบสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาพิเศษที่เกิดขึ้นกับตัวละครในระยะชั่ว
ครู่ชั่วคราวเปรียบได้เหมือนกับตกอยู่ในห้วงของความฝัน ผู้วิจัยได้พบลักษณะความแปลกใหม่ของ
ฉากที่เกี่ยวกับการเร้าอารมณ์ด้วยความรัก 2 รูปแบบ

(1) ความรักที่มีความสุขเหมือนอยู่ในฝัน

การเร้าอารมณ์ของความรักด้วยการมีฉากที่ตัวละครได้ใช้เวลาอยู่ร่วมกัน
เปรียบเหมือนกับการตกอยู่ในห้วงเวลาแห่งความฝัน โดยสัญลักษณ์ภาพที่ใช้จะแสดงให้เห็นถึง
ความสัมพันธ์ของตัวละครที่เหมือนกับอยู่ในโลกใบนี้เพียงแค่สองคน ประกอบกับการใช้เทคนิคการตัด
ต่อภาพที่ทำให้เหตุการณ์ในเรื่องเคลื่อนไหวช้าลง และมีกรนำเพลงและเสียงดนตรีมาขับขานความโร

แมนติกในฉากเพื่อเร้าอารมณ์ให้คนดูรู้สึกถึงความรักของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่ตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ระหว่างกันได้สำเร็จตอนที่อยู่ในปราสาทหิมะ และจังหวะที่ทั้งคู่ได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันเต็มไปด้วยรอยยิ้มและเสียงหัวเราะที่แสดงถึงความสุขของคนทั้งคู่ พร้อมกับการนำเพลง “ฝันล่าเอียง” ของแจ้ ดนุพล มาใช้เร้าอารมณ์คนดูเพื่อต่อยอดถึงความสุขสูงสุดที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นและเปรียบความรู้สึกนี้เหมือนการตกอยู่ในความฝันและการวิหิตหาอดีตที่โหยหา (Nostalgia)



ภาพที่ 4.30 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ติดแบบชั่วคราวในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

(2) ความรักที่เหมือนผูกพันกันมานาน

การเร้าอารมณ์ความรักเมื่อตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมและรู้สึกผูกพันเหมือนเจอคนที่คุ้นเคยรู้จักกันมานาน โดยสัญลักษณ์ภาพที่ใช้จะเน้นการสานสัมพันธ์อันดีของตัวละคร พร้อมกับเสียงดนตรีประกอบที่แสดงถึงการเริ่มต้นสิ่งดีๆ ที่จะนำไปสู่การสานต่อความสัมพันธ์ในอนาคต ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่เร้าอารมณ์ความรักระยะสั้นของคนแปลกหน้าที่ได้มาเที่ยวด้วยกันและผูกพันกันโดยใช้เวลาไม่นาน ในภาพยนตร์เมื่อตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ของความรักได้สำเร็จ จึงเกิดเป็นภาพแห่งความสุขของทั้งคู่ที่ทำกิจกรรมร่วมกันที่สกีรีสอร์ท และการนำเพลง “รักไม่ต้องการเวลา” ของหนูนา หนึ่งธิดา มาประกอบความรู้สึกของตัวละครเพื่อช่วยเร้าความรู้สึกรักโรแมนติกของคนดูให้เพิ่มมากขึ้นและแสดงถึงความสัมพันธ์ที่ผูกพันกันด้วยระยะเวลาไม่นาน



ภาพที่ 4.31 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสายสัมพันธ์ติดแบบชั่วคราวในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”

4.2.6.2 อารมณ์ตลกขบขันเมื่อตัวละครต้องการเสียดสีเพื่อตั้งคำถามกับสังคม

การเร้าอารมณ์ของผู้ชมด้วยการใส่ความตลกในสถานการณ์หรือมุขตลกในบทสนทนา เพื่อให้คนดูเกิดรู้สึกขบขันที่ได้หัวเราะระบายความคับข้องใจบางประการที่ถูกเก็บกดไว้ออกมา ซึ่งการเล่นตลกแบบนี้จะเสียดสีวิถีชีวิตประจำวันของปัจเจกชนและวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น ด้วยการเริ่มต้นให้คนดูหัวเราะผ่อนคลาย จากนั้นจะทิ้งประเด็นให้คนดูได้นำประเด็นนั้นไปขบคิด ผู้วิจัยได้พบลักษณะความแปลกใหม่เกี่ยวกับการเร้าอารมณ์ด้วยความตลก 2 รูปแบบ

(1) การเล่นตลกกับสถานการณ์ในวิถีชีวิตประจำวันที่ตัวละครพบเจอ

การที่ตัวละครต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ในวิถีชีวิตประจำวันที่สร้างความขัดแย้งกับความต้องการของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่เหมยลี่มาค่างจากการตีแมลงกอลฮอลิในงานแต่งงานเพื่อนและเมื่อเหมยลี่มาถึงที่บริษัท เสียงเพลงดังขึ้นทำให้พนักงานทุกคนต้องลุกขึ้นเต้น รวมทั้งตัวเหมยลี่เองก็ต้องเต้นทั้งๆ ที่ยังคลื่นไส้อยู่ เหมยลี่พยายามควบคุมกลิ่นความคลื่นไส้ จนสุดท้ายทนไม่ไหวเผลออ้วกใส่เจ้าของบริษัท



ภาพที่ 4.32 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ตลกขบขันกับสถานการณ์ในวิถีชีวิตประจำวันที่ตัวละครพบเจอในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

(2) การเล่นตลกกับพฤติกรรมที่สังคมกำหนด

การที่ตัวละครเลือกเล่นตลกกับการเปลี่ยนแปลงแบบแผนพฤติกรรมของสังคมเป็นผู้กำหนด เช่น ผู้ชายต้องใส่กางเกงและไม่แต่งหน้า แต่สุดท้ายการเล่นตลกก็เปลี่ยนแปลงแบบแผนพฤติกรรมเพื่อให้เกิดความรู้สึกตลก ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่ตัวละครชายหนุ่มไปนั่งรอหญิงสาวลงชุด จนทำให้เขาอยากลองใส่ดูบ้าง จึงเกิดเป็นภาพตลกเมื่อตัวละครชายหนุ่มใส่ชุดเดียวกับหญิงสาว แต่งหน้าจัดเต็มพร้อมเสียงเพลงสไตล์เกาหลี่ที่ช่วยเร้าอารมณ์ให้คนดูตลกขบขัน



ภาพที่ 4.33 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ตลกด้วยการเล่นตลกกับพฤติกรรมที่สังคมกำหนดในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”

4.2.6.3 อารมณ์เศร้าเมื่อตัวละครต้องกลับไปสู่ความแปลกแยก

การสร้างสถานการณ์เพื่อเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์เศร้าและน่าเห็นใจของตัวละครในภาพยนตร์ เมื่อตัวละครไม่สามารถสานต่อความสัมพันธ์ทางสังคมได้สำเร็จ และต้องกลับไปตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกอีกครั้ง โดยมีการเน้นการสื่อสัญลักษณ์ทางภาพด้วยการนำเสนอภาพพระยะใกล้เพื่อแสดงให้เห็นอารมณ์ของตัวละครที่เกิดความรู้สึกเศร้าอย่างชัดเจน และการใช้เสียงเงียบหรือเสียงดนตรีที่เป็นความเศร้าและโดดเดี่ยวมาเร้าอารมณ์ของคนดูให้เข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่ผู้ชมจะรู้สึกเห็นใจตัวละครเด่นชัย เมื่อตอนกำลังเดินทางกลับจากญี่ปุ่น เด่นชัยหันไปมองปราสาทหิมะที่ถูกทำลายไป เปรียบได้กับความรู้สึกของตัวละครที่ห่มเหทุทุกอย่างให้คนรักมีความสุข แต่สุดท้ายไม่พอที่จะทำให้สามารถสานต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้ ตัวละครจึงต้องกลับไปโดดเดี่ยวและรู้สึกแปลกแยกอีกครั้ง หรือตัวอย่าง “เหมยลี่” จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร” ที่ตัวละครเสียใจผิดหวังเมื่อรู้ว่าลุงกำลังจะต้องไปเรียนต่อที่ต่างประเทศ และตนเองไม่สามารถจะคบกับแฟนที่ไม่ได้อยู่ด้วยกันได้ จึงทำให้ตัวละครแสดงออกถึงความเศร้าเพื่อทำให้คนดูรู้สึกเห็นใจตัวละครที่ต้องกลับไปเผชิญกับความแปลกแยกและโดดเดี่ยวอีกครั้ง



ภาพที่ 4.34 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์เศร้าเมื่อตัวละครต้องกลับไปสู่ความแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

4.2.7 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (Ideology)

อุดมการณ์ (Ideology) หมายถึง การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกว่าทำหน้าที่ให้คำอธิบายของสภาวะความแปลกแยกที่ปรากฏในสังคมว่าเป็นอย่างไร โดยการอธิบายจะเริ่มจากการให้คำนิยามของความแปลกแยก ไปจนถึงการบอกสาเหตุ ประเภท ผลลัพธ์และวิธีจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์อุดมการณ์ในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.13

แสดงการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

อุดมการณ์เรื่องความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. นิยามของความแปลกแยก	การให้ความหมายของสภาวะที่ตัวละครเป็นปัจเจกชนที่โดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาและถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
2. สาเหตุของความแปลกแยก	ตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมเพราะไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
3. ประเภทของความแปลกแยก	ความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละครในรูปแบบต่างๆ ขึ้นอยู่กับวิถีชีวิตของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

ตารางที่ 4.13

แสดงการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (ต่อ)

อุดมการณ์เรื่อง ความแปลกแยก	การสื่อสารความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
4. ผลลัพธ์ของความแปลกแยก	ผลของความแปลกแยกที่สร้างผลลัพธ์ให้ ตัวละคร “ถดถอย” หรือ “เกี่ยวข้อง” กับระบบสังคม	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
5. วิธีจัดการความแปลกแยก	ตัวละครสร้างความหมายของชีวิตเพื่อทำให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางอุดมการณ์ได้อธิบายถึงความแปลกแยกจากตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกทั้ง 4 เรื่องโดยผู้วิจัยได้พบลักษณะที่สำคัญของความแปลกแยก 5 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.7.1 นิยามของความแปลกแยก

การให้ความหมายของความแปลกแยก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้พบว่า ภาพยนตร์ได้นำเสนอนิยามของความแปลกแยกว่าเป็นสภาวะของตัวละครที่เป็นปัจเจกชนที่โดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา และถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม สัญญาของความรู้สึกละเอียดเปลี่ยวเหงาของตัวละครในภาพยนตร์ แสดงถึงการตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกของปัจเจกชนที่อยู่ในสังคม ตัวอย่างเช่น “เด่นชัย” พนักงาน IT ที่ไม่มีใครในบริษัทจดจำชื่อจริงได้, “เหมยลี่” จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ” ผู้หญิงโสดวัยสามสิบที่เป็นคนเดียวในกลุ่มที่ยังไม่เคยมีแฟน, “ชายหนุ่ม” ที่ไม่มีใครรู้จักชื่อเลือกไปเที่ยวกับทัวร์ตามรอยซีรีส์เพียงคนเดียว และ “ยุ่น” มีอิทธิพลภาพชื่อดังที่คอยปรับแต่งใบหน้าของคนอื่นที่อดนอนจนผิวน้ำขึ้นเต็มตัว

4.2.7.2 สาเหตุของความแปลกแยก

การเล่าเหตุผลหรือที่มาว่าทำไมตัวละครถึงตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก โดยเหตุผลต้องมีความน่าเชื่อถือและจับต้องได้เพื่อทำให้ผู้ชมเข้าใจและเห็นใจกับการกระทำของตัวละคร ผู้วิจัยได้พบความแปลกใหม่เกี่ยวกับสาเหตุความแปลกแยก 2 รูปแบบ ดังนี้

(1) แปลกแยกเพราะไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้

ตัวละครแสดงถึงสาเหตุของความแปลกแยกที่เกิดขึ้นผ่านการเล่าเกี่ยวกับบริบทสังคมที่ตัวละครได้พบเจอและแสดงให้เห็นว่าตนเองไม่สามารถปรับตนเองให้เข้ากับสังคมที่อยู่ได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่ตัวละครชายหนุ่มไม่สามารถปรับตัวให้

เข้ากับบริบทสังคมขณะไปเที่ยวกับกรุ๊ปทัวร์ที่ประเทศเกาหลี วิเคราะห์จากสถานการณ์ที่ชายหนุ่มสั่งอาหารกับแม่ค้าเกาหลี จากบทสนทนา “อ่า...what is this? Chicken or Pig?” แม่ค้าพยักหน้า “No..No...chicken or pig? Or beef มอมอ” พร้อมทำท่าทางปีกเหมือนไก่ เอามือแตะจมูกคล้ายหมูและทำนิ้วเหมือนเขาคลายาว แต่แม่ค้ายังคงพยักหน้าทุกคำพร้อมกับสื่อสารเป็นภาษาเกาหลีที่ตัวละครฟังไม่เข้าใจ จนตัวละครพูดว่า “แม่ง...ใช้ทุกอย่างเลยเว้ย” เมื่อตัวละครกำลังตั้งรับประทาน แม่ค้าหยิบรูปหน้าปกนิตยสารยื่นให้ แล้วชี้เพื่อบอกว่าอาหารที่กินคือ เนื้อสุนัข เมื่อเห็นดังนั้น ตัวละครชายหนุ่มถึงกับสำลักอาหารที่กินออกมา จากสถานการณ์ในเรื่องทำให้เห็นถึงสาเหตุของความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละครชายหนุ่มคือ การไม่สามารถปรับตัวกับสภาพแวดล้อมของประเทศเกาหลีได้ จึงทำให้ตัวละครเกิดความแปลกแยก



ภาพที่ 4.35 แสดงภาพตัวอย่างสาเหตุความแปลกแยกเพราะตนเองไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ในภาพยนตร์เรื่อง “กวน มิน โฮ”

(2) แปลกแยกเพราะสังคมทิ้งให้โดดเดี่ยว

ตัวละครแสดงถึงสาเหตุที่สร้างความแปลกแยกกว่ามาจากการที่ตัวละครถูกทิ้งให้อยู่อย่างโดดเดี่ยวในสังคมที่ตนเองอยู่ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่ตัวละครเด่นชัย เล่าถึงความรู้สึกเมื่ออยู่ในที่ทำงานว่าตนเองจะมีความสำคัญต่อเมื่อคนอื่นมีปัญหาเรื่องคอมพิวเตอร์ ถึงทุกคนจะเรียกหาเขาให้ช่วยเหลือ แต่ไม่มีใครสนใจชวนเขาไปเที่ยวหลังเลิกงาน ยกเว้นว่าต้องชวนเพื่อเป็นมารยาท จากบทสนทนาของตัวละครที่เล่าว่า “นานๆ ทีถึงจะมีคนชวนผมไปไหนมาไหนบ้าง แต่ก็ชวนด้วยเหตุผลเดียว...ไม่ชวนเสียไม่ได้” ตัวละครรู้สึกที่ถูกทิ้งให้โดดเดี่ยวจากสังคมเห็นได้จากบทสนทนา “แต่ก็ดูเหมือนไม่มีใครใส่ใจอยากจะคุยกับผมจริงๆ หรอกครับ คนที่ผมคุยได้ที่สุดก็มีแต่คอมพิวเตอร์นี่แหละครับ มันเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของผม สิ่งอะไรไปก็ได้อย่างนั้น...” จึงทำให้สรุปถึงสาเหตุของความแปลกแยกที่ตัวละครเด่นชัยได้เจอคือ การที่เขาถูกสังคมที่ทำงานทิ้งให้รู้สึกโดดเดี่ยว

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ” ที่ตัวละครเหมยลี่เกิดความแปลกแยกเพราะถูกทุกคนทิ้งให้โดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา เห็นได้จากบทสนทนาตอนที่เหมยลี่พูดกับเปิดเพื่อนสนิทว่า “...ชั้นเหงาอะ ชั้นกินข้าวคนเดียวมาเกือบสองเดือนแล้วนะเว้ย...ถ้ามีแฟนแล้วเค้าไม่ว่างมากินข้าวกับเราเลย...ไม่มีเวลาไปไหนมาไหนกับเรา แล้วจะมีแฟนทำไมวะ...” จากบทสนทนานี้พบว่า ตัวละครเหมยลี่เกิดความรู้สึกแปลกแยกเพราะถูกกลุ่มสังคมรอบตัวทิ้งให้โดดเดี่ยว เพราะไม่ได้มีแฟนหรือแต่งงานเหมือนกลุ่มสังคม

4.2.7.3 ประเภทของความแปลกแยก

การแบ่งประเภทของความแปลกแยกโดยพิจารณาภาพรวมและแนวคิดเรื่องความแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์ประเภทความแปลกแยกในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14

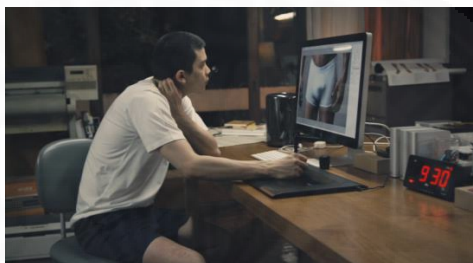
แสดงการแบ่งประเภทของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ประเภทของความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. แปลกแยกจากวัตถุที่ผลิต	ตัวละครยอมให้วัตถุที่ผลิตมีอำนาจเหนือการควบคุมของตนเอง จนทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกแปลกแยกกับวัตถุที่ผลิต	ฟรีแลนซ์ฯ
2. แปลกแยกจากกระบวนการ การผลิต	ตัวละครยอมให้ระบบการทำงานซ้ำซากจำเจ ลดทอนศักยภาพความเป็นมนุษย์ และทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกกับกระบวนการผลิต	รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ แฟนเดียฯ ฟรีแลนซ์ฯ
3. แปลกแยกจากสังคม	ตัวละครยอมให้ความคาดหวังของสังคมหรือสิ่งที่สังคมกำหนดมีอำนาจเหนือการกระทำของตนเอง จึงทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกแปลกแยกกับสังคม	กวน มึน โฮ รถไฟฟ้า...มาหานะเธอ แฟนเดียฯ
4. แปลกแยกจากตนเอง	ตัวละครรู้สึกว่าตนเองไม่มีอำนาจหรือคุณค่า ที่จะทำให้ใครเห็นความสำคัญ จึงทำให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกกับตนเอง	แฟนเดียฯ ฟรีแลนซ์ฯ กวน มึน โฮ

จากตารางแสดงการแบ่งประเภทของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้พบประเภทของความแปลกแยก 4 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

(1) ประเภทความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิต

พิจารณาจากวัตถุหรือผลงานที่ถูกผลิตจากตัวละครทำลายสายสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ผลิต โดยวัตถุหรือผลงานกลับมีอำนาจเหนือตัวละคร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ” ยู่นมีอาชีพเป็นฟรีแลนซ์ที่สามารถเลือกรับงานและประกอบอาชีพได้อย่างอิสระ แต่ยู่นกับปล่อยให้งานมีอำนาจเหนือตนเองด้วยกำหนดส่งที่เร่งทำให้เขาต้องอดนอน จึงเกิดความแปลกแยกที่เห็นได้ชัด คือ ผื่นที่ขึ้นไปทั่วร่างกาย



ภาพที่ 4.36 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากวัตถุที่ผลิตในภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์ฯ”

(2) ประเภทความแปลกแยกจากกระบวนการผลิต

พิจารณาจากการอยู่ในกิจกรรมกระบวนการผลิตของตัวละครที่ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าไม่มีอำนาจและปฏิเสธตนเองจากการพัฒนาฝีมือในกระบวนการผลิต ประกอบกับการแบ่งงานที่ก่อให้เกิดความซ้ำซากจำเจ และลดทอนศักยภาพความเป็นมนุษย์ จึงทำให้ตัวละครเกิดความแปลกแยกจากเมื่อเวลาอยู่ในที่ทำงาน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ “เหมยลี่” หลีกเลี้ยงการไปทำงานเพราะรู้สึกเบื่อหน่ายที่ต้องเดินทางไกล และถูกเจ้านายข่มขู่ว่าจะย้ายไปขายเสื้อชั้นในแทนแผงโซลาร์เซลล์ จึงทำให้เหมยลี่ไม่มีความสุขและเกิดความแปลกแยกเมื่ออยู่ในที่ทำงาน



ภาพที่ 4.37 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากกระบวนการผลิตในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามาหานะเธอ”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องแฟนเดย์ฯ ที่ทำให้เห็นว่าตัวละครรู้สึกแปลกแยกจากกระบวนการผลิต คือ “เด่นชัย” พนักงานฝ่ายไอทีที่ไล่ถึงบทบาทการทำงานของตัวเองคิดว่าตนเองจะมีความสำคัญต่อเมื่อคอมพิวเตอร์ของคนอื่นเสีย

(3) ประเภทความแปลกแยกจากสังคม

พิจารณาจากพฤติกรรมหรือความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกแปลกแยกกับสังคมหรือสถานที่ที่ตนเองอยู่ โดยไม่จำกัดเฉพาะแค่ในสถานที่ทำงาน แต่อาจจะเป็นสถานที่ต่างๆ ที่ตัวละครไม่คุ้นเคยและทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกจากสังคมได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “กวนมึน โฮ” ที่ชายหนุ่มมีท่าทีแปลกแยกจากคนในกรุ๊ปทัวร์เกาหลีตามรอยซีรีส์ โดยมีพฤติกรรมไม่สนใจกิจกรรมตามรอยซีรีส์ที่ทัวร์จัดให้ รวมไปถึงการออกไปรับประทานอาหารนอกโรงแรมและไม่สามารถสื่อสารกับคนขายอาหารชาวเกาหลีให้รู้เรื่องได้ จึงทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม

(4) ประเภทความแปลกแยกจากตนเอง

พิจารณาจากพฤติกรรมหรือความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกแปลกแยกกับตัวเองเมื่อมองว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือตัวตนใดๆ ในสังคม ตัวอย่างเช่น เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่ตัวละครเด่นชัยเกิดความรู้สึกแปลกแยกจากตนเองที่ไม่เคยมีใครให้ความสำคัญในการจำชื่อได้ หรือแม้กระทั่งวันเกิดก็ไม่มีใครมาอวยพรแสดงความยินดีจึงทำให้เค้ารู้สึกว่าตนเองไม่มีตัวตนและอยู่ในสังคมแบบไร้ค่า จึงทำให้เกิดความแปลกแยกกับตนเอง



ภาพที่ 4.38 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากตนเองในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

4.2.7.4 ผลลัพธ์ของความแปลกแยก

พฤติกรรมของตัวละครที่สื่อถึงความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละคร โดยมีการแสดงออกที่แตกต่างกันทั้งรูปแบบพฤติกรรมหรือความคิดของตัวละครที่อยู่ในสภาวะแปลกแยก โดยการกระทำนั้นจะเกี่ยวโยงบนเส้นต่อเนืองที่โยงระหว่างข้อของ “การถดถอย” และ “การเข้า

เกี่ยวข้อง” ทั้งนี้การวิเคราะห์ผลลัพธ์ของความแปลกแยกในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15

แสดงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ผลลัพธ์ของความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนึ่ง
1. เปลี่ยนแปลง	ตัวละครเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เป็นไปตามที่สังคมกำหนดเพื่อให้อยู่ในสังคมได้ต่อไป	กวน มิน โฮ พริแลนซ์ฯ รถไฟฟ้า...มาหณะเธอ
2. ถดถอย	ตัวละครปล่อยให้ความแปลกแยกดำเนินอยู่โดยตนเองเลือกถดถอยห่างออกไป	แฟนเดย์ฯ

จากตารางที่แสดงถึงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้พบผลของความแปลกแยกที่แบ่งเป็น 2 รูปแบบ รายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) เปลี่ยนแปลง

ตัวละครตัดสินใจยินยอมและเปลี่ยนแปลงการกระทำหรือพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับที่สังคมส่วนใหญ่กำหนด ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “กวน มิน โฮ” ที่ ตัวละครชายหนุ่มตัดสินใจกลับประเทศไทยพร้อมกับแฟนเก่า ทั้งๆ ที่รู้สึกชอบหญิงสาวที่ไปเที่ยวด้วย แต่เพราะเป็นคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนจึงทำให้เขาเลือกยุติความสัมพันธ์ จากตัวอย่างจะเห็นว่าตัวละครเลือกเปลี่ยนแปลงตนเองตามค่านิยมของสังคมที่กำหนด

ชายหนุ่ม : ผมขอโทษอะ ผมไม่คิดว่าเรื่องมันจะ...

หญิงสาว : เฮ้ย ไม่ต้องอธิบายหรอก ฉันเข้าใจ ถ้ากลับไปเจอกันก็ทักกันด้วยละกันนะ

ชายหนุ่ม : แปลว่าเราจะไม่เจอกันอีกแล้วใช่ไหม

หญิงสาว : เราจะเจอกันไปอีกเพื่ออะไร เราก็แค่คนนอกหักสองคนมาเจอกันที่เมืองนอกหนาวๆ เหงาๆ ไร้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นทั้งหมดอะ เราอาจจะคิดไปเองก็ได้ คุณจะได้ยังงั้นว่ามันจริง คุณบอกเองไม่ใช่หรือว่าไอ้ความรักน้ำเน่าเหมือนในหนังมันไม่มีจริงหรอก

(2) ถดถอย

ตัวละครเลือกที่จะยอมถอยห่างด้วยการเก็บตัวเพื่อ ลดช่องว่างระหว่างสังคมความเป็นจริงกับสังคมที่ตัวละครคิด โดยตัวละครแสดงออกถึงภาวะถดถอยด้วยการหลีกเลี่ยง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์” ที่ตัวละครเด่นช่วยยอมถอยออกจากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเขากับนุ้ยด้วยการตัดสินใจลาออกจากที่ทำงานและลบคลิปที่บันทึกความทรงจำของนุ้ย

เด่นชัย : ที่จริงแล้วผมควรจะปล่อยให้นุ้ยลืมทุกอย่างไปเหมือนวันนั้นมันไม่เคยเกิดขึ้น แต่ผมไม่ยอมให้นุ้ยลืมรอยยิ้มของเธอในวันนั้น เพราะมันเป็นยิ้มที่ตรงกับความรู้สึกของเธอจริงๆ

4.2.7.5 วิธีจัดการความแปลกแยก

แสดงถึงวิธีการจัดการกับปัญหาของตัวละครเพื่อทำให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก อ้างอิงจากการศึกษาและค้นคว้าจากแนวคิดอิริค ฟรอมม์ ที่ศึกษาหาวิธีที่มนุษย์จะหนีไปจากสภาวะความแปลกแยกด้วยการพยายามสร้างความหมายให้กับชีวิต โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ประกอบการศึกษาและได้พบวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16

แสดงวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

วิธีการจัดการกับความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. การมีความรัก	ตัวละครเลือกวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในชีวิต ด้วยการพยายามเข้าไปสานสัมพันธ์กับคนอื่นด้วยการมีความรัก	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
2. การดื่มแอลกอฮอล์	ตัวละครเลือกจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในชีวิต ด้วยการดื่มแอลกอฮอล์เพื่อทำให้ลืมความแปลกแยกไปชั่วขณะ	รถไฟฟ้า...มาหาเธอ กวน มึน โฮ

จากตารางที่แสดงถึงวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก โดยผู้วิจัยได้พบผลของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ 2 รูปแบบ คือ

(1) การมีความรัก

ความพยายามที่จะเข้าไปผูกสัมพันธ์กับคนอื่นด้วยการเข้าไปแสดงออกถึงความจริงใจและปรารถนาดีด้วยการให้ความรัก อ้างอิงตามทฤษฎีของ อีริค ฟรอมม์ ที่นำเสนอวิธีที่จะสร้างความหมายให้กับชีวิตเพื่อลดความแปลกแยก ด้วยการมุ่งเข้าไป สานสัมพันธ์ด้วยการมีความรักกับคนอื่นอีกครั้ง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ” ที่เด่นชัดสวมรอยเป็นแฟนน้อยเพื่อดูแลและพาไปเที่ยวสถานที่ต่างๆ ตามที่น้อยอยากไป



ภาพที่ 4.39 แสดงภาพตัวอย่างวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรักจากภาพยนตร์เรื่อง “แฟนเดย์ฯ”

(2) ดื่มแอลกอฮอล์

ตัวละครเลือกดื่มแอลกอฮอล์เพื่อให้ลืมความแปลกแยกไปชั่วขณะ ทั้งๆ ที่ตัวละครก็รู้ว่าการเมามาจากฤทธิ์แอลกอฮอล์เป็นเพียงการลบความรู้สึกชั่วคราว แต่ตัวละครก็เลือกทำเพื่อให้หลุดจากความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” ที่ตัวละครชายหนุ่มเลือกออกไปดื่มแอลกอฮอล์ยามดึกจนเมาเมื่อต้องการจัดการความแปลกแยกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองไม่เข้ากับกรุปทัวร์ หรืออีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ” ที่ตัวละครเหมยลี่ดื่มไวน์จนเมาในพิธีแต่งงานของเพื่อนสนิทเพื่อหลีกเลี่ยงความเศร้า เมื่อรู้ว่าจะต้องสูญเสียสายสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับเพื่อนสนิท



ภาพที่ 4.40 แสดงภาพตัวอย่างวิธีกำจัดความแปลกแยกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้ามหานครเธอ”

ผลการศึกษาที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก กรณีศึกษาตระกูลภาพยนตร์กระแสหลักด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) พบอุดมการณ์หลักที่ผู้วิจัยค้นพบจากการศึกษา คือ อุดมการณ์เรื่องการมีความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยก โดยภาพยนตร์ทุกเรื่องนำเสนอตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกที่ถือเป็นสภาวะปกติในชีวิตของปัจเจกชนยุคสมัยใหม่ และได้นำเสนอวิธีที่ใช้กำจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้นด้วยการมีความรักสอดคล้องกับแนวคิดของอีริค ฟรอมม์ ที่กล่าวถึงวิธีที่สามารถจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับปัจเจกชนในยุคสมัยใหม่ คือ การเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยการมีความรัก วิธีนี้จึงเป็นวิธีที่ภาพยนตร์กระแสหลักได้นำเสนอให้คนในสังคมจัดการกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในชีวิต ทำให้เห็นถึงอุดมการณ์ที่แฝงมากับการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์ว่าการมีความรักจะช่วยเยียวยาและจัดการกับสภาวะความแปลกแยกของผู้คนในยุคสมัยใหม่

การนำเสนออุดมการณ์ความแปลกแยกผ่านภาพยนตร์กระแสหลักพบว่ามีทางเลือกกับการจัดการกับความแปลกแยกไม่หลากหลายเท่าไรนัก เพราะสิ่งที่ภาพยนตร์กระแสหลักนำเสนอมีเพียงแค่การยอมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข อาจจะมีการนำเสนอวิธีการหลีกเลี่ยงหนีออกไปจากสังคม แต่ก็ได้กล่าวถึงชะตากรรมว่าจะพบกับความสุขในชีวิตหรือไม่ สุดท้ายภาพยนตร์กระแสหลักกล่าวถึงคนที่เลือกหลีกเลี่ยงหนีออกไปจากระบบว่าต้องเยียวยารักษาความแปลกแยกด้วยตนเอง

บทที่ 5

การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์นอกกระแส

ในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกของไทยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส ทั้งหมด 4 เรื่องที่เข้าฉายระหว่างปี พ.ศ. 2550-2559 ดังนี้

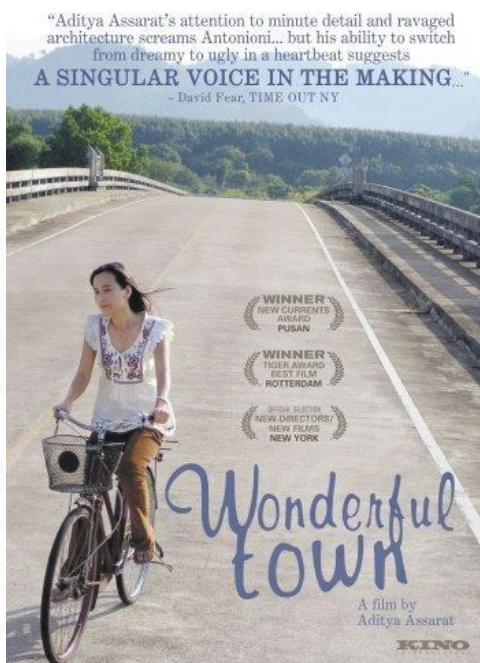
1. ภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซ่อนรัก (2551)
2. ภาพยนตร์เรื่อง แมรี อีส แฮปปี้, แมรี อีส แฮปปี้ (2556)
3. ภาพยนตร์เรื่อง รักที่ซ่อนแก่น (2558)
4. ภาพยนตร์เรื่อง โรงแรมต่างดาว (2559)

การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกในครั้งนี้ เพื่อหาสูตร (Formula) ที่ประกอบไปด้วย ขนบ (Convention) และ ความแปลกใหม่ (Invention) ของภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้แนวคิดตามหลักของโจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ โดยประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ความแปลกแยก ที่ปรากฏในภาพยนตร์นอกกระแส โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives Structure/Features)
2. ตัวละคร (Character Typology)
3. แก่นความคิด (Themes)
4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)
5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
6. วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal)
7. อุดมการณ์ (Ideology)

5.1 ภาพรวมของภาพยนตร์ไทยนอกกระแส

5.1.1 เมืองเหงาซอว์นรัก



ภาพที่ 5.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”

- ผู้กำกับ : อาทิตย์ อัสสรัตน์
- นักแสดงนำ : ศุภสิทธิ์ แก่นแสน, อัญชลี สายสุนทร
- จัดจำหน่ายโดย : บริษัท ป๊อบ พิคเจอร์ส จำกัด
- ตระกูล : โรแมนติก-ดราม่า
- ปีที่ฉาย : 2551
- รางวัล : ภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 18 พ.ศ. 2551
 ชมรมวิจารณ์บันเทิง ครั้งที่ 17 พ.ศ. 2551
 เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 6 พ.ศ. 2551
 Deauville Asian Film Festival 2008
 IndieLisboa International Independent Film Festival 2008
 Las Palmas Film Festival 2008

เรื่องย่อ

ตัน (ศุภสิทธิ์ แก่นเสน) สถาปนิกหนุ่มจากกรุงเทพฯ ตัดสินใจย้ายมาคุมงานที่รีสอร์ทแห่งใหม่ในเมืองตะกั่วป่า เมืองเล็กๆ ริมหาดฝั่งทะเลอันดามันที่ได้รับผลกระทบจากคลื่นสึนามิในปี พ.ศ. 2547 ตันย้ายมาทำงานที่นี่ด้วยเหตุผลที่แท้จริง คือ การหลีกเลี่ยงจากความผิดหวังเรื่องความรัก และวิถีชีวิตที่วุ่นวายในกรุงเทพฯ ในช่วงที่ย้ายมาทำงานที่นี่ ตันพักอยู่ที่โรงแรมเก่าแก่แห่งหนึ่งในตัวเมือง ทำให้เขาได้พบกับ **นา** (อัญชลี สายสุนทร) หญิงสาวผู้ดูแลที่พัก ตันรู้สึกแปลกแยกกับสิ่งใหม่รอบตัวเมื่อมาอาศัยอยู่ที่นี่ เขารู้สึกสับสนกับความรู้สึกของตัวเองเพราะตอนอยู่ในที่กรุงเทพฯ เขาก็รู้สึกแปลกแยกกับความสับสนวุ่นวายของวิถีชีวิตในเมือง แต่เมื่อย้ายมาอยู่ที่เมืองนี้ เขาก็รู้สึกแปลกแยกกับสถานที่ใหม่และเกิดความไม่คุ้นชินในสถานะแขกผู้มาเยือนอีกเช่นกัน เมื่ออยู่ที่ไหนก็รู้สึกถึงความแปลกแยก ตันจึงพยายามดำรงชีวิตอยู่ในเมืองนี้ให้ได้ ด้วยการออกไปทำงานและสร้างสายสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้คนรอบตัว โดยเริ่มทำความรู้จักกับนา หลังจากที่ทั้งคู่ได้ใช้เวลาร่วมกันและแลกเปลี่ยนวิถีชีวิตที่เปลี่ยวเหงา ทำให้ทั้งคู่พัฒนาความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งมากขึ้น หลังจากนั้นไม่นานนาเริ่มรู้สึกไม่สบายใจเมื่อคนในสังคมนอกเริ่มจับตามองความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตนกับเธอ เธอรู้สึกว่าความสัมพันธ์กับคนนอกไม่เหมาะสมกับสังคมที่เธออยู่ จึงทำให้จำเป็นต้องการปลีกตัวออกจากตนและแสดงท่าทีเป็นนัยว่าอยากยุติความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น คืนหนึ่งหลังจากที่ทั้งคู่ได้มีสัมพันธ์ลึกซึ้ง ตันรู้สึกถึงภาวะความแปลกแยกที่รุนแรงเพิ่มขึ้นประกอบกับการก่อวินาศกรรมจากกลุ่มวัยรุ่นท้องถิ่นที่รุนแรงไม่แพ้กัน จึงทำให้ตันแอบโทรศัพท์ไปขอคืนดีกับแฟนเก่าและตัดสินใจจะกลับกรุงเทพฯ แต่ก่อนที่ตันจะได้กลับไป ตันถูกลอบทำร้ายจนเสียชีวิตจากฝีมือของกลุ่มน้องชายนาที่เป็นอันธพาล แสดงให้เห็นถึงสภาวะความแปลกแยกที่เกิดขึ้นนำไปสู่การสูญเสียถึงชีวิต หลังจากนั้นไม่นานน้องชายก็กลับมาช่วยนาดูแลโรงแรมของครอบครัวอย่างที่พ่อแม่ตั้งใจไว้

5.1.2 แมรี่ อีส แฮปปี้, แมรี่ อีส แฮปปี้



ภาพที่ 5.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง แมรี่ อีส แฮปปี้, แมรี่ อีส แฮปปี้

- ผู้กำกับ : นวพล อารังรัตนฤทธิ์
 นักแสดงนำ : พัสชา พูนพิริยะ, ชนนิกานต์ เนตรจ้อย
 จัดจำหน่ายโดย : บริษัท ป๊อบ พิคเจอร์ส จำกัด
 ตระกูล : ดราม่า
 ปีที่ฉาย : 2556
 รางวัล : ภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 23 พ.ศ. 2557

HamburgFilmFestival 2014 Jogja-NETPAC Asian Film Festival 2014

เรื่องย่อ

เรื่องเล่าของ แมรี่ (พัสชา พูนพิริยะ) เด็กสาวมัธยมปลายคนหนึ่งซึ่งเล่าเรื่องของตัวเอง โดยเนื้อหาประกอบสร้างจากทวิตเตอร์จำนวน 410 ทวิตของแมรี่ มาโลนี่ เรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในรั้วโรงเรียนประจำแห่งหนึ่ง วิธีการเล่าเรื่องเป็นเพียงการหยิบยกบางส่วนของเหตุการณ์ในชีวิต มาเล่า ด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่เหนือจริงและรูปแบบของลำดับเวลาไม่ปะติดปะต่อกัน เริ่มต้นจากวันเปิดเทอมสุดท้ายของโรงเรียนที่เธอกับซูริ (ชนนิกานต์ เนตรจ้อย) เพื่อนสนิทตัดสินใจทำหนังสือรุ่น ทำให้แมรี่ต้องไปขอเงินทุนกับอาจารย์ และถ่ายรูปเพื่อนๆ ให้ครบทุกคน แมรี่ตามหาแรงบันดาลใจใน

การทำหนังสือรุ่นประกอบกับการตามหาเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อมาถ่ายรูปให้ครบ ระหว่างนั้นแม่รู้ได้พบกับเอ็มผู้ชายต่างโรงเรียน เธอรู้สึกชอบเขาทันทีและตัดสินใจสารภาพรัก แต่สุดท้ายกลับถูกปฏิเสธอย่างไร้เยื่อใย จนทำให้แม่รู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก ซูริเพื่อนสนิทได้แต่คอยอยู่ลอบใจแม่และพยายามทำให้แม่กลับมาเข้มแข็งอีกครั้ง แต่หลังจากนั้นไม่นานแม่ก็พบความจริงที่น่าเศร้ากว่าเดิมว่าซูริเสียชีวิตกะทันหันจากอุบัติเหตุรถชนในขณะที่กำลังข้ามถนนเพื่อไปเอาของมาให้แม่ แม่รู้สึกเสียใจเป็นอย่างมากและจมอยู่ในความเศร้าที่ชีวิตถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม แม่ได้อยู่กับตัวเองระยะหนึ่งจนรู้สึกว่าการของความแปลกแยกเริ่มทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้น แม่จึงตัดสินใจไปขอคำปรึกษากับอาจารย์ที่ห้องพยาบาล ทำให้แม่ได้พบกับการรักษาที่แปลกประหลาด ซึ่งนอกจากจะรักษาอาการของแม่ไม่หาย เธอยังรู้สึกถึงความแปลกแยกเพิ่มขึ้น แม่เริ่มมีพฤติกรรมก้าวร้าวและควบคุมตนเองไม่ได้ จนต้องถูกอาจารย์ลงโทษด้วยการขังในห้องมืด หลังจากนั้นเมื่อเวลาผ่านไปจนแม่รู้เรียนจบ แม่จึงตัดสินใจปล่อยวางและเก็บเรื่องราวความทุกข์ที่ผ่านมาไว้เป็นเพียงความทรงจำ เพื่อมุ่งหน้าเข้าสู่การใช้ชีวิตของตนเองในสังคมต่อไป

5.1.3 รักที่ซ่อนแก่น



ภาพที่ 5.3 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง รักที่ซ่อนแก่น

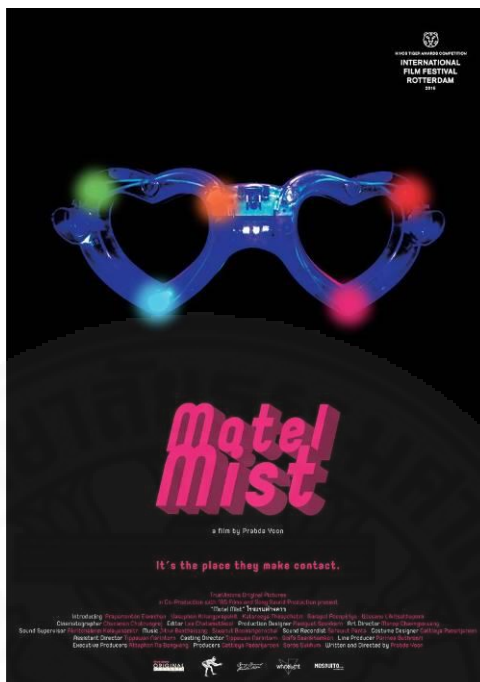
ผู้กำกับ : อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล
 นักแสดงนำ : เจนจิรา พงศ์พัศ, บัลลพ ล้อมน้อย และจรินทร์ภัทรา เรืองรัมย์
 จัดจำหน่ายโดย : บริษัท คิก เดอะ แมชชีน ฟิล์ม จำกัด

ตระกูล : ดราม่า,แฟนตาซี
 ปีที่ฉาย : 2558
 รางวัล : Asia Pacific Screen Awards 2015
 Bildrausch Filmfest Basel 2016
 Chlotrudis Awards 2017
 International Cinephile Society Awards 2016
 Online Film Critics Society Awards 2015
 Pancevo Film Festival 2015

เรื่องย่อ

ป่าเจน (เจนจิรา พงศ์พัศ) หญิงวัยเกษียณผู้โดดเดี่ยวอดีตพยาบาลที่หันมารับหน้าที่เป็นอาสาสมัครของโรงพยาบาลในพื้นที่เฉพาะกิจที่เคยเป็นโรงเรียนประจำชุมชนมาก่อน เนื่องด้วยสภาพไม่ปกติของทหารในจังหวัดที่มีอาการป่วยด้วยการหลับไหลอย่างไม่ทราบสาเหตุ จึงทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเปลี่ยนพื้นที่โรงเรียนเก่าให้เป็นโรงพยาบาลเพื่อรองรับทหารที่ป่วยเป็นจำนวนมาก ป่าเจนคอยดูแล **อิฐ** (บัลลพ ล้อมน้อย) หนึ่งในทหารหนุ่มที่ป่วยด้วยการหลับไหลไม่มีสาเหตุ ทุกคนในพื้นที่ต่างเล่าขานกันไปต่างๆ นานาถึงอาการผิดปกติของทหารในหมู่บ้าน จนวันหนึ่งป่าเจนได้รับความจริงจาก สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำหมู่บ้านว่าเหตุผลที่ทหารต่างหลับไหลนั้น จริงๆ แล้วเป็นเพราะพื้นที่ของโรงพยาบาลเคยเป็นเขตพื้นที่พระราชวังในยุคโบราณมาก่อน และเจ้าที่ก็เป็นวิญญาณกษัตริย์นักรบที่กำลังดูดพลังจากทหารที่หลับไหลไปทำศึกสงคราม ทำให้ป่าเจนพยายามหาทางสื่อสารกับอิฐ โดยใช้ **แก๊ง** (จรินทร์ภักทรา เรื่องรัมย์) ร่างทรงผู้มีญาณพิเศษที่สามารถสื่อสารกับทหารในร่างหลับไหลได้ หลังจากสื่อสารกับอิฐได้ ทำให้ป่าเจนได้รู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิตอยู่ของอิฐในโลกอีกมิติหนึ่งที่เกิดขึ้นในพื้นที่เดียวกัน และเมื่อป่าเจนสามารถเชื่อมต่อในโลกอีกมิติที่ทับซ้อนกับโลกปัจจุบันได้ ทำให้ป่าเจนรู้สึกมีความสุขมาก แต่ป่าเจนก็รู้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่ความจริงสำหรับตนเอง อิฐจึงแนะนำวิธีที่ทำให้ป่าเจนได้พบกับความจริงด้วยการเพ่งตามองกว้างๆ จะได้เห็นความจริง สุดท้ายป่าเจนตัดสินใจเพ่งสายตาวางมองโลกปัจจุบันที่เธออยู่ จึงทำให้เธอเข้าใจโลกมากขึ้นและตระหนักได้ถึงความแตกต่างของโลกปัจจุบันกับโลกอีกมิติ ทำให้สุดท้ายป่าเจนปลงและยอมรับว่าอิฐจะยังหลับไหลต่อไปอีกนาน

5.1.4 โรงแรมต่างดาว



ภาพที่ 5.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง โรงแรมต่างดาว

- ผู้กำกับ : ปราบดา หยุ่น
- นักแสดงนำ : วสุพล เกรียงประกากิจ, สรุพล พูนพิริยะ, ประภามณฑล เอี่ยมจันทร์
คัทธรียา เทพชาตรี และวิษณุ ลิขิตสถาพร
- จัดจำหน่ายโดย : บริษัท 185 फिल्म อีควเตอร์ โปรเจค จำกัด
- ตระกูล : ไซไฟ, ระทึกขวัญ
- ปีที่ฉาย : 2559
- รางวัล : ภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 26 พ.ศ. 2559
Monterrey Film Festival 2016

เรื่องย่อ

เรื่องราวเกิดขึ้นที่โรงแรมมานูรูตแห่งหนึ่งที่มีการเล่าผ่านตัวละคร 5 ชีวิต เริ่มจาก **ตุล** (วสุพล เกรียงประกากิจ) ชายหนุ่มอดีตนักแสดงเด็กชื่อดังที่มีความเชื่อว่าตนเองสามารถสื่อสารกับมนุษย์ต่างดาวได้ หายตัวไปจากบ้านและกำลังรอคำสั่งเพื่อปฏิบัติการอะไรบางอย่าง ต่อมาเป็นเรื่องของ **โสภณ** (สรุพล พูนพิริยะ) เสี่ยใหญ่ที่ภายนอกดูดีมีรสนิยม แต่กลับไปรอรับ **โลล่า** (ประภามณฑล

เอี่ยมจันทร์) เด็กนักเรียนสาวที่ทำอาชีพขายบริการมาเป็นเครื่องตอบสนองอารมณ์ทางเพศสุดแปลกประหลาดของเขา ไม่เพียงแต่การชอบใช้กำลังบังคับขู่เข็ญและการแสดงออกในพฤติกรรมทางเพศที่ผิดปกติ เสียยังสนใจเพื่อนของโลล่าคือ **วิกกี** (คัทรียา เทพชาตรี) ที่โลล่าเสนอชื่อขึ้นมาเมื่อตนเองรู้สึกกลัวจนทนไม่ไหว เสียจึงตกลงและสั่งให้โลล่าโทรหาวิกกีให้มาที่โรงแรม เมื่อวิกกีมาถึงทั้งคู่ได้ร่วมกันหลอกเสียว่าจะมาร่วมสนุกทำกิจกรรมทางเพศ แต่ปรากฏว่าทั้งคู่ต่างช่วยกันรุมมัดเสียและแก้แค้นเสียในสิ่งที่เคยทารุณกับเธอและเพื่อนเรื่องราวสุดท้ายเกี่ยวกับตัวละคร **ทศ** (วิชญ์ ลิขิตสถาพร) พนักงานประจำโรงแรมมานูรูตที่รับจ้างอวดวิดีโอการมีเพศสัมพันธ์ของเสียกับโลล่าในโรงแรม โดยตัวเขามีความฝันว่าอยากเป็นคนคองกระบองไฟเพราะได้เงินดีและมีสาวเยอะ วันหนึ่งเมื่อทั้ง 5 คน ได้มาอยู่ในโรงแรมมานูรูตแห่งนี้ จึงพบว่า มีเหตุการณ์ประหลาดเหนือจริงเกิดขึ้น ตูลสามารถสื่อสารกับมนุษย์ต่างดาวได้และมีพลังกำลังสามารถกำจัดทศที่หวังเข้ามาจับเขาไปแลกเงินรางวัลนำจับ หลังจากนั้นตูลก็เข้ามาช่วยโลลากับวิกกีที่กำลังจะพลาดพลั้งจากเสียและสั่งให้ทั้งคู่รีบหนีออกไป สุดท้ายเด็กสาวทั้งสองจึงหนีออกไปจากโรงแรมมานูรูตอย่างปลอดภัย และมนุษย์ต่างดาวยังคงมีอำนาจพิเศษแฝงอยู่ในโรงแรมมานูรูต

5.2 การวิเคราะห์ตระกูล (Genre) ภาพยนตร์ตามหลักของ โจบาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์

5.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

โครงสร้างการเล่าเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ของพลอตเรื่อง โดยเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเหตุการณ์จนถึงบทสรุปของเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่องโดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

5.2.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition)

การแสดงพื้นเพของเรื่อง เวลา อารมณ์ ปัญหา เพื่อบอกให้คนดูรู้ก่อนที่จะพาคนดูไปพบกับเรื่องราวต่างๆ หรือเป็นการส่งสัญญาณเพื่อบอกแนวทางหรือทิศทางของเรื่องที่จะดำเนินไป การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้ ขึ้นอยู่กับการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละคน ทั้งนี้การเริ่มเรื่องในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1

แสดงขนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขนบของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
การแนะนำตัวละคร	เริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักของเรื่องที่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่อย่างแปลกแยกของตัวละคร	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์นอกกระแสในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก เริ่มจากการเริ่มเรื่อง (Plot exposition) ผู้วิจัยได้พบลักษณะขนบของการเปิดเรื่องเพียงรูปแบบเดียว คือ

การเปิดเรื่องจากการแนะนำตัวละคร หมายถึง การเปิดเรื่องโดยการกล่าวแนะนำตัวละครหลักที่มีความแปลกแยกจากสังคมที่ตนเองอยู่ โดยเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักของเรื่องที่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่อย่างแปลกแยกของตัวละคร ตัวอย่างเช่น “แมรี” จากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แอปปี” ที่เปิดเรื่องแนะนำตัวละครด้วยภาพสถานการณ์ของตัวละครที่กำลังวิ่งไล่ตามแสง Magic Hour เพื่อถ่ายรูป แต่เมื่อไปไม่ทันเวลา ตัวละครก็เลือกที่จะปฏิเสธการถ่ายด้วยแสงปกติเห็นได้จากบทสนทนากับซูริ ดังนี้

- ซูริ : ถ่ายๆ ไปเถอะ
 แมรี : ไม่ได้อะ แสงมันไม่ได้จริงๆ
 ซูริ : ถ่ายๆ ไปเถอะ
 แมรี : ถ้าไม่ magic hour รูปมันก็ไม่สวยอะดิวะ
 ซูริ : ภูสวยทุกสภาพแสง ... มึงเนี่ยอีกและ รอแสงรอทำไมวะ
 แมรี : จะถ่ายก็ต้องถ่ายดีๆ ป่าววะมึง
 ซูริ : มันก็เหมือนกันอะ จะต่างกันตรงไหนวะ
 แมรี : ต่างกันเว่ยมึงครูปถ้าเป็น magic hour แม่งสวยกว่านี้เยอะ

จากบทสนทนาจะเห็นถึงความแปลกแยกของตัวละครที่ไม่ยอมถ่ายรูปกับแสงอื่นๆ ที่ไม่ใช่แสง Magic Hour ในขณะที่ซูริไม่สนใจและบอกแมรีว่าแสงทุกแสงก็เหมือนกัน เมื่อวิเคราะห์จากบทสนทนาเห็นว่าตัวละครแมรีมีความแปลกแยกในการไม่ปรับตัวเข้ากับสังคมจากการเริ่มเรื่องจะเห็นได้ว่าการแนะนำตัวละครจะเกี่ยวกับพฤติกรรมความแปลกแยกในการใช้แสง

ถ่ายรูป สอดคล้องกับการเล่าเรื่องผ่านภาพด้วยความเร็วช้าที่แตกต่างในซีตเริ่มต้นที่แมรี่กับซูรีต่างรีบวิ่งไปหาแสง Magic Hour เพื่อสื่อความหมายในการเล่าผ่านภาษาภาพยนตร์ให้คนดูเห็นถึงการดำรงอยู่อย่างแปลกแยกของตัวละคร



ภาพที่ 5.5 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี่ อีส แฮปปี้ๆ”

นอกจากตัวอย่างภาพยนตร์ที่กล่าวไป ยังพบว่า มีภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่เริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกเช่นกัน ตัวอย่างเช่น การเปิดฉากด้วยการอ่านข่าวการหายตัวไปและลักษณะอาการแปลกประหลาดของ “ตุล” หนึ่งในตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

“...คุณตุลได้หายไปจากบ้านเกือบสองอาทิตย์แล้ว และในงานแถลงข่าวคุณแม่หรือว่าคุณนิตก็ได้บอกว่าการหายตัวไปของคุณตุล ในครั้งนี้ น่าจะมาจากการกระทำของคุณตุลเอง ไม่ได้ถูกลักพาตัวตามที่ เป็นข่าวหรือว่าถูกทำร้ายแต่อย่างใด และอาจจะเป็นอาการผิดปกติที่คุณแม่อ้างว่าเป็นอาการจิตหลอน ซึ่งเรื่องทั้งหมดนี้อาจจะฟังดูแล้วเหลือเชื่อ เพราะว่าตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาคุณตุลไม่ได้มีอาการหรือแสดงท่าทีมีจิตหลอนแต่อย่างใด ในขณะที่แฟนฯ เข้าใจว่าการที่คุณตุลหายหน้าไปน่าจะมาจากการที่คุณตุลไปเล่าเรียนศึกษาต่อเพื่อให้เล่าเรียนให้จบ ไม่คิดว่าจะเป็นอาการที่เรียกว่าตัวเองเป็นมนุษย์ต่างดาว ...”

จากรายงานของผู้สื่อข่าวได้เริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่หายตัวไปจากบ้าน และ บ่งบอกลักษณะอาการของความแปลกแยกของตัวละครกับสังคม ด้วยการหายตัวไปด้วยตนเองและการบอกว่าตนเองเป็นมนุษย์ต่างดาว

ต่อมาภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแนะนำตัวละครอีกคู่ด้วยการเชื่อมโยงการเล่าเรื่องจากบทสัมภาษณ์ของตัวละครแรก โดยเปิดตัวละคร “โสภณ” เสียใหญ่ที่ขับรถเบนซ์รุ่นเก่ากำลังนั่งดูข่าวในทีวี ที่ติดรถยนต์ขณะที่ไปรอรับไล่ล่าเด็กสาวจากรั้วโรงเรียนเพื่อพาไปที่โรงแรมมานูรูต

และเมื่อโลล่าขึ้นมาบนรถไม่มีการสนทนาด้วยคำพูดใดๆ กับเสี่ย จนเมื่อเสี่ยชวนคุยโลล่าก็ตอบบทสนทนาแค่เป็นมรรยาท แสดงให้เห็นถึงสภาวะความแปลกแยกของสายสัมพันธ์ระหว่างตัวละครโลล่ากับเสี่ย และหลังจากนั้น โลล่าก็คุยโทรศัพท์กับเพื่อนตลอดทาง จนทำให้เสี่ยแสดงอาการไม่พอใจที่ตนเองไม่ได้รับการสนใจ พอ โลล่าพูดจาไม่สุภาพกับเพื่อน เสี่ยจึงหันไปปิดโทรศัพท์มือถือและตบหน้าโลล่า

โลล่า : โห...อีเหี้ย!

เสี่ย : (หันไปตบหน้าโลล่า) เป็นเด็ก...อย่าพูดจาหยาบคาย

จากนั้นโลล่าจึงนั่งนิ่งอยู่บนรถโดยไม่พูดจา ภาพการนำเสนอตัวละครทั้งคู่ที่นั่งอยู่บนรถ คั่นเดียวกันแต่ไม่มีปฏิสัมพันธ์ใดๆ ต่อกัน มีแต่ความนิ่งเงียบสะท้อนถึงภาวะความแปลกแยกที่ไม่มี การเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมอย่างแท้จริง วิเคราะห์การกระทำของเสี่ยมาจากการที่เสี่ยมองชีวิตของโลล่าเป็นเหมือนสินค้า ที่เมื่อใช้เงินครอบครองก็สามารถจะทำอะไรกับโลล่าก็ได้ แม้แต่การตบหน้า สัญญาของ “เงิน” ที่เสี่ยใช้ซื้อบริการโลล่าแสดงถึงภาวะที่ตัวละครโลล่าต้องตกอยู่ใต้อำนาจของวัตถุมากกว่าสายสัมพันธ์ของมนุษย์ จึงทำให้การเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมถูกตัดขาด ภาพการนำเสนอเหตุการณ์ในฉากนี้จึงเป็นการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครโลล่าที่สร้างความแปลกแยกเมื่ออยู่กับเสี่ย



ภาพที่ 5.6 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

ตัวอย่างถัดไปจากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ที่เปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครเช่นกัน เริ่มด้วยการแนะนำ “ป้าเจน” ที่ไม่ได้เป็นบุคลากรปัจจุบันของรพ. แต่เดินไปทั่วทั้งรพ. ด้วยลักษณะคุ้นเคยกับผู้คนและสถานที่ ประกอบกับการใช้ไม้เท้าค้ำยันระหว่างที่เดิน เนื่องจากการผิดปกติของเท้าสองข้างที่มีขนาดไม่เท่ากัน แสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกโดดเดี่ยวของตัวละครที่ปรากฏขึ้นในการเริ่มเรื่อง ประกอบกับการกระทำของตัวละครที่เลือกดูแลทหารที่ป่วยอยู่ทั้งๆ ที่ตนเองไม่ได้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทหารคนนี้ เมื่อวิเคราะห์จากสถานการณ์จึงทำให้พบว่า

ป่าเจนนตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกเพราะถูกตัดขาดจากสังคมหลังปลดเกษียณจากการเป็นพยาบาล ทำให้ป่าเจนนพยายามหาวิธีเชื่อมต่อกับสังคมด้วยการเลิกกลับมาดูแลทหารเพื่อหวังจะทำให้สายสัมพันธ์ของตนเองกับสังคมกลับมาสู่ปกติและกำจัดความเปลี่ยวเหงาที่เกิดขึ้นกับตนเองหลังเกษียณ



ภาพที่ 5.7 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

ตัวอย่างสุดท้ายจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” ที่เปิดฉากด้วยภาพตัวละครต้นลงจากรถมาเติมน้ำมันรถและยืนจ้องมองโรงแรมที่พักตรงหน้า ก่อนจะตัดสินใจเดินเข้าไปติดต่อเข้าพักจากบทสนทนาของต้นที่พูดว่า “หวัดดีครับ มีห้องว่างมั๊ยครับ” แสดงถึงสถานะของตัวละครที่อยู่ในฐานะผู้มาเยือนคนใหม่และมีความต้องการหาที่พักอาศัยเพื่ออยู่ชั่วคราว และหลังจากที่ตัวละครของต้นเข้ามาไว้ที่ห้องพัก ต้นจึงได้เดินสำรวจสถานที่ใหม่และยืนมองบรรยากาศของสถานที่นั้นด้วยความรู้สึกที่แปลกแยก และเมื่อวิเคราะห์ถึงสภาวะของความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละครพบว่า การย้ายมาอยู่ในสถานที่ใหม่และสังคมใหม่ ทำให้ตัวละครไม่สามารถปรับตัวได้ จึงทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกแปลกแยก



ภาพที่ 5.8 แสดงภาพตัวอย่างการเริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”

5.2.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ช่วงที่มีการเกี่ยวพันกับเรื่องราว ซึ่งดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ผู้ชมจะได้เห็นการนำพาตัวละครหนึ่งภายใต้สถานภาพหนึ่งมา แปรสภาพให้อยู่ในสถานภาพใหม่หรือตัวตนใหม่ และปมปัญหาและความขัดแย้งจะชัดเจนขึ้น โดยเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นจะสร้างความรู้สึกบางอย่างให้กับตัวละคร จนทำให้เกิดอารมณ์ต่างๆ เช่น ความเครียด อึดอัด กังวล เศร้า เสียใจ เป็นต้น ทั้งนี้ การพัฒนาเหตุการณ์ในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2

แสดงขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. การเดินเรื่องด้วยความแปลกแยก	ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความแปลกแยกเมื่อถูกให้ทำตามในสิ่งที่ผู้มีอำนาจกำหนด	โรงแรมต่างดาว
2. การเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพ	ตัวละครพยายามเชื่อมต่อกับสังคมด้วยการสร้างความรักและมิตรภาพเพื่อกำจัดความแปลกแยก	แมรี อีส แฮปปี้ๆ เมืองเหงาซอว์รัก รักที่ขอนแก่น

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์นอกกระแสในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ผู้วิจัยได้พบลักษณะขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ 2 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

(1) การเดินเรื่องด้วยความแปลกแยก

การพัฒนาเหตุการณ์ของเรื่องราวด้วยการที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นเพราะถูกให้ปฏิบัติตามที่ผู้มีอำนาจกำหนด ตัวอย่างเช่น โลล่าที่ถูกเสียโฉมระบายนามด้วยการชู่เชียวบังคับจิตใจในห้องหนึ่งของโรงแรมมานูรูต เห็นได้จากบทสนทนาที่คล้ายกับคำสั่งบังคับให้โลล่าทำตามในสิ่งที่ตนเองบอก

เสี่ย : ไหนยึดแขนออกมาตรงๆ และทำท่าเหมือนจะบิน...ตีมาก...พลิกตัวขึ้นซิ...
ซ้าๆ กางแขนออกตรงๆ อย่างเก่า...ตี...นี่ๆ นะเหล้ายังไม่หมดนะจ๊ะ...อย่า
ทำเหล้าขึ้นหก...ชั้นโกรธจริงๆ นะ

จากบทสนทนาของเสี่ยที่พูดกับโลล่าเผยให้เห็นถึงสถานะของตัวละครโลล่าที่ต้องเผชิญกับความแปลกแยกที่เข้มข้นขึ้นเมื่อตนเองต้องตกเป็นเหยื่อและถูกบังคับให้เป็นเครื่องมือรองรับการระบายอารมณ์ของเสี่ย ประกอบกับภาพการลวนลามทางเพศและการใช้อำนาจในการถอดเสื้อผ้าของ โลล่าออก การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของโลล่าเผยให้เห็นความรู้สึกกล้ำกลืนฝืนทนที่ตัวละครถูกบีบบังคับให้ทำตามผู้มีอำนาจ เพราะตกอยู่ในสถานะที่ขัดขืนไม่ได้ ซึ่งให้เห็นถึงการพัฒนาเรื่องราวตัวละครจะต้องเผชิญกับความแปลกแยกที่รุนแรงเมื่อถูกผู้มีอำนาจกำหนดให้ทำตามสิ่งที่ต้องการ



ภาพที่ 5.9 แสดงภาพตัวอย่างการพัฒนาเหตุการณ์จากความแปลกแยกเมื่อถูกผู้มีอำนาจสั่งให้ทำตามในสิ่งที่กำหนดจากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

(2) การเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพ

การพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่องของความรักและมิตรภาพ ที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของตัวละครที่ปรารถนาจะสานสายสัมพันธ์กับสังคมเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ป้าเจน ทหารวิธิตัดต่อสื่อสารกับทหารที่นอนหลับไหลไม่ได้สติ โดยเริ่มจากการฝึกจิตตามคำแนะนำของหมอ แต่เมื่อไม่สำเร็จ ป้าเจนก็พยายามติดต่อด้วยการเช็ดตัวสัมผัสร่างกายกับทหารทำให้อิฐรู้สึกตัวขึ้นมาพร้อมกับการสานสัมพันธ์ระหว่างตัวละครด้วยการแนะนำตัวของป้าเจน

ป้าเจน : ซ้อยเป็นอาสาสมัคร เห็นเค้าบอกเธอไม่มีญาติ

อิฐ : ผมรู้ ผมได้ยื่นชื่อตอนผมหลับ

ป้าเจน : ถ้างั้นเธอก็คงรู้จักพี่แล้วสินะ

จากบทสนทนาเห็นได้ถึงการเริ่มต้นพัฒนาสายสัมพันธ์ของตัวละครที่ เกิดขึ้นว่ามีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และจากนั้นเมื่อตัวละครไปนั่งกินข้าวและเปิดเผยเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ก็ยิ่งทำให้สายสัมพันธ์ของตัวละครเชื่อมต่อกันมากขึ้น แต่เมื่ออุปสรรคการหลับไหลแบบไม่รู้ตัวเกิดขึ้น ทำให้ป้าเจนต้องหาวิธีอื่นในการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ ป้าเจนจึงใช้วิธีสื่อสารผ่านเก่งที่เป็น

ร่างทรง และทำให้อิฐได้พาป่าเจนไปรู้จักกับโลกอีกมิติหนึ่ง เห็นได้จากบทสนทนาของตัวละครอิฐในร่างเก่งที่กำลังแนะนำพระราชวังที่พระราชชาของตนเองอยู่

อิฐ : เนี่ยเรามาถึงห้องโถงใหญ่ละ มีการประดับประดาประยิบประยับไปหมดเลย แต่ยังมีอีกหลายห้องนะป่า

ป่าเจน : นี่ กล้วยไม้ของป่า นี่...ชมรมผู้สูงอายุนะเค้าจัดให้ปลูก ต้นใครต้นมันรดน้ำกันเอาเอง คนแก่จะได้มีอะไรทำ...นี่ไงกล้วยไม้ต้นของป่า เห็นมัยชื่อของป่าเจนจิรา พงพิศ

จากบทสนทนาจะเห็นถึงการเชื่อมต่อของความสัมพันธ์ที่อยู่ต่างมิติของสถานที่กัน ทั้งในห้องโถงของพระราชวังของตัวละครอิฐทหารผู้หลักใหล กับมิติโลกปัจจุบันของป่าเจนที่ยืนยันด้วยภาพว่าเห็นดอกกล้วยไม้ที่ป่าเจนลงมือปลูก การกระทำของทั้งคู่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ของตัวละครที่มีความแปลกแยกต่างมิติ ทำให้เห็นถึงพัฒนาการด้านความรักและมิตรภาพของตัวละครที่ทำให้สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยกันได้



ภาพที่ 5.10 แสดงภาพตัวอย่างชนบของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

อีกตัวอย่างของการพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคม จากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี่ อีส แฮปปี้ๆ” ที่ตัวละครหลงรักผู้ชายต่างโรงเรียน โดยเริ่มจากบทสนทนาของเอ็มที่คุยกับแมรี่ครั้งแรกที่ร้านขายโตเกียว “เธอเราชื่อเอ็มนะ เรายังไม่มีแฟน” และหลังจากนั้นแมรี่ก็ตกหลุมรัก โดยมีอาการนอนไม่หลับและหัวใจเต้นแรง พร้อมกับตัวละครปรึกษาเรื่องความรักที่เกิดขึ้นกับเพื่อนสนิทอย่างซูริ

แมรี่ : ฟรุ้งนี่เอาไงดีวะมิง

ซูริ : นี่มิงจะรอถึงฟรุ้งนี่อีกหรือ กลับบ้านไปมิงก็สระได้แล้วเปล่า

แมรี่ : กูหมายถึง เรื่องเอ็ม

จากบทสนทนาแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของเรื่องที่แมรีหาวิธีพยายามจะสานสัมพันธ์กับเอ็มในวันรุ่งขึ้น แมรีเอาแต่ทบทวนตัวเองและทำยที่สุดก็ตัดสินใจจะเดินหน้าต่อเพื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยวิธีการเปิดเผยความรู้สึกของตนเองที่มีต่อเอ็ม จากตัวอย่างที่ยกมาแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของเรื่องที่ตัวละครเลือกสร้างความรักและมิตรภาพกับคนอื่น ๆ เพื่อให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก



ภาพที่ 5.11 แสดงภาพตัวอย่างชนของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”

ตัวอย่างสุดท้ายจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอแนรัก” ที่ต้นสถาปนิกหนุ่มที่กำลังปรับตัวให้เข้ากับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นเมื่อย้ายมาอยู่ในสถานที่ใหม่ ต้นพยายามหาทางเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับนาคนพื้นที่ที่เป็นผู้ดูแลโรงแรมที่เขาเข้าพักอาศัยชั่วคราว ด้วยการเริ่มทักทายพูดคุยเพื่อสร้างสายสัมพันธ์เมื่อขับรถมาเจอหน้าที่ถนน

- ต้น : คุณนา...ไปไหนมาครับ
 นา : คุณต้น...จ่ายตลาดมาค่ะ
 ต้น : ซื้ออะไรมาล่ะ
 นา : ซื้อส้มค่ะ อามาต้องกินส้มตอนบ่ายๆ
 ต้น : แดงโมไม่ไช่หรือครับ
 นา : พอดีวันนี้ส้มไม่ค่อยสวย ก็เลยซื้อแดงโมมาแทน
 ต้น : ครับ แดงโมดูดีนะครับ
 นา : ไม่ไปทำงานหรือคะ
 ต้น : กำลังจะแวะไปหาลูกค้าว่าจะแวะกินข้าวก่อน ไปด้วยกันไหม
 นา : ไปไม่ได้ค่ะ ต้องรีบกลับไปเก็บผ้า
 ต้น : ถ้างั้นก็ครึ่งหน้าแล้วกัน

บทสนทนาแสดงให้เห็นถึงความต้องการพยายามผูกมิตรของต้นที่แสดงถึงความใส่ใจในตัวผู้ที่สนทนาด้วยการสนใจกับรายละเอียดในสิ่งที่เขาพูด พร้อมกับขอโอกาสในการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยการชวนไปกินข้าวและถึงแม้จะถูกปฏิเสธจากนา แต่ต้นก็ไม่ยอมแพ้ด้วยการทิ้งท้ายประโยคว่าครั้งหน้าก็แล้วกัน เพื่อสื่อความหมายถึง การแสดงความต้องการที่จะดำเนินการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับนาอีกครั้ง



ภาพที่ 5.12 แสดงภาพตัวอย่างชนของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”

จากนั้นไม่นาน การพัฒนาของเรื่องก็แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครด้วยการที่ต้นเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเก็บผ้าของนาที่เปรียบเสมือนวิถีชีวิตประจำวันที่ต้นได้ทำความรู้จัก จนทำให้นารู้สึกประทับใจและตัดสินใจไปกินขนมกับต้นหลังจากที่ต้นกลับมาจากกรุงเทพฯ และลงท้ายการเปิดโอกาสในการเชื่อมต่อความสัมพันธ์เมื่อต้นตัดสินใจอนุญาตอนุญาตอนุญาตและหลังจากนั้นทั้งคู่ก็พัฒนาความสัมพันธ์ด้วยการออกไปซื้อมอเตอร์ไซค์ด้วยกัน



ภาพที่ 5.13 แสดงภาพตัวอย่างชนของการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”

5.2.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ชั้นที่เนื้อเรื่องได้พัฒนาการมาจนถึงความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก และตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญหน้าและตัดสินใจเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ภาวะวิกฤติในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3

แสดงขอบของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนึ่ง
1. ตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม	ตัวละครถูกตัดขาดจากสังคมด้วยการขอยุติความสัมพันธ์หรือถูกใช้กำลังข่มขู่ทำร้าย	แมรี อีส แสบป๊า เมืองเหงาซ่อนรัก โรงแรมต่างดาว
2. ตัวละครเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่	ตัวละครสามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมในมิติใหม่ได้สำเร็จ	รักที่ซ่อนแก่น โรงแรมต่างดาว

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์นอกกระแสในช่วงวิกฤติ (Climax) ผู้วิจัยได้พบลักษณะขอบของภาวะวิกฤติ 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) ตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม

การที่ตัวละครไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับสังคมได้ด้วยการขอยุติความสัมพันธ์หรือใช้กำลังข่มขู่ทำร้าย ซึ่งคนดูจะได้เห็นถึงสภาวะของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกอีกครั้ง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แสบป๊า” ที่ตัวละครแมรีตัดสินใจสารภาพความรู้สึกชอบกับเอ็มแต่ถูกปฏิเสธความรู้สึกและตัดสายสัมพันธ์ที่ตัวละครพยายามเชื่อมต่อกับ

แมรี : คือ เราจะบอกว่าตั้งแต่แรกที่เห็นเธอเราหุยมองเธอไม่ได้เลย ทำไมความรู้สึก

เอ็ม : เราไม่ได้ชอบเธอ... เราขอโทษนะ

จากบทสนทนาตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงภาวะวิกฤติของตัวละครแมรีที่ต้องพบเจอกับความผิดหวังเมื่อถูกตัดสายสัมพันธ์จากคนที่แอบชอบ จึงทำให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยว แยกแยะและถูกทอดทิ้ง หลังจากนั้นภาพยนตร์ได้เพิ่มสภาวะการถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมของแมรีด้วยการเพิ่มการสูญเสียอย่างไม่มีวันกลับของซุริเพื่อนสนิทด้วยอุบัติเหตุรถชน ยิ่งทำให้แมรี

ต้องเผชิญกับความแปลกแยกและโดดเดี่ยวอย่างสูงสุดที่ต้องสูญเสียสายสัมพันธ์ทางสังคมทั้งหมดที่หล่อเลี้ยงการดำรงชีวิตของตัวเอง



ภาพที่ 5.14 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แอปเปิ้ล”

อีกตัวอย่างของตัวละครที่ถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” เมื่อนาแสดงท่าทีอยากยุติความสัมพันธ์ในบทสนทนาระหว่างนา กับต้นขณะที่นอนอยู่ด้วยกันในทุ่งหญ้า

- ต้น : อะไรหรอ
 นา : เมื่อวานคนที่ตลาดเค้ามอง
 ต้น : อย่าไปสนใจ
 นา : เค้านินทาเราด้วย
 ต้น : เค้าก็พูดไปเรื่อย
 นา : นารู้จักคนพวกนี้มาตั้งแต่เด็ก บางคนเป็นเพื่อนป้า นาอยากอยู่เฉยๆ ไม่อยากให้เป็นแบบนี้

วิเคราะห์จากบทสนทนาของตัวละครนาที่กล่าวถึงภาวะไม่สบายใจในการเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับต้น เป็นเพราะนา รู้สึกกังวลกับสังคมที่มองว่าต้นเป็นคนนอกพื้นที่ และกล่าวถึงความต้องการจะยุติความสัมพันธ์กับต้นโดยพูดว่าอยากอยู่เฉยๆ และไม่อยากเป็นแบบนี้ คำพูดนี้จึงถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่นาแสดงออกถึงความต้องการในการยุติความสัมพันธ์ สอดคล้องกับฉากถัดมาที่ต้นเข้าไปกอดนาขณะที่กำลังทำความสะอาดห้องอยู่ นาขัดขืนและเดินหนีออกไป

- ต้น : ผมคิดถึงคุณ
 นา : (ผละตัวออก) เดี่ยวมีคนเห็น

จากตัวอย่างที่ยกมาทำให้เห็นวิกฤติของต้นที่กำลังจะถูกตัดสายสัมพันธ์ เนื่องจากการเป็นคนนอกพื้นที่ จากการกระทำนี้ทำให้ต้นกลับสู่ความแปลกแยกและโดดเดี่ยวอีกครั้ง



ภาพที่ 5.15 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคมจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”

(2) ตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่

หมายถึง ภาวะที่ตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้สำเร็จ แต่เป็นสังคมใหม่ที่ทำให้ตัวละครมีความสุข สัญญาของการนำเสนอสังคมใหม่ในภาพยนตร์ อาจวิเคราะห์ได้ถึงโลกยูโทเปียใหม่ที่ปราศจากความแปลกแยกของผู้คนในสังคม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ซ่อนแก่น” ป้าเจนสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมกับอิฐที่อยู่อีกมิติเวลาหนึ่งผ่านร่างทรงชื่อแก่ง และอิฐพาป้าเจนไปยังสำรวจสถานที่ในอีกมิติที่อิฐอยู่ ภาวะสะท้อนสถานการณ์ในเรื่องชี้ให้เห็นถึงการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ของตัวละครได้ประสบความสำเร็จ เพราะตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ข้ามมิติและอยู่ในสังคมใหม่ได้อย่างมีความสุข



ภาพที่ 5.16 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครถูกเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่จากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ซ่อนแก่น”

อีกตัวอย่างของตัวละครที่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่ ในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” เมื่อตุลสามารถสื่อสารกับมนุษย์ต่างดาวได้ และเตรียมรอทำภารกิจอะไรบางอย่าง วิเคราะห์ได้จากท่าทางของตุลที่แสดงให้เห็นถึงภาวะการเชื่อมต่อร่างกายของตนเองกับมนุษย์ต่างดาว แสดงให้เห็นถึงภาวะวิกฤตของตัวละครที่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทาง

สังคมใหม่ได้ สัญญาของการอยู่ในโลกสังคมใหม่ คือ การที่ตัวละครสร้างหรือแสวงหาโลกยูโทเปียเพื่อ
ทำให้ตนเองอยู่ในสังคมได้อย่างไม่แปลกแยก



ภาพที่ 5.17 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมใหม่จากภาพยนตร์
เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

5.2.1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เป็นช่วงของการแก้ปัญหา หลังจากตัวละครได้ผ่านจุดวิกฤติไปแล้ว โดย
ปัญหาหรือเงื่อนงำต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้บางส่วน แต่ก็ยังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของภาพยนตร์แต่ละ
เรื่อง ทั้งนี้ภาวะคลี่คลายในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตาราง
ต่อไปนี้

ตารางที่ 5.4

แสดงขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของชั้นภาวะ คลี่คลาย (Falling Action)	การสื่อสารความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. ยอมรับความจริง	ตัวละครเรียนรู้และยอมรับความจริงว่าไม่ สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้	รักที่ขอนแก่น
2. ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด	ตัวละครพยายามหาทางเชื่อมต่อสานสัมพันธ์ กับผู้อื่นเพื่อความอยู่รอด	เมืองเหงาซอว์รัก แมรี อีส แฮปปี้ๆ
3. ต่อสู้เพื่อล้างแค้น	ตัวละครต่อสู้กับต้นเหตุที่ทำให้เกิดความแปลก แยก	โรงแรมต่างดาว

จากตารางการวิเคราะห์ขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ผู้วิจัยพบว่า ชั้นคลี่คลายของภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษามีลักษณะของขอบอยู่ 3 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) การยอมรับความจริง

ตัวละครตัดสินใจยอมรับความจริงว่าไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้และยอมกลับไปเผชิญหน้ากับความแปลกแยกตามลำพังอีกครั้ง ตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ซ่อนแก่น” หลังจากที่ป่าเจนนี ตัวละครหลักได้เชื่อมต่อสายสัมพันธ์ระหว่างโลกสองมิติได้สำเร็จ ทำให้ป่าเจนนีรู้สึกมีความสุขที่ได้รับการเยียวยารักษาบาดแผลของตนเอง เห็นได้จากฉากที่ป่าเจนนีและ อีฐู (ร่างทรงแก่) เดินไปดูสถานที่ต่างๆ ในป่าและเปิดเผยความรู้สึกในใจของกันและกัน



ภาพที่ 5.18 แสดงภาพตัวอย่างการตัดสินใจเลือกยอมรับความจริงภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ซ่อนแก่น”

หลังจากนั้นป่าเจนนีรู้ว่าตนเองต้องกลับมาเผชิญหน้ากับโลกความเป็นจริง เธอจึงพยายามมองหาความจริงและพบว่า อีฐูยังคงอยู่ในอีกมิติหนึ่งและไม่มีทางกลับมาอยู่ในมิติเดียวกับเธอได้ ป่าเจนนีจึงปลงและยอมรับกับชีวิตของตนเองที่ต้องเผชิญกับความแปลกแยกตามลำพังต่อไป

(2) การดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด

ตัวละครหาทางเชื่อมต่อสานสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อความอยู่รอดของและหลุดพ้นจากการกลับไปอยู่ในสภาวะความแปลกแยก ตัวอย่างใน ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก” หลังจากที่ต้นรู้สึกถึงสภาวะไม่ปกติในการสานสัมพันธ์กับนา ทำให้เขารู้ว่ากำลังจะถูกตัดสายสัมพันธ์สังคมจากที่นี่ จึงทำให้เขาพยายามติดต่อกลับไปหาแฟนเก่าเพื่อกลับไปเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมเดิมที่หลีกเลี่ยงหนีมาอีกครั้ง



ภาพที่ 5.19 แสดงภาพตัวอย่างการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”

อีกตัวอย่างของตัวละครที่ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ” ที่ตัวละคร แมรีหลังจากพบว่า ตนเองถูกตัดสายสัมพันธ์จากเอ็มผู้ชายที่แอบชอบ และซูริเพื่อนสนิทที่สุดในชีวิตได้เสียชีวิตไป แมรีพยายามดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดด้วยการไปปรึกษาอาจารย์ที่โรงพยาบาล และเล่าถึงเหตุการณ์และความรู้สึกแปลกๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเองให้อาจารย์ฟัง



ภาพที่ 5.20 แสดงภาพตัวอย่างการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”

(3) การต่อสู้เพื่อล้างแค้น

ตัวละครตัดสินใจต่อสู้กับต้นเหตุของสภาวะแปลกแยก หลังจากที่ถูกทำร้ายจนเป็นอันตรายต่อชีวิตเพื่อหวังที่จะยืนหยัดอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นปกติ นัยยะของตัวละครแสดงให้เห็นถึงการพยายามเปลี่ยนแปลงความจริงในสังคมด้วยวิธีแบบใหม่ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ที่โลล่าถูกทำให้ตกเป็นเหยื่อระบอบอาชญากรรมทางเพศของเสี่ย โลลารู้สึกว่าตนเองตกอยู่ในอันตราย จึงหาทางออกจากสถานการณ์นี้ด้วยการขอให้เสี่ยพาเพื่อนมาร่วมสนุกด้วย

โลล่า : เสี่ยไม่ยากเอาที่เดียวสองคนบ้างหรือ

เสี่ย : เธอนึกว่าฉันไม่เคยหรือ ห้าคนพร้อมๆ กันฉันก็ควมมาแล้ว

โลล่า : หนูมีเพื่อนคนหนึ่ง มันสวยนะเสี่ย พอตีมันร้อนเงิน มันอยากร่วมสนุกกับเรา

หลังจากนั้นโลล่าและวิกี้ต่างร่วมมือลุกขึ้นสู้กับเสี้ย พร้อมกับสั่งสอน และปฏิบัติกับเสี้ยเหมือนที่เสี้ยปฏิบัติกับตนเองเพื่อให้เสี้ยได้รู้สึกภาวะการเป็นผู้ถูกกระทำ เห็นได้จาก บทสนทนาเมื่อเสี้ยสบถคำหยาบคายใส่โลล่าและโลล่าสวนกลับพร้อมตบหน้าสั่งสอนเสี้ยอย่างรุนแรง

โลล่า : เป็นผู้ใหญ่ที่ดีไม่ควรพูดจาหยาบคาย

5.2.1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

เป็นขั้นตอนของการสิ้นสุดเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีบทสรุปได้หลาย ลักษณะขึ้นอยู่กับเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นๆ ทั้งนี้การยุติเรื่องราวกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลก แยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.5

แสดงขอบของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) และการสื่อความหมายของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของชั้นการยุติ เรื่องราว (Ending)	ความแปลก ใหม่	การสื่อสารความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
การจบปัญหาที่เกิดขึ้น	1. ปลง	ตัวละครรู้สึกปลงตกและทนอยู่ กับความแปลกแยกอย่างไม่มี ทางหลีกเลี่ยง	รักที่ซ่อนแก่น แมรี่ อีส แฮปปี้ๆ
	2. แก่แค้น	ตัวละครลุกขึ้นต่อสู้กับความไม่ ถูกต้องของสังคม เพื่อขจัด ความ แปลกแยกและเปลี่ยนแปลง ระบบให้ดีขึ้น	โรงแรมต่างดาว
	3. หลีกหนี	ตัวละครตัดสินใจหลีกหนี ออกไปจากระบบเพื่อปฏิเสธ ความจริงที่เกิดขึ้น	เมืองเหงาซ่อนรัก

จากตารางการวิเคราะห์ขอบของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ผู้วิจัย พบว่า บทสรุปของภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษา คือ การจบปัญหาที่เกิดขึ้น และนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบ ลักษณะความแปลกใหม่ในการจบปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด 3 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) ปลง

การสิ้นสุดของภาพยนตร์ด้วยการที่ตัวละครยอมรับกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นด้วยการไม่แสดงท่าทีหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใดๆ เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้ปกติต่อไป ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักนะขอนแก่น” ที่ป่าเจนเริ่มมีความสุขมากจนเหมือนอยู่ในความฝัน และตัดสินใจว่าตนเองต้องกลับมาอยู่กับความจริงให้ได้

ป่าเจน : พี่คิดว่าพี่อยู่ในความฝันนะ พี่อยากจะทำฝันนะอิฐ

อิฐ : งั้นป่าก็ลืมตาใดๆ สืออย่างนี้ละ

จากนั้นเมื่อมาถึงตอนจบของเรื่องจะเห็นป่าเจนไปนั่งมองพื้นที่ก่อสร้างที่มีเด็กเล่นฟุตบอลพร้อมกับทำท่าลืมตากว้างเพื่อมองหาความจริงที่เกิดขึ้นกับพื้นที่ที่ตนเองอยู่



ภาพที่ 5.21 แสดงภาพตัวอย่างการปลงตกของตัวละครภาพยนตร์เรื่อง “รักนะขอนแก่น”

อีกตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้” ที่ตัวละครแมรีแสดงถึงสภาวะการยอมรับสภาพที่เกิดขึ้นในชีวิตตนเองและกลับไปใช้ชีวิตด้วยการตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกอีกครั้ง เห็นได้จากสถานการณ์ของเรื่องที่แมรีกลับไปถ่ายรูปรุ่นเพื่อนลงหนังสือรุ่นในช่วงเวลา Magic Hour อีกครั้ง และถึงแม้ว่าตัวละครจะแสดงให้เห็นถึงการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์นั้นๆ หรือพยายามเชื่อมต่อความสัมพันธ์ใดๆ กับใครก็ตาม สุดท้ายตัวละครก็พบว่า ไม่มีวิธีไหนจะทำให้เธอก้าวข้ามผ่านความโดดเดี่ยวในช่วงเวลานี้ได้ ตัวละครจึงตัดสินใจปลงกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้น และปล่อยให้เวลาเยียวยาทุกอย่างเป็นอย่าง เห็นได้จากบทสนทนาที่ตัวละครพูดกับแม่ตอนกลับมาอยู่ที่บ้านหลังเรียนจบจากโรงเรียน

แม่ : จะทำอะไรต่อเนี่ย

แมรี : ไม่รู้อะแม่ ทำอะไรก็ได้

แม่ : คิดๆ มาเลย

แมรี : เตี่ยวะนะแม่ออแป็บนึง



ภาพที่ 5.22 แสดงภาพตัวอย่างการปลงตกของตัวละครภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”

(2) ต่อสู้

ตัวละครลุกขึ้นต่อสู้กับความไม่ถูกต้องของสังคม เพื่อขจัดความแปลกแยกและเปลี่ยนแปลงระบบให้ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ที่ “โลล่า” กับ “วิกกี” ลุกขึ้นร่วมมือกันต่อสู้กับสิ่งที่ใช้อำนาจกดขี่ผู้อื่น ด้วยการจับมัดและทรมาณเสียให้ สาสัมกับสิ่งที่ทำ เช่นเดียวกับ “ตุล” หนึ่งในตัวละครของเรื่องที่มีความแปลกแยกกับสังคมด้วยการเชื่อว่าตนเองคือ มนุษย์ต่างดาว ได้กลายเป็นผู้ที่ช่วยเหลือสองสาวให้พ้นจากเสียและกำจัดคนที่มีพฤติกรรมไม่ดีอย่าง “ทศ” พนักงานประจำโรงแรมที่ปล่อยให้อำนาจของเงินครอบงำตนเอง ด้วยการยอมให้ใครจ้างทำผิดอะไรก็ได้เพื่อแลกกับเงิน และเมื่อทศตัดสินใจจะเข้าไปจับตุลส่งตำรวจเพื่อแลกกับเงินรางวัลนำจับ ตุลจึงใช้พลังอำนาจพิเศษกำจัดทศจนเสียชีวิต วิเคราะห์จากสถานการณ์ทำให้เห็นถึงการต่อสู้ของตัวละครสองกลุ่ม ทั้งตัวแทนของวัยรุ่นหญิงคือ โลลากับวิกกี และวัยทำงานอย่างตุลที่พยายามจะหาหนทางต่อสู้กับความแปลกแยกหรืออำนาจทางสังคมที่ครอบงำ ที่เป็นสาเหตุที่ทำให้ตัวละครเกิดความแปลกแยกกับสังคม และการลงท้ายด้วยภาพการต่อสู้และการเอาชนะแสดงให้เห็นผลลัพธ์ในการต่อสู้กับความแปลกแยกว่า ถ้าทุกคนร่วมมือกันต่อสู้ก็สามารถเอาชนะความแปลกแยกและอยู่รอดในสังคมต่อไปได้



ภาพที่ 5.23 แสดงภาพตัวอย่างการต่อสู้ จากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

(3) การหลีกเลี่ยงความจริงที่เกิดขึ้น

ภาวะที่ตัวละครผิดหวังจากสายสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและเลือกหลีกเลี่ยงออกไปจากระบบ การหลีกเลี่ยงความจริงด้วยการออกไปจากระบบนั้นแสดงให้เห็นถึงปัจเจกชนยังคงมีอำนาจต่อรองกับสังคมด้วยการใช้ตัวเลือกอื่น คือ การหลีกเลี่ยงไปจากความแปลกแยกและโยยบินไปสู่เสรีภาพ โดยไม่ได้หวังย้อนกลับมาเปลี่ยนแปลงสังคมแต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองแห่งช่อนรัก” หลังจากที่ต้นรู้ว่าความต้องการตัดสายสัมพันธ์กับตนเอง และเริ่มมีปัญหากับคนท้องถิ่น ต้นจึงตัดสินใจโทรไปหาแฟนเก่าเพื่อขอคืนดี และเมื่อแฟนเก่าตอบตกลง ต้นพร้อมตกลงย้ายกลับไปอยู่ที่กรุงเทพฯทันที วิเคราะห์ได้จากบทสนทนาของต้นกับแฟนเก่าทางโทรศัพท์

ต้น : ฮัลโหล...ยังใช้เบอร์เดิม...ไอน้ำบอกมา อย่าไปว่ามัน...บ้านใหม่เป็นไงบ้าง...
ก็ดี...ไม่ได้เล่นดนตรีมานานแล้ว... กลับไปย้ายจักรยานยัง ไม่อยากจะเก็บไว้
...ไม่ได้ไปไหน...ย้ายงานแล้ว ลงมาที่ใต้...อยู่ในรถ กำลังจะไป... กลับไปหา
ได้ไหม...โอเคนะเดี๋ยวกลับไปหา...ขอบคุณนะที่รับสาย

จากบทสนทนาวิเคราะห์ได้ว่าต้นต้องการหลีกเลี่ยงความแปลกแยกด้วยการย้ายถิ่นที่อยู่อาศัยกลับไปสู่จุดเริ่มต้น เมื่อตนเองไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมที่อยู่ใหม่ได้ ต้นจึงตัดสินใจหาทางออกด้วยการหลีกเลี่ยงจากความแปลกแยกในพื้นที่ แต่จุดจบของตัวละครในภาพยนตร์นี้แตกต่างจากเรื่องอื่นๆ เพราะถึงแม้ว่าตัวละครได้ตัดสินใจหลีกเลี่ยงจากความแปลกแยก แต่ระบบก็ไม่ปล่อยให้ตัวละครได้ทำตามใจปรารถนา เพราะก่อนที่ตัวละครจะได้กลับไปยังกรุงเทพฯ ตัวละครถูกลักพาตัวไปฆ่าโดยกลุ่มน้องชายของนา และถูกนำศพไปอำพรางด้วยการลอยทิ้งไปในแม่น้ำก่อนที่ตัวละครจะได้หนีกลับไปทำตามใจที่ปรารถนาและหลุดพ้นจากความแปลกแยก วิเคราะห์นัยยะของการเล่นเรื่องที่ตัวละครหลักถูกฆาตกรรมก่อนได้จัดการกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้น สะท้อนความจริงในสังคมว่าบางครั้งการหลีกเลี่ยง อาจไม่ใช่คำตอบที่ดีที่สุดในการจัดการกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

5.2.2 ตัวละคร (Character typology)

บุคคลที่สัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่อง นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละคร ในภาพยนตร์จะเน้นการอธิบายพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่เล่าเรื่องด้วยภาพ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ตัวละครด้วยลักษณะทางประชากรศาสตร์กรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.6

แสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการสื่อความหมายในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

ขอบของตัวละคร แปลกแยก	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
ลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ 1. เพศ	ความแปลกแยกเกิดขึ้นกับทุกเพศ ทั้งชายและหญิงที่มีความอ้างว้างโดดเดี่ยว และถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. อายุ	ความแปลกแยกเกิดขึ้นกับคนหลายวัย ตั้งแต่วัยเรียนจนถึงวัยเกษียณ ถ้าขาดการเชื่อมต่อกับสังคมก็สามารถเกิดความแปลกแยกในชีวิตได้	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
3. อาชีพ	อาชีพที่อยู่ท่ามกลางคนมากมายแต่เต็มไปด้วยความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยวจะทำให้เกิดความแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
4. สถานภาพ	สถานภาพโสดและความเป็นปัจเจกชนของตัวละครส่งผลให้ตัวละครรู้สึกโดดเดี่ยวแปลกแยก	แมรี่ อีส แอปปี โรงแรมต่างดาว เมืองเหงาซ่อนรัก

จากข้อมูลในตารางการวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครในภาพยนตร์ที่มีความแปลกแยก ทำให้ผู้วิจัยพบขอบของลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.2.1 เพศ

ในการให้ความหมายแปลกแยกของเพศของตัวละคร ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องและพบว่า ตัวละครที่มีความแปลกแยก สามารถเป็นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง ตัวอย่างเช่น “ตัน” สถาปนิกเพศชายจากกรุงเทพฯ ที่ตัดสินใจหนีความรักที่ผิดหวังไปคุมงานก่อสร้างที่อ.ตะกั่วป่า จากภาพยนตร์เรื่องเมืองเหงาซ่อนรัก, “แมรี่” นักเรียนหญิงชั้นมัธยมปลายในโรงเรียนแห่งหนึ่งที่สูญเสียความสัมพันธ์จากคนที่แอบชอบและเพื่อนสนิท จากภาพยนตร์เรื่องแมรี่ อีส แอปปี, “ป่าเจน” หญิงสาวอดีตพยาบาลวัยเกษียณที่มีความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาจนต้องกลับมาดูแลทารกที่นอนหลับไหลอย่างไม่รู้สาเหตุ จากภาพยนตร์เรื่องรักที่ซ่อนแก่น และ “โลล่า” นักเรียนหญิงที่สวมบทบาทเด็กขายบริการทางเพศเพื่อมาแก้แค้นเสียที่ทำร้ายเพื่อนตนเองจนบาดเจ็บสาหัสจาก

ภาพยนตร์เรื่องโรงแรมต่างดาว ผู้วิจัยได้พบว่า ตัวละครที่มีความแปลกแยกสามารถเป็นได้ทั้งเพศชาย และเพศหญิง แต่ลักษณะสำคัญนอกเหนือจากเรื่องเพศ คือ ทุกตัวละครในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็ตาม ต้องมีความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยวจากการถูกตัดขาดสายสัมพันธ์ทางสังคม และตัวละครเกิดความแปลกแยก

5.2.2.2 อายุ

เป็นการสื่อให้เห็นว่าอายุของตัวละครที่มีความรู้สึกแปลกแยกนั้นจะพบว่า เป็นช่วงอายุที่ไม่จำกัดเฉพาะช่วงวัย จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์นอกกระแสที่เลือกมาศึกษาพบว่า การนำเสนออายุของตัวละครที่แปลกแยกอยู่ในช่วงวัยที่หลากหลาย ตั้งแต่วัยเรียนจนถึงวัยเกษียณ จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าตัวละครที่มีความแปลกแยกในภาพยนตร์นอกกระแส สามารถเกิดขึ้นได้ในหลายช่วงวัยไม่จำกัดเฉพาะอายุ โดยอาจจะเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่อายุในวัยเรียนอย่างตัวละคร “แมรี” ในภาพยนตร์เรื่องแมรี อีส แสบป๊า และ “โลล่า” ในภาพยนตร์เรื่องโรงแรมต่างดาว หรืออาจจะเป็นอายุในช่วงวัยทำงานอย่าง “ตัน” สถาปนิกหนุ่ม จากภาพยนตร์เรื่องเมืองเหงาซอว์นรัก และอาจจะเป็นอายุหลังวัยเกษียณอย่าง “ป้าเจน” ในภาพยนตร์เรื่องรักที่ขอนแก่น ก็อาจเกิดความแปลกแยกได้ แต่สิ่งที่เชื่อมต่อของวัยต่างๆ กับตัวละครที่แปลกแยก คือ ตัวละครในช่วงอายุต่างๆ ที่มีความแปลกแยกจะต้องถูกตัดขาดสายสัมพันธ์จากสังคมด้วยสถานการณ์ต่างๆ ทำให้ตัวละครต้องพบเจอกับความเปลี่ยนแปลงที่ทำให้ตนเองรู้สึกโดดเดี่ยวและแปลกแยก

5.2.2.3 อาชีพ

เป็นการสื่อให้เห็นรายละเอียดเบื้องต้นของตัวละครว่าทำอะไรเพื่อหาเลี้ยงตนเองและความสัมพันธ์ของตัวละครกับสังคมเป็นอย่างไร ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครที่แปลกแยกจะมีลักษณะการประกอบอาชีพที่หลากหลาย โดยเป็นอาชีพที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่กลับเต็มไปด้วยความรู้สึกอ้างว้างและแปลกแยกเพราะไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับสังคมนั้นได้ ตัวอย่างเช่น “แมรี” จากภาพยนตร์เรื่องแมรี อีส แสบป๊า ที่ตัวละครรู้สึกโดดเดี่ยวจากการออกหักและสูญเสียเพื่อนสนิทไป ต่อให้ แมรีจะมีเพื่อนในโรงเรียนมากมาย แต่แมรีก็ยังรู้สึกโดดเดี่ยวและไม่สามารถเชื่อมต่อกับความสัมพันธ์กับใครในโรงเรียนได้อีก, “โลล่า” จากภาพยนตร์เรื่องโรงแรมต่างดาว ที่แมรีจะอยู่ท่ามกลางเพื่อนๆ ในสังคมโรงเรียน แต่ไม่อาจเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมได้ เพราะตนเองมีความลับเรื่องการแก้แค้นเสียอยู่ ประกอบกับอาชีพที่ทำให้โลล่าได้เข้ามาถึงเสีย เป็นอาชีพสาวขายบริการยิ่งทำให้โลล่าไม่สามารถจะเชื่อมต่อกับใครในสังคมได้อย่างปกติ จึงทำให้โลล่ารู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยว, “ตัน” จากภาพยนตร์เรื่องเมืองเหงาซอว์นรัก ประกอบอาชีพสถาปนิกที่ย้ายมาคุมงานที่อ.ตะกั่วป่า ในขณะที่ตันไปคุมงานก่อสร้าง เขาอยู่ท่ามกลางคนงานที่เป็นลูกน้องแต่กลับรู้สึกแปลกแยกที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมได้เพราะเขาไม่ใช่คนท้องถิ่น เป็นเพียงคนกรุงเทพฯ ที่ถูกมองในสายตาว่าเป็นคนนอก จึงทำให้ระหว่งการทำงาน ทำให้เขารู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยว

และสุดท้ายตัวละคร “ป่าเจน” ที่เป็นอดีตพยาบาลที่เกษียณแล้ว เมื่อกลับมาที่ทำงานเดิมก็รู้สึกแปลกแยกเพราะไม่ได้ทำงานอย่างที่เคยทำอีกต่อไป ป่าเจนไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่กับคนไข้เพียงต่างๆ ได้เหมือนพยาบาลเช่นเดิม ทำให้ป่าเจนรู้สึกแปลกแยกที่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้อย่างเต็มที่

5.2.2.4 สถานภาพ

เป็นรายละเอียดที่สื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร เพื่อวิเคราะห์ความแปลกแยกว่ามีความสัมพันธ์กับสถานภาพใดของตัวละคร โดยผู้วิจัยพบว่า ตัวละครที่มีความแปลกแยกอยู่ในสถานภาพโสดและมีความเป็นปัจเจกชนที่ส่งผลให้ตัวละครเกิดความรู้สึกแปลกแยก ตัวอย่างเช่น “แมรี” จากภาพยนตร์เรื่องแมรี ฮิส แอปปี๊ๆ ที่ตัวละครยังไม่เคยมีความรักและเกิดการตกหลุมรักผู้ชายครั้งแรกหน้าร้านโตเกียว ทำให้พบว่า ตัวละครอยู่ในสถานภาพโสดและอุปนิสัยของตัวละครมีความเป็นปัจเจกชนสูงเห็นได้จากตอนที่เพื่อนจัดปาร์ตี้ต้อนรับหลังกลับมาจากปารีส แมรีไปแอบอยู่ในห้องน้ำ เพราะไม่อยากร่วมปาร์ตี้ แสดงให้เห็นถึงความเป็นปัจเจกชนของตัวละคร, “โลล่า” จากภาพยนตร์เรื่อง โรงแรมต่างดาวที่ยังโสดเช่นกัน ด้วยบทสนทนาที่คุยกับวิกกีเพื่อนสาวถึงเรื่องความรัก และพบว่า ตัวละครยังโสดอยู่, “ตัน” จากภาพยนตร์เรื่องเมืองเหงาซอว์รัก ที่ตัวละครเพิ่งถูกตัดขาดความสัมพันธ์จากแฟนเก่า จึงทำให้อยู่ในสถานภาพโสดเมื่อย้ายมาอยู่ที่อ.ตะกั่วป่า ประกอบกับคำพูดของตัวละครที่บอกเล่าถึงความเป็นปัจเจกชนของตนเองในมุมมองเรื่องการย้ายมาทำงานที่ต่างจังหวัดว่าตนเองไม่มีพันธะและไม่อยากรบกวนบ้านน้องสาวที่มีครอบครัวแล้ว จึงแสดงให้เห็นถึงสถานภาพโสดของตัวละครอย่างชัดเจน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปผลการวิเคราะห์จากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาศึกษาพบว่า ตัวละครของภาพยนตร์ในตระกูลแปลกแยก มักจะมีลักษณะสำคัญคือ ตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม และเกิดความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยว จนทำให้ตัวละครพยายามหาทางขจัดความแปลกแยกด้วยวิธีต่างๆ เพื่อให้ชีวิตกลับไปเป็นอย่างปกติสุข

5.2.3 แก่นความคิด (Themes)

ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้ชมสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร คำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น นอกจากนี้ แก่นความคิดคือ ที่มาของการมองเหตุการณ์และเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาตัวละครใดละครหนึ่ง หรือการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น.

19) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ แก่นความคิดของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.7

แสดงขอบของแก่นความคิดและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของแก่นความคิด (Themes)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
ความแปลกแยกของปัจเจกชน ในรูปแบบต่างๆ	ความแปลกแยกต่อสังคมเมื่อถึงช่วง เปลี่ยนผ่านของวัย	แมรี อีส แฮปปี้ๆ
	ความแปลกแยกต่อสังคมเมื่อเปลี่ยน ถิ่น ที่อยู่อาศัย	เมืองเหงาซอว์รัก
	ความแปลกแยกกับการดำรงชีวิตของคน ในสังคม	โรงแรมต่างดาว รักที่ซ่อนแก่น

จากตารางการวิเคราะห์ขอบของแก่นความคิด ผู้วิจัยได้พบขอบของแก่นความคิดหลักเพียงรูปแบบเดียว คือ การพบเจอกับความแปลกแยกของปัจเจกชนในรูปแบบต่างๆ โดยสถานการณ์และ ตัวละครที่พบเจอกับความแปลกแยกจะมีรูปแบบที่แตกต่างกัน แต่ตัวละครยังคงอยู่ในสถานภาพที่ถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม และมีความรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยว จนไม่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติ

ในการเสนอรูปแบบของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้น แสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงว่าความแปลกแยกปรากฏอยู่ทั่วไปในชีวิตประจำวันของสังคม วิธีที่ทำให้หลุดพ้นจากความแปลกแยกในภาพยนตร์ที่นำเสนอประกอบไปด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การปลงตกยอมรับ จากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ” และ “รักที่ซ่อนแก่น” หรืออาจจะเป็นการนำตนเองไปเกาะเกี่ยวยึดโยงกับคนรักในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” และสุดท้ายวิธีการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อเอาชนะความแปลกแยก จากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” เป็นต้น

5.2.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)

ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากจึงมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างในเรื่องของผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์

ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลอง ซึ่งอธิบายสถานการณ์ที่คนเราต้องเผชิญในโลกความเป็นจริง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ฉากเกี่ยวกับเวลากรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.8

แสดงขอบของฉากเกี่ยวกับเวลาและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

เวลา (Time)	การสื่อความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. เวลากลางวัน	ตัวละครพบเจอกับความแปลกแยกในช่วงเวลากลางวัน เมื่อต้องแสดงวิถีชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. เวลากลางคืน	ตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนเพื่อหาวิธีในการกำจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น	แมรี่ อีส แอปป์ รักที่ซ่อนแก่น เมืองเหงาซ่อนรัก

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบของฉาก (Setting) จากตัวอย่างภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่มีความแปลกแยกจำนวน 4 เรื่อง ผู้วิจัยพบรูปแบบที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.4.1 เวลา (Time)

การสื่อความหมายของฉากเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับตัวละครและความสัมพันธ์ โดยจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยได้พบลักษณะของความแปลกใหม่ของฉาก 2 รูปแบบ ดังนี้

(1) ตัวละครพบกับความแปลกแยกในช่วงกลางวัน

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่า เวลากลางวันเป็นช่วงเวลาที่ตัวละครต้องดำเนินชีวิตเกี่ยวข้องกับสังคมรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน ฯลฯ การแสดงวิถีชีวิตซ้ำๆ จำเจที่แสดงออกถึงลักษณะ “การติดกับ” ในช่วงเวลากลางวันของตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกโดดเดี่ยว ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี่ อีส แอปป์” ที่ตัวละครเป็นนักเรียนของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ในช่วงเวลากลางวัน ตัวละครจะต้องพบเจอกับสิ่งซ้ำซากจำเจทุกวันอยู่ที่โรงเรียนและเดินผ่านไปผ่านมาตรงทางรถไฟ



ภาพที่ 5.24 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครพบกับความแปลกแยกในช่วงกลางวันในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แสบป๊า”

หรือตัวอย่างของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ที่แสดงออกถึงการดำเนินอยู่ในวิถีชีวิตที่ซ้ำซากและการเกิดภาวะติดกับในช่วงเวลากลางวัน เช่น ไลลาที่ถูกเสี่ยไปรับมาจากโรงเรียนและต้องมาเผชิญกับภาวะการติดกับเมื่อตกเป็นเหยื่อในการระบายอารมณ์ทางเพศของตัวละครเสี่ย และ ทศ พนักงานประจำโรงแรมมานูรีตที่สุดเบื่อกับกิจกรรมในแต่ละวันที่ต้องทำงานซ้ำๆ เดิมๆ โดยทศเลือกคุยโทรศัพท์ในช่วงเวลาว่างงานเพื่อสานสัมพันธ์กับหญิงสาวทดแทนความเบื่อหน่ายซ้ำซากจำเจที่เกิดขึ้นในชีวิต



ภาพที่ 5.25 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครพบกับความแปลกแยกในช่วงกลางวันในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

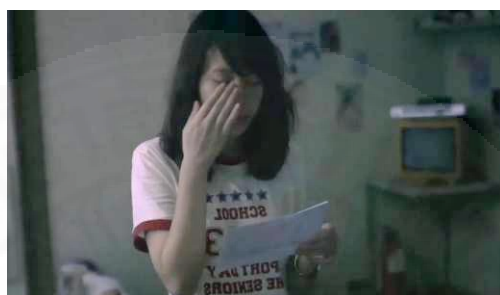
(2) ตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืน

หมายถึง ในช่วงเวลากลางคืน ตัวละครมักจะได้มีเวลาในการทบทวนชีวิตหรือปรุงแต่งวิถีชีวิตใหม่เพื่อกำจัดความแปลกแยกโดยการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แสบป๊า” ที่ตัวละครแมรีตื่นเต้นจนนอนไม่หลับที่จะไปบอกความรู้สึกของตนเองกับผู้ชายที่แอบชอบ พร้อมทั้งหยิบกระดาษมาซ้อมคำพูดที่จะไปพูด

แมรี่ : มึง ตอนไปบอกเค้าเอาคำว่าเห็นหรือมองขึ้นก่อนดิวะ

ซูริ : มึงก็บอกๆ เค้าไปเหอะ มันก็เหมือนกันแหละ

วิเคราะห์จากบทสนทนาจึงเห็นว่าแมรี่เลือกทบทวนความรู้สึกตนเองในช่วงกลางคืน ก่อนที่จะนำความรู้สึกไปบอกเพื่อนสานสัมพันธ์กับคนที่แอบชอบในวันรุ่งขึ้น แสดงให้เห็นถึงตัวละครที่มีเวลาในการปรุงแต่งชีวิตใหม่ในช่วงกลางคืน เพื่อหวังการสร้างสายสัมพันธ์ใหม่กับเหตุการณ์ที่จะเกิดในวันรุ่งขึ้น



ภาพที่ 5.26 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี่ อีส แสบป๊า”

หรือแม้กระทั่งเวลาที่แมรี่ต้องทบทวนถึงเรื่องอดีตและความทรงจำต่างๆ ที่ผ่านมา เพื่อหาทางแก้ไขชีวิตให้ดีขึ้น แมรี่ก็เลือกใช้เวลาในช่วงกลางคืนเพื่อทบทวนความรู้สึกตัวเอง และตัดสินใจเลือกทางเดินชีวิตของวันพรุ่งนี้ด้วยวิธีใหม่ เห็นได้จากสถานการณ์ที่แมรี่ออกแบบปกหนังสือรุ่น และตัดสินใจเอารูปเอ็มมาเผาทิ้ง ด้วยนัยยะการเลือกที่จะตัดสายสัมพันธ์กับเอ็มจากชีวิต

อีกตัวอย่างของตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนจากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ที่ตัวละครป่าเงินได้ออกไปทานข้าวกับอัฐิในตลาดโต้รุ่ง จากบทสนทนาทำให้ตนเองได้ทบทวนชีวิตในความสัมพันธ์กับสามีฝรั่งของตนเอง และสานสัมพันธ์ใหม่ด้วยการเปิดเผยเรื่องตนเองกับอัฐิเพิ่มขึ้น

อัฐิ : ป้าแล้วแพนป้าล่ะ

ป่าเงิน : เค้าก็เป็นทหารเหมือนเธอแหละ แต่คนละกองมาจากอเมริกานะ

อัฐิ : โห ยินดีด้วยป้า

ป่าเงิน : ก็ไม่รู้สินะ เพราะว่าภาษาอังกฤษขึ้นแป่มากเลย เราเจอกันบนอินเทอร์เน็ต ก็พิมพ์ไป เปิดดิกไป ตอนนั้นนะมีเวลาไง จนทุกวันนี้คุยกับแกก็ยังไม่ค่อยจะรู้เรื่องเลยว่าแกพูดว่าอะไร



ภาพที่ 5.27 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนเรื่องของเวลาในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

หลังจากที่ตัวละครกลับมาจากโรงหนัง ตัวละครได้เดินไปที่โรงเรียนและระหว่างทางได้ผ่านป่าและพบคำสอนบางอย่างที่พื้นว่า “ในหมู่มนุษย์ คนที่ประเสริฐคือ คนที่ถูกฝึกแล้ว” จากนั้นจึงเดินผ่านเข้าไปยังซากห้องเรียนเก่าและนั่งลงโทรศัพท์หาใครบางคนและทบทวนเรื่องบางอย่างในสถานที่ห้องเรียนเก่า

ป่าเจน : Honey I'm the only one who are wait here. I just remembered a homework I forgot sent to a teacher long years ago ... ซ้อยก็บ่
 คุ้มมันคือ ตัวอียัง ตอนนั้นมันลอยอยู่ในหัวข่อย ในหัวใจข่อย

วิเคราะห์ถึงบทสนทนาของตัวละครพบว่า ตัวละครได้ใช้เวลานั่งทบทวนความทรงจำในอดีตและความรู้สึกที่กำลังเกิดขึ้นกับตนเอง แสดงให้เห็นถึงข้อสรุปของการทบทวนชีวิตของตัวละครมักจะเกิดขึ้นในช่วงเวลากลางคืน



ภาพที่ 5.28 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

ตัวอย่างสุดท้ายจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” ที่แสดงให้เห็นถึงการทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมใหม่ จาก

เหตุการณ์ที่ต้นกลับไปกรุงเทพฯ และได้ย้อนกลับมาที่อ.ตะกั่วป่าอีกครั้ง นางจึงเข้าไปทักทายเมื่อเห็นรถต้นที่จอดอยู่หน้าร้านกาแฟในช่วงเวลากลางคืน

นา : คุณกลับมาจริงๆ ด้วย นาคิดว่าคุณจะไม่กลับมาแล้ว

ต้น : ทำไมคุณคิดอย่างนั้น

นา : ก็คนอื่นๆ เคื่อบอกว่าจะกลับมาแต่ก็ไม่มีใครกลับมาเลย เคื่าคงไปเจอที่อื่นที่ ดีกว่ามั้งคะ

ต้น : ไปประชุมแค่อาทิตย์เดียว เบื่อก็ตายอยู่แล้ว รถก็ติด คนก็เยอะ กรุงเทพฯ

นา : มีแต่คนเคื่อยากอยู่กรุงเทพฯกัน คุณกลับมาอยากอยู่บ้านนอก

วิเคราะห์จากบทสนทนาเห็นได้ว่าช่วงเวลาที่พูดคุยกัน ทำให้ต้นได้ทบทวนเกี่ยวกับตนเองในระยะเวลาที่อยู่ที่กรุงเทพฯ และพบว่า ตนเองไม่มีความสุขกับการอยู่ในเมืองหลวง นอกจากนั้นยังมีอีกบทสนทนาที่แสดงถึงการที่ตัวละครได้ทบทวนความเหงาของตนเองและเชื่อมต่อสายสัมพันธ์เพื่อขจัดความแปลกแยก

นา : แล้วไม่เหงาหรือคะอยู่คนเดียวแบบนี้ ถ้าเป็นนาเหงาตายเลย

ต้น : ก็ไม่เหงาอะไรนะ คนเราจะเหงาถึงคนเยอะหรือคนน้อยก็เหงาได้ คุณไม่เหงาหรือ

นา : ไม่หรอกคะ นานะมีทั้งอาม่าอาม๊าแล้วไหนจะงานที่โรงแรมอีก ต้นนี่ไม่ออกหรอกคะว่าวันๆ นิ่งนางานยุ่งขนาดไหน ทำอะไรได้แป๊บหนึ่งก็เย็นแล้ว ไม่มีเวลาเหงาหรอกคะ



ภาพที่ 5.29 แสดงภาพตัวอย่างตัวละครทบทวนชีวิตของตนเองในช่วงเวลากลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”

5.2.4.2 สถานที่ (Place)

การสื่อความหมายของสถานที่ที่มีความสัมพันธ์กับ ตัวละครในเรื่องความ แปลกแยก ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะความแปลกใหม่ของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ฉาก เกี่ยวกับสถานที่กรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกมีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.9

แสดงขอบของสถานที่และการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

สถานที่ (Place)	การสื่อสารความหมาย ในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. สถานที่คุ้นเคย	เป็นสถานที่ที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน ทั่วไปที่แสดงให้เห็นถึงการ “ติดกับ” อยู่ที่ได้ที่ หนึ่งของตัวละคร	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. สถานที่แปลกใหม่	เป็นสถานที่ที่ตัวละครไม่คุ้นชินกับสถานที่นั้นๆ ทำให้ตัวละครได้ทบทวนการกระทำของตนเอง	แมรี อีส แฮปปี้ๆ รักที่ขอนแก่น เมืองเหงาซอว์รัก

จากตาราง ผู้วิจัยพบความแปลกใหม่ของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ 2 รูปแบบ คือ

(1) สถานที่คุ้นเคย

สถานที่คุ้นเคย หรือฉากที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งฉากการ ดำเนินชีวิตประจำวันจะถูกนำมาสะท้อนชีวิตของตัวละคร จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แปลกแยกทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ตัวละครเมื่ออยู่ในสถานที่คุ้นเคย จะมีลักษณะเหมือนติดกับอะไรบางอย่างในชีวิต ฉาก ที่นำมาใช้เล่ามักประกอบไปด้วยสถานที่ที่เป็นห้องเล็กๆ อาจมีทางเดินคับแคบ และถูกล้อมรอบด้วย สิ่งต่างๆ ที่บ่งบอกถึงลักษณะการติดกับ เช่น มุมหน้าต่างโรงแรมมานูรูต มุมหน้าต่างห้องของ โรงแรม มานูรูต มุมทางเข้าตึกโรงเรียน มุมหน้าต่างโรงแรมที่พัก ส่วนสถานที่ภายในจะประกอบไปด้วย ห้องในโรงแรมมานูรูต ห้องนอน ห้องผู้ป่วย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” สถานที่ คุ้นเคยของตัวละคร คือ โรงแรมมานูรูต, ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ” ฉากที่ตัวละครคุ้นเคย คือ ห้องนอนในโรงเรียนและคาเฟ่ของตึกโรงเรียน, ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” นำเสนอ ภาพในฉากห้องพักและคาเฟ่ของโรงแรม และภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ฉากที่ตัวละคร คุ้นเคยคือ ในห้องผู้ป่วยข้างเตียงของนายทหารชื่ออิฐ ทุกๆ ฉากที่เป็นสถานที่คุ้นเคยจะถูกนำเสนอ

ภาพผ่านการเล่าเรื่องวิถีชีวิตของตัวละครที่ซ้ำซากจำเจและติดอยู่ในวังวนของสถานที่เพื่อสะท้อนถึงความแปลกแยกของตัวละคร



ภาพที่ 5.30 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่ที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”



ภาพที่ 5.31 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่ที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”



ภาพที่ 5.32 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่ที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”



ภาพที่ 5.33 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่คุ้นเคยในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

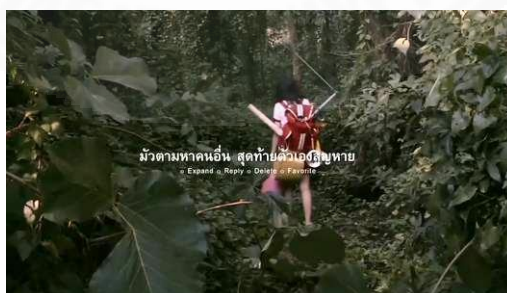
(2) สถานที่แปลกใหม่

สถานที่แปลกใหม่ หรือฉากที่ตัวละครไม่คุ้นชินกับสถานที่นั้นๆ จะถูกนำมาใช้ในเรื่องเพื่อเป็นสถานที่ที่ทำให้ตัวละครได้มีโอกาสทบทวนตนเอง เพราะการไปสถานที่แตกต่างจากวิถีชีวิตประจำวันและความคุ้นเคยนั้น จะทำให้ตัวละครเปิดรับและปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่ได้มากกว่าการอยู่ในสถานที่เดิม ตัวอย่างในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาเรื่อง “แม่รี อีส แสบป๊า” ตัวละครแม่รีเลือกเข้าป่าเพื่อไปหาไอเดียในการทำหนังสือรุ่น

ซูริ : เข้าป่าเนี่ยนะ.... แคหาแรงบันดาลใจนะเว้ย

แม่รี : ก็งานกูมันคอนเซปชวลนี่หว่า

วิเคราะห์จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่าแม่รีรู้ตัวว่าการหาไอเดียใหม่ๆ หรือสร้างแรงบันดาลใจจะต้องมาจากการเปลี่ยนแปลงสถานที่ในการใช้ชีวิต แม่รีจึงตัดสินใจเข้าป่าเพื่อให้ได้มีโอกาสทบทวนตัวเองในสถานที่แปลกใหม่



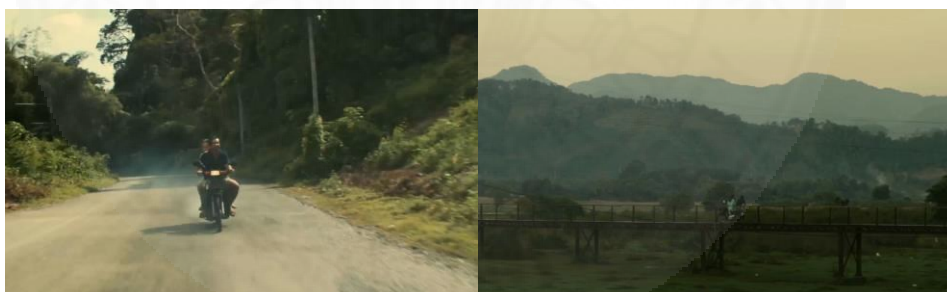
ภาพที่ 5.34 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันในภาพยนตร์เรื่อง “แม่รี อีส แสบป๊า”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ป้าเจนก็เลือกไปสถานที่แปลกใหม่จากชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการชวนอิฐไปทานข้าวที่ตลาดโต้รุ่งและปิดท้ายด้วยการไปดูหนัง เพื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ครั้งใหม่ได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 5.35 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่ที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

ตัวอย่างสุดท้ายจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” ที่ตัวละครต้นกับนาได้ไป สานสัมพันธ์กันในสถานที่ใหม่ ทำให้ตัวละครได้ทบทวนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เช่น ฉากขับรถมอเตอร์ไซค์ไปยังสะพานกลางป่า



ภาพที่ 5.36 แสดงภาพตัวอย่างสถานที่ที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”

5.2.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แล้ว อีกวิธีที่จะสามารถวิเคราะห์ความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือ การวิเคราะห์เทคนิคต่างๆ ในภาพยนตร์ โดยสัญลักษณ์ทางเทคนิคต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ จะถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือ การใช้เทคนิคด้านภาพและเทคนิคด้านเสียง (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 52)

5.2.5.1 สัญลักษณ์ทางภาพ

การสื่อสารความหมายด้วยภาพเพื่อบอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก และการดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สัญลักษณ์ทางภาพกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.10

แสดงขอบของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางภาพและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
สัญลักษณ์ทางภาพ 1. มุมกล้อง	มุมแทนสายตาคนดูถูกนำมาใช้แทนสายตาผู้ชมให้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละครที่รู้สึกถึงความแปลกแยก	รักที่ขอนแก่น เมือง เหงา ช่อนรัก
2. ขนาดภาพ	การใช้ภาพระยะใกล้ (Medium-Shot) ที่มีความชัดลึกในระดับต้นเพื่อขับเน้น “การติดกับ” ของตัวละครที่ตกอยู่ใน สภาวะแปลกแยก	เมือง เหงา ช่อนรัก
	การใช้ภาพระยะไกล (Long-Shot) เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะของตัวละครที่แปลกแยก เมื่อถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม	พบใน ภาพยนตร์

		ทุกเรื่อง
3. การจัดแสง	การจัดแสงฉากกลางวันใช้แสงต่ำ (Low-Key Lighting) อิมคริมและพราหม์ สะท้อนสภาวะของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
4. การใช้เทคนิคตัดต่อ	การใช้เทคนิคการตัดต่อด้วยการทิ้งภาพเป็นระยะเวลาสั้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของตัวละครที่มีความแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ของลักษณะทางด้านกายภาพจากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง จนได้ลักษณะขนบที่สำคัญ 4 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) มุมกล้อง

การวางมุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยพบมุมกล้องที่นำมาใช้เพื่อสื่อความหมายของภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกที่เด่นชัด คือ มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) ซึ่งเป็นมุมที่นำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพยนตร์ เมื่อต้องการแทนความรู้สึกของตัวละครที่โดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ที่มีมุมแทนสายตาของคนดูเพื่อให้เห็นความรู้สึกของป่าเจนที่อยู่ในโรงพยาบาลด้วยความรู้สึกโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา



ภาพที่ 5.37 แสดงภาพตัวอย่างมุมแทนสายตาคนดูในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

หรือภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาขอนแก่น” ที่แสดงให้เห็นความรู้สึกความแปลกแยกของตัวละครเมื่อไปยังสถานที่ก่อสร้างที่ตนเองต้องไปคุมงาน โดยมุมกล้องจะแทนสายตาของคนดูที่ยืนอยู่ข้างหลังตัวละครเพื่อทำให้คนดูรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละครที่มีความแปลกแยกกับสถานที่



ภาพที่ 5.38 แสดงภาพตัวอย่างมุมแทนสายตาคนดูในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”

(2) ขนาดภาพ

การกำหนดภาพในการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีลักษณะสำคัญ เพราะเป็นการใช้กล้องเพื่อโน้มน้าวความสนใจเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม โดยขนาดภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์มีหลากหลาย แต่ในประเด็นเรื่องความแปลกแยก มีขนาดภาพที่สื่อความหมายเด่นชัด อยู่ 2 รูปแบบ ดังนี้

1. **ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU)** เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดที่ชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงทางแววตาและสีหน้า ภาพที่นำมาใช้จะเป็นภาพระยะใกล้ที่นำคนดูให้เข้าไปสำรวจความรู้สึกของตัวละครอย่างใกล้ชิดเมื่อตัวละครตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก” เมื่อตัวละครต้นเดินออกมาสำรวจพื้นที่ใหม่ที่คาดฟ้าของโรงแรมที่เขาย้ายมาพักอาศัย ขนาดภาพระยะใกล้ทำให้เห็นถึงสีหน้าและอารมณ์ความแปลกแยกและไม่คุ้นชินกับพื้นที่คล้ายกับการเป็น “คนนอก” ที่กำลังทำความรู้จักกับสถานที่ใหม่



ภาพที่ 5.39 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”

อีกตัวอย่างการนำเสนอภาพระยะใกล้จากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แอปเปิ้ล” ที่นำเสนอภาพความรู้สึกของตัวละครที่มีความแปลกแยกกับสังคม หลังจากผ่านเรื่องราวการสูญเสียสายสัมพันธ์ทางสังคมจากเพื่อนและคนที่แอบชอบ จึงทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกและคิดว่าไม่อาจลืมความทรงจำเหล่านี้ไปได้ การนำเสนอภาพระยะใกล้นี้ ทำให้คนดูเข้าใจอารมณ์ของตัวละครที่ต้องเผชิญกับความแปลกแยกและรับรู้ถึงความทุกข์จากความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละคร



ภาพที่ 5.40 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แอปเปิ้ล”

2. ภาพระยะไกล (Long Shot/LS) เป็นภาพที่มีขนาดไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจมีความหมายตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) จนถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า ในภาพยนตร์เลือกภาพระยะไกลมาใช้ เมื่อต้องแสดงให้เห็นถึงสภาวะทางสังคมที่ตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์ หรือความรู้สึกที่ตัวละครแปลกแยกจากสังคม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก” ที่นำเสนอภาพตัวละครยืนอยู่ในระยะไกล โดยมีฉากหลังเป็นบ้านเก่าของนา เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกของตัวละครกับพื้นที่ที่มีความหมายว่าคนนอกไม่อาจเป็นหนึ่งเดียวกับคนในพื้นที่ได้



ภาพที่ 5.41 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้” เมื่อตัวละครแมรีเปิดเผยความรู้สึกชอบต่อเอ็มและถูกปฏิเสธสายสัมพันธ์ ตัวละครจึงรู้สึกผิดหวัง จึงแยกตัวออกไปอยู่อย่างโดดเดี่ยวและเกิดความรู้สึกแปลกแยกต่อสังคมที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับคนที่ชอบได้ ภาพการยืนหันหลังอย่างโดดเดี่ยวของแมรีในระยะไกล แสดงให้เห็นถึงสภาวะแปลกแยกที่ตัวละครรู้สึก



ภาพที่ 5.42 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” แสดงถึงความแปลกแยกของตัวละครจากสังคม ภาพระยะไกลของป่าเจนนีที่กำลังนั่งมองเด็กเล่นฟุตบอลกันในสนามฟุตบอลที่อยู่ในระหว่างการก่อสร้าง แสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกของตัวละครที่กำลังนั่งมองดูเด็กรุ่นใหม่กำลังเล่นฟุตบอลกันอย่างสนุกสนาน แต่ตัวละครนั่งอยู่นอกพื้นที่สนามด้วยอาการปริศนาเพื่อค้นหาความจริง สะท้อนนัยยะมุมมองทางการเมืองภายในจังหวัดขอนแก่นที่ตัวละครกำลังวิเคราะห์หาความจริงที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 5.43 แสดงภาพตัวอย่างขนาดภาพระยะไกลในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

(3) เทคนิคการจัดแสง

การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกที่เลือกมาศึกษา ผู้วิจัยพบเทคนิคการจัดแสงด้วยการจัดฉากกลางวันโดยใช้แสงต่ำ (Low-Key Lighting) ที่มีลักษณะการจัดแสงต่ำ อึมครึม ไม่สว่างจ้า เผยให้เห็นความพร่ามัวและไม่ชัดเจน เปรียบเสมือนการตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” จะเห็นได้ว่าการจัดแสงในช่วงเวลากลางวันเมื่อผู้ป่วยอยู่ในโรงพยาบาล สะท้อนอารมณ์ของตัวละครเมื่อตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก



ภาพที่ 5.44 แสดงภาพตัวอย่างการจัดแสงต่ำในภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้” ที่การจัดแสงของเรื่องมีลักษณะที่เป็นแสงต่ำสะท้อนสภาวะของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



ภาพที่ 5.45 แสดงภาพตัวอย่างการจัดแสงต่ำในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้”

(4) การใช้เทคนิคตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือ การตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่างๆ โดยการตัดต่อต้องเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละ Shot ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือ จะตัดตรงไหนและจะต่อกับภาพ

อะไร นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไร เช่น ตัดชนธรรมดา การใช้ภาพจาง ซ้อน จางเข้า จางออก หรือการกวาดภาพ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยศึกษาพบว่า มีการใช้วิธีการตัดต่อแบบ Shot ยาวๆ ให้คนดูเกิดความสงบเงียบเพื่อสังเกตตัวละครที่มีความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” ฉากที่เปิดตัวละครป่าเจนอนอย่างชัดเจน คือ ฉากที่ป่าเจนอนเดินไปที่ห้อง โดยคนดูจะเห็นตั้งแต่ภาพเฟรมเปล่าที่ยาวไปจนถึงป่าเจนอนเดินหันหลังผ่านไป แสดงความต่อเนื่องของภาพให้เกิดความสงบเงียบเพื่อให้เห็นถึงสังเกตถึงความแปลกแยกของตัวละครในท่วงท่าการเดินที่ใช้ไม้เท้าค้ำยันประกอบกับขนาดเท้าที่ไม่เท่ากัน ซึ่งแสดงถึงความแปลกแยกทางร่างกายของตัวละคร หรือในช่วงฉากก่อนจบเรื่องที่ตัวละครนั่งมองเด็กเล่นบอลในสนามฟุตบอลที่อยู่ในระหว่างการก่อสร้าง และตัดสลับภาพหน้าของป่าเจนอนพยายามลืมตา กว้างๆ เพื่อมองขึ้นจากฝันและมองหาความจริง ในฉากนี้ก็จะเห็นเทคนิคการตัดต่อที่ทิ้งท้ายลักษณะท่าทางป่าเจนอนลืมตามองหาความจริง Shot ยาวๆ ก่อนปิดจบ เพื่อให้คนดูได้เห็นถึงลักษณะของตัวละครที่กำลังรู้สึกแปลกแยก

(5) สัญลักษณ์ทางด้านเสียง

การนำเสียงมาใช้เพื่อสื่อสารความหมายโดยเน้นให้ภาพและบรรยากาศ ในภาพยนตร์มีความสำคัญขึ้น โดยเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีหลากหลายประเภท เช่น ดนตรี, บทเพลงและเสียงประกอบ จากการศึกษาตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก ผู้วิจัยพบว่า มีการนำสัญลักษณ์ทางด้านเสียงมาใช้สนับสนุนอารมณ์ของตัวละครเพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามถึงบรรยากาศ ความแปลกแยกที่ปรากฏขึ้นกับตัวละคร ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สัญลักษณ์ทางเสียงกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.11

แสดงขอบของการสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงและการสื่อความหมายในตระกูล ภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของการสื่อสารใน ระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
สัญลักษณ์ทางเสียง		
1. เสียงจากเครื่องดนตรี	การใช้เสียงดนตรีเพื่อเน้นความรู้สึกเศร้าของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก	แมรี อีส แฮปปี้ๆ โรงแรมต่างดาว
2. เสียงบรรยากาศ	การใช้เสียงบรรยากาศของสถานที่เพื่อทำให้	เมืองเหงาซอมนรัก

	คนดูรู้สึกถึงความแปลกแยกของตัวละคร	รักที่ซ่อนแก่น
3. เพลงประกอบ	การใช้เพลงประกอบเพิ่มความเข้มข้นของฉาก เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแปลกแยก เช่นเดียวกับตัวละคร	เมืองเหงาซ่อนรัก แมรี อีส แฮปปี้ๆ

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขนบการสื่อความหมาย ในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของลักษณะทางด้านเสียงจากตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก จนได้ ลักษณะขนบที่สำคัญ 3 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เสียงจากเครื่องดนตรี คือ เสียงดนตรีทุกชนิดที่นำมาใช้เพื่อสร้าง บรรยากาศและความรู้สึกของตัวละคร โดยดนตรีที่นำมาใช้จะสะท้อนความรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยวของตัวละคร ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ” ที่ตัวละครแมรีรู้สึกโดดเดี่ยวเมื่อนำดอกไม้ไปวางไว้อาลัยตรงพื้นที่ที่ซูริเสียชีวิต จะมีเสียงเครื่องดนตรีเปียโนประกอบสะท้อนอารมณ์เศร้าของตัวละครที่สูญเสียเพื่อนสนิทไป



ภาพที่ 5.46 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้ๆ”

อีกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ที่ใช้เสียงเครื่องดนตรี บรรเลงเพลงคลาสสิกสะท้อนอารมณ์ความแปลกแยกของตัวละครโลล่า หลังจากที่ถูกลักขโมยสัมพันธ์ กับเสียงที่ใช้ความรุนแรงตบหน้าและเพลงยังสะท้อนอารมณ์แปลกแยกของตัวละครที่ต้องทรมาณกับการถูกบังคับให้สัมผัส ที่อวัยวะเพศของเสีย



ภาพที่ 5.47 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

2. เสียงบรรยากาศ คือ การนำเสียงบรรยากาศสถานที่จริงมาปรับแต่งเพื่อใช้ประกอบความรู้สึกของตัวละครสอดคล้องกับภาพที่นำเสนอ โดยเสียงบรรยากาศที่ใช้จะสะท้อนถึงความเปลี่ยวเหงาและโดดเดี่ยว ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” ที่มีการนำเสียงบรรยากาศยามเช้าที่ประกอบด้วยเสียงแมลงและเสียงนกร้องแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศเปลี่ยวเหงาในเมือง



ภาพที่ 5.48 แสดงภาพตัวอย่างการใช้เสียงบรรยากาศประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”

3. เพลงประกอบ คือ การนำเพลงประกอบที่เข้ากับเนื้อหาของภาพยนตร์มาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมหรือเข้าใจความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยเพลงที่นำมาใช้จะแทนความหมายความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาของตัวละครในเรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” ที่ใช้เพลง 20202 ของศิลปิน ชีร์ ไซยเดช มาประกอบการเล่าเรื่อง โดยส่วนหนึ่งของเนื้อเพลง มีรายละเอียดดังนี้

อาจเป็นเพราะรักที่สุดใจ หากแต่เป็นรักไม่สมใจ
อาจเป็นเพราะเทให้หมดใจ หากแต่ไม่รู้ ไม่สใจ

ใจโดนตั้งคลื่นซัด แล้วพัดไปไกลสุดตา
 ใจโดนตั้งลมพัด แล้วพัดไปไกลสุดฟ้า
 ไม่หวนคืนมา
 อารมณ์น้อยๆ ของคนเดียวตาย ไม่คิดเคยทำร้ายใคร
 กับใจน้อยๆ ที่ล้มลงไป ไม่หวังให้ใครให้คืน
 แค่เพียงเธอให้อย่างนั้นอยู่คนเดียว จะนอนหลับฝันอยู่คนเดียว
 แค่นั้นๆ นั้นแค่นั้นเดียว ไม่ยอมตื่น

วิเคราะห์เนื้อเพลงจะเห็นได้ถึงความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาและความผิดหวังจากการถูกตัดสายสัมพันธ์ของตัวละคร “... อาจเป็นเพราะรักที่สุดใจ หากแต่เป็นรักไม่สมใจ ...” ที่แสดงให้เห็นถึงความผิดหวังในเรื่องความรักของตัวละคร ประกอบกับการบรรยายเกี่ยวกับความรู้สึกของตัวละครที่มีความ โดดเดี่ยวและปรารถนาจะเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ให้คงอยู่ไปเป็น “รักนิรันดร์” จากเนื้อหาของเพลง “... อารมณ์น้อยๆ ของคนเดียวตาย ไม่คิดเคยทำร้ายใครกับใจน้อยๆ ที่ล้มลงไป ไม่หวังให้ใครให้คืน...” จึงทำให้การนำเพลงมาประกอบบรรยายถึงความรู้สึกของตัวละครที่มีเกิดความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาและมุ่งหวังเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยการมีความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

5.2.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมนั้น คือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกปรารถนาหรือสามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้าถึงเป้าหมาย ซึ่งในที่นี้ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์เหล่านี้อย่างตั้งใจ ในการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดเป็นอารมณ์ต่างๆ มักประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางกายภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง โดยทั้งสองอย่างนี้เมื่อนำมาใช้รวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการรับสารของผู้ชม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.12

แสดงขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมและการสื่อความหมายในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. อารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์	การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรัก โรแมนติกที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครสามารถ	เมืองเหงาซ่อนรัก แมรี่ ฮิส แฮปปี้

ติดแบบชั่วคราว	เชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมใน ระยะเวลาชั่วคราว	รักที่ซ่อนแก่น
2. อารมณ์ความแปลกแยก	การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความ แปลกแยกเมื่อตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์	เมืองเหงาซ่อนรัก แมรี อีส แฮปปี้ๆ โรงแรมต่างดาว

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมจากตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกทั้ง 4 เรื่อง พบลักษณะชนบที่สำคัญ 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.6.1 อารมณ์ความรัก

การเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ความรัก โรแมนติกเมื่อตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมติด และกำจัดความแปลกแยกได้ โดยการเร้าอารมณ์จะแสดงให้เห็นถึงการกระทำของตัวละครที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดคล้ายกับการมีความรัก โรแมนติกในระยะเวลาเพียงชั่วคราว ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก” ที่การเร้าอารมณ์ความรักของตัวละครจะมีการใช้เพลงประกอบฉากที่ตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมติดและขับรถมอเตอร์ไซด์ไปเที่ยวด้วยกัน ประกอบการใช้ภาพเล่าเรื่องที่นำเสนอถึงความรักที่สวยงามโดยมีพื้นหลัง เป็นภาพบรรยากาศธรรมชาติ



ภาพที่ 5.49 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ความรักด้วยการใช้เสียงเพลงประกอบในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก”

5.2.6.2 อารมณ์ความแปลกแยก

การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง ทั้งสัญลักษณ์ภาพและเสียงในการนำเสนออารมณ์ของตัวละครเพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์แปลกแยกของตัวละครหลังจากที่ถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคม โดยการนำเสนอภาพตัวละครที่อยู่อย่างโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาท่ามกลางผู้คนหรือบรรยากาศที่ตัวละครไม่เป็นส่วนหนึ่งกับพื้นที่นั้นๆ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก” เมื่อตัวละครรู้สึกว่าถูกตัดสายสัมพันธ์ ตัวละครจึงเลือกเดินไปทั่วชายหาดเพียงลำพังโดยมีเสียงคลื่นกระทบฝั่งประกอบภาพเพื่อแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกของตัวละคร กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 5.50 แสดงภาพตัวอย่างการเร้าอารมณ์ความแปลกแยกด้วยภาพและเสียงในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์นรัก”

5.2.7 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (Ideology)

อุดมการณ์ (Ideology) หมายถึง การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกว่าทำหน้าที่ ให้คำอธิบายของสภาวะความแปลกแยกที่ปรากฏในสังคมว่าเป็นอย่างไร โดยการอธิบายจะเริ่มจากการให้คำนิยามของความแปลกแยก ไปจนถึงการบอกสาเหตุ ประเภท ผลลัพธ์และวิธีจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์อุดมการณ์ในกรณีของตระกูลภาพยนตร์ แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.13

แสดงการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

อุดมการณ์เรื่อง ความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
1. นิยามของความแปลก	การให้ความหมายของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะ	พบในภาพยนตร์

แยก	ความแปลกแยก มีความโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา เมื่อตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม	ทุกเรื่อง
2. สาเหตุของความแปลกแยก	พฤติกรรมหรือการกระทำของตัวละครที่ทำให้ถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม เมื่อไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
3. ประเภทของความแปลกแยก	การจัดประเภทของความแปลกแยกที่เกิดขึ้นจากบริบทสังคมสมัยใหม่ของตัวละครที่มีความแปลกแยกจากสังคมและตนเอง	พบในภาพยนตร์ทุกเรื่อง



ตารางที่ 5.13

แสดงการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (ต่อ)

อุดมการณ์เรื่อง ความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์	ตัวอย่างหนัง
4. ผลลัพธ์ของความ แปลกแยก	การแสดงออกของตัวละครที่สื่อถึงความแปลกแยก เกี่ยวข้องกับ “การถดถอย” และ “การเข้า เกี่ยวข้อง”	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
5. วิธีจัดการความแปลก แยก	การจัดการกับความแปลกเพื่อทำให้หลุดพ้นจาก ความแปลกแยก	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางอุดมการณ์ได้ทำหน้าที่อธิบายถึงความแปลกแยกใน
ภาพยนตร์นอกกระแสที่คัดเลือกมาศึกษาทั้ง 4 เรื่องโดยผู้วิจัยได้พบลักษณะที่สำคัญของความแปลก
แยก 5 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.7.1 นิยามของความแปลกแยก

การให้ความหมายของความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยผู้วิจัย
ได้พบว่า ภาพยนตร์ได้นำเสนอานิยามของความแปลกแยกว่าเป็นสภาวะของตัวละครเป็นปัจเจกชนผู้
โดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา และถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคม ตัวอย่างเช่น “ตุล” อดีตดาราดังที่เชื่อว่า
ตนเองเป็นมนุษย์ต่างดาว และ “ไลล่า” เด็กนักเรียนหญิงที่มีแผนแก้แค้นเสียที่มาซื้อบริการจาก
ภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”, “ต้น” สถาปนิกผู้หนีความรักจากกรุงเทพฯ ไปคุมงานอยู่ที่ตะกั่ว
ป่า จากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” และ “แมรี่” เด็กนักเรียนหญิงที่รู้สึกโดดเดี่ยว เมื่อสูญเสีย
ความสัมพันธ์กับคนรักและเพื่อนสนิท จากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี่ อีส แฮปปี้ๆ” และสุดท้าย “ป่าเจเน”
หญิงวัยเกษียณที่กลับมาเป็นอาสาสมัครเพื่อดูแลทหารคนหนึ่งที่ไม่ได้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ
ตนเอง จากภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น”

5.2.7.2 สาเหตุของความแปลกแยก

การบอกเล่าเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือการกระทำของตัวละครที่ทำให้ถูกตัด
ขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและเห็นใจ ในความรู้สึกของตัวละคร ผู้วิจัยได้พบ
ความแปลกใหม่เกี่ยวกับสาเหตุความแปลกแยก 2 รูปแบบ คือ

(1) แปลกแยกเพราะไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้

ตัวละครแสดงถึงสาเหตุของความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละครผ่านการ
การเล่าถึงบริบทสังคมที่ตัวละครได้พบเจอและ ไม่สามารถปรับตนเองให้เข้ากับสังคมใหม่ที่อยู่ได้

ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” ที่ต้นเพ็งย้ายไปทำงานที่อ.ตะกั่วป่าครั้งแรกและยังไม่สามารถปรับตัวกับสังคมท้องถิ่นของที่นี่ได้ จึงทำให้ต้นรู้สึกแปลกแยกดูได้จากบทสนทนาของต้นกับเพื่อนร่วมงาน

เพื่อน : ...ว่าแต่ว่าคุณพักที่ไหน

ต้น : อยู่ในเมืองพี

เพื่อน : ฮะ ทำไมคุณไม่หาที่พักใกล้ๆ แถวนี่ล่ะ

ต้น : มันแพง

เพื่อน : โห นี่แต่งตัวออกจะหล่อขนาดนี้ คนกรุงเทพฯ ไม่น่ามีปัญหาเกี่ยวกับราคาที่พัก ผมคิดว่าเมืองเล็กๆ แบบนี้ผมไม่แน่ใจว่าคุณจะอยู่ได้รีเปล่านะ มันน่าเบื่อ

ต้น : ผมชอบนะ มันเงียบดีอะ

วิเคราะห์จากบทสนทนายาระหว่างต้นกับเพื่อนร่วมงานจะเห็นว่าต้นเพิ่งมาใหม่ และมีลักษณะการแต่งตัวและวิถีชีวิตแตกต่างกับคนท้องถิ่น จึงทำให้เพื่อนร่วมงานที่เป็นคนท้องถิ่นถึงกลับกลัวว่าต้น จะอยู่เมืองเล็กๆ ที่แสนน่าเบื่ออย่างนี้ไม่ได้ ความแปลกแยกของต้นจึงมีที่มาจากสาเหตุของการไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมที่อยู่ใหม่ได้



ภาพที่ 5.51 แสดงภาพตัวอย่างสาเหตุความแปลกแยกของตัวละครที่ไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ในภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก”

(2) แยกแยกเพราะสังคมทิ้งให้โดดเดี่ยว

ตัวละครแสดงถึงสาเหตุที่เกิดความแปลกแยกกว่ามาจากการที่ถูกทิ้งให้อยู่อย่างโดดเดี่ยวในสังคม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้” ที่ตัวละครแมรีรู้สึกโดดเดี่ยวแปลกแยก จนต้องไปเล่าอาการแปลกๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเองให้อาจารย์ที่โรงพยาบาลฟัง

แมรี : อาจารย์คะคือ อาการมันแบบ หัวมันแปลกๆ นะคะ มันคิดอะไรก็ไม่รู้อะคะ

อาจารย์ : อืม ก็ธรรมดาอะ ไม่มีอะไรผิดปกติ

แมรี : หนูเหมือนแบบคอนโทรลอะไรไม่ได้เลยอะคะ

อาจารย์ : อืม ปกติคนเรามันก็ควบคุมอะไรไม่ได้หรอกนะ บางทีครูก็เป็น... ครูรู้ว่าหนู
เศร้านะ แต่ยังไงคนเราต้องนอนให้ครบ 8 ชม.นะจ๊ะ แล้วโลกก็จะกลับมา
สดใสเหมือนเดิม

วิเคราะห์จากบทสนทนาระหว่างแมรีกับครูหลังที่แมรีได้เผชิญกับ
สถานการณ์ต่างๆ ในชีวิต ทั้งอึดอัดจากความรักและสูญเสียเพื่อนสนิทคนสำคัญไป ทำให้สภาวะทาง
จิตใจของแมรีไม่ปกติ แมรีมีความเศร้าเป็นอย่างมากและไม่รู้จะไปปรึกษาใครได้เพราะเธอสูญเสียสาย
สัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนสนิทคนสำคัญอย่างซุริไปแล้ว ทำให้แมรีรู้สึกแปลกแยกเพราะถูกทิ้งให้โดด
เดี่ยว

5.2.7.3 ประเภทของความแปลกแยก

การแบ่งประเภทของความแปลกแยก โดยพิจารณาจากแนวคิดเรื่อง
ความแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์ประเภทของความแปลกแยกในกรณีของภาพยนตร์นอกกระแสจะ
มีความแตกต่างกับภาพยนตร์กระแสหลัก โดยการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์จะมุ่งเน้นประเด็น
การนำเสนอปัญหาของระบบสังคม ทั้งในแง่การเมืองและเศรษฐกิจ ทำให้การแบ่งประเภทของความ
แปลกแยกจะมุ่งเน้นประเภทความแปลกแยกจากสังคมและตนเอง ตามรายละเอียดที่แสดงในตาราง
ต่อไปนี้

ตารางที่ 5.14

แสดงการแบ่งประเภทของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ประเภทของ ความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายที่ปรากฏในหนัง	ตัวอย่างหนัง
1. แปลกแยกจากสังคม	ตัวละครรู้สึกแปลกแยกต่อกฎเกณฑ์ของสังคมที่ ถูกกำหนดให้ปฏิบัติตามผู้มีอำนาจมากกว่า	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง
2. แปลกแยกจากตนเอง	ตัวละครรู้สึกว่าตนเองโดดเดี่ยว ไร้ที่พึ่งหรือสาย สัมพันธ์ใดๆ ให้เกาะเกี่ยวยึดโยง จึงเกิดความ แปลกแยกจากตนเอง	พบในภาพยนตร์ ทุกเรื่อง

จากตารางแสดงการแบ่งประเภทของความแปลกแยกที่ปรากฏใน
ภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้พบประเภทของความแปลกแยกเพียง 2 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

(1) ประเภทความแปลกแยกจากสังคม

พิจารณาจากพฤติกรรมหรือความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกแปลกแยกกับสังคม โดยวิจัยพบความแปลกใหม่ของประเภทความแปลกแยกจากสังคม 4 รูปแบบ ดังนี้

1. ความแปลกแยกจากการย้ายถิ่นที่อยู่ใหม่ หมายถึง ตัวละครเกิดความแปลกแยกเมื่อต้องย้ายถิ่นที่อยู่อาศัยใหม่ ทำให้ตัวละครไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมในสถานที่ใหม่ได้ จึงเกิดความรู้สึกแปลกแยก จากตัวอย่าง ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก” ที่แสดงให้เห็นถึงตัวละคร “ต้น” สถาปนิกที่ย้ายถิ่นที่อยู่จากกรุงเทพฯ มาทำงานอยู่ที่อ.ตะกั่วป่า เมื่อย้ายมาที่ใหม่ จึงเกิดความรู้สึกแปลกแยกกับสถานที่ จนเกิดความเปลี่ยวเหงาที่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้ เพราะคนในพื้นที่ต่างมองว่าเขาเป็น “คนนอก” สัญญะของความเป็นคนนอก คือความได้ถึง ความแปลกแยกจากการแบ่งกลุ่มทางสังคมที่มีการแบ่งคนพื้นที่เป็นคนใน และคนต่างถิ่นเป็นคนนอก

2. ความแปลกแยกจากการไม่ทำตามกฎระเบียบของสังคม หมายถึง ตัวละครเกิดความแปลกแยกกับสังคม เมื่อไม่ยอมทำตามกฎระเบียบที่สังคมกำหนดไว้ ทำให้ตัวละครเกิดความแปลกแยก จากตัวอย่าง ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้” ที่ตัวละครเกี่ยวกับอาจารย์เรื่องการทำหนังสือรุ่น และตัวละครถูกอาจารย์ตำหนิที่ละเมิดกฎระเบียบของโรงเรียนที่กำหนดไว้

แมรี : นี่อาจารย์ทำหนังสือรุ่นที่หนูคิดไว้ทั้งหมดแล้ว อาจารย์รู้ตัวรีเปล่า

อาจารย์ : เราไม่อนุญาตให้เธอแสดงความคิดเห็นนะ ลืมไปแล้วหรือ

วิเคราะห์จากบทสนทนา เมื่อแมรีเถียงกับอาจารย์ที่ถือเป็นตัวแทนผู้คุมกฎระเบียบทางสังคมในโรงเรียน และถูกอาจารย์ลงโทษเมื่อแสดงความคิดเห็นด้วยการจับแมรีขังไว้ในห้องมืด จึงทำให้สายสัมพันธ์ทางสังคมของแมรีถูกตัดขาด ทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกจากสังคมเมื่อละเมิดกฎที่โรงเรียนกำหนด



ภาพที่ 5.52 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แฮปปี้”

(2) ประเภทความแปลกแยกจากตนเอง

พิจารณาจากพฤติกรรมหรือความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกแปลกแยกกับตัวเองเมื่อเริ่มมองว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือมีความสำคัญใดๆ ต่อสังคม จึงทำให้ตัวละครรู้สึกถึงความแปลกแยกจากตนเอง ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ที่ตัวละครตุลหายออกไปจากบ้านด้วยตนเองและเชื่อว่าตนเองเป็นมนุษย์ต่างดาว วิเคราะห์ถึง นัยยะของการหนีออกไปจากบ้านแสดงถึงความแปลกแยกจากตัวเองที่มองว่าตนเองไม่มีความสำคัญกับครอบครัวจึงหนีออกไปจากบ้านที่อยู่อาศัย ประกอบกับการเชื่อว่าตนเองเป็นมนุษย์ต่างดาว ยิ่งแสดงถึงน้ำหนักรู้สึกของตัวละครที่พิจารณาว่าตนเองไม่มีคุณค่าพอที่จะอยู่ทั้งในบ้านและสังคมของโลกใบนี้ ทำให้ตัวละครหนีออกไปเพื่อต้องการหาทางติดต่อสื่อสารและทำภารกิจบางอย่างกับคนในสังคมอื่นหรือมนุษย์ต่างดาวเพื่อสร้างคุณค่าให้กับตนเอง นัยยะของการคิดว่าตนเองเป็นมนุษย์ต่างดาว สะท้อนถึงความแปลกแยกของตนเองที่เชื่อว่ามียุคโลกที่เห็นคุณค่าของตัวเองและจะทำให้เขาสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้มากกว่าการอาศัยอยู่ในโลกปัจจุบัน



ภาพที่ 5.53 แสดงภาพตัวอย่างความแปลกแยกจากตนเองในภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว”

5.2.7.4 ผลลัพธ์ของความแปลกแยก

พฤติกรรมของตัวละครที่สื่อถึงความแปลกแยกที่เกิดขึ้น โดยตัวละครจะมีการแสดงออกในรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งพฤติกรรมและความคิดโดยการกระทำนั้นจะเกี่ยวโยงบนเส้นต่อเนื่องที่โยงระหว่างข้อของ “การถดถอย” และ “การเข้าเกี่ยวข้อง” ทั้งนี้การวิเคราะห์ผลลัพธ์ของความแปลกแยกในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.15

แสดงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

ผลลัพธ์ของ ความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในหนัง	ตัวอย่างหนัง
1. แก่แค้น	ตัวละครมุ่งทำลายล้างระบบที่ก่อให้เกิด ความแปลกแยกด้วยการตัดสินใจแก่แค้น	โรงแรมต่างดาว
2. ถดถอย	ตัวละครยอมจำนนด้วยการถอนตัวออกจาก ระบบสังคมด้วยการปลงมากกว่าการยอม ทำตามหรือโต้กลับ	รักที่ซ่อนแก่น แมรี อีส แสบป๊า เมืองเหงาซ่อนรัก
3. ยอมตาม	ตัวละครยินยอมทำตามต่อหน้าสาธารณชน ด้วยการมีความรัก เพื่อให้สอดคล้องกับ ระบบ	เมืองเหงาซ่อนรัก

จากตารางที่แสดงถึงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูล
ภาพยนตร์แปลกแยก ผู้วิจัยได้พบผลของความแปลกแยกที่แบ่งเป็น 3 รูปแบบ รายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) แก่แค้น

ตัวละครมุ่งกระทำเพื่อทำลายระบบด้วยการดำเนินกิจกรรมต่อต้าน
คัดค้านประท้วงหรือแก่แค้น ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ตัวละครไล่ล่ากับวิคก็ร์ร่วมกันแก่
แค้นเสียด้วยการทรمانทั้งร่างกายและจิตใจเพื่อตนเองและเพื่อนที่เคยถูกทำร้ายจากเสีย การที่ตัว
ละครตัดสินใจมาแก่แค้นแสดงถึงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่ตัวละครได้รับจากสังคมและตัวผลักดัน
ให้ตัวละครต้องการทำลายระบบทั้งด้วยการแก่แค้น เพื่อให้ตัวเองอยู่ในสังคมได้โดยไม่ต้องตกอยู่ใน
สภาวะความแปลกแยกอีกต่อไป

(2) ถดถอย

ตัวละครเลือกที่จะยอมถอยห่างด้วยการเก็บตัวเพื่อ ลดช่องว่างระหว่าง
สังคมของความเป็นจริงกับสังคมที่ตัวละครคิดวาดฝันไว้ โดยตัวละครจะแสดงถึงพฤติกรรมที่ดูมีท่าที
ปลงตกกับชีวิตและย้อนกลับไปนึกถึงความทรงจำที่มีความสุขหรือภาพฝันเพื่อหลีกหนีให้ตนเองอยู่
ในสังคมต่อไปได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ซ่อนแก่น” เมื่อป่าเจเนค้นพบความจริงของสาเหตุ
ที่ทหารลับไม่ยอมตื่น จึงทำให้ป่าเจเนได้แต่ยอมถอยห่างให้สิ่งเหล่านั้นและนั่งลงเพ่งมองหาความจริง
หรือตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซ่อนรัก” เมื่อตัวละครต้น ตัดสินใจยอมถอยออกจาก

ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตนเองกับนาด้วยการตัดสินใจโทรหาแฟนเก่า และบอกว่าจะย้ายกลับไปหาที่กรุงเทพฯ เพื่อลดความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในฐานะที่เป็นคนนอกพื้นที่

(3) ยอมตาม

ตัวละครแสดงท่าที่ยินยอมต่อหน้าสาธารณชนว่าสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยการมีความรัก เพื่อให้สอดคล้องกับระบบและอยู่ต่อไปในสังคมได้อย่างมีความสุข ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” เมื่อตัวละครต้นเริ่มรู้สึกถึงความแปลกแยกกับการเป็นคนนอกที่เกิดขึ้น จึงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมเชื่อมต่อกับนาที่เป็นคนท้องถิ่น เพื่อให้สามารถกำจัดความแปลกแยกและอยู่ในสังคมต่างถิ่นต่อไปได้ แต่สิ่งที่ทำให้เห็นชัดว่าต้นไม่รู้สึกพิเศษอะไรกับนา เมื่อตัวละครตัดสินใจโทรไปขอคืนดีกับแฟนเก่าและสัญญาว่าจะกลับไปหาที่กรุงเทพฯ โดยไม่สนใจความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับนา จึงสรุปได้ว่าที่ผ่านมามีตัวละครใช้วิธีการยอมตามเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้

5.2.7.5 วิธีจัดการความแปลกแยก

แสดงถึงวิธีการจัดการกับปัญหาของตัวละครเพื่อทำให้หลุดพ้นจากความแปลกแยก อ้างอิงจากการศึกษาและค้นคว้าของอิริค ฟรอมม์ ที่ศึกษาหาวิธีที่มนุษย์จะสามารถสร้างความหมายให้กับชีวิต เพื่อหนีไปจากสภาวะความแปลกแยก ทั้งนี้การวิเคราะห์วิธีจัดการความแปลกแยกในกรณีของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก มีรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.16

แสดงวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

วิธีการกับ ความแปลกแยก	การสื่อสารความหมายในหนัง	ตัวอย่างหนัง
1. การมีความรัก	ตัวละครเลือกวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในชีวิต ด้วยการพยายามเข้าไปเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับคนอื่นเพื่อไม่ให้ตนเองรู้สึกแปลกแยกโดดเดี่ยว	รักที่ขอนแก่น เมืองเหงาซอว์รัก แมรี อีส แสบป๊า
2. การทำลาย	ตัวละครเลือกวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในชีวิต ด้วยการทำลายระบบที่เป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดความแปลกแยก	โรงแรมต่างดาว
3. การปลง	ตัวละครเลือกวิธีการปลงและรอเวลาทำให้การตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกบรรเทาความรุนแรง	รักที่ขอนแก่น แมรี อีส แสบป๊า

จากตารางที่แสดงถึงวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก ผู้วิจัยได้พบวิธีการจัดการความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ 3 รูปแบบ คือ

(1) การมีความรัก

ตัวละครเลือกวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในชีวิต ด้วยการพยายามเข้าไปเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับคนอื่นเพื่อให้ตนเองรู้สึกแปลกแยก โดดเดี่ยว ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แอปเปิ้ล” ที่ตัวละครแมรีแอบชอบนักเรียนชายต่างโรงเรียน จึงตัดสินใจไปสารภาพรักเพื่อสานต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมและทำให้ตัวละครกำจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในชีวิต



ภาพที่ 5.54 แสดงภาพตัวอย่างวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรักจากภาพยนตร์เรื่อง “แมรี อีส แอปเปิ้ล”

(2) การทำลาย

ตัวละครเลือกวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่ปรากฏในชีวิต ด้วยการทำลายระบบที่เป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดความแปลกแยก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “โรงแรมต่างดาว” ที่ไล่ล่ากับวิกกี้ แก่แก่นและหวังทำลายเสียที่ทำให้เธอและเพื่อนเกิดความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม

(3) การปลง

ตัวละครเลือกวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการปลงและรอให้เวลาช่วยทำให้การตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยกบรรเทาความรุนแรง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “รักที่ขอนแก่น” หลังจากที่บ้านเจนกลับมาสู่โลกปัจจุบัน บ้านเจนก็มานั่งมองเด็กเล่นฟุตบอลที่สนามด้วยการเพ่งตามองเพื่อทำให้เห็นความจริง นัยยะของการนั่งมองและใช้สายตาเพื่อเพ่งหาความจริง สะท้อนการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการปลงและรอเวลาเพื่อหวังให้ช่วยบรรเทาสภาวะความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

ผลการศึกษาที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกกรณีศึกษาตระกูลภาพยนตร์นอกกระแสด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) พบอุดมการณ์หลักที่ผู้วิจัยค้นพบจากการศึกษามีทั้งความเหมือนและความแตกต่างกับภาพยนตร์กระแสหลัก ใน

ส่วนที่เหมือน จะเป็นเรื่องการนำเสนออุดมการณ์เรื่องการมีความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยกและการหลีกหนี ในขณะที่ความแตกต่างพบว่า มีภาพยนตร์นอกกระแสบางเรื่อง นำเสนอประเด็นความแปลกแยกในเชิงอุดมการณ์ทางการเมืองเพื่อมุ่งเน้นการลุกขึ้นมาต่อต้านระบบมากกว่าภาพยนตร์กระแสหลัก การนำเสนอวิธีจัดการกับความแปลกแยกมีความหลากหลายมากกว่าแค่การยอมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อให้เข้ากับระบบสังคมส่วนใหญ่ มีการนำเสนอทางเลือกทั้งการลุกขึ้นมาต่อต้านเพื่อเปลี่ยนแปลงหรือทำลายระบบที่ทำให้มนุษย์ต้องตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก นอกจากนี้ยังมี การนำเสนอวิธีที่สะท้อนลักษณะของความเป็นไทย คือ การปลงและรอเวลาให้ช่วยบรรเทาสถานการณ์ให้ดีขึ้นในอนาคต รวมไปถึงผลลัพธ์ของการจัดการปัญหาความแปลกแยกด้วยการหลีกหนีว่าอาจจะมีปัจจัยอื่นที่ทำให้การหลีกหนีไม่ใช่คำตอบที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหาเมื่อตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม” ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยทั้งหมด 8 เรื่อง โดยแบ่งเป็นประเภทรูปแบบภาพยนตร์ที่ศึกษา 2 แบบ ดังนี้

1. ภาพยนตร์กระแสหลัก ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ, กวน มึน โฮ, ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ และแฟนเดย์... แฟนกันแค่วันเดียว
2. ภาพยนตร์นอกกระแส ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอว์รัก, แมรี่ อีส แสบปี่... แมรี่ อีส แสบปี่, รักที่ขอนแก่น และโรงแรมต่างดาว

ผู้วิจัยเริ่มจากการวิเคราะห์หาสูตร (Formula) ทั้งขนบ (Convention) และความแปลกใหม่ (Invention) ของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยก โดยใช้แนวคิดตามหลักของ โจ บาร์เกอร์ และ ปีเตอร์ วอลล์ ที่ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives Structure/Features) ตัวละคร (Character Typology) แก่นความคิด (Themes) ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene) การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal) และอุดมการณ์ (Ideology) เพื่อให้ได้สูตรทั้งขนบและความแปลกใหม่ของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกมาวิเคราะห์และทำความเข้าใจอุดมการณ์ความแปลกแยกที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

อย่างไรก็ตาม ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยก ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมาสรุปผลเพื่อนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จากนั้นจึงทำการอภิปรายผลจากข้อค้นพบที่ได้รับ โดยใช้แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการอธิบาย พร้อมทั้งนำเสนอประเด็นการศึกษาที่น่าสนใจสำหรับงานวิจัยในอนาคตโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษา “การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม” ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม รวมถึงวิเคราะห์อุดมการณ์ และศึกษาถึง “ขนบ” (Convention) และ “ความแปลก

ใหม่” (Invention) ของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาและสรุปผลเป็นไปตามรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

6.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

6.1.1.1 การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)

บทสรุปจากการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคมครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ขนบของการเริ่มเรื่องของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีการนำเสนอรูปแบบเดียวกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1

สรุปขนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขนบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
การเริ่มเรื่อง	การแนะนำตัวละคร	เริ่มต้นแนะนำตัวละครหลักของเรื่องที่อยู่อย่างเปลี่ยวเหงา เพราะไม่สามารถเชื่อมต่อกับสังคมได้ แสดงให้เห็นการดำรงอยู่อย่างแปลกแยกของตัวละคร	

6.1.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

บทสรุปจากการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคมครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีความเหมือนและแตกต่างกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2

สรุปขั้นตอนการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ชนบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
การพัฒนาเหตุการณ์	1. เดินเรื่องด้วยความตลก	การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นความตลกขบขันผสมกับความตลกเสียดสีเกี่ยวกับความแปลกแยกของตัวละครที่ปรากฏในสังคม	
	2. เดินเรื่องด้วยความแปลกแยก		การพัฒนาเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความแปลกแยกเมื่อถูกบังคับให้ทำตามสิ่งที่สังคมกำหนด
	3. เดินเรื่องด้วยความรัก	การพัฒนาเหตุการณ์ที่ตัวละครมีความรักที่ไม่สมหวังและพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยการมีความรัก	การพัฒนาเหตุการณ์ที่ตัวละครตกอยู่ในสถานะแปลกแยกและพยายามเชื่อมต่อกับสังคมด้วยการมีความรัก

6.1.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบว่า ชนบของการสร้างชั้นภาวะวิกฤติของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีรูปแบบเดียวกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.3

แสดงขอบของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและ
ภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
ชั้นวิกฤติ	การเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ ทางสังคมของตัวละคร	ตัวละครต้องให้คำตอบของ บทสรุปการเชื่อมต่อสาย สัมพันธ์ที่เกิดขึ้น	ตัวละครถูกตัดขาดจาก สายสัมพันธ์ทางสังคม
			ตัวละครเชื่อมต่อสาย สัมพันธ์ทางสังคมใหม่

6.1.1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอ
สถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบว่า ขอบของการสร้างชั้นภาวะคลี่คลาย ผู้วิจัยพบว่า ขอบ
ภาวะคลี่คลายของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างกัน จึงสรุป
รายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.4

แสดงขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลัก
และภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
ชั้นภาวะ คลี่คลาย	1. ยอมรับ	ตัวละครยอมเปลี่ยนแปลง ตนเองให้เข้ากับระบบเพื่อ เชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับ สังคม	ตัวละครยอมรับความ จริงว่าไม่สามารถ เชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับ สังคมได้
	2. ดิ้นรน		ตัวละครหาทางเชื่อมต่อ สายสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อ กำจัดความแปลกแยก

ตารางที่ 6.4

แสดงขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลัก และภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม (ต่อ)

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
	3. ต่อสู้		ตัวละครต่อสู้กับต้นเหตุที่ทำให้เกิดความแปลกแยก
	4. หลีกหนีความจริง	ตัวละครหนีออกไปจากระบบ (Reject) เพื่อปฏิเสธความจริงที่เกิดขึ้น	

6.1.1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบว่า ขอบของการยุติเรื่องราว ผู้วิจัยพบว่า ขอบการยุติเรื่องราวของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีรูปแบบเดียวกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.5

แสดงขอบของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) และการสื่อความหมายในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
ชั้นการยุติเรื่องราว	การจบปัญหาที่เกิดขึ้น	ตัวละครยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้เข้ากับระบบสังคมเพื่อความสุขสมหวัง	
		ตัวละครหลีกหนีความแปลกแยกที่เกิดขึ้น	
			ตัวละครปลงตกและทนอยู่กับความแปลกแยก
			ตัวละครลุกขึ้นต่อสู้เพื่อขจัดความแปลกแยก

6.1.2 ตัวละคร (Character Typology)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบขอบของตัวละครตามลักษณะประชากรศาสตร์ของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสปรากฏผลที่เหมือนและแตกต่างกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.6

แสดงขอบของตัวละครแปลกแยกจากลักษณะทางประชากรศาสตร์ ในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1. เพศ	ความแปลกแยกเกิดขึ้นกับทุกเพศ ทั้งชายและหญิงที่มีความอ้างว้างโดดเดี่ยวและถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม	
	2. อายุ	ตัวละครแปลกแยกจะมีช่วงอายุเฉลี่ยที่ประมาณ 30 ปี ซึ่งถือเป็นอายุที่เข้าสู่จุดเปลี่ยนของชีวิตตามที่สังคมกำหนด	ความแปลกแยกเกิดขึ้นกับคนหลายวัยที่ขาดการเชื่อมต่อกับสังคม
	3. อาชีพ	ตัวละครเป็นชนชั้นกลางที่มีอาชีพอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมายแต่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมและเต็มไปด้วยความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยว	
	4. สถานภาพ	สถานภาพโสดแสดงถึงภาวะความเป็นปัจเจกชนของตัวละครที่เกิดความเหงาโดดเดี่ยวและรู้สึกแปลกแยกจากสังคม	

6.1.3 แก่นความคิด (Themes)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบขอบแก่นความคิด (Themes) ของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสปรากฏผลรูปแบบเดียวกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.7

แสดงขอบของแก่นความคิดในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะ
ความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์ กระแสหลัก	ภาพยนตร์ นอกกระแส
แก่นความคิด	วิธีการกำจัดความแปลก แยก	การมีความรัก	
		การหลีกเลี่ยงจากความแปลกแยก	
			การปลงและหวังว่า เรื่องราวในอนาคตจะดีขึ้น
			การต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลง สังคมรูปแบบใหม่

6.1.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะ
ความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En
Scene) มี 2 รูปแบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยช่วงเวลากลางวันและกลางคืน และสถานที่
(Place) ซึ่งประกอบด้วยสถานที่คุ้นเคยและสถานที่แตกต่างจากชีวิตประจำวันของภาพยนตร์กระแส
หลักและภาพยนตร์นอกกระแสปรากฏรูปแบบเดียวกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.8

แสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
เวลา (Time)	ช่วงกลางวัน	ตัวละครพบเจอกับความแปลกแยกในช่วงเวลากลางวัน เมื่อต้องพบเจอกับวิถีชีวิตประจำวันที่ซ้ำซากจำเจ	
	ช่วงกลางคืน	ตัวละครได้ทบทวนชีวิตและทดลองปรุงแต่งชีวิตอีกมุมขึ้นมาใหม่เพื่อกำจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น	
สถานที่ (Place)	สถานที่คุ้นเคย	สถานที่ที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวันทั่วไปที่แสดงถึงวิถีชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ “ติดกับ” อยู่ที่ไหนหนึ่ง เต็มไปด้วยความเปลี่ยวเหงา ไร้สายสัมพันธ์เชื่อมต่อกับสังคม	
	สถานที่แปลกใหม่	สถานที่ที่ตัวละครไม่คุ้นชินและทำให้ตัวละครได้ทบทวนตนเองเพื่อเปลี่ยนแปลงชีวิตให้ดีขึ้น โดยสามารถเป็นสถานที่ทั้งในประเทศและต่างประเทศ	

6.1.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่า มีขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน คือ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และสัญลักษณ์ทางด้านเสียงของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.9

แสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
สัญลักษณ์ทางด้านภาพ	1. มุมกล้อง	มุมเฝ้ามองจะถูกนำมาใช้แสดงความปรารถนาที่จะเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมของตัวละครที่มีความแปลกแยก	
		มุมแทนสายตาคนดูถูกนำมาใช้แทนสายตาของผู้ชมเพื่อชักจูงให้เข้าไปมีส่วนร่วมกับสถานการณ์ความแปลกแยกที่เกิดขึ้นกับตัวละคร	
	2. ขนาดภาพ	การใช้ภาพระยะใกล้ เมื่อต้องการให้คนดูเข้าไปสำรวจความรู้สึกของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก	
		การใช้ภาพระยะไกลเพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะของตัวละครที่แปลกแยกเมื่อถูกตัดขาดจากสายสัมพันธ์ทางสังคม	
3. การจัดแสง		การจัดแสงฉากกลางวันใช้แสงต่ำ (low-key lighting) อิมครีမ်และพร่ามัว สะท้อนสภาวะของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก	
		การจัดแสงนุ่ม (soft light) แสดงถึงความโรแมนติกของตัวละครเมื่อหลุดพ้นจากความแปลกแยก	
4. การใช้เทคนิคตัดต่อ		การใช้เทคนิคการตัดต่อด้วยการตัดสลับภาพสังคมกับตัวละคร เมื่อต้องการชี้ให้เห็นว่าตัวละครตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก	การใช้เทคนิคการตัดต่อด้วยการทิ้งภาพช็อตยาวเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของตัวละครที่มีความแปลกแยก

ตารางที่ 6.9

แสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม (ต่อ)

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
สัญลักษณ์ทางด้านเสียง	1. เสียงจากเครื่องดนตรี	การใช้เสียงดนตรีเพื่อเน้นความรู้สึกเศร้าของตัวละครที่ถูกยุติสายสัมพันธ์ทางสังคมและตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกโดดเดี่ยว	
	2. เสียงบรรยากาศ		การใช้เสียงบรรยากาศของสถานที่เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความแปลกแยกของตัวละคร
	3. เพลงประกอบ	การใช้เพลงประกอบเพื่อทำให้ผู้ชมเข้าใจความสุขของตัวละครที่เกิดขึ้นเมื่อเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้สำเร็จ	การใช้เพลงประกอบเพิ่มความเข้มข้นของฉากเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแปลกแยกเช่นเดียวกับตัวละคร
	4. เสียงบรรยายตัวละคร	การใช้เสียงบรรยายความรู้สึกของตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นโลกของตัวละครที่แปลกแยกจากสายสัมพันธ์ในสังคม	

6.1.6 วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience Appeal) ผู้วิจัยพบว่า มีขอบของการเร้าอารมณ์ของผู้ชมของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสปรากฏผลที่เหมือนและแตกต่างกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.10

แสดงขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ในภาพยนตร์กระแสหลักและ
ภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ขอบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม	1. อารมณ์ความรักเมื่อตัวละครเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ติดแบบชั่วคราว	การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรักโรแมนติกที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมในระยะเวลาชั่วคราว	
	2. อารมณ์ตลกขบขันเมื่อตัวละครต้องการเสียตีสื่อเพื่อตั้งคำถามกับสังคม	การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตลกเพื่อแทรกการตั้งคำถามกับปัญหาของความแปลกแยกในสังคม	
	3. อารมณ์เศร้าเมื่อตัวละครต้องกลับไปสู่ความแปลกแยก	การเร้าอารมณ์เศร้าเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสงสารตัวละครที่ต้องกลับไปเผชิญหน้ากับความแปลกแยกอีกครั้ง	
	4. อารมณ์ความแปลกแยก		การเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความแปลกแยกเมื่อตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์

6.1.7 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก (Ideology)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม ผู้วิจัยพบขอบของอุดมการณ์ (Ideology) ของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสปรากฏผลที่มีรูปแบบเดียวกัน จึงสรุปรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.11

แสดงชนบของอุดมการณ์ (Ideology) ในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอ
สภาวะความแปลกแยกในสังคม

มิติของ Genre	ชนบ	ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
อุดมการณ์	1. นิยามของความแปลก แยก	การให้ความหมายของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะ ความแปลกแยก มีความโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา เมื่อ ตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม	
	2. สาเหตุของความแปลก แยก	ตัวละครมีความแปลกแยกเพราะไม่สามารถปรับตัว เข้ากับสังคมได้ และถูกสังคมทิ้งให้โดดเดี่ยว เปลี่ยว เหงาเพียงลำพัง	
	3. ประเภทของความแปลก แยก	ตัวละครแปลกแยกจาก วัตถุ กระบวนการผลิต สังคมและตนเอง	ตัวละครแปลกแยกจาก สังคมและตนเอง
	4. ผลลัพธ์ของความแปลก แยก	ผลของความแปลกแยกที่ สร้างผลลัพธ์ให้ตัวละคร เปลี่ยนแปลงให้ สอดคล้องกับสังคมหรือ ถดถอยออกไปจากสังคม	ผลของความแปลกแยก ที่สร้างผลลัพธ์ให้ตัว ละคร แก่แค่นมุงทำลาย ล้างระบบ เปลี่ยนแปลง ให้สอดคล้องกับสังคม หรือถดถอยออกไปจาก สังคม
	5. วิธีจัดการความแปลก แยก	ตัวละครแสดงถึงวิธีการ จัดการกับความแปลก แยกด้วยการมีความรัก และการดื่มแอลกอฮอล์	ตัวละครแสดงถึงวิธีการ จัดการกับความแปลก แยกด้วยการมีความรัก การแก้แค้นและการ ปลง

6.2 อภิปรายผลงานวิจัย

6.2.1 ความสำคัญของการศึกษาภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นพื้นที่สำคัญในการแสดงออกให้เห็นถึง “อำนาจ” ในการประกอบสร้างสุนทรียะและโลกทัศน์ (กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 2552, น. 252) โดยศึกษาตามแนวคิดเรื่อง “ตระกูลหนัง” 2 ทิศทาง คือ Aesthetic Approach ที่ศึกษาหาความสัมพันธ์ของสุนทรียะองค์ประกอบภายในของ Genre และ Exchange Approach ที่ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับอุดมการณ์ผ่านการวิเคราะห์ความหมายด้วยสัญวิทยา ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาภาพยนตร์ไทยในปี พ.ศ. 2550-2559 เพราะเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสภาวะเศรษฐกิจและสังคม ที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดรัฐประหารในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2549 ทำให้ผู้คนกลับมาทบทวนตัวเองเกี่ยวกับการพัฒนาประเทศตามแนวคิดทันสมัย และเกิดพื้นที่ที่ขนานรับ “สื่อภาพยนตร์” ที่มีการนำเสนอแนวคิดความแปลกแยกในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมขึ้น และเนื่องจากจำนวนภาพยนตร์ไทยในยุคดังกล่าวมีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาเป็น 2 แบบ คือ กลุ่มภาพยนตร์กระแสหลักและกลุ่มภาพยนตร์นอกกระแส โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกความสำเร็จของรูปแบบภาพยนตร์ที่แตกต่างกันด้วยการวัด “รายได้” จากภาพยนตร์กระแสหลัก และการวัดด้วย “รางวัล” จากภาพยนตร์นอกกระแส

ผลของการศึกษากลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์ไทยทั้ง 2 แบบ แสดงให้เห็นถึงความเหมือนและแตกต่างของกลวิธีในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ทั้งในมิติสุนทรียะและอุดมการณ์ที่ถ่ายทอดผ่านการนำเสนอภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การศึกษาศิลปะภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกเกี่ยวกับความสำคัญ 2 ด้าน ด้านแรก อุตสาหกรรม จะเน้นไปในเชิงการศึกษาถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ทำให้เกิดการจัดระบบเศรษฐกิจของภาพยนตร์ การปรับเนื้อหาให้เข้ากับรูปแบบที่กำหนด และการพัฒนาผลงานให้เกิดความ “แปลกใหม่” ในตระกูลภาพยนตร์

และด้านความสำคัญต่อโลกวิชาการ เน้นไปที่การศึกษาเพื่อหาความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ที่เป็นมากกว่าความบันเทิง เช่น การเข้าใจส่วนประกอบแต่ละ Genre การเข้าใจขนบและความแปลกใหม่ของ Genre และการเข้าใจการแปรเปลี่ยนรูปแบบของ Genre

6.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมกับภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

จากการพิจารณาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัจจุบัน โดยเจาะลึกมาที่กรณีภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาเป็น 2 ประเภท คือ ภาพยนตร์กระแสหลัก และภาพยนตร์นอกกระแส โดยรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมกับภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกกระแสหลัก จะมีกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ทำให้เกิดการจัดระบบเศรษฐกิจของภาพยนตร์ด้วย

งบประมาณที่สูงกว่าภาพยนตร์นอกกระแส เพราะมีการจัดการอย่างเป็นระบบและมีนักแสดงที่เป็นดารามีชื่อเสียง จึงทำให้ภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกกระแสหลักสร้างความคาดหวังจากผู้ชมกลุ่มใหญ่ได้มากกว่า ด้วยงบประมาณการถ่ายทำที่สูงกว่าจึงสามารถยกระดับการถ่ายทำภาพยนตร์ให้น่าสนใจมากขึ้น เช่น การมีงบประมาณที่เพียงพอต่อการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ต่างประเทศ หรือการมีงบประมาณในการว่าจ้างดารามีชื่อเสียงมาดึงดูดผู้ชม ในส่วนของการปรับเนื้อหาให้เข้ากับรูปแบบที่กำหนด ภาพยนตร์กระแสหลักยังต้องปรับเนื้อหาเพื่อให้ออกแบบที่มากกว่าภาพยนตร์นอกกระแส เพราะการนำเสนอภาพยนตร์กระแสหลักจะต้องถูกใจคนหมู่มาก จึงทำให้การสร้างสรรคเนื้อหาอย่างไม่เป็นอิสระและเข้ากับรูปแบบที่กำหนดของตระกูลแปลกแยกทั้งหมด แตกต่างจากภาพยนตร์นอกกระแสที่สามารถสร้างเนื้อหาได้อย่างอิสระและออกแบบภาพยนตร์ให้เข้ากับรูปแบบที่กำหนดได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความพึงพอใจของคนดูส่วนมาก ในส่วนของการพัฒนาผลงานให้เกิดความ “แปลกใหม่” ภาพยนตร์กระแสหลักจะมีการพัฒนาผลงานให้เกิดความแปลกใหม่ได้น้อยกว่าภาพยนตร์นอกกระแส เพราะการจัดฉายภาพยนตร์กระแสหลักจะต้องยึดโยงกับรายได้ที่เป็นตัววัดผลความสำเร็จของภาพยนตร์ จึงทำให้โอกาสในการทดลองพัฒนางานที่มีความแปลกใหม่เกิดขึ้นน้อยกว่าภาพยนตร์นอกกระแส จะเห็นตัวอย่างของภาพยนตร์กระแสหลักในตระกูลแปลกแยก จะมีการผสมผสานรูปแบบของตระกูลภาพยนตร์ประเภทโรแมนติก ดราม่า และคอมเมดี้ แต่ภาพยนตร์นอกกระแสจะมีการสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ของการผสมผสานตระกูลมากกว่า ทั้งภาพยนตร์โรแมนติก แฟนตาซี ดราม่า ไซไฟ ระทึกขวัญ ฯลฯ รวมไปถึงภาษาภาพยนตร์ที่เล่าเรื่อง ภาพยนตร์กระแสหลักจะมีการใช้ภาษาหนึ่งในการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนมาก เมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์นอกกระแส

6.2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างโลกวิชาการกับภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

การศึกษาความสัมพันธ์เพื่อหาความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ในโลกวิชาการ ผู้วิจัยได้ค้นพบการเกิดขึ้นของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกที่มีการสร้าง “ขนบ” และ “ความแปลกใหม่” ที่มีลักษณะเฉพาะ ดังนี้

1. **โครงสร้างการเล่าเรื่อง** ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ 5 รูปแบบ ทั้งการเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว เมื่อนำองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยกจากภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมาเปรียบเทียบพบว่า การเริ่มเรื่องมีรูปแบบเดียวกัน มีจุดเด่นในการแนะนำตัวละครที่มีความรู้สึกโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้ สัญญาของความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา จึงถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงออกของตัวละครเมื่อตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก ส่วนการพัฒนาเหตุการณ์จะมีความแตกต่างกันที่ภาพยนตร์กระแสหลักจะมีขนบการเดินเรื่องด้วยความตลกและความรัก ส่วนภาพยนตร์นอกกระแสจะมีขนบการเดินเรื่องด้วยความแปลกแยกและความรัก เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างพบว่า การนำเสนอขนบการเดินเรื่องของภาพยนตร์นอกกระแสจะไม่เดินเรื่อง

ด้วยความตลก อาจเป็นเพราะพื้นฐานการรับชมภาพยนตร์ของผู้ชมและผู้ผลิตภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก โดยผู้ชมภาพยนตร์กระแสหลักของสังคมในยุคปัจจุบัน จะนิยมดูภาพยนตร์ในตระกูลตลกมากกว่าตระกูลอื่นๆ จึงทำให้ขนบการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทแตกต่างกัน ในส่วนการเดินเรื่องด้วยความรัก พบว่า ภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกจะมีการนำเสนอเรื่องการพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ด้วยการมีความรัก ขึ้นภาวะวิกฤตก็จะมีรูปแบบเดียวกันเกี่ยวกับเรื่องการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมของตัวละคร ขึ้นภาวะคลี่คลาย มีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยภาพยนตร์กระแสหลัก จะนำเสนอเรื่องการคลี่คลายปัญหาความแปลกแยกด้วยการยอมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อให้อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุขกับการหลีกเลี่ยงออกไปจากสังคม แต่ภาพยนตร์นอกกระแสได้มีการนำเสนอการคลี่คลายปัญหาด้วยการที่ตัวละครพยายามดิ้นรนหาทางออกเพื่อความอยู่รอดด้วยวิธีที่แตกต่าง รวมไปถึงการลุกขึ้นมาต่อสู้ล้างแค้นทำลายระบบที่เป็นสาเหตุของความแปลกแยก ส่วนสุดท้ายขนบของการยุติเรื่องราวจะเป็นรูปแบบการจบปัญหาเรื่องความแปลกแยกที่เกิดขึ้น โดยมีรูปแบบความแปลกใหม่ที่แตกต่างกัน

เมื่อวิเคราะห์การนำเสนอของภาพยนตร์ทั้งสองประเภท ทำให้เห็นถึงความแตกต่างของการนำเสนอแนวคิดความแปลกแยกในภาพยนตร์กระแสหลัก ที่มุ่งเน้นการนำเสนอวิธีจัดการกับความแปลกแยกของคนในสังคม ด้วยการพยายามนำเสนอให้คนดูคล้อยตามระบบ จนยอมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อดำรงชีวิตอยู่ในระบบสังคมอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ต่างจากภาพยนตร์นอกกระแสที่มีการนำเสนอวิธีจัดการกับความแปลกแยก ด้วยการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อพยายามเปลี่ยนแปลงระบบสังคมให้ดีขึ้น

2. ตัวละคร ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก ใช้รูปแบบการวิเคราะห์ขนบลักษณะทางประชากรศาสตร์ 4 ประเภท คือ เพศ อายุ อาชีพ และสถานภาพ ในการวิเคราะห์ขนบจากภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส ผู้วิจัยได้พบว่า ความแปลกแยกเกิดขึ้นได้กับทุกเพศ ไม่จำกัดเฉพาะเพศใดเพศหนึ่ง รวมไปถึงอาชีพและสถานภาพที่ตัวละครตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกมักจะประกอบเป็นอาชีพที่อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่ไม่สามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์กับสังคมได้ สอดคล้องกับสถานภาพโสดที่แสดงถึงสภาวะความเป็นปัจเจกชนของตัวละครที่ต้องพบเจอกับความรู้สึกเหงา โดดเดี่ยว แยกจากสังคมสมัยใหม่ การสร้างตัวละครตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ของภาพยนตร์ทั้งสองรูปแบบมีลักษณะไปในทิศทางเดียวกัน สะท้อนภาพสังคมในยุคปัจจุบันที่พบว่า มนุษย์รู้สึกถึงความแปลกแยกว่ามีอยู่จริงและใกล้ตัวจนกลืนไปกับวิถีชีวิตประจำวัน แต่ลักษณะที่ต่างกันของการนำเสนอในภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส คือ ประเด็นเรื่องอายุ ที่ภาพยนตร์กระแสหลักจะนำเสนออายุที่มีความแปลกแยกโดยเฉลี่ยอายุ 30 ปี เพราะอายุในช่วงวัยนี้สังคมกำหนดว่าเป็นวัยที่กำลังมุ่งเข้าสู่จุดเปลี่ยนของชีวิต การจับประเด็นของภาพยนตร์กระแสหลักจึงมักจะยึดกฎเกณฑ์ทางสังคมส่วนใหญ่ในการกำหนดการสร้างตัวละครของ

ภาพยนตร์ เพราะทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมได้ง่ายกว่า แตกต่างจากภาพยนตร์นอกกระแสที่นำเสนอตัวละครที่มีความแปลกแยกโดยไม่จำกัดเฉพาะช่วงวัย อาจมีตั้งแต่วัยเรียนไปจนถึงวัยเกษียณ สะท้อนความแปลกแยกในมุมมองนอกกระแสว่ามีความหลากหลายและไม่จำกัดเฉพาะวัยใดวัยหนึ่ง

3. แก่นความคิดของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก พบว่า ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสต่างนำเสนอขนบรูปแบบแก่นความคิดเดียวกัน ด้วยการนำเสนอปัญหาของความแปลกแยกและวิธีการกำจัดความแปลกแยก สิ่งที่แตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์นอกกระแสจะมีการนำเสนอวิธีการกำจัดความแปลกแยกที่หลากหลายกว่าการมีความรัก ทั้งการปลงและการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อทำลายล้างระบบที่ก่อให้เกิดความแปลกแยก

4. ฉาก / การจัดวางองค์ประกอบของภาพของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก พบว่า มีลักษณะเดียวกันทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส พบว่า ลักษณะเวลาช่วงกลางวัน ตัวละครจะต้องพบเจอกับความแปลกแยกเพราะต้องทนกับวิถีชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ แต่ช่วงเวลากลางคืน ตัวละครจะได้ทบทวนชีวิตและปรุงแต่งชีวิตใหม่เพื่อหาทางขจัดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น ส่วนของเรื่องสถานที่จะสอดคล้องกับช่วงเวลากลางวันที่ตัวละครจะพบเจอกับความแปลกแยกในสถานที่คุ้นเคยที่มีการดำเนินชีวิตประจำวันที่ซ้ำซากจำเจ แตกต่างจากสถานที่แปลกใหม่ที่มีผลทำให้ตัวละครได้ทบทวนเปลี่ยนแปลงชีวิตตนเองให้ดีขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงมิติของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่ภาพยนตร์กระแสหลักได้นำเสนอ เช่น ญี่ปุ่น เกาหลี แฝงความหมายบางประการในแง่ของการค้นพบอีกด้านหนึ่งของตนเองเมื่ออยู่ในพื้นที่ที่ต่างถิ่นต่างวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาความสัมพันธ์ในเรื่องความรัก ภาพยนตร์กระแสหลักได้นำเสนอความหมายของการดำรงชีวิตอยู่ต่างแดนเพียงชั่วคราว มีผลทำให้เกิดการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ง่ายกว่าภาวะปกติ

5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก พบว่า มีความคล้ายคลึงกัน ในส่วนของสัญลักษณ์ภาพพบว่า ภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีการนำเสนอมุมกล้องที่ชักจูงคนดูให้เข้าไปมีส่วนร่วมกับสถานการณ์ความแปลกแยกของตัวละคร ทั้งมุมเฝ้ามองและมุมแทนสายตา ขนาดภาพมีการเล่าทั้งภาพระยะไกลเพื่อให้เห็นสภาวะของตัวละครที่ถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม และภาพระยะใกล้เมื่อต้องการให้คนดูรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะความแปลกแยก การจัดแสงมีลักษณะการจัดแสงต่ำเพื่อสะท้อนสภาวะของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยก และมีการจัดแสงนุ่มในภาพยนตร์กระแสหลักเมื่อตัวละครสามารถหลุดพ้นจากสภาวะแปลกแยกด้วยความรัก การใช้เทคนิคตัดต่อ มีการตัดสลับภาพสังคมกับตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นความแปลกแยกของตัวละครที่โดดเดี่ยวเมื่ออยู่ท่ามกลางสังคมในภาพยนตร์กระแสหลัก และมีการทิ้งภาพช็อตยาวให้เห็นลักษณะตัวละครที่มีความแปลกแยกในภาพยนตร์นอกกระแส ส่วนสัญลักษณ์ทางเสียง มีการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีเพื่อเน้นความรู้สึกเศร้า เมื่อตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคมและตกอยู่สภาวะแปลกแยก มีการใช้เสียงเพลงประกอบเพื่อทำให้คนดูเข้าใจ

ความรู้สึกของตัวละคร ในส่วนความแตกต่างพบว่า ภาพยนตร์กระแสหลัก มีการใช้เสียงตัวละคร บรรยายความรู้สึกตนเอง เพื่อให้ให้เห็นถึงโลกของตัวละครที่แปลกแยกจากสายสัมพันธ์ในสังคม ส่วนภาพยนตร์นอกกระแสมีการใช้เสียงบรรยายภาวของสถานที่บรรยายความรู้สึกแปลกแยกของตัวละคร

6. วิธีการเล่าอารมณ์ผู้ชม ของตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก จะมีการเล่าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรักโรแมนติกเมื่อตัวละครสามารถเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมได้สำเร็จในระยะเวลาชั่วคราว โดยการใช้ภาพและเสียงเพลงประกอบ ภาพยนตร์กระแสหลักจะเน้นการเล่าอารมณ์ความตลกขบขันและอารมณ์เศร้า แต่ภาพยนตร์นอกกระแสจะเล่าอารมณ์เหงาให้ผู้ชมรู้สึกถึงความแปลกแยก เมื่อตัวละครถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคม

เมื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก ทั้ง 8 เรื่อง มาพิจารณาตามเกณฑ์การศึกษาตระกูลของภาพยนตร์และแนวคิดความแปลกแยก ทำให้สรุปได้ว่าภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีธรรมเนียมแบบแผนและโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกันทั้งในด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง, ตัวละคร แก่นความคิด, ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ, การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ และวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม จึงทำให้ภาพยนตร์ทั้งหมดสามารถจัดอยู่ในภาพยนตร์ตระกูลเดียวกันได้ ทำให้เกิดตระกูลใหม่ของภาพยนตร์ในยุคปัจจุบัน คือ ตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

6.2.4 อุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก

สำหรับผลการศึกษาอุดมการณ์ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทย ที่นำเสนอสถานะความแปลกแยกในสังคม” ครั้งนี้ สืบเนื่องมาจากผู้วิจัยต้องการศึกษา “ภาพยนตร์” ในแง่มุมของการทำหน้าที่สื่อบันเทิงว่าไม่ได้มีบทบาทเป็นแค่สื่อ “ไร้สาระ” หรือ “น้ำเน่า” เพียงอย่างเดียว โดยอ้างอิงจากแนวคิดการทำหน้าที่สื่อบันเทิงของ William Stephenson (1967) ที่กล่าวว่า สื่อบันเทิงเปรียบได้กับเหรียญ 2 ด้าน คือ การรักษาระบบด้วยการให้ความบันเทิง และเปลี่ยนแปลงระบบด้วยการเขย่าภาวะปกติของสังคม จึงทำให้ผู้วิจัยพบอุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก โดยมีการแบ่งชนของอุดมการณ์ไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. **นิยามของความแปลกแยก** ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส มีการอธิบายความหมายของความแปลกแยกในภาพยนตร์เป็นรูปแบบเดียวกันว่าเป็นการนำเสนอสถานะของตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะแปลกแยก โดยการแสดงออกถึงความรู้สึกที่โดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงา เพราะถูกตัดสายสัมพันธ์จากสังคม

2. **สาเหตุของความแปลกแยก** ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส มีการอธิบายความหมายของความแปลกแยกในภาพยนตร์รูปแบบเดียวกัน ด้วยการเล่าถึงเหตุผลที่ตัวละครไม่สามารถเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์ทางสังคมได้

3. **ประเภทของความแปลกแยก** จากการแบ่งประเภทของความแปลกแยกอ้างอิงทฤษฎีของคาร์ล มาร์กซ์ ที่แบ่งประเภทของความแปลกแยกออกเป็น 4 แบบ ทั้งความแปลกแยกจากวัตถุ ความแปลกแยกจากกระบวนการผลิต ความแปลกแยกตนเอง และความแปลกแยกจากสังคม ผู้วิจัยได้พบขอบของการวิเคราะห์ประเภทความแปลกแยกของภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสว่ามีรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์กระแสหลักจะปรากฏความแปลกแยกทุกประเภท ส่วนภาพยนตร์นอกกระแสจะปรากฏเฉพาะประเภทความแปลกแยกจากตนเองและสังคม เพราะการนำเสนอประเด็นความแปลกแยกในภาพยนตร์นอกกระแส จะมุ่งการจุดประเด็นและตั้งคำถามกับระบบสังคม จึงทำให้การเล่าเรื่องของภาพยนตร์นอกกระแสมีการนำเสนอเนื้อหาที่มุ่งเน้นการผลักดันให้ผู้ชมเกิดความคิดที่แตกต่างออกนอกระบบ มากกว่าการมุ่งเน้นให้ยินยอมทำตามระบบ

4. **ผลลัพธ์ของความแปลกแยก** ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีการนำเสนอผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์กระแสหลักจะแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของความแปลกแยกที่เน้นการกระทำที่ตัวละครยอมเปลี่ยนแปลงตนเองให้สอดคล้องกับสังคมเพื่อการมีชีวิตอยู่อย่างมีความสุขหรือถ้าจะหลีกเลี่ยงหนีออกไปจากสังคมก็ต้องเสียความแปลกแยกด้วยตนเอง ส่วนภาพยนตร์นอกกระแสแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของตัวละครที่ลุกขึ้นมาต่อสู้แก้แค้นมุ่งทำลายล้างระบบ เพื่อหวังจะทำให้เกิดรูปแบบระบบสังคมใหม่ หรือการปลงและรอคอยให้เวลาเยียวยาทุกอย่างให้ดีขึ้น และมีการนำเสนอการหลีกเลี่ยงหนีด้วยเช่นกัน แต่วิธีการเล่าแตกต่างกับภาพยนตร์กระแสหลัก

5. **วิธีการจัดการความแปลกแยก** ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีการนำเสนอวิธีการจัดการความแปลกแยกที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์กระแสหลักจะมีการนำเสนอการมีความรักเพื่อขจัดความแปลกแยก สอดคล้องกับแนวคิดของอิริค ฟรอมม์และการตีพิมพ์ แอลกอฮอล์เพื่อลดความแปลกแยกในระยะเวลาคู่ครว ส่วนภาพยนตร์นอกกระแส จะนำเสนอวิธีการจัดการกับความแปลกแยกที่หลากหลาย ด้วยการมีความรัก ปลง หลีกหนีและการลุกขึ้นมา ร่วมกันต่อสู้เพื่อทำลายล้างระบบสังคมที่เป็นต้นเหตุของปัญหาความแปลกแยก

อภิปรายผลการศึกษพบว่า สอดคล้องกับแนวคิดการทำหน้าที่ที่สถาบันเชิงของ William Stephenson (1947) ที่กล่าวถึงการทำหน้าที่ของสถาบันเชิงว่าที่มีทั้งการรักษาระบบด้วยการให้ความบันเทิงและการเปลี่ยนแปลงระบบด้วยการเขย่าภาวะปกติของสังคม ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์กระแสหลักมีแนวโน้มในการนำเสนอเนื้อหาภาพยนตร์ที่รักษาหรือออมชอมกับระบบ ในขณะที่ภาพยนตร์นอกกระแส แม้จะมีการนำเสนอเนื้อหาที่รักษาหรือออมชอมกับระบบในระดับหนึ่ง แต่ก็ตั้งคำถามเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงกับสภาวะแปลกแยกในสังคมด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบอุดมการณ์ที่แฝงฝังไว้ในโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ โดยอุดมการณ์ที่ผู้วิจัยค้นพบ คือ อุดมการณ์เรื่องการมีความรักเพื่อขจัดความแปลกแยก สอดคล้องกับแนวคิดของ อีริค ฟรอมม์ ที่นำเสนอวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ทางสังคมด้วยการมีความรัก การนำเสนอตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกในภาพยนตร์สะท้อนภาวะปกติของปัจเจกชนในยุคสมัยใหม่ที่พยายามมีความสัมพันธ์เชิงความรักเพื่อทำให้จิตใจและความรู้สึกมั่นคงด้วยการนำตนเองไปเกาะเกี่ยวยึดโยงกับคนที่รัก กระบวนการนี้ฟรอมม์เรียกว่า “การคล้อยตามแบบหุ่นยนต์” เพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากภาวะแปลกแยก ดังนั้น การสิ้นสุดภาวะความแปลกแยกด้วยการมีความรักจึงถือเป็นคำตอบที่ดีที่สุด

นอกจากการนำเสนอวิธีการจัดการกับความแปลกแยกด้วยการมีความรักตามทฤษฎีของ อีริค ฟรอมม์แล้ว อุดมการณ์ในภาพยนตร์ยังมีการนำเสนอวิธีอื่นๆ ที่ทำให้ตัวละครสามารถหลุดพ้นจากความแปลกแยกได้ เช่น การหนีออกไปจากสังคม ปลง หรือการลุกขึ้นมาต่อสู้ ซึ่งภาพยนตร์ได้มีการนำเสนอทางเลือกของการจัดการกับความแปลกแยกที่หลากหลาย พร้อมทั้งแสดงผลลัพธ์ที่แตกต่างกันให้คนดูเห็นและทิ้งท้ายให้คนดูเลือกวิธีจัดการกับความแปลกแยกด้วยวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง

อุดมการณ์ความแปลกแยกในเนื้อหาของภาพยนตร์สะท้อนวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมยุคสมัยใหม่ที่ต้องเผชิญหน้ากับความแปลกแยกในชีวิตมากขึ้น ผลของความแปลกแยกจากการถูกตัดสายสัมพันธ์ทางสังคมนั้น ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างและก่อให้เกิดความเสียหายในการดำรงชีวิต ผู้วิจัยพบว่า สาเหตุหลักของความแปลกแยกนั้น มีที่มาจากระบบทุนนิยมที่กำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตและครอบงำชีวิตมนุษย์อย่างไม่รู้ตัว สภาวะที่เป็นจริงของคนในสังคมได้รับอิทธิพลครอบงำจากอุดมการณ์ของระบบ ซึ่งถือเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาความแปลกแยกขึ้น

เมื่อวิเคราะห์ถึงวิธีจัดการกับความแปลกแยก อ้างอิงจากอีริค ฟรอมม์ ได้กล่าวว่า ลัทธิมาร์กซ์ คือ การศึกษาแนวคิดมนุษย์นิยมที่มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อพัฒนาศักยภาพมนุษย์อย่างสมบูรณ์ ศูนย์กลางแนวความคิดของมาร์กซ์ ก็คือ มนุษย์ การศึกษาเรื่องมนุษย์มีเป้าหมายเพื่อต้องการจะเห็นมนุษย์ได้รับการปลดปล่อยจากการครอบงำโดยผลประโยชน์ทางวัตถุ ปลดปล่อยจากคุกซึ่งมนุษย์ได้สร้างขึ้นเอง แม้กระทั่งผลงานใหญ่ของมาร์กซ์ คือ เรื่องทุน การศึกษาเรื่องทุนก็เพื่อที่จะเข้าใจว่าทำไมมนุษย์จึงอยู่ในอาการพิการทั้งร่างกายและจิตใจอยู่ในสังคมทุนนิยม ทำไมมนุษย์จึงอยู่ในสภาวะที่เต็มไปด้วยความแปลกแยก (ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์, 2526, น. 17-18) การศึกษาตามแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการอภิปรายผลของผู้วิจัยที่วิเคราะห์ถึงปรากฏการณ์ความแปลกแยกในสังคมยุคปัจจุบันว่ามีสาเหตุหลักจากระบบสังคมนิยมที่ทำให้เกิดความแปลกแยก

จากนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดความแปลกแยกมาอภิปรายถึงแนวทางการจัดการกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบัน พบว่า การแก้ไขปัญหาคความแปลกแยก จะต้องแก้ที่

ความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคม และตัวปัจเจกชน สอดคล้องกับแนวคิดของอิริค ฟรอมม์ที่นำเสนอวิธีการมีความรักเพื่อขจัดความแปลกแยก โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของการพยายามเชื่อมต่อสายสัมพันธ์ของคนในสังคมอีกครั้ง

แต่หากผู้คนในสังคมปัจจุบันไม่สามารถมีความรักเพื่อกำจัดความแปลกแยกได้ แนวคิดมนุษยนิยมได้เสนอทิศทางสังคมในอนาคตไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือ สังคมใดสังคมหนึ่งก็ตาม ถ้ามีสภาพไร้มนุษยธรรมมากขึ้น ก็จะทำให้มนุษย์ในสังคมเจ็บปวดหนักมากขึ้น การครอบงำทางอุดมการณ์อาจทำให้มนุษย์ดำรงอยู่ได้ แต่จิตใจสำนึกของมนุษย์ต้องไม่พอใจแน่นอน และความไม่พอใจจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ปลุกให้มนุษย์ลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสังคมในที่สุด (ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์, 2526, น. 20) เมื่อความแปลกแยกได้ก่อตัวขึ้นมาใกล้ชิดกับการดำรงชีวิตของมนุษย์มากขึ้น วันใดวันหนึ่งมนุษย์อาจจะต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงด้วยการเป็นผู้กำหนดประวัติศาสตร์ โดยการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมนั้น จะต้องเกิดหลังจากที่มนุษย์สำนึกได้ว่าการเปลี่ยนแปลงจะนำพามนุษย์ไปสู่สังคมที่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงไม่แปลกใจที่การนำเสนอภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกในยุคปัจจุบันได้รับผลตอบรับดีและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมเป็นวงกว้างมากขึ้น นัยยะสำคัญของการยอมเสียเงินของคนในสังคมเพื่อเข้าไปซื้อความบันเทิงที่แฝงแนวคิดความแปลกแยกโรงภาพยนตร์นั้น สะท้อนบทบาทการทำหน้าที่ของสื่อบันเทิงว่าสื่อบันเทิงไม่ได้เป็นแค่สื่อที่นำเสนอแต่เรื่องไร้สาระอีกต่อไป หากแต่เป็นการแสดงให้เห็นการทำหน้าที่ของสื่อที่เขย่าภาวะปกติของสังคม ด้วยการจุดประเด็นให้คนดูตระหนักถึงปัญหาความแปลกแยกที่มนุษย์กำลังเผชิญหน้าในยุคปัจจุบันว่ามนุษย์กำลังซึมซับรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ระบบทุนนิยมได้เป็นผู้กำหนด ทุกการกระทำของมนุษย์จะกระทำเพื่อสนับสนุนให้อำนาจของระบบทุนนิยมดำเนินต่อไป และมนุษย์จะต้องตกอยู่ในสภาวะแปลกแยกอย่างไม่มีที่สิ้นสุด หากไม่มีจิตสำนึกที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงสู่ระบบสังคมใหม่ให้ดีกว่าเดิม

6.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า ภาพยนตร์ไทยเป็นสื่อที่มีความสำคัญและน่าสนใจ เพราะไม่เพียงแต่ทำหน้าที่รักษาระบบด้วยการให้ความบันเทิงในชีวิตประจำวัน แต่ยังทำหน้าที่เปลี่ยนแปลงระบบด้วยการ “เขย่า” ภาวะปกติของสังคม เห็นได้ชัดจากการศึกษาภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกที่มีการแฝงอุดมการณ์ความแปลกแยกต่อต้านระบบเศรษฐกิจทุนนิยม จึงทำให้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรนำสื่อภาพยนตร์มาศึกษาในเชิงวิชาการมากขึ้น โดยการศึกษาควรมุ่งเน้นศึกษาทั้งสื่อภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแส เพื่อช่วยยกระดับหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์ไทยให้ไม่จำกัดว่าเป็นแค่ “สื่อบันเทิงไร้สาระ” แต่กลับกลายเป็นสื่อบันเทิงที่มีคุณค่าแก่การศึกษาในเรื่องของการทำ

หน้าที่สื่อที่สามารถเปลี่ยนแปลงระบบสังคมได้ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลที่มีคุณภาพให้แก่ประชาชนและผู้ที่มีความสนใจศึกษาสื่อภาพยนตร์ไทยต่อไป

6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

1. จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การนำทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) มาวิเคราะห์ภาพยนตร์ในตระกูลแปลกแยกนั้นสามารถนำมาศึกษาภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ได้อีกหลายรูปแบบ เช่น ภาพยนตร์แอคชั่น ภาพยนตร์ตลก ฯลฯ เพื่อศึกษาหาชนบและความแปลกใหม่เฉพาะของภาพยนตร์ไทยในตระกูลนั้นๆ และศึกษาอุดมการณ์หลักที่แฝงมากับภาพยนตร์ว่าสัมพันธ์กับบริบทสังคมไทยอย่างไร

2. จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า นอกจากการศึกษาดูตระกูล (Genre) ในสื่อภาพยนตร์ไทยแล้ว ในการวิจัยครั้งหน้าควรมีการนำชนบและความแปลกใหม่ของความแปลกแยกที่ได้จากสื่อภาพยนตร์ไทยไปเปรียบเทียบกับวิเคราะห์สื่อภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกของต่างประเทศ เพื่อหาความเหมือนและความแตกต่างของภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยกในระดับนานาชาติ เพื่อนำมาพัฒนาวิจัยสื่อภาพยนตร์ไทยในตระกูลแปลกแยกต่อไป

3. จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า ควรมีการศึกษาผู้ผลิต (Producer) ในฐานะผู้ส่งสาร (Sender) ถึงกระบวนการสร้างความหมายของอุดมการณ์ในตระกูลภาพยนตร์แปลกแยก เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร

4. จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า ควรมีการศึกษาผู้ชม (Audience) ที่อยู่ในสังคมเมืองหรือใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางสังคมแปลกแยกในฐานะผู้รับสาร (Receiver) ว่าหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์ในตระกูลแปลกแยกแล้วมีความคิดเห็นอย่างไร เพื่อนำมาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผู้ผลิต และเนื้อหา

6.5 ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้พบว่า ภาพยนตร์นอกกระแสที่มีแนวคิดแปลกแยกนั้นมีการจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล เช่น ภาพยนตร์บางเรื่องยังไม่ได้จัดจำหน่าย หรือ มีนายทุนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ จึงทำให้การนำภาพยนตร์นอกกระแสมาศึกษายังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล

2. การวิจัยในครั้งนี้พบว่า ควรมีการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้การศึกษาเป็นไปอย่างกว้างขวางและครอบคลุมรายละเอียดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตระกูลแปลกแยก

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กฤษฎดา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- กฤษฎดา เกิดดี. (2550). *วิจารณ์หนังไทย รวมบทวิพากษ์ภาพยนตร์ไทย 2540-2549*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- กฤษฎดา เกิดดี. (2559). *ภาพยนตร์วิจารณ์*. กรุงเทพฯ: เดอะไรท์เตอร์ซีเคอร์รี่ท.
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2545). *สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ*. กรุงเทพฯ: ออล ออเบิร์ท พรินท์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้ เพรส.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์: แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน. (2552). *หลอน รัก ลับสน ในหนังไทย ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง: สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. (2529). *หนังคลาสสิก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ.
- จุฬารัตน์ เอื้ออำนวย. (2549). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีป วรดิลก. (2545). *ปรัชญาว่าด้วยความแปลกแยก (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.
- บุญรักษา บุญญะมาลา. (2533). *ศิลปะแขนงที่เจ็ดเพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: เม็ดทราย.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2541). *มาทำหนังกันเถอะ*. กรุงเทพฯ: แพรว เอนเตอร์เทน.
- ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์. (2526). *ความแปลกแยกและปัญหามนุษยธรรมในระบบสังคมนิยม*. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- พรอมม์, อีริค. (2526). *รัก: ศิลปะที่แท้จริง*. แปลโดย สีชมพู. กรุงเทพฯ: ปุยฝ้าย.

- มยุรี ดำรงเชื้อ. (2535). *วิจารณ์หนังที่คนใหม่*. ปทุมธานี: เจนเดอร์เพรส.
- เยาวนันท์ เชษฐรัตน์. (2534). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: ณ ฌาน.
- ลิวอิส เอ. โคเซอร์. (2533). *แนวความคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยา ตอนคาร์ล มาร์กซ์*
(จามะรี พิทักษ์วงศ์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมสุข หินวิมาน และคณะ. (2558). *ธุรกิจสื่อสารมวลชน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2547). *ทฤษฎีสังคมวิทยา: เนื้อหาและแนวการใช้ประโยชน์เบื้องต้น*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธากร สันติวัช, มโนธรรม เทียมเทียบรัตน์, ไกรวุฒิ จุลพงศธร, ก้อง ฤทธิดี, และ ณัฐพรรณ
แย้มไขไข. (2547). *เดียวดายอย่างไรแมนติก: โลกของห้วงกาไว*. กรุงเทพฯ: วงศ์สว่าง
การพิมพ์.
- อีริค พรอมม์. (2521). *รัก: ศิลปะที่แท้จริง* (สีชมพู, แปลและเรียบเรียง). กรุงเทพฯ: ปุยฝ้าย.
- อีริค พรอมม์. (2530). *หนีไปจากเสรีภาพ* (สมบัติ พิศสะอาด, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มูลนิธิโกมลคีมทอง.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2536). *อารมณ์ขันในสื่อมวลชน*. กรุงเทพฯ: เอช ที พี เพรส.

วิทยานิพนธ์

- ชโลทร โปยมยล. (2552). *ความรักและกระบวนการสร้างความหมายความรักในตระกูลภาพยนตร์
ไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ชูศรี งามประเสริฐ. (2541). *การแอบมองและจ้องดูที่ปรากฏในภาพยนตร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.
- มโน วนเวฬุสิต. (2554). *การวิเคราะห์ประเด็นการเมืองในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย*. (วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการภาพยนตร์.
- วันฉุ พูลสมบัติ. (2555). *การวิเคราะห์ภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้ ระหว่างปี ค.ศ.
1900 ถึง 2010*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการภาพยนตร์.
- วิทยา พานิชล่อเจริญ. (2543). *การสร้างความเป็นจริงทางสังคมเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์เชิง
ความรักยุคหลังสมัยใหม่ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- สกุลวดี สุขอนันต์. (2553). *การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาสื่อสารมวลชน.

สิทธิชัย แก้วจินดา. (2545). *การวิเคราะห์ประเภทและโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยในปี พ.ศ. 2544*. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

คนมองหนัง. (2559). *โน้ตสั้นๆ ถึง “โรงแรมต่างดาว” (Motel Mist)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2560, จาก <https://konmongnangetc.com/tag/%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B2%E0%B8%A7/>

เอสรี ไทยตระกูลพานิชย์. (2559). *บทวิจารณ์ภาพยนตร์: การเมืองไทยในภาวะโคมาใน ‘รักที่ซ่อนแก่น’*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2560, จาก <http://isaanrecord.com/2016/05/11/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%93%E0%B9%8C%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C-%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%A1/>

แอตหมี Scores: 4 หมีครึ่ง. (2560). *Wonderful Town (2007)*. .. *อยากมีรักแบบ ไม่ต้องแอบรัก*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2560, จาก <https://en-gb.facebook.com/SeatNoE12/posts/966353180166119:0>

Ian Freer. (2555). *Film Studies 101: The 30 Camera Shots Every Film Fan Needs To Know*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2560, จาก <http://www.empireonline.com/movies/features/film-studies-101-camera-shots-styles/>

New York Film Academy (2558). *12 of the Most Popular Camera Shots all Actors Should Know*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2560, จาก <https://www.nyfa.edu/student-resources/12-most-popular-camera-shots-actors-should-know/>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวเมธญา ล้อมวงศ์
วันเดือนปีเกิด	30 ธันวาคม 2532
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2555: อักษรศาสตรบัณฑิต (ศิลปการละคร) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง	Co-Producer แผนกละคร บริษัท มีเดีย สตูดิโอ จำกัด
ประสบการณ์ทำงาน	2559-2560: Administrative Officer แผนกละคร บริษัท มอนทาจ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด 2558-2559: Project Trainee บริษัท ซีเอ็มโอ จำกัด (มหาชน) 2555-2557: ศรีเอทีฟ แผนกรายการซีทีคอม บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)