

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การนำเสนอภาพของเครื่องดนตรีแอลกอฮอล์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ผู้ศึกษาได้นำกรอบแนวคิด ทฤษฎี มาใช้ในการศึกษาดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

2.3 ทฤษฎีสัญวิทยา

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการโฆษณาแฝง

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่มีแอลกอฮอล์และผลกระทบจากการบริโภคเครื่องดนตรีแอลกอฮอล์

2.7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่สะท้อนภาพของสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศในทุกยุคทุกสมัย ดังที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้ให้ความหมายไว้ว่า ภาพยนตร์ หมายถึง สื่อเคลื่อนไหวที่สะท้อนเหตุการณ์ทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม (คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, อ้างในมาลิน ฐราวิชิตกุล, 2551: 9)

ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ระบุนิยามของภาพยนตร์ไว้ว่า “ภาพยนตร์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉาย ให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์

นอกจากนั้น กระทรวงวัฒนธรรมยังได้อธิบายความหมายของภาพยนตร์ไว้อย่างละเอียด (<http://www.creativeculturethailand.com>) ดังนี้

ภาพยนตร์ คือ การถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหว (motion pictures) ที่มีช่วงเวลาและสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ในช่วงเวลาที่จำกัด ซึ่ง

อาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ในขณะที่กำลังนั่งชม

ภาพยนตร์เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหว(Motion Picture)ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอริยาบทหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เป็นวัสดุที่มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและเสียงอย่างต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนเหตุการณ์ทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวตามจินตนาการของผู้สร้างซึ่งอาจจะอ้างอิงถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ณ ช่วงเวลาหนึ่ง หรือไม่ก็ได้

พัฒนาการภาพยนตร์

สื่อภาพยนตร์นั้นมีประวัติความเป็นมาที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งเพราะภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในแต่ละยุคสมัย และมีบทบาทที่สำคัญแตกต่างกันไป เอวานนท์ เชฎฐรัตน์ (2535) ได้รวบรวมรวมพัฒนาการภาพยนตร์ที่สำคัญและสรุปพัฒนาการของภาพยนตร์เป็น 5 ยุค ได้แก่ 1. ยุคบุกเบิก 2. ยุคของฟิล์มสตริปและภาพยนตร์ม้วนเดียวจบ 3. ยุคหนังเงียบ 4. ยุคหนังเสียง 5. ภาพยนตร์ในปัจจุบัน ซึ่งมีรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้

1. ยุคบุกเบิก

เป็นยุคเริ่มแรกของการประดิษฐ์คิดค้นอุปกรณ์ต่างๆ โดยอาศัยหลักการ "ภาพติดตา" คือการนำภาพนิ่งมากกว่า 1 ภาพมาเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน จึงทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวขึ้น ซึ่งบุคคลแรกที่ได้ประยุกต์การถ่ายภาพนิ่งให้เป็นภาพยนตร์ก็คือ Eadweard Muybridge และ John D. Isaacs ที่ถ่ายภาพม้าขณะกำลังวิ่ง โดยใช้กล้อง 12 ตัว แล้วนำมาติดบนแมจิก แลนเทิร์น ทำให้เห็นภาพม้าเคลื่อนไหวเหมือนจริง แต่ก็ยังไม่ถือว่าเป็นภาพยนตร์เพราะใช้กล้องถ่ายภาพนิ่งนั่นเอง

ต่อมา Thomas Edison ต้องการนำเองภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์มาประกอบเข้ากับเครื่องบันทึกเสียงแบบกระบอกที่เขาประดิษฐ์ขึ้น จึงให้ William Kennedy Laurie Dickson ผู้ช่วยของเขารับผิดชอบในโครงการนี้ ในที่สุด Dickson จึงได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลกได้สำเร็จ โดยใช้ฟิล์มเซลลูลอยด์มาใช้ เรียกชื่อว่า Kinetograph ซึ่งบันทึกภาพด้วย

อัตราเร็ว 48 เฟรมต่อวินาที และบรรจุฟิล์มได้ครั้งละ 50 ฟุตเท่านั้น และภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขาถ่ายทำคือ Fred Ott's Sneeze นอกจากนี้ Dickson ยังประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า Kinetoscope ขึ้นด้วย แต่สามารถดูได้เพียงครั้งละ 1 คนเท่านั้น

ภาพยนตร์ของเอดิสันเรื่องแรกๆ ดังเช่นเรื่อง The Execution of Mary Queen of Scots ที่ผู้ชมจะเห็นภาพพระเศียรของพระนางแมรีกระเด็นกระดอนราวกับลูกบาตเกีตบอล และเรื่อง The John Rice-May Irwin Kiss ซึ่งทั้งเรื่องเห็นภาพใกล้ชิดของการกอดรัดและจูมพิต มีผลทำให้วงการภาพยนตร์ได้ถูกคิดเรื่องศีลธรรมเป็นครั้งแรก

และจากการประดิษฐ์ Kinetograph ของเอดิสันและทีมงานดังกล่าวทำให้บรรดานักประดิษฐ์หลายคนสนใจและพยายามลอกเลียนแบบไปทดลองบ้าง ถึงแม้ว่าเอดิสันจะจดลิขสิทธิ์แล้วก็ตาม

นักประดิษฐ์อีกสองคนที่มียุทธศาสตร์ต่อวงการภาพยนตร์ในยุคแรกนี้คือ พี่น้องตระกูลลูมิแอร์ Auguste และ Louise Lumiere สองพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ Auguste และ Louise ทายาทโรงงานผลิตอุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการถ่ายภาพนิ่ง ได้ทดลองออกแบบกล้องถ่ายภาพยนตร์ขึ้น หลายต่อหลายครั้งจนกระทั่ง Louise ได้ค้นพบการใช้กลไกของ “ควัก” เชื้อผ้า เพื่อช่วยเลื่อนฟิล์มไปข้างหน้า เรียกกันว่า “Cinematograph” ซึ่งมีประสิทธิภาพมากกว่า Kinetoscope ของเอดิสัน 3 ประการคือ

1. มีน้ำหนักเบา มีก้านหมุน (Hand cranked) เคลื่อนย้ายได้ ทำให้สามารถนำไปใช้ถ่ายภาพยนตร์นอกสถานที่ได้
2. มีอัตราเร็วในการบันทึกภาพวินาทีละ 16 ภาพ โดยใช้หลักการเว้นช่วงจังหวะการเดินของฟิล์มด้วย “ควัก” ซึ่งนอกจากจะเป็นการประหยัดฟิล์มแล้ว ยังช่วยให้เครื่องฉายเดินเรียบและเสียงเบาลงด้วย
3. สามารถใช้ได้ทั้งการถ่ายและฉายภาพยนตร์ในเครื่องเดียวกัน

โดยภาพยนตร์เรื่องแรกของสองพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ คือเรื่อง La Sortie des ouvriers l'usine Lumiere (คนงานออกจากโรงงานลูมิแอร์) และหลังจากนั้นก็ได้ผลิตภาพยนตร์เรื่องใหม่ๆ และออกฉายต่อสาธารณะชนอยู่เสมอ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นหนังแนวสารคดีไม่มีการจัดแสดง

ดังนั้นทั้งเอดิสันและทีมงาน และสองพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ต่างก็เป็นผู้บุกเบิกการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งยุคนี้จะเน้นที่การประดิษฐ์กลไกของเครื่องถ่ายภาพยนตร์ให้สามารถถ่ายและฉายภาพได้อย่างต่อเนื่องเสมือนจริง

2. ยุคของฟิล์มสตริปและภาพยนตร์ม้วนเดียวจบ

หลังจากยุคบุกเบิกที่ได้ผลิตเครื่องมือ (Hardware) ในการถ่ายทำภาพยนตร์แล้วนั้น ทำให้มีผู้สนใจหันมาให้ความสำคัญในการผลิตภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น แต่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นเพียงเรื่องสั้นๆ ถ่ายทำด้วยฟิล์มม้วนเดียวหรือฟิล์มสตริปเท่านั้น และในยุคนี้ประเทศที่มีความสำคัญในการสร้างประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ให้เริ่มเจริญก้าวหน้ามีอยู่ 3 ประเทศหลัก ได้แก่ ฝรั่งเศส อังกฤษและสหรัฐอเมริกา

2.1 ฝรั่งเศส

ค.ศ. 1896 สองพี่น้อง Pathe และ Leon Gaumont เป็นผู้เริ่มต้นครอบครองธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในยุโรปได้ก่อน และในปีเดียวกันนั้นเอง George Melies เริ่มถ่ายหนังบันทึกการเล่นกลของเขา และได้พบเทคนิค “Stop Action” ที่เราเรียกกันในปัจจุบัน นับว่าเป็นการค้นพบที่มีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ชิ้นงานภาพยนตร์

ภาพยนตร์ของ Melies มีความคิดสร้างสรรค์อันน่าทึ่งในยุคสมัยนี้โดยการเปลี่ยนฉากหลังโดยใช้ฉากหมุน หรือมีนักร้องประสานเสียงสาว ๆ หรือการแสดงยิมนาสติกของนักกายกรรม พล็อตเรื่องของเขาก็ได้แก่ เรื่องราวของคำสาปของยิบซี ความฝันของคนเมา และการเดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จักซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องราวในจินตนาการทั้งสิ้น และได้จัดทำจำหน่ายไปทั่วโลก ทำให้ภาพยนตร์ของเขามีอิทธิพลต่อความคิดในการสร้างภาพยนตร์ในหลายประเทศ

นอกจากนี้ในฝรั่งเศสยังมีผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอีกคนหนึ่งคือ Ferdinand Zecca หัวหน้าฝ่ายผลิตของบริษัทปาเต๊ะ ผลงานที่สำคัญในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของเขาคือการถ่ายฉากไล่ล่า (Chase Sequence) ซึ่งสร้างชีวิตชีวาให้กับภาพยนตร์ด้วยการถ่ายทำนอกสถานที่ ก้าวออกจากกรอบของการถ่ายทำภาพยนตร์เพียงแต่ในสตูดิโอเท่านั้น

และในปี ค.ศ.1907 บริษัท Film d'Art ตัดสินใจนำเอา "ความจริงจัง" บรรจุในภาพยนตร์ เขาวินท์ เชญูร์ตัน(2535) จึงกล่าวไว้ว่า "ฝรั่งเศสเป็นชาติแรกที่มีแนวคิดทำ ภาพยนตร์ก็คือศิลปะแขนงหนึ่งมิใช่เพียงประดิดฐกรรมใหม่" เท่านั้น บริษัท Film d'Art จึงรวบรวมนักเขียน นักดนตรี ตลอดจนนักแสดงละครเวทีมาทำงานร่วมกัน และสร้างหนังจากงานเขียนของนักเขียนคนสำคัญ ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงของบริษัทนี้คือ Queen Elizabeth ซึ่งสร้างขึ้นในปี 1912 แต่ปรากฏว่า ภาพยนตร์ของบริษัทนี้เป็นงานที่เกินจริงจนรู้สึกเสแสร้ง ไม่อาจเทียบได้กับภาพยนตร์ของ Lumiere และ Zecca

2.2 อังกฤษ

ซึ่งการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องเครื่องมือก็ดำเนินไปพร้อมๆ กันกับฝรั่งเศส และมีนักประดิษฐ์เครื่องมือชื่อ Robert W. Paul และช่างภาพชื่อ Bert Acres ได้ลอกเลียนแบบกล้องของเอดิสันได้สำเร็จ แต่ตัวแทนจำหน่ายฟิล์มไม่ยอมขายฟิล์มให้กับผู้ซื้อที่มีได้ซื้อกล้องจากตัวแทน Paul และ Acres จึงหันมาประดิษฐ์กล้องตามหลักการของ Marey นักประดิษฐ์ในยุคบุกเบิก และได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์กล้องของเขาที่เรียกว่า "Kinetic camera" ในเดือนพฤษภาคม 1895 แต่หลังจากนั้นทั้งสองเกิดความขัดแย้งและเลิกทำงานร่วมกัน และในเดือน มกราคม 1896 Bert Acres จึงนำผลงานภาพยนตร์ที่เขาเคยถ่ายไว้ด้วยกล้องของ Paul ออกแสดงให้ชาวอังกฤษชม ซึ่งนับว่าเป็นการฉายภาพยนตร์ให้คนอังกฤษชมเป็นครั้งแรก

ในยุคนี้อังกฤษยังมีการรวมตัวกันของกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์หลายคน ได้แก่ G. Albert Smith, James Williamson, esme Collings, Cécil Hepworth และ Charls Urban ที่เรียกว่า "School of Brighton" ซึ่งภาพยนตร์ของคนกลุ่มนี้มีความโดดเด่นที่การทดลองถ่ายทำโดยเคลื่อนไหวกล้อง การโคลสอัพและจังหวะของการตัดภาพ ภาพยนตร์เรื่อง Rescue by Rover (ปี 1950) ของ Cécil Hepworth ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทหารคนหนึ่งถูกยิปซีขโมยตัวไปแต่ได้รับการช่วยเหลือกลับคืนมาโดยสุนัขเลี้ยงแกะที่ซื่อสัตย์ ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการตัดภาพได้อย่างต่อเนื่องและกลมกลืนที่สุด

นอกจากนี้ อังกฤษยังได้เริ่มพัฒนาการสร้างภาพยนตร์แนวสารคดีทางสังคมขึ้น และปรับปรุงกลวิธีในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแนวของ Lumiere อีกด้วย

2.3 สหรัฐอเมริกา

การพัฒนาธุรกิจภาพยนตร์ในสหรัฐฯ เป็นไปอย่างเชื่องช้า เพราะยังไม่มีกฎหมายใดๆ ออกมาควบคุมบังคับ ทำให้เกิดการแก่งแย่งกัน อย่างไรก็ตามการจัดฉายภาพยนตร์ครั้งแรกในสหรัฐฯ เกิดขึ้นเมื่อ 23 เมษายน 1896 ที่นิวยอร์ก มิวสิคฮอลล์ หลังจากนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ในสหรัฐฯ ต่างพากันลอกเลียนแบบเครื่องมือ และเนื้อหาของภาพยนตร์ม้วนเดียวจบและฟิล์มสตริปของกันและกัน

ในปี 1897 บริษัทภาพยนตร์ของเอดิสันกำลังเผชิญกับความท้าทายเพราะมีคู่แข่งสำคัญ 2 ราย ได้แก่ American Mutoscope and Biograph Company (หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า Biograph) และ Vitagraph Company ซึ่งบริษัท Biograph นั้นทำธุรกิจด้านการจัดฉายแบบ "ถ้ามอง" ด้วยเครื่อง Mutoscope ซึ่งเลียนแบบ Kinetoscope ของเอดิสัน เพราะผู้อยู่เบื้องหลังของบริษัท Biograph คือดิคสัน ซึ่งเคยเป็นหนึ่งในทีมงานของเอดิสันนั่นเอง

ในส่วนของบริษัท Vitagraph นั้น มีผู้อำนวยการผลิตและผู้ก่อตั้งชื่อ J. Stuart Blackton อดีตนักเขียนการ์ตูนชื่อดังและอดีตเพื่อนเก่าของเอ็ดสันที่แตกออกันเพราะ Blackton ได้ลอกเลียนแบบสิ่งประดิษฐ์ของเอ็ดสัน และพยายามทำซื้อสินค้าให้ใกล้เคียงกับสินค้าของบริษัทเอ็ดสันมากที่สุดเท่าที่กฎหมายจะทำได้

เมื่อสหรัฐฯ ออกกฎหมายลิขสิทธิ์ของเครื่องมือและอุปกรณ์ และกฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครองภาพยนตร์ เอ็ดสันจึงเรียกร้องค่าเสียหายจากบรรดาคู่แข่งในปี 1897 แต่ต่อมาก็ถูกฟ้องกลับบ้าง และคดีเหล่านี้ยืดเยื้ออยู่ราวสิบปี

จนกระทั่งในปี 1908 ผู้ผลิตภาพยนตร์ของสหรัฐฯ รวมตัวและตกลงแบ่งส่วนลิขสิทธิ์เพื่อกีดกันผู้สร้างหน้าใหม่ไม่ให้เกิดขึ้นในวงการอีก ซึ่งประกอบไปด้วยบริษัท เอ็ดสัน, ไบโกราฟ, วิตากราฟ, เอสเสนเนย์, ลูบีน, เซลิก, กาเล็ม, เมลิแอร์ และปาเต๊ะ กลายเป็นบริษัท Motion Picture Patents Company หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า Patents ทำให้สามารถผูกขาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้สำเร็จ ทำให้เกิดโรงภาพยนตร์แบบถาวรขึ้น ซึ่งโรงภาพยนตร์ดังกล่าวก็ต้องการภาพยนตร์จำนวนมากเพราะในแต่ละรอบฉายนั้นต้องใช้ภาพยนตร์ถึง 6 เรื่อง และต้องมีการสับเปลี่ยนโปรแกรมเพื่อดึงดูดผู้ชม เจ้าของโรงภาพยนตร์จึงต้องเปลี่ยนจากการซื้อภาพยนตร์มาขายเป็นระบบการเช่าภาพยนตร์แทน จึงเกิด "คนกลาง" เพื่อทำหน้าที่จัดจำหน่ายภาพยนตร์ในสหรัฐฯ ขึ้น ได้แก่ บริษัท Central Film Company ซึ่งมีอิทธิพลในการควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

การผูกขาดของบริษัท Motion Picture Patents Company นั้นอยู่ได้ไม่นานนัก ก็เริ่มมีการต่อต้านจากบรรดาเจ้าของโรงฉายจนต้องฟ้องศาล ทำให้ในระยะนี้มีนักสร้างภาพยนตร์อิสระ ผู้จัดจำหน่ายอิสระ และโรงฉายภาพยนตร์ที่จัดฉายเฉพาะภาพยนตร์ของกลุ่มอิสระเกิดขึ้น และในบรรดานักสร้างกลุ่มอิสระที่สำคัญ คือ Carl Laemmle ผู้ก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์ยูนิเวอร์แซล และ William Fox ผู้ก่อตั้งบริษัท ฟ็อกซ์ ฟิล์ม คอมปะนี ซึ่งต่อมาก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากภาพยนตร์ของ Motion Picture Patents Company สนับสนุนภาพยนตร์แบบม้วนเดียวจบ ไม่ยอมสร้างหนังเรื่องยาวๆ ปฏิเสธระบบนักแสดงนำ เลือกลงใช้แต่นักแสดงที่ไม่มีใครรู้จัก ทำให้ Motion Picture Patents Company กลายเป็นอดีตไป

3. ยุคหนังเงียบ

3.1 สหรัฐอเมริกา

สหรัฐฯ ในยุคหนังเงียบนั้นได้พัฒนาศิลปะการสร้างภาพยนตร์ขึ้นเป็นอย่างมาก ในขณะที่ในยุโรปกำลังเผชิญปัญหาสงคราม ทำให้ภาพยนตร์ในยุโรปหยุดชะงักไป ซึ่งยุคหนังเงียบได้มีหลายเหตุการณ์ที่สำคัญเกิดขึ้นในยุคนี้ ดังนี้

- กริฟฟิธได้ค้นพบพื้นฐานที่สำคัญสองประการ คือ 1. ผลของการจัดองค์ประกอบภาพและการตัดต่อซึ่งเป็นการจัด Space and Time ให้เหมาะสม โดยพัฒนาในเรื่องของพื้นผิวภาพ(Texture) การมองเห็น(the look) และความรู้สึก (the feel) รวมทั้ง Tone ของภาพแต่ละช็อต จังหวะ (Rhythms)ความหมาย(Meaning) การรับรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว (Kinetic Sensation) และ 2. การต่อเชื่อมแต่ละช็อตหรือแต่ละคัทเข้าเป็นเรื่องเป็นราว

- เป็นยุคต้นของหนังตลก โดย Mack Sennett เป็นผู้นำคนแรกของยุคนี้ในนามของบริษัท Keystone โดยใช้เทคนิคความรวดเร็ว การตลก การเตะกัน ทำลายข้าวของ ขว้างขนมพายใส่หน้ากัน เพราะเขามีแนวคิดไว้ในหนังตลกนั้นไม่มีอะไรเป็นเรื่องจริง

- นักแสดงตลกที่มีบทบาทสำคัญในยุคนี้ คือ ชาลี แชปลิน ซึ่งเป็นนักแสดงตลกที่เคยแสดงหนังตลกให้กับ Sennett และผันตัวเองมาเป็นผู้กำกับหนังเอง เพราะเขาเรียนรู้ว่าโลกของเรามีได้ไกลหรือง่ายดายน่าสนใจที่ Sennett ได้เคยนำเสนอมา จึงพยายามสร้างหนังที่แฝงเนื้อหาที่จริงจังขึ้น หนังของชาลี แชปลินยังสะท้อนให้เห็นถึงการดำรงชีวิตของคนในเมืองอีกด้วย

- อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐฯ ได้พัฒนาอย่างเต็มที่สวนทางกับยุโรป มีการว่าจ้างนักแสดงนำที่มีค่าตัวสูง มีการเปิดโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ "Movie Palace" กำเนิดนิตยสารดาราฉบับแรก รวมทั้งภาพผลิตภาพยนตร์ชุดที่มีหลายตอนต่อเนื่องกัน อีกทั้งยังมีการเขียนรีวิวภาพยนตร์ลงในหนังสือพิมพ์อีกด้วย และในยุคนี้เองที่ทำให้อลลีวีวูดกลายเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

- การเริ่มต้นกำเนิดภาพยนตร์สารคดี โดย Robert Flaherty เรื่อง Nanook of the North

3.2 ยุโรป

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในยุโรปค่อยๆ พื้นตัวหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 และได้รับอิทธิพลการผลิตภาพยนตร์จากกริฟฟิธ ซึ่งในแต่ละประเทศในยุโรปมีเหตุการณ์สำคัญๆ ดังนี้

3.2.1 เซอร์มณี

- ภาพยนตร์ของเซอร์มณีในยุคนี้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางอารมณ์อันเกิดจากแสงเงา รูปร่างของสถาปัตยกรรม และสิ่งก่อสร้าง การใช้กล้องในลักษณะแทนสายตาตัวละคร (Subjective camera)

- รัฐบาลเยอรมันพบว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ค้ำอย่างหนึ่งในการโฆษณาชวนเชื่อ และให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ทำให้การผลิตภาพยนตร์ในเยอรมนีเบ่งบานเต็มที่

3.2.2 สหภาพโซเวียต

- ภาพยนตร์ของสหภาพโซเวียตได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอนคือ ชวนเชื่อหรือให้การศึกษามากกว่าบันเทิง

- เกิดการค้นพบเทคนิค Montage คือการตัดต่อกันอย่างมีความหมายและได้อารมณ์

3.2.3 ฝรั่งเศส

- แนวคิดการทดลองเกี่ยวกับภาพยนตร์ของฝรั่งเศสในยุคนี้ส่วนใหญ่มุ่งเน้นความเป็นศิลปะที่สะท้อนความเป็นจริงตามธรรมชาติออกมาอย่างฝันๆ บิดเบี้ยว เหนือจริง

4. ยุคหนังเสียง

ความคิดที่จะบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์นั้น เกิดขึ้นมานานควบคู่กับการคิดสร้างภาพยนตร์นั่นเอง การที่โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Edison) ให้วิลเลียม ดิคสัน (William Kennedy Laurie Dickson) ทดลองสร้างกล้องถ่ายภาพและเครื่องฉายภาพยนตร์ก็เพื่อจะ นำมาใช้ประกอบเสียงกับเครื่อง Phonograph ของเขา นักประดิษฐ์คนอื่นๆ ในยุโรปก็ได้ทดลองเกี่ยวกับหนังเสียงมาแล้วเช่นกัน ดังปรากฏ ในงานแสดงสินค้าโลก (World Exposition) เมื่อปี ค.ศ.1900 ที่ปารีส มีนักประดิษฐ์ชาติต่างๆ นำระบบการ บันทึกเสียงในภาพยนตร์ไปแสดง ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ระบบใหญ่ๆ คือ

1. ระบบ Phonorama ของ L.A. Berthon, C.P. Dussaud และ G.F. Jaubert

2. ระบบ Chronophone ของ Leon Gaumont

3. ระบบ Phono-Cinema-Theatre ของ Clement-Maurice Gratioulet และ Hemri Lioret ซึ่งนำผลงานภาพยนตร์เสียงความยาว 1 นาที ของนักแสดงละคร โอเปร่า บัลเลต์ ที่มีชื่อเสียงไปฉายด้วย

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีระบบการบันทึกเสียงในภาพยนตร์เกิดขึ้นมากมาย (ซึ่งทุกระบบยังคงบันทึก เสียงลงไปกระบอกเสียง หรือจานเสียง) แต่ก็ยังไม่มีใครนิยมทำหนังเสียงเพื่อการค้าเนื่องจากปัญหาสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ความยุ่งยากของการบันทึกเสียงให้สัมพันธ์กับเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์
2. ปัญหาในการขยายสัญญาณเสียงให้ดังพอที่ผู้ชมจำนวนมากจะได้ยิน
3. ขนาดของกระบอกเสียงหรือ (ต่อมาพัฒนาเป็น) จานเสียงไม่สัมพันธ์กับความยาวของภาพยนตร์ (จานเสียงมีขนาดจำกัด ในขณะที่ภาพยนตร์ได้พัฒนาสร้างเป็นเรื่องยาวมากขึ้น)

ในเมื่อเสียงเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาพยนตร์ ดังนั้น ตลอดยุคหนึ่งเกือบจนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 การค้นคว้าทดลองเพื่อหาวิธีบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพและ เสียค่าใช้จ่ายไม่สูง จึงยังคงดำเนินต่อไป และแนวทางการทดลองก็เปลี่ยนจากการบันทึกเสียงลงในแผ่นเสียง (Sound-On-Disc) ไปเป็นการบันทึกเสียงลงบนฟิล์ม (Sound-On-Film) เลยทีเดียว

หนังเสียงในยุคแรกเริ่มจึงมีลักษณะของภาพนิ่งๆ ผสมผสานกับเสียงสนทนา ไม่มีการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อีกต่อไป ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “The Jazz Singer” ในซีเควนซ์ที่มีเสียงนั้น กล้องแข็งจับภาพนิ่ง ของ อัล จอลสัน ที่กำลังร้องเพลงโดยมีการตัดภาพเพียงน้อยนิด หากจะมีการขยับเคลื่อนไหวบ้างก็เป็น การเคลื่อนไหวของผู้แสดงไม่ใช่ตัวกล้อง อย่างไรก็ตามในซีเควนซ์ที่ไม่มีการพูดยังคงมีการเคลื่อนไหวกล้องให้ได้ภาพที่ ต่อเนื่องและกระชับกระเจง แต่ปรากฏว่าคนกลับไปให้ความสนใจหนังตอนที่มิเสียงเพลง และเสียงพูดมากกว่า นักวิจารณ์ภาพยนตร์บางคนสรุปว่าผู้ชมภาพยนตร์ในยุคนั้นสนใจแต่จะได้เห็นสิ่ง แปลกๆ ใหม่ๆ จนกระทั่งศิลปะของภาพยนตร์หรือภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะแขนงหนึ่งต้องตายลง

การทดลองและการสร้างภาพยนตร์สี

การทดลองเกี่ยวกับการใช้สีในภาพยนตร์เริ่มต้นมาพร้อมๆ กับการใช้เสียง ตั้งแต่ยุคฟิล์มสตริปมาแล้ว ที่เมลิแอร์ ใช้วิธีจ้างคนงานหญิง 21 คน มาช่วยกันระบายสีลงในฟิล์มหนังทีละเฟรม ด้วยมือ

ในสหรัฐฯ ทั้งฟอร์เตอร์ และกริฟฟิธเคยใช้น้ำยาเคมีย้อมสีหนังมาแล้ว และในช่วงทศวรรษ 1920 หนังสหรัฐฯ ราว 80 เปอร์เซ็นต์ที่สร้างขึ้นก็มีการย้อมสีในบางฉาก (sequence) กันจนเป็นแฟชั่น

หลักการสำคัญของการทำหนังสีทุกระบบก็คือ การแยกสีธรรมชาติออกเป็นแม่สี 3 สี แล้วบันทึกแต่ละแม่สีลงในชั้นไวแสงแต่ละชั้นของฟิล์มในม้วนเดียวกัน เมื่อนำฟิล์มนั้นมาฉาย แม่สีเหล่านั้นก็จะผสมผสานกันฉายกลับออกมาให้เห็นเป็นสีธรรมชาติดั้งเดิม

ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้นำประเทศต่างๆ เริ่มเห็นว่าสื่อภาพยนตร์นั้นมีอิทธิพลสูงในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ชมได้ เนื่องจากการที่ประเทศสหรัฐอเมริกาสร้างภาพยนตร์ เรื่อง Why We Fight ขึ้นเพื่ออธิบายนโยบายของสหรัฐฯ ก่อนสงคราม และสาเหตุที่รัฐบาลต้องตัดสินใจ

เข้าร่วมสงคราม หลังจากนั้นฮอลลีวู้ดก็ต้องเผชิญกับการก่อกำเนิดของโทรทัศน์ ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐค่อยๆ ชบเซาลงไป ในขณะที่ฝั่งประเทศยุโรปก็ค่อยๆ พัฒนาขึ้นไม่ว่าจะเป็นในประเทศอิตาลี ฝรั่งเศสสวีเดน และอังกฤษ รวมทั้งความเจริญด้านภาพยนตร์ยังขยายไปไกลถึงทวีปเอเชีย อย่างเช่นประเทศญี่ปุ่นและอินเดียอีกด้วย

5. ภาพยนตร์ในปัจจุบัน

ในระยะ 2 ทศวรรษหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ปรากฏว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีแนวโน้มไปในเรื่องของชาตินิยมเป็นสำคัญ แต่หลังจาก ค.ศ.1965 เป็นต้นมาก็ได้เปลี่ยนแนวไปเป็นสากลนิยมมากขึ้น ทั้งนี้ ไม่เพียงแต่จะเฉพาะการจัดจำหน่ายที่เผยแพร่ไปทั่วโลกเท่านั้น หากแต่ในด้านการผลิตก็มีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ผู้กำกับอิตาลีเคยนำเอาใช้ตัวแสดงที่เป็นอังกฤษ อิตาลี ฝรั่งเศส และเยอรมัน ร่วมแสดงในภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องของชาวเยอรมันก็ว่าได้ สิ่งเหล่านี้เป็นการทำลายกำแพงแห่งเชื้อชาติ และวัฒนธรรมที่เคยเป็นเครื่องกีดขวางอยู่แต่เดิม

การที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ในปัจจุบันส่วนใหญ่ได้แก่คนหนุ่มสาวที่มีการ ศึกษา นี้เอง ทำให้แนวโน้มของการสร้างภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ดมีเนื้อหาและรูปแบบเช่นที่เราเห็นกันในปัจจุบัน ไม่มีการตีกรอบให้ผู้สร้างอีกต่อไป แต่มีการกำหนดเรตติ้ง (Rating) ภาพยนตร์ของผู้ชมขึ้นมาแทน ในหนังยุคนี้บางทีฝ่ายธรรมะก็มีได้รับชัยชนะเสมอไป ชีวิตของตัวละครก็ไม่ได้ถูกต้องและดีงามไปเสียทั้งหมด จริงๆ แล้วก็คือในชีวิตจริงนั่น ฐานะของความดี และความชั่วจะกลับตรงกันข้ามกับในอุดมคติ คนหนุ่มสาวยุคปัจจุบันตระหนักในข้อนี้ดี พวกเขาจึงเยาะหยันอุดมการณ์อันสวยงามที่หลุดออกจากปากนักการเมือง รวมทั้งความถูกต้อง งดงามในหนังยุคเก่าด้วย

ตัวเอกของหนังปัจจุบัน มักเป็นคนที่บกพร่องไม่พอใจสังคม เป็นผู้ทำลายภาพพจน์ของอุดมคติเก่าๆ แต่เขาจะให้คุณค่าต่อความจริงใจและประสบการณ์ทางเพศมากกว่าศีลธรรมจรรยาของ พวกมือถือสาปากถือศีลทั้งหลาย

นอกจากแนวคิดและบุคลิกภาพของตัวละครที่มีลักษณะเป็นกบฏต่อสังคมแล้ว ฮอลลีวู้ดยังได้พัฒนา รูปแบบของภาพยนตร์ตามแบบยุโรป ซึ่งมีลักษณะเป็นนวัตกรรมใหม่ที่กบฏต่อรูปแบบเดิม ภาพยนตร์ในปัจจุบัน จึงอาจไม่เป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลแต่ต้นจนจบ แต่จะเป็นเพียงประสบการณ์อุปมาของภาพ เคลื่อนไหวที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ผู้กำกับหนังยุคนี้สามารถเล่นกับเทคนิคต่างๆ ได้อย่างเสรี ทั้งในเรื่องของเวลา ช่วงเวลา ความต่อเนื่อง เช่นเดียวกับยุคหนังเงียบ และยังพัฒนาว่าในแง่การใช้กล้อง การบันทึกเสียง ตลอดจนเทคนิคการตัดต่อและการทำเทคนิคพิเศษต่างๆ

ราวปี พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) อุตสาหกรรมภาพยนตร์สหรัฐฯ และประเทศอื่นๆ ต่างก็ได้ปรับตัวเปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านศิลปะและธุรกิจ สออลิวิูดมิได้เป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐฯ อีกต่อไป เพราะภาพยนตร์สหรัฐฯ ส่วนใหญ่ไปถ่ายทำกันในนิวยอร์ก เม็กซิโก และยุโรป ตลอดจนดินแดนอื่นๆ ที่มีใช้ศูนย์กลางของอาณาจักรภาพยนตร์และสออลิวิูดก็ได้กลายเป็นแหล่งผลิตงานโทรทัศน์มากกว่า อย่างไรก็ตาม ด้วยความตั้งใจของผู้กำกับๆ ด้วยความสนใจและคำวิพากษ์วิจารณ์ จากผู้ชมและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องงานสร้างภาพยนตร์ในปัจจุบันจึงพัฒนาขึ้นเป็น งานศิลปะแขนงหนึ่ง มากกว่าจะเป็นเพียงสื่อเพื่อการบันเทิงจากระบบอุตสาหกรรม เช่นที่เป็นมา

นอกจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาและกระบวนการผลิตแล้ว ทางด้านการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ โดยเฉพาะของสออลิวิูดก็ยังเปลี่ยนไปด้วย ทั้งนี้สืบเนื่องจากปัญหาการเกิดขึ้นของภาพยนตร์อิเล็กทรอนิกส์ หรือวิดีโอเทปที่ดูท่าว่าจะเข้ามาคุกคามความมั่นคงของการสร้างภาพยนตร์ตลอด จนโรงฉายภาพยนตร์ เพราะประชาชนใช้วิธีบันทึกภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์แลกเปลี่ยนกันดู รวมทั้งมีการลักลอบบันทึกภาพยนตร์ที่ฉายอยู่ตามโรงออกจำหน่ายเป็นธุรกิจ

แต่เมื่อเวลาผ่านไปไม่กี่ปี ผู้สร้างภาพยนตร์ก็เริ่มมองเห็นว่า “วิดีโอเทป” คือเครื่องมือที่จะเปิดตลาดจัดจำหน่ายแห่งใหม่ให้กับภาพยนตร์ อีกทั้งประชาชนเริ่มเบื่อหน่ายเทปลักลอบที่คุณภาพต่ำมาก ดังนั้น บริษัทภาพยนตร์จึงเปิดกิจการสำเนาภาพยนตร์ของตนลงวิดีโอเทปออกจำหน่าย บางบริษัท เช่น ทเวนตีท์ เซนจูรี ฟอกซ์ ฟิล์ม คอร์ปอเรชัน (Twentieth Century Fox Film Corporation) ก็ร่วมทุนกับสถานีโทรทัศน์ ซีบีเอส บรอดแคสติง อิงค์.(CBS หรือ CBS Broadcasting Inc) เพื่อจัดจำหน่ายวิดีโอเทปภาพยนตร์เรื่อง และก็กลายเป็นผู้จัดจำหน่ายที่ใหญ่ที่สุดไป

ด้วยเหตุนี้เอง ความคิดที่ว่าภาพยนตร์จะต้องสลายไปเพราะมีวิดีโอเทปมาแทนที่จึงไม่เป็นจริง นอกจากนี้คุณภาพที่แตกต่างกันระหว่างฟิล์มภาพยนตร์กับเทปโทรทัศน์ก็ทำให้ภาพยนตร์สามารถบันทึกภาพได้ละเอียดประณีตกว่า ด้วยเหตุนี้รายการภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่ในสหรัฐฯ รวมถึงมิวสิกวิดีโอ (Music Video) ก็ยังถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ก่อน แล้วจึงถ่ายทอดลงเทปโทรทัศน์ภายหลัง

ในทศวรรษ ค.ศ. 1980 และ ค.ศ. 1990 กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มีอายุดำลงเรื่อยๆ ผู้กำกับๆ รุ่นใหม่ที่ประสบความสำเร็จมหาศาลก็เป็นคนหนุ่มรุ่นใหม่อีกเช่นกัน ลักษณะของหนังส่วนใหญ่ในสองทศวรรษนี้ นอกจากจะคงแนวคิดและบุคลิกของตัวละครเช่นเดียวกับในทศวรรษ ค.ศ. 1970 แล้ว ยังพัฒนาขึ้นอย่างมาก ในด้านการเล่นเทคนิคพิเศษต่างๆ ในหนัง ทั้งหนังประเภทนิยาย

วิทยาศาสตร์และแฟนตาซี หรือแม้จะเป็นหนังชีวิต หนังผจญภัย ลักษณะที่สมจริงมีเหตุผลถูกต้องลงเป็นด้านรอง โดยมุ่งให้ความสนุกสนาน ตื่นเต้น ตามจินตนาการของผู้สร้างที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่ (ที่มีอายุน้อยลงทุกที) เป็นด้านหลัก หนังดังๆ ที่ถือว่าเป็นตัวแทนของหนังร่วมสมัยนี้ ได้แก่ Star Wars (ค.ศ.1977) ของ จอร์จ ลูคัส Raiders of the Lost Ark (ค.ศ.1981) ของสตีเวน สปีลเบิร์ก E.T. (ค.ศ.1982) ของสตีเวน สปีลเบิร์ก และ Batman (ค.ศ. 1989) กำกับโดย ทิม เบอร์ตัน

วิวัฒนาการภาพยนตร์ในประเทศไทย

จุดกำเนิดภาพยนตร์ไทย จากหลักฐานลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์รายวันบางกอกไทม์ ฉบับวันพุธที่ 9 มิถุนายน 2440 ที่พบเข้าใจว่ามีการนำภาพยนตร์เข้ามาฉายครั้งแรกในปี พ.ศ. 2440 โดย เอส. จี. มาร์คอฟสกี ณ โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2535 น. 693-695)

ต่อมาพระเจ้านั่งยาเธอ กรมหมื่นสรรพศาสตร์ศุภกิจ ได้เริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทย เมื่อ พ.ศ. 2443 และนำออกฉายแก่สาธารณชนที่งานสมโภชพระพุทธรูปชินราช วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2444 และภาพยนตร์ก็ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ชาวญี่ปุ่นจึงได้เข้ามาดำเนินการโรงภาพยนตร์ลักษณะเป็นโรงกระโจมอยู่ที่ตำบลสะพานเหล็ก หลังจากนั้นจึงได้มีการสร้างโรงภาพยนตร์ถาวรขึ้น ชื่อว่า "โรงภาพยนตร์ญี่ปุ่นหลวง" และเมื่อภาพยนตร์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทำให้เกิดโรงภาพยนตร์ขึ้นเป็นจำนวนมาก ทั้งที่มีเจ้าของเป็นคนต่างชาติเช่น โรงกรุงเทพฯ ชินโมโตกราฟ โรงหนังพัฒนากร เป็นต้น และโรงภาพยนตร์ที่มีเจ้าของเป็นคนไทย เช่น โรงหนังสยามภาพยนตร์ โรงหนังรัตนภาพยนตร์ ปรีระกา เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์ที่เข้าฉายส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์อเมริกัน สีขาว-ดำ

ส่วนการถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทยนั้น พบว่า ริชาร์ดเบอร์ตัน โฮล์มส์ (Richard Berton Holms) ชาวอเมริกันได้เข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของไทย

เมื่อธุรกิจโรงภาพยนตร์เจริญก้าวหน้า พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงมีพระบรมราโชบายในการส่งเสริมกิจการค้าต่างๆ ของคนไทย โดยให้จัดตั้งโรงภาพยนตร์ในนามบริษัท ภาพยนตร์สยามนิรมัย ดำเนินงานโดยตระกูลวสุวัต เพื่อแข่งขันกับโรงภาพยนตร์ในเครือสยามภาพยนตร์ที่ดำเนินการโดยกลุ่มพ่อค้าชาวจีน

ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีการดำเนินการ โดย Henry McRac ซึ่งเป็นนักสร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดของบริษัทยูนิเวอร์แซล คือ "นางสาวสุวรรณ" ทั้งนี้พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรง

โปรดให้เสียม นาวิเสถียร ขุนรามภรตศาสตร์ และผู้แสดงอีกหลายท่านเข้าช่วยเหลือ Henry McRac โดยภาพยนตร์ดังกล่าวมีความยาว 8 ม้วน

ภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกที่สร้างโดยคนไทยนั้น คือ "โชคสองชั้น" ซึ่งเป็นภาพยนตร์เงียบ โดยมีความยาว 6 ม้วน และนำออกฉายในวันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2470 และมีภาพยนตร์เงียบอีกหลายเรื่องที่สร้างขึ้นโดยคนไทยทยอยออกนำฉายสู่สาธารณะ

เมื่อระบบเสียงภาพยนตร์ได้ถูกพัฒนาขึ้น และภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ออกฉายเป็นภาพยนตร์ต่างประเทศจึงเกิดระบบพากย์เสียงขึ้น รวมไปถึงการพากย์เสียงในภาพยนตร์ไทยด้วย ในขณะเดียวกันก็ได้เกิดหนังไทยพูดขึ้นเป็นครั้งแรกชื่อ "หลงทาง" เพื่อร่วมฉลองกรุงเทพฯ 150 ปี และนำออกฉายที่โรงพัฒนากร เมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2475 โดยการสร้างของบริษัทภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ซึ่งเป็นบริษัทที่มีความพร้อมทั้งโรงถ่ายภาพยนตร์ และอุปกรณ์ต่างๆ

ต่อมาพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุพันธุ์ยุคล ได้ก่อตั้งบริษัทไทยฟิล์ม ซึ่งมีโรงถ่ายประกอบด้วยอุปกรณ์การสร้างภาพยนตร์ที่ทันสมัยขึ้น และรัฐบาลก็ได้มอบหมายให้บริษัทดังกล่าวสร้างภาพยนตร์ 3 เรื่อง คือ เรื่อง "เลือดทหารไทย" เพื่อเผยแพร่กิจการทหารไทยและส่งเสริมความรักชาติ เรื่อง "บ้านไร่ของเรา" เพื่อเผยแพร่และส่งเสริมเกษตรกรรมของชาติ และเรื่อง "พระเจ้าช้างเผือก" เพื่อเผยแพร่ประวัติศาสตร์ไทยแก่ชาวต่างประเทศ

สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2480 - 2482 ถือได้ว่าเป็นยุคทองของการสร้างหนังไทยเพราะการสร้างทั้งหนังพูดและหนังพากย์ออกมามากอย่างล้นหลาม แต่หลังจากปี พ.ศ. 2533 เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 กิจการภาพยนตร์ไทยก็ได้รับความกระทบกระเทือนอย่างหนัก โรงภาพยนตร์และผู้สร้างต้องปิดกิจการลงจำนวนมาก

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านพ้นไปกิจการภาพยนตร์ของไทยก็กลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง แต่ก็ต้องประสบปัญหาคุณภาพของภาพยนตร์ที่มีนักสร้างภาพยนตร์สมัครเล่นใช้ต้นทุนต่ำและลอกเลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยม แต่หันไปโฆษณาให้มีผู้เข้าชมจำนวนมากแทน จึงไม่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเท่าที่ควร

สถานการณ์ภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน

เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในแวดวงภาพยนตร์ทั่วโลก โดยเฉพาะประเทศมหาอำนาจอย่างอเมริกาที่ได้พัฒนาอุปกรณ์ที่ทันสมัย การนำเสนอแง่มุมในภาพยนตร์ที่แปลกใหม่ ส่งผลให้ประเทศไทยต้องก้าวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงเสมอ ซึ่งในระยะหลังๆ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยได้ผลิตภาพยนตร์เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 - 2553 ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 จำนวนภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในประเทศไทย

ปี พ.ศ.	จำนวนภาพยนตร์ไทยที่ ออกฉาย (เรื่อง)
2540	18
2541	12
2542	10
2543	9
2544	14
2545	25
2546	47
2547	47
2548	39
2549	44
2550	46
2551	52
2552	48
2553	62

ข้อมูลจาก วิกิพีเดีย

นอกจากนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังต้องเผชิญกับความท้าทายของภาพยนตร์ต่างชาติที่เข้ามาตีตลาดผู้ชมในประเทศไทยมากขึ้น โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มาจากประเทศในแถบเอเชียด้วยกันเอง อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ไทยก็ได้รับความสนใจจากนานาประเทศเช่นเดียวกัน

นพดล อินทร์จันทร์ (2554 น.34-35) กล่าวว่าภาพยนตร์ซึ่งนอกจากจะเป็นสินค้าเพื่อการส่งออกแล้วก็นับว่าเป็นสื่อเผยแพร่อันทรงประสิทธิภาพทางวัฒนธรรมอีกช่องทางหนึ่งซึ่งในบางครั้งสามารถครอบงำและปรับเปลี่ยนแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม ภาษา ศาสนา ขนบธรรมเนียม ประเพณี และ ศีลธรรมจรรยาอันดีงามของสังคมนั้น ๆ ได้

ดังนั้น รัฐบาลจึงให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยมากเพราะสามารถทำเงินจำนวนมหาศาลให้แก่ประเทศได้ เช่น กรณีของภาพยนตร์ไทยเรื่อง ต้มยำกุ้ง ที่สร้างปรากฏการณ์ติดอันดับที่ 4 ของภาพยนตร์สร้างรายได้สูงสุด ใน BOX OFFICE ของประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีรายได้ถึง 5,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ หลังจากเข้าฉายเพียง 3 วัน และ เรื่ององค์บาก มียอดจำหน่ายตั๋วเข้าชมสูงกว่า 1,300,000 ใบ ในกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป ความสำเร็จของ

ต้มยำกุ้ง และองค์บาก กลายเป็นปัจจัยในการกระตุ้นตลาดภาพยนตร์ไทยให้กลับมาอีกครั้ง และศิลปะการต่อสู้อย่าง “มวยไทย” กลายเป็นที่แพร่หลายไปทั่วโลก

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์นั้นมีหลากหลายซึ่งจากข้อมูลในวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ได้มีการแบ่งประเภทไว้ดังนี้

1. แบ่งตามฉาก

1.1 แนวอาชญากรรม (Crime) ตัวละครในภาพยนตร์จะมีความเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมหรือเป็นอาชญากรเสียเอง

1.2 แนวฟิล์ม นัวร์ (Film noir) เป็นภาพยนตร์ที่ใช้แสงและสีมืดทึบ หรือขาวดำเป็นหลัก แสดงให้เห็นถึงด้านมืดในใจมนุษย์ แต่ที่สำคัญที่สุดคือ เรื่องราวที่เกิดในเรื่อง ก็ไม่ได้บ่งบอกว่าใครดี ใครเลวกว่ากัน ทุก ๆ คนมีปมกันไปทั้งดีและเลว

1.3 แนวอิงประวัติศาสตร์ (History) มีเนื้อเรื่องดำเนินในอดีต โดยเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ที่ได้รับการบันทึกไว้ มากบ้าง น้อยบ้าง แต่จะไม่เกิดจากจินตนาการหรือความเพ้อฝันล้วนๆ

1.4 แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) จะมีเนื้อเรื่องดำเนินในความเป็นจริงอื่น ส่วนมากคืออนาคตหรืออวกาศ ตัวเนื้อเรื่องมักมีเทคโนโลยี (ที่เกิดจากวิทยาศาสตร์สมัยใหม่) เป็นองค์ประกอบ หรืออาจใช้ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์เข้าช่วยในการอธิบายลักษณะตัวละคร ฉากพฤติกรรมของตัวละคร หรือความเป็นไปของเนื้อเรื่อง (อาจเข้าข่ายลักษณะใดลักษณะหนึ่งหรือมากกว่า)

1.5 แนวกีฬา (Sports) เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาหรือสถานที่ที่ใช้แข่งขันกีฬา

1.6 แนวสงคราม (War) มีเนื้อเรื่องดำเนินในสนามรบหรือในช่วงเวลาที่มีสงคราม

2. แบ่งตามอารมณ์

2.1 แนวแอ็คชัน (Action) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรง

2.2 แนวผจญภัย (Adventure) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมผ่านทางการเสี่ยงภัยของตัวละคร

2.3 แนวตลก (Comedy) จะมีเนื้อหาที่มุ่งสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ

2.4 แนวดราม่า (Drama) จะสร้างความตื่นเต้น ความเศร้าสลดใจ ผ่านทางการแสดง การเติบโตของตัวละคร

2.5 แนวแฟนตาซี (Fantasy) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความสนุกสนานและตระการตา ตระการใจด้วยฉากและเนื้อเรื่องที่ไม่อยู่ในความเป็นจริง

2.6 แนวสยองขวัญ (Horror) มุ่งสร้างความกลัว

2.7 แนวลึกลับ (Mystery) มุ่งสร้างความฉงนงงงวยและความรู้สึกท้าทายในการ แก้ไขปริศนา

2.8 แนวรักโรแมนติก (Romance) มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักอันซึ้งสาว

2.9 แนวระทึกขวัญ (Thriller) มุ่งสร้างความตื่นเต้นและความตึงเครียด

3. แบ่งตามชนิด อาทิ

3.1 แนวแอนิเมชัน (Animation) สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพ ติดต่อกันด้วยความเร็วสูง

3.2 แนวชีวประวัติ (Biography) มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของบุคคลจริง

3.3 แนวสารคดี (Documentary) นำเสนอข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง

3.4 แนวทดลอง เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อทดสอบการตอบรับของผู้ชมต่อ เทคนิคการสร้างภาพยนตร์หรือเนื้อเรื่องใหม่ๆ

3.5 แนวละครเพลง (Musical) แทรกเพลงที่ร้องโดยตัวละคร

3.6 แนวสั้น (Short Film) มีความยาวนานน้อยกว่าภาพยนตร์ทั่วไป

นอกจากนี้ มาลิน ฐราวิชิตกุล (2551: 9 - 13) ยังได้รวบรวมการแบ่งประเภท ภาพยนตร์นอกเหนือไปจากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นไว้ได้แก่

4. แบ่งตามวัตถุประสงค์ ได้แก่

4.1 ภาพยนตร์บันเทิง (Entertainment Film) เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเฉพาะความบันเทิง แก่ผู้ชม

4.2 ภาพยนตร์การศึกษา (Educational Film) ภาพยนตร์ประกอบการสอน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ประกอบการสอนเฉพาะวิชาในห้องเรียนเรียกว่า Instructional Film หรือ Classroom Film และภาพยนตร์ที่ให้ความรู้แก่ประชาชนทั่วไป เรียกว่า Educational Film

4.3 ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริง มุ่งให้ความรู้ทั่วไป และข่าวสารแก่ผู้ชม

4.4 ภาพยนตร์ข่าว (News Film) ภาพยนตร์ที่เสนอข่าวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและที่ประชาชนสนใจ ออกฉายในระยะเวลาใกล้เคียงกับที่เหตุการณ์เกิดขึ้น

4.5 ภาพยนตร์โฆษณาสินค้า (Advertising Film หรือ Commercial Film) เพื่อชักจูงให้ซื้อสนับสนุน หรือ โฆษณาธุรกิจโดยตรงเรียกว่า Advertising Film ถ้าประชาสัมพันธ์เพื่อให้นิยมผลิตภัณฑ์และธุรกิจเรียกว่าภาพยนตร์การค้า (Commercial Film)

5. แบ่งตามผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

5.1 ภาพยนตร์ของเด็กๆ (Children's Film) ภาพยนตร์สำหรับเด็กเล็ก ที่ตรงข้ามกับภาพยนตร์ของครอบครัว ไม่มีความหมายพิเศษที่สร้างขึ้นให้ภาพยนตร์มีเสน่ห์ดึงดูดผู้ชมอื่นๆ

5.2 ภาพยนตร์ของครอบครัว (Family Film) มุ่งให้มีเสน่ห์ดึงดูดผู้คนในทุกวัย และเหมาะสำหรับผู้ชมวัยเยาว์ เช่น ภาพยนตร์ดิสนีย์

5.3 ภาพยนตร์ของผู้ใหญ่ (Adult Film) ให้ชมโดยผู้ชมวัยผู้ใหญ่เท่านั้น อาจจะรวมถึงความรุนแรง เรื่องราวกวนประสาท ภาษาหยาบคาย พฤติกรรมทางเพศที่โจ่งแจ้ง ภาพยนตร์ผู้ใหญ่อาจใช้เป็นคำพ้องสำหรับภาพยนตร์ลามกเช่นกัน

ไม่เพียงแต่การแบ่งภาพยนตร์เป็นแบบต่างๆ ตามทัศนะของนักวิชาการ ข้างต้นนั้น ยังมีภาพยนตร์อีกแนวทางหนึ่งที่มีความสนใจจากสังคมค่อนข้างมากทั้งในแง่ดีและไม่ดี กล่าวคือ ภาพยนตร์แนว “อีโรติก” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่คนทั่วไปในสังคมมักมองว่าเป็นภาพยนตร์ที่ใช้ความโป๊ เปลือย มาเป็นจุดเด่นของเรื่อง ดังที่สลิดดา ทรัพย์ภิญโญ (2545: 8) ได้สรุปไว้ว่า “ภาพยนตร์อีโรติก หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นทางเพศ ซึ่งมีความเป็นศิลปะหรือสุนทรียะในการนำเสนอภาพประเด็นเหล่านี้ ทำให้เกิดความงาม ไม่ว่าจะเป็นฉากการมอมเมาต่างๆ ไม่ได้เสนอเพียงกรรมวิธีในการร่วมเพศหรือโชว์เรือนร่างเช่นภาพยนตร์โป๊ทั่วไป”

อย่างไรก็ตาม การแบ่งประเภทของภาพยนตร์นั้นก็มิมีประโยชน์ในการแยกแยะประเภทและเนื้อหาของภาพยนตร์ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผลของพ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ทำให้มีการจัด “เรตติ้ง” ของภาพยนตร์ขึ้นเพื่อแบ่งประเภทของภาพยนตร์ให้สามารถกำกับดูแลการเข้าถึงเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ของประชาชนในแต่ละช่วงวัยได้ โดยกำหนดภาพยนตร์ไว้ 7 ประเภทคือ

1. ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู: มีเนื้อหาส่งเสริมการศึกษา จริยธรรม ศิลปวัฒนธรรมของชาติ ให้ความรู้ความเข้าใจการพัฒนาสังคม ครอบครัว และ

สร้างจิตสำนึกในเรื่องของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2. ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป: เนื้อหาต้องไม่มีเรื่องของเพศ ภาษา ที่มีความรุนแรง

3. ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป: จะไม่มีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรง ทารุณ โหดร้าย ขาดมนุษยธรรม นำกลั้วส่อไปในทางสขของขวัญ ใช้คำหยาบคายลามก พฤติกรรมทางเพศที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร การสาธิตวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธ ใช้สิ่งเสพติดให้โทษที่ไม่เหมาะสม อันเป็นเหตุชักจูงให้เกิดอาชญากรรมต่อสังคม และไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับลัทธิ หรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความเรียบร้อยชักจูงให้เด็กและเยาวชนหลงเชื่อ

4. ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป: จะมีเนื้อหาเหมือนกับประเภทอายุ 13 ปีขึ้นไป ซึ่งอาจมีภาพ เสียง เนื้อหาที่แสดงให้เห็นพฤติกรรม หรือภาษาที่ไม่เหมาะสม จึงต้องใช้วิจารณญาณในการดู

5. ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป: โดยไม่มีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงการมีเพศสัมพันธ์ที่เปิดเผยอวัยวะเพศ สาธิตวิธีการก่ออาชญากรรม และวิธีการใช้สิ่งเสพติด

6. ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปีดู (ยกเว้นผู้บรรลุนิติภาวะโดยการสมรส) เพราะมีเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงการมีเพศสัมพันธ์ การสำนึกความใคร่ด้วยตนเอง หรือผู้อื่น แต่ต้องไม่แสดงให้เห็นอวัยวะเพศ

7. ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร : เนื่องจากมีเนื้อหาหมิ่นต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ทำลายความมั่นคงของประเทศ ก่อให้เกิดความสามัคคี เหยียดหยามศาสนา ไม่เคารพต่อปวงชนียบุคคล ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรม และมีเนื้อหาที่แสดงถึงการมีเพศสัมพันธ์ เห็นอวัยวะเพศในลักษณะลามกอนาจาร

กระบวนการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์

ในการผลิตภาพยนตร์เรื่องๆ หนึ่ง ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องมีกระบวนการทำงานเพื่อสร้างสรรค์ให้ภาพยนตร์นั้นสามารถสื่อสารและเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมได้มากที่สุด จึงต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆ ด้าน ตั้งแต่การเตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-production) การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) และหลังการถ่ายทำ (Post-production)

1. การเตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-production) การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เปรียบได้เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายทั้งหมด การถ่ายทำภาพยนตร์จะดำเนินการไปด้วยดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการจัดเตรียมงานเป็นสำคัญ ดังนั้น การเตรียมการที่ละเอียดรอบคอบรัดกุมจะช่วยให้การถ่ายทำภาพยนตร์ ดำเนินไปอย่างเรียบร้อยมากขึ้น (มานิช ชุ่มเมืองปัก , 2547: 42-44)

1.1 การทำงานกับบทภาพยนตร์ เริ่มตั้งแต่การหาเรื่องที่จะนำมาทำเป็นภาพยนตร์ ซึ่งอาจได้จากความคิดและแรงบันดาลใจของผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้อำนวยการสร้าง หรืออาจนำเรื่องมาจากบทประพันธ์ที่มีอยู่แล้ว ผู้กำกับอาจเป็นผู้ลงมือเขียนบทเองหรือเป็นผู้เสนอโจทย์แล้วให้ผู้เขียนบทนำไปเขียน บทภาพยนตร์ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องถือเป็นแนวปฏิบัติ ซึ่งบทภาพยนตร์ประกอบด้วย แก่นเรื่อง(Theme) โครงเรื่อง (Plot) ทางแสดง (Drama) ความขัดแย้ง (Conflict) จุดวิกฤตสูงสุด(Climax) บทสรุปของเรื่อง (Resolution) และบทพูด(Dialogued) เมื่อได้บทภาพยนตร์มาแล้ว ผู้กำกับจะลงมือตีความและทำความเข้าใจกับบทภาพยนตร์

1.2 การคัดเลือกผู้แสดง ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะพิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสม โดยเฉพาะการคัดเลือกดารา เพราะเป็นบุคคลสำคัญของเรื่องในภาพยนตร์เพื่อให้การถ่ายทอดข่าวสารเป็นไปอย่างมีอรรถรส และประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดงก็ต้องคำนึงถึงรายละเอียดต่างๆ ได้แก่ พื้นฐานและประสบการณ์ทางการแสดง ความละเอียดอ่อนและจินตนาการ น้ำเสียงและการใช้ภาษา ความสามารถทางการแสดงและบุคลิกภาพตรงตามบท บุคลิกภาพและหน้าที่มีเสน่ห์ชวนมอง

1.3 การจัดหาสถานที่ การออกแบบและเตรียมงานศิลป์

1.4 การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานแต่ละฝ่ายที่มีความสามารถและเหมาะสมกับภาพยนตร์เข้าถ่ายทำภาพยนตร์ โดยทีมงานจะต้องสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์และผสมผสานกลมกลืน

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) ในขั้นตอนนี้อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะต้องบริหารงานในการถ่ายทำให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นที่สุด โดยมีความงดงามทางศิลปะและการสื่อสารที่ดีที่สุดจากความร่วมมือของทุกๆ ฝ่าย

ซึ่งในขั้นตอนนี้การกำกับการแสดงเป็นสิ่งสำคัญ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับนักแสดง ความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายจะสะท้อนออกมาในผลงานซึ่งต่างจะให้อิทธิพลและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การส่งเสริมให้นักแสดงเรียนรู้และพัฒนาบทบาทการแสดงถือเป็น

หน้าที่ความรับผิดชอบของผู้กำกับอย่างหนึ่ง ผู้กำกับควรศึกษาถึงความสามารถของนักแสดงแต่ละคน และพยายามนำความสามารถนั้นออกมาใช้ให้มากที่สุด

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) ภาพยนตร์ที่เตรียมงานและถ่ายทำตามกำหนดการที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนจะนำออกฉายจะต้องมีงานหลังการถ่ายทำ แต่ในระหว่างการถ่ายทำก็อาจจะมีขั้นตอนหลังการถ่ายทำควบคู่ไปกับการถ่ายทำก็ได้ โดยขั้นตอนที่สำคัญได้แก่ การตัดต่อ และการประพันธ์ดนตรีและเพลงประกอบ

สอดคล้องกับประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์(2553: 33-35) ที่ระบุไว้ว่าการผลิตภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production Phase) เป็นการเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ ภาพยนตร์เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายภาพยนตร์ทั้งหมด โดยมีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

1.1 การจัดทบทภาพยนตร์ เป็นการนำเนื้อหามาผูกเป็นเรื่องราวแล้วพัฒนาจนเป็นบทภาพยนตร์ อาจเป็นเรื่องแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเรียกว่า บทภาพยนตร์ดั้งเดิม (Original Screenplay) หรือดัดแปลงจากบทประพันธ์หรือนวนิยายที่มีอยู่แล้วก็ได้ เรียกว่า บทภาพยนตร์ดัดแปลง (Adaptation) ซึ่งบทภาพยนตร์นั้นจะใช้เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน

1.2 การคัดเลือกผู้แสดง ต้องคัดเลือกผู้ที่มีความเหมาะสม เพื่อให้การถ่ายทอดข่าวสารเป็นไปอย่างมีอรรถรสและประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์

1.3 การจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการแบ่งปริมาณงานในการถ่ายทำ เพื่อให้การเตรียมงานของฝ่ายต่างๆ ประสานสัมพันธ์กัน โดยถือแผนผังเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย

1.4 การจัดหาสถานที่ เป็นการเตรียมบรรยากาศสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่จะใช้เป็นฉากในภาพยนตร์

1.5 การออกแบบและสร้างฉากภาพยนตร์ เป็นการดัดแปลงหรือตกแต่งสถานที่ให้มีบรรยากาศตามบทภาพยนตร์ รวมทั้งเตรียมเครื่องแต่งกายและตกแต่งอื่นๆ (อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือ ที่เรียกว่า Prop) ให้เหมาะสมกับเนื้อหา

1.6 การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เป็นการเลือกและเตรียมสิ่งต่างๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำ ภาพยนตร์ให้มีความพร้อม เช่น ฟิล์ม อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบกล้อง อุปกรณ์เกี่ยวกับแสง อุปกรณ์เกี่ยวกับเสียง เป็นต้น

1.7 การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานที่มีความสามารถกับหน้าที่ และสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์และผสมผสานกลมกลืนกัน

1.8 การกำหนดวงเงินงบประมาณ เป็นการประมาณการวงเงินที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์

2. **ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production Phase)** เป็นการบันทึกภาพและเสียงลงบนแผ่นฟิล์ม โดยมีความงดงามทางศิลปะ งานในขั้นตอนนี้จะอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

2.1 การประชุมทีมงาน เป็นการซักซ้อมความเข้าใจและตรวจสอบความพร้อมก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงาน

2.2 การยกกองถ่าย เป็นเคลื่อนกองถ่ายสู่การปฏิบัติงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนการที่ได้กำหนดไว้

2.3 การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ภายใต้การอำนวยการของผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ภาพและเสียงเกิดขึ้นบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

3. **ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production Phase)** มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

3.1 การส่งฟิล์มที่ถ่ายทำแล้วไปดำเนินการล้างและพิมพ์ฟิล์ม โดยส่งฟิล์มพร้อมกับใบรายงานการถ่ายทำภาพยนตร์(Camera Report) ให้ Lab ทำการล้างและพิมพ์ฟิล์มตามที่กำหนดไว้ ซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถทำควบคู่กับการถ่ายภาพยนตร์ได้ เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์และแก้ไขข้อบกพร่องในการถ่ายทำ

3.2 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง เป็นการนำฟิล์มที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ส่งไปให้ผู้ตัดต่อภาพยนตร์คัดเลือก Shot เพื่อนำมาจัดวางให้อยู่ในช่วงของ Cut หรือ Scene ที่ถูกต้องด้วยการกำหนดความยาวให้เหมาะสมเรียกว่า Work Print ควบคู่กับการเรียงและตัดต่อเส้นเสียงที่เทียบเคียงกับ Work Print เพื่อรวมเส้นเสียงออปติคัลเนกาทีฟ(Optical Negative Sound Track) สำหรับภาพยนตร์ที่บันทึกเสียงตอนถ่ายทำ จากนั้นส่งต่อไปให้ Lab ตัดต่อจากฟิล์มต้นฉบับ(Negative Assembly) เข้ากับฟิล์มอินเตอร์เนกาทีฟ(Internegative)ที่ทำภาพพิเศษ (Special Effect) เพื่อเป็นฟิล์มแม่แบบ (Master)

3.3 การพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ เป็นการนำฟิล์มแม่แบบไปพิมพ์ก่อนจัดจำหน่าย ซึ่งฟิล์มนั้นจะต้องแก้ไขสีและความสว่างให้มีความกลมกลืนและสมดุลกันโดยการทำ Answer Print เพื่อควบคุมการพิมพ์ฟิล์มที่มาจากฟิล์มแม่แบบควบคู่ไปกับการพิมพ์เส้นเสียง

3.4 การเผยแพร่และการจัดจำหน่าย เป็นการนำภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์ออกฉายตามโรงภาพยนตร์ หรือการจัดจำหน่ายเป็นแผ่นบันทึกทันที (Direct-to-Video/Straight-to-Video)

การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือ ขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ได้ ซึ่งมีขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ ดังนี้ (ระบบออนไลน์ แหล่งที่มา www.thaishortfilm.com)

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจาก เราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับขั้นตอนการค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

2. การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึงความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้นถ้า...” (what if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังฮอลลีวูด เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียตเกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก คือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก๊อตซิลล่าบุกนิวยอร์ก คือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลก คือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียตเกิดขึ้นบนเรือไททานิก คือเรื่อง Titanic เป็นต้น

3. การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้ว ก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)

4. การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นขอประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

5. บทภาพยนตร์ (screenplay) สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (script) ซึ่งเควนส์หลัก (master scene/sequence) หรือ ซีนา리오 (scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้นำมาพัฒนาแล้วอย่างมีขั้นตอน ประกอบ ด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีเควนส์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง

เช่น บทสนทนาอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษจาก เวลา สถานที่ ที่อยู่ติดขอบหน้าซ้ายกระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับช็อต และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

6. บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมช็อต เช่น คัท (cut) การเลือนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจางซ้อนภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับช็อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ช็อตแรกจนกระทั่งจบ เรื่อง

7. บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของช็อตตลอดทั้งซีเควนส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่าเมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับช็อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย

โครงสร้างการเขียนบท

1. จุดเริ่มต้น (Beginning) ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง

1.1 เปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องอย่างเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายจากบรรยายตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

1.2 เปิดเรื่องโดยการพรรณนา การเปิดเรื่องวิธีนี้อาจเป็นการพรรณนาฉากพรรณนาตัวละคร หรือพรรณนาเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ คล้ายวิธีการบรรยาย เพียงแต่นั่นที่จะสร้างภาพเพื่อปูพื้นอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามเป็นพิเศษ

1.3 เปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละครที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว การเปิดเรื่องวิธีนี้สามารถทำให้อ่านกระหายที่จะติดตามเรื่องราวต่อไปได้มากเป็นพิเศษ

1.4 เปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา การเปิดเรื่องแบบนี้สามารถเรียกชื่อความสนใจของผู้อ่านได้วิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นเร้าใจหรือกระทบใจผู้อ่านทันที แต่ก็ต้องพยายามเชื่อมโยงบทสนทนานั้นให้เกี่ยวพันกับเรื่องต่อไปอย่างแนบเนียนด้วย

1.5 เปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี เพลง หรืออาจใช้ข้อความที่คมคายชวนคิด ชวนให้凝神สนทน่หน้าติดตาม

2. การพัฒนาเรื่อง(Developing) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น

2.1 เล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน(Chronological order) คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา ก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เรื่องลูกอีสาน ของคำพูน บุญทวี เป็นต้น

2.2 เล่าเรื่องย้อนต้น(Flashback) คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ดังนั้นเรื่องจึงอาจเริ่มต้นที่ตอนใดก็ได้ เช่น ข้างหลังภาพ ของศรีบูรพา เป็นต้น

2.3 เล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา แต่เรื่องยังต่อเนื่องกันไปตลอด

2.4 เล่าตอนกลางก่อนแล้วย้อนมาตอนต้นเรื่อง คือ จัดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตอนกลางของเรื่องมาก่อนแล้วจึงเล่าเรื่องตอนต้นมาบรรจบกันก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปสู่ตอนจบ

3. จุดสิ้นสุด (Ending) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็น

3.1 ปิดเรื่องแบบหักมุม หรือพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน (Surprise ending หรือ Twist ending) การปิดเรื่องแบบนี้เป็นการทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึง ไม่ควรให้ผู้อ่านระแคะระคายตั้งแต่ต้นเรื่องหรือกลางเรื่อง เพราะจะทำให้เรื่องขาดความความน่าสนใจ ส่วนมากมักปรากฏอยู่ในเรื่องสั้นมากกว่านิยายโดยเฉพาะในงานเขียนประเภทอาชญาวิทยานิยาย หรือนวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน เป็นต้น

3.2 ปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragic ending) คือ การจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต เช่นในเรื่อง คู่กรรม ของ ทมยันตี แม้พระเอกคือโกโบริจะตายตอนจบ แต่ทมยันตีก็ได้ให้พระเอกและนางเอก ได้มีโอกาสเปิดเผยความรักซึ่งกันและกันที่ต่างคนต่างไม่ยอมกล่าวในตอนดำเนินเรื่อง ดังนั้น เรื่องจึงประทับใจผู้อ่านเพราะตัวละครเข้าใจกันดีแล้ว

3.3 ปิดเรื่องแบบสุกนาฏกรรม (Happy ending) คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร การปิดเรื่องแบบนี้มีนักเขียนนิยมใช้กันโดยทั่วไปทั้งเรื่องสั้นและนวนิยาย เช่น อยู่กับก๋ง เป็นต้น

3.4 ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic ending) คือการจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหาหลายอย่างที่ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้ เช่นใน เศรษฐศาสตร์กลางทะเลเล็ก ของอาจินต์ ปัญจพรรค์ เป็นต้น

ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

1. แนะนำ (Introduction) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อม และเวลา
2. สร้างเงื่อนไข (Suspense) คือการกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนไข มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
3. สร้างวิกฤตการณ์ (Crisis) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานั้นนานจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
4. จุดวิกฤตสูงสุด (Climax) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
5. ผลสรุป (Conclusion) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนำกลับไปคิดเอง

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์ (Fisik Sean Bukanok, ระบบออนไลน์. แหล่งที่มา <http://coolclassroom.aowwa.com/A/005/4.pdf>)

1. เรื่อง (story) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว
2. แนวความคิด (concept) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้
3. แก่นเรื่อง (theme) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (sub theme) อื่นๆก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก
4. เรื่องย่อ (Plot) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบ

มาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น (What...if...?) กับเรื่องที่คิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

5. โครงเรื่อง (treatment) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (main plot) และเหตุการณ์รอง (sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไปต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

6. ตัวละคร (character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวแสดงสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

7. บทสนทนา (dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใ้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่ง ขึ้นก็ได้

ซึ่งในส่วนของการเขียนบทภาพยนตร์นี้ สอดคล้องกับแนวคิดของการเล่าเรื่อง (Narration) ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายในหัวข้อต่อไป

นอกเหนือไปจากองค์ประกอบบทภาพยนตร์ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แล้วนั้น การผลิตภาพยนตร์ในลักษณะต่างๆ สามารถเสริมอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ ผ่านการสื่อความหมายด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2539)

การสื่อความหมายด้วยภาพ

1. ขนาดภาพ

1.1 ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS) เป็นขนาดภาพที่กล้องตั้งอยู่ไกลจากสิ่งที่ถ่ายมาก ลักษณะภาพเป็นมุมกว้าง นิยมใช้เป็นฉากแนะนำเหตุการณ์และสถานที่ หรือใช้ในการเปิดฉากใหม่ ใช้เสนอภาพเหตุการณ์หรือสถานที่ที่มีความใหญ่โตมากๆ ภาพโฟลมากจะทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจในความยิ่งใหญ่ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

1.2 ภาพไกล (Long Shot หรือ LS, Full Shot หรือ FS) ระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่ายไม่อาจกำหนดให้แน่นอนตายตัวลงไปได้ แต่พอประมาณได้ว่าระยะใกล้สุดของภาพไกลนั้น จะเป็นระยะที่มองเห็นภาพคนเต็มตัวพอดีกับกรอบภาพ (frame) ภาพไกลเป็นขนาดภาพที่แสดงให้เห็นรายละเอียดและส่วนประกอบของสิ่งที่ถ่าย ในกรณีที่เป็นการถ่ายภาพนักแสดงก็อาจมองเห็นบุคลิกลักษณะ อากัปกิริยาการแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดง นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมโดยทั่วไป เหตุนี้จึงนิยมใช้ภาพไกลในการเริ่มเปิดฉากเพื่อแนะนำนักแสดงในเรื่องเป็นครั้งแรก รวมทั้งเป็นการแนะนำการเข้าสู่เหตุการณ์หนึ่งที่มีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไป บางครั้งขนาดภาพเช่นนี้จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสตาบลิชิง ช็อต (establishing shot) ด้วย

1.3 ภาพปานกลาง (Medium Shot หรือ MS) เป็นภาพที่มีขนาดอยู่ระหว่างภาพไกลกับภาพใกล้ ลักษณะภาพเช่นนี้จะสามารถมองเห็นนักแสดงตั้งแต่เหนือหัวเข้าหรือเอวขึ้นมา จึงทำให้มองเห็นสีหน้าท่าทางตลอดจนการเคลื่อนไหวของนักแสดง ซึ่งอาจเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งภายในฉากโดยการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ติดตามการแสดงได้ เนื่องจากขนาดของภาพปานกลางจะมีความกว้างพอที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจสถานการณ์และฉากหลัง (back ground) ที่เปลี่ยนไป ถือได้ว่าเป็นขนาดภาพที่ให้รายละเอียดของเหตุการณ์ในเรื่องได้ดี

ภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่นิยมใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์มากที่สุด เพราะมักจะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือ เมื่อเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็นภาพใกล้หรือจากภาพใกล้ไปเป็นภาพไกลก็จะต้องตัดภาพมาเป็นภาพปานกลางเสียก่อน เพื่อป้องกันไม่ให้ภาพกระโดดสร้างความรู้สึกต่อเนื่องในการดูภาพยนตร์ให้แก่ผู้ชม

นอกจากนั้นภาพปานกลางยังนิยมใช้ในการบันทึกภาพนักแสดงสองคนอยู่ร่วมในกรอบภาพเดียวกันที่เรียกว่า ภาพทูช็อต (Two Shot) ซึ่งนิยมใช้ภาพขนาดนี้ในการสร้างภาพยนตร์บันเทิงอีกด้วย

1.4 ภาพใกล้ (Close-Up Shot หรือ CU, Close Shot หรือ CS) จะมองเห็นผู้แสดงตั้งแต่ช่วงไหล่ขึ้นไป ภาพใกล้นี้เองที่เป็นลักษณะพิเศษโดยเฉพาะของภาพยนตร์ ทำให้เกิดความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดระหว่างภาพยนตร์กับละครเวที ซึ่งเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงเหมือนกัน

ภาพใกล้เป็นขนาดภาพที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายมากกว่าภาพอื่นๆ ที่กล่าวมา การใช้ภาพใกล้ในการบันทึกภาพใบหน้านักแสดง จะสามารถถ่ายทอดรายละเอียดเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก เพราะผู้ชมสามารถ

รับรู้การสื่อความหมายทางอารมณ์ของนักแสดงได้ทันที นอกจากนั้นเมื่อต้องการเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถ่าย ขนาดภาพลักษณะนี้จะช่วยบังคับผู้ชมให้สนใจแต่สิ่งที่ถ่ายเช่นกัน

ในขณะที่ภาพปานกลางใช้เป็นภาพเชื่อม ภาพใกล้ก็ใช้เป็นภาพถ่ายต่อเนื่องจากภาพไกลและภาพปานกลาง เพื่อเน้นสิ่งที่ต้องการเสนอหลังจากใช้ภาพไกลและภาพปานกลางในการแนะนำผู้ชมให้รู้จักสิ่งนั้นๆ มาแล้ว

1.5 ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU, Big Close-Up Shot หรือ BCU) เป็นภาพที่บันทึกในระยะที่ใกล้มาก เปรียบเสมือนนำสิ่งที่เห็นเป็นจุดเล็กๆ มาขยายให้ใหญ่ขึ้นหลายเท่าตัว เหตุผลของการใช้ภาพใกล้มากก็เช่นเดียวกับการใช้ภาพไกล คือ ต้องการเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถ่าย ถ้าเป็นใบหน้าของนักแสดงก็จะเป็นการบันทึกภาพส่วนใดส่วนหนึ่งของใบหน้า เช่น ตา หู จมูก ปาก เพื่อสื่ออารมณ์ต่างๆ ของนักแสดง เช่น ความเศร้า ความดีใจ ความตกใจ ความโกรธ ความกังวล

2. มุมมอง

มุมมองหรือที่นิยมเรียกกันว่า มุมกล้อง (camera angle) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูงของกล้องภาพยนตร์กับสิ่งที่ถ่าย การเลือกตั้งกล้องภาพยนตร์ในระดับความสูงต่างๆ กันจะมีผลต่อภาพในลักษณะแตกต่างกันออกไป และมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมอย่างแตกต่างกันไปด้วย

การแบ่งมุมกล้องโดยพิจารณาจากระดับความสูงที่สุดเรียงลำดับลงมา สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 มุมกล้องระดับสายตานก (bird's eye view) เป็นการตั้งกล้องภาพยนตร์ในตำแหน่งเหนือศีรษะโดยตรงของสิ่งที่ถ่าย ภาพที่ถูกบันทึกจะมีมุมมองเช่นเดียวกับสายตาของนกที่มองดิ่งลงมายังพื้นดิน เมื่อผู้ชมเห็นภาพแบบนี้จะมีความรู้สึกเหมือนตัวเองกำลังจ้องดูเหตุการณ์อยู่เหนือสิ่งเหล่านั้น

มุมกล้องลักษณะนี้ให้ความรู้สึกถึงความสิ้นหวัง เพราะเหมือนตกอยู่ในสถานการณ์คับขันที่ไม่มีทางรอด หรือช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ รวมทั้งให้ความรู้สึกเหมือนตกอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของผู้ที่อยู่เหนือกว่า ภาพยนตร์ที่นิยมบันทึกภาพด้วยมุมกล้องระดับนี้ มักจะเป็นภาพยนตร์ประเภทตื่นเต้นระทึกใจ (suspense) และภาพยนตร์ประเภทเขย่าขวัญ (horror) เพราะลักษณะของภาพจะไม่เผยให้เห็นรายละเอียดในฉากได้ครบทุกมุม เนื่องจากเป็นภาพในมุมที่มองตรงลงมา จึงให้ความรู้สึกลึกลับ น่ากลัว มีสิ่งแอบแฝงเคลือบคลุมน่าสงสัย เหมาะสมกับการสร้างภาพยนตร์ทั้งสองประเภทดังกล่าว

2.2 มุมกล้องระดับสูง (high angle) ตำแหน่งของกล้องภาพยนตร์จะอยู่ในระดับที่สูงกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพจึงต้องกดกล้องถ่ายภาพยนตร์ลงมา

การบันทึกภาพด้วยมุมสูงแบบนี้จะทำให้มองเห็นเหตุการณ์ทั่วถึงทั้งด้านหน้าและด้านหลังอย่างชัดเจนเท่ากันโดยตลอด ในขณะที่การตั้งกล้องภาพยนตร์ในระดับสายตาหรือการตั้งกล้องภาพยนตร์ในระดับมุมต่ำ จะเห็นเฉพาะเหตุการณ์หรือการแสดงที่อยู่บริเวณหน้ากล้องเท่านั้น ภาพที่บันทึกด้วยระดับมุมสูงจึงให้ความสวยงามทางด้านศิลปะมากกว่าการตั้งกล้องในระดับอื่นๆ เหมาะที่จะใช้กับฉากที่ต้องการแสดงให้เห็นความงามของทัศนียภาพ จึงนิยมใช้ควบคู่กับภาพขนาดไกลด้วย

นอกจากนี้การบันทึกภาพด้วยมุมสูงยังทำให้สิ่งที่ถ่ายมองดูเล็กลง จึงให้ความรู้สึกต่ำต้อยไร้ค่า ไร้ความหมาย สิ้นหวัง รวมทั้งความพ่ายแพ้ด้วย

2.3 มุมกล้องระดับสายตา (eye level) เป็นการตั้งกล้องภาพยนตร์ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม แต่ในกรณีของการบันทึกด้วยภาพไกล มุมกล้องระดับสายตาจะต้องอยู่ในระดับเดียวกับสายตาของนักแสดง เพราะหากยี่ระดับเดียวกับสายตาของผู้ชมแล้ว จะกลายเป็นการตั้งกล้องในลักษณะมุมสูงไปได้

มุมกล้องลักษณะนี้เป็นการเลียนแบบสายตามนุษย์ ซึ่งตามปกติแล้วมนุษย์จะมองสิ่งต่างๆ ในระดับสายตา คือ มองตรงๆ การเสนอภาพในมุมมองแบบนี้จึงทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนดูเหตุการณ์ต่างๆ ด้วยตัวเอง มีความเป็นกันเอง มีความเสมอภาคมากกว่ามุมกล้องระดับอื่น

2.4 มุมกล้องระดับต่ำ (low angle) กล้องภาพยนตร์จะตั้งในระดับต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพจึงต้องยกกล้องขึ้น ลักษณะภาพที่มองเห็นจะเป็นภาพที่มีฐานหรือส่วนที่อยู่ใกล้กล้องถ่ายภาพยนตร์มีขนาดกว้าง ส่วนที่อยู่ไกลหรือสูงขึ้นไปจะมีขนาดค่อยๆ เล็กลงตามลำดับ ยิ่งถ้าบันทึกภาพด้วยเลนส์มุมกว้าง (wide angle lens) ด้วยแล้ว ฐานของภาพจะยังมีขนาดกว้างและปลายจะมีขนาดแคบแหลมมากยิ่งขึ้น

ภาพที่มีมุมต่ำมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ชมเช่นกัน แต่ในลักษณะตรงกันข้ามกับภาพมุมสูง กล่าวคือ ภาพมุมต่ำจะให้ความรู้สึกว่าสิ่งที่ถ่ายนั้นมีอำนาจ มีพลัง มีค่า มีความยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม แสดงถึงความสง่างามและชัยชนะ จึงมักนิยมใช้กับการบันทึกภาพโบสถ์วิหาร ตึกสูง โบราณสถาน เป็นต้น เพราะทำให้มองเห็นดูสง่างามและช่วยเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถ่ายอีกด้วย

3. การเคลื่อนไหวที่เกิดจากสิ่งที่ถ่าย

การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์เป็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองและเปลี่ยนขนาดภาพวิธีหนึ่ง ซึ่งไม่ต้องใช้วิธีการวางมุมมองเพื่อบันทึกภาพไว้ที่ละช็อตแล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันในภายหลัง แต่การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์จะเป็นการเสนอภาพที่มีขนาดภาพแตกต่างกันได้อย่างต่อเนื่อง สามารถบันทึกภาพเป็นช็อตยาวได้โดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเข้ามาช่วย การเปลี่ยนแปลงภาพจึงเป็นไปอย่างนุ่มนวลและต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีชีวิตชีวา น่าสนใจ ชวนติดตาม จึงสามารถดึงอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามไปได้

การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์เพื่อบันทึกภาพไม่ว่าจะเป็นไปในลักษณะใดก็ตาม จะมีทิศทางการเคลื่อนไหวอยู่ 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

1. การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวนอน (horizontal movement) เป็นการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย วิธีการที่ใช้ในการเคลื่อนกล้องลักษณะนี้ คือ การแพน (pan) และการดอลลี (dolly) นิยมใช้ในลักษณะหมุนหรือหันกล้องจากซ้ายไปขวา ในทำนองเดียวกัน การมองของมนุษย์ที่จะมองสิ่งต่างๆ จากทางด้านซ้ายมาทางขวา แต่การเคลื่อนกล้องในทิศทางตรงกันข้ามคือขวามาซ้ายก็สามารถนำมาใช้ได้เช่นกัน เพียงแต่ให้ความรู้สึกดังเคียกกับผู้ชมเท่านั้น

2. การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวตั้ง (vertical movement) เป็นการเคลื่อนกล้องแบบยกหรือเลื่อนขึ้นข้างบนและเลื่อนลงข้างล่าง วิธีการที่ใช้ในการเคลื่อนกล้องแบบนี้ คือ การทิลต์ (tilt) และการใช้เครน (crane) ภาพที่บันทึกมาจะมีลักษณะเช่นเดียวกับภาพที่บันทึกจากมุมสูงและมุมต่ำ เป็นการสร้างความรู้สึกพิเศษให้กับผู้ชมได้

รายละเอียดของการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ทั้งในแนวนอนและแนวตั้งมีดังนี้

1. การแพน

เป็นการเคลื่อนเฉพาะกล้องภาพยนตร์ไปในแนวนอน โดยตั้งกล้องภาพยนตร์อยู่บนขาตั้งและมีด้ามถือ (handle) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้การแพนเป็นไปอย่างนุ่มนวลไม่กระตุก การแพนมีวัตถุประสงค์เพื่อรักษาความสมดุลของภาพ และเพื่อเป็นการติดตามการแสดงของสิ่งที่ถ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเลือกใช้เลนส์มุมกว้างพร้อมกับการแพนด้วยแล้ว จะทำให้มองเห็นบรรยากาศของสถานที่ เหมาะสำหรับการเปิดฉากเพื่อแนะนำสถานที่แก่ผู้ชม

นอกจากจะใช้การแพนในลักษณะแนวนอนแล้ว ยังมีรูปแบบการแพนซึ่งนิยมใช้กันอยู่อีก 2 ลักษณะ คือ

1.1 เซอร์คิวลาร์แพน (circular pan) เป็นการแพนภาพโดยหมุนกล้อง 360 องศา ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพที่มองเห็นสิ่งต่างๆ รอบทิศทาง สร้างความต่อเนื่องให้แก่เหตุการณ์ ถ้าใช้การแพนลักษณะนี้ติดต่อกันไปหลายรอบ จะเป็นการสร้างความรู้สึกต่อเนื่องอย่างไม่สิ้นสุดให้กับผู้ชม

จนอาจเกิดความมั่นคงขึ้นได้ ลักษณะภาพเช่นนี้เหมาะที่จะใช้กับฉากที่ต้องการแสดงอารมณ์แปรปรวน หรือสภาพจิตที่ไม่ปกติของตัวละคร

1.2 สวิชแพน (swish pan) มีชื่อเรียกอื่นๆ เช่น แฟลชแพน (flash pan) ซิปแพน (zip pan) เป็นต้น เป็นการแพนภาพในแนวนอนด้วยจังหวะที่เร็วมาก ทำให้ภาพมีลักษณะพร่ามัวไม่ชัดเจน เหมาะสำหรับใช้เป็นตัวเชื่อมเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องระหว่างช็อต เมื่อช็อตทั้งสองช็อตไม่มีความต่อเนื่องกันทางด้านเนื้อหาและเวลา นอกจากนั้นยังใช้การแพนในลักษณะนี้เมื่อต้องการเปลี่ยนแปลงเวลาหรือเหตุการณ์อย่างรวดเร็วอีกด้วย

2. การดอลลี่

กล้องภาพยนตร์จะตั้งอยู่บนพาหนะที่มีล้อซึ่งเคลื่อนที่ไปตามบนพื้นหรือเลื่อนไปตามราง ทำให้สามารถเคลื่อนที่ติดตามภาพเหตุการณ์ได้ในมุมมองที่ต่าง ๆ กัน เหมาะสำหรับการบันทึกภาพอย่างต่อเนื่องเป็นช็อตยาว

การดอลลี่ที่นำมาใช้ในภาพยนตร์นั้น จะเป็นลักษณะการเคลื่อนกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่าย เรียกว่า ดอลลี่อิน (dolly in) และการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ถอยห่างจากสิ่งที่ถ่ายเรียกว่า ดอลลี่เอาต์ (dolly out)

การดอลลี่เข้าจะให้ความรู้สึกละเอียดสิ่งที่ถ่ายนั้นมีความสำคัญช่วยให้มองเห็นอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง และเผยให้เห็นรายละเอียดต่างๆ ของสิ่งที่ถ่าย ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่างๆ ได้ง่าย การดอลลี่ออก นิยมใช้เมื่อเหตุการณ์นั้นไม่น่าสนใจ หรือเป็นเหตุการณ์ที่กำลังจบสิ้นช่วยให้ผู้ชมผ่อนคลายความเครียดจากการที่กล้องภาพยนตร์เข้าไปใกล้ชีวิตสิ่งที่ถ่ายได้

การที่กล้องภาพยนตร์ค่อยๆ เคลื่อนเข้าหาหรือถอยห่างออกจากสิ่งที่ถ่ายนั้น เป็นผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างฉากหน้า (foreground) และฉากหลัง (background) เท่ากันทุกขณะที่กล้องเคลื่อนผ่านไป แม้ขนาดภาพจะเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม ช่วยสร้างความต่อเนื่องของภาพและรักษาความลึกของภาพ (depth of field) ไว้ด้วย

3. การทิลต์

เป็นลักษณะการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวดิ่งหรือแนวตั้ง โดยทิลต์อัปในจังหวะช้าหรือเร็วติดต่อกันไปอย่างสม่ำเสมอ ถ้ากล้องภาพยนตร์เคลื่อนขึ้นในลักษณะแหงนหน้าเรียกว่า ทิลต์อัป (tilt up) ในทางตรงกันข้ามถ้ากล้องภาพยนตร์เคลื่อนลงในลักษณะกดลงเรียกว่า ทิลต์ดาวน์ (tilt down)

ในการถ่ายทำภาพยนตร์นิยมใช้การทิลต์เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง เช่น ปีนขึ้นลงต้นไม้ เดินขึ้นลงบันได เป็นต้น นอกจากนี้การทิลต์ยังใช้ในกรณีรักษาความสมดุลของภาพไว้ด้วย เช่น บางครั้งนักแสดงต้องมีการก้มการเงยหน้าบ้างตามบทบาทการแสดง และการ

บันทึกภาพใช้ภาพใกล้เคียงเพื่อให้มองเห็นสีหน้าอารมณ์ของนักแสดงด้วย จึงจำเป็นต้องมีการทิลต์ เพื่อช่วยรักษาสมดุลของภาพ และเพื่อติดตามการแสดงของนักแสดง

4. การเคลื่อน

เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการเคลื่อนตำแหน่งกล้องภาพยนตร์ไปในทิศทางต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่อง เพราะกล้องภาพยนตร์จะตั้งอยู่บนเครนซึ่งมีลักษณะคล้ายบันจัน สามารถยกเคลื่อนไปในทิศทางต่างๆ ได้ตามต้องการ มีผลให้สามารถบันทึกภาพได้มีลักษณะมุมกล้องต่างๆ กันออกไปด้วย เหมาะสำหรับการติดตามการแสดงและนักแสดงในเรื่องทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ของเรื่องในขณะนำเสนอได้เป็นอย่างดี

การสื่อความหมายด้วยเสียง

เสียงที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. เสียงพูด (speech)
2. เสียงประกอบ (sound effects)
3. เสียงดนตรี (music)

1. เสียงพูด

เสียงพูดที่ใช้ในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

1.1 เสียงสนทนา

เป็นบทสนทนาหรือการโต้ตอบกันระหว่างตัวแสดง เป็นการแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกตลอดจนอารมณ์ของตัวแสดง เป็นเสียงพูดที่ผู้ชมจะได้ยินเสียงพร้อมกับเห็นการขยับริมฝีปากของตัวแสดงด้วย เสียงสนทนาชนิดนี้จะเป็นเสียงสนทนาที่เรารู้จักกันดีโดยทั่วไป และเป็นวิธีการสื่อสารที่มนุษย์เราใช้กันอยู่เป็นปกติในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว

หน้าที่หลักของบทสนทนา คือการให้ข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ อย่างไม่จืดจางหรือยัดเยียดเกินไป เพราะสามารถแฝงมาในรูปของบทพูดและน้ำเสียงได้ เช่น ฟังจากเสียงก็รู้ได้ว่าคนนั้นเป็นคนมีอำนาจ ทั้งๆ ที่ผู้พูดก็พูดด้วยน้ำเสียงสุภาพ แต่ความมีอำนาจจะแฝงออกมาในลีลาของการพูดเอง และท้ายที่สุดบทสนทนามีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่องด้วย ทำให้เรื่องราวไม่เยิ่นเย้อและเป็นที่เข้าใจได้ง่าย

1.2 เสียงบรรยาย

ทำหน้าที่ให้ข่าวสารเพิ่มเติมในส่วนที่ภาพไม่ได้นำเสนอ เป็นการอธิบายเรื่องราวต่างๆ ที่ภาพไม่สามารถบอกได้หมด นอกจากนี้ยังเป็นการเน้นจุดสำคัญหรือช่วยเชื่อมโยง

ฉากและเวลาในภาพยนตร์ได้ ช่วยให้ผู้ชมได้รับข้อมูลเพิ่มเติมและเข้าใจในภาพยนตร์อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ถ้าเป็นเสียงบรรยายโดยไม่ปรากฏตัวผู้พูด จะเรียกเสียงบรรยายชนิดนี้ว่า คอมเมนทารี (commentary) จุดมุ่งหมายของการใช้เสียงชนิดนี้ ก็เพื่อให้ข้อเท็จจริงในภาพที่คลุมเครือไม่กระจ่างชัด ใช้เพื่อเป็นการแนะนำอธิบาย เพิ่มน้ำหนักให้แก่ภาพ เป็นต้น นิยมใช้ในการสร้างภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์สารคดีท่องเที่ยว ภาพยนตร์เพื่อการค้า ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรม ภาพยนตร์เพื่อการเรียนการสอน และภาพยนตร์สารคดี เป็นต้น

แต่ถ้าเสียงบรรยายที่ได้ยินมาจากตัวแสดงในภาพยนตร์เอง หรือใครสักคนที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง เสียงบรรยายชนิดนี้จะเรียกว่า นาเรชัน (narration) และมักจะเกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะของตัวแสดงมากกว่าจะเป็นการให้ข้อมูลโดยตรงอย่างคอมเมนทารี

2. เสียงประกอบ

เสียงประกอบช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริงและเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น แต่เสียงที่นำมาประกอบภาพยนตร์นั้นจะต้องสอดคล้องกับภาพที่นำเสนอด้วย การสร้างเสียงให้ดูสมจริงไม่จำเป็นต้องบันทึกในขณะที่ถ่ายทำภาพยนตร์ อาจใช้สิ่งของอื่นเลียนเสียงให้นำมาเชื่อถือได้

นอกจากจะใช้เสียงประกอบในการช่วยให้ภาพดูสมจริงแล้ว เสียงประกอบช่วยบอกถึงสถานที่โดยไม่จำเป็นต้องเห็นบรรยากาศทั้งหมด เช่น ได้ยินเสียงจ่อแจ เสียงเรียวร้องให้ซื้อสินค้า เสียงทะเลาะกันของแม่ค้าที่รู้ได้ทันทีว่าเป็นตลาด

เสียงประกอบช่วยบอกเรื่องราวที่เกิดขึ้นนอกจอภาพ เช่น เสียงฝีเท้าของคน เสียงตะโกน เสียงเปิดปิดประตู โดยเจ้าของเสียงไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ในภาพ ก็เป็นที่เข้าใจได้ของผู้ชม

นอกจากนี้ยังใช้ในการสร้างอารมณ์เพื่อให้ผู้ชมคล้อยตามได้ เช่น ในฉากตัวแสดงต้องแก๊สนาวระเบิดเวลาที่ใกล้จะระเบิดในไม่กี่วินาที การใส่เสียงประกอบพวกเสียงนาฬิกาเดิน เสียงหัวใจเต้น เสียงลมหายใจจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นกับฉากเหตุการณ์นั้นมากยิ่งขึ้น

บางครั้งเสียงประกอบยังช่วยทำหน้าที่เชื่อมโยงฉากต่างๆ เข้าด้วยกันอีกด้วย ทำให้จินตนาการของผู้ชมต่อเนื่องกันไปโดยไม่ขาดตอน

เราสามารถแบ่งเสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์ออกได้ 3 ลักษณะ คือ

1. เสียงประกอบที่อยู่ในฉาก (local sound) เป็นเสียงประกอบที่แหล่งเสียงปรากฏอยู่ในภาพด้วย เป็นเสียงที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ถ้าเห็นชายคนหนึ่งเดินเข้ามาและได้ยินเสียงฝีเท้าของเขา เสียงฝีเท้านั้นก็คือเสียงประกอบที่อยู่ในฉาก เช่นเดียวกับการได้ยินเสียงรถเมื่อเห็นภาพท้องถนน เป็นต้น

2. เสียงประกอบที่อยู่นอกฉาก (background sound หรือ ambient sound) เป็นเสียงประกอบที่แหล่งเสียงไม่ปรากฏอยู่ในภาพ มักจะเป็นเสียงบรรยากาศโดยรอบของฉากเหตุการณ์ แต่แม้จะไม่เห็นแหล่งเสียงในภาพก็สามารถทราบได้ว่าแหล่งเสียงคืออะไร เช่น เสียงเครื่องจักร เสียงท้องถนน

3. เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (artificial sound) เป็นเสียงที่สร้างขึ้นหลังจากการถ่ายทำแล้ว เกิดจากเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์หรือการแปลงเสียงธรรมชาติให้ผิดไปจากเดิม เช่น การบันทึกเสียงด้วยการเปลี่ยนอัตราความเร็วให้เร็วขึ้นหรือช้าลงหรือเดินถอยหลัง นิยมใช้เสียงชนิดนี้ในภาพยนตร์แนวจินตนาการ แนววิทยาศาสตร์กันมาก รวมทั้งภาพยนตร์ที่ฉากเหนือจริงเกินธรรมชาติ เช่น ฉากแสดงความวิกลจริตหรือฉากเกี่ยวกับผีร้าย เป็นต้น

3. เสียงดนตรี

เสียงดนตรีเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์โฆษณา หรือภาพยนตร์สารคดี ล้วนต้องอาศัยดนตรีเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการเดินเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างบรรยากาศ ผู้สร้างภาพยนตร์นิยมใช้ดนตรีมาดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์ การใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไม่ใช่ของง่าย เพราะต้องอาศัยความละเอียดอ่อน ความเข้าใจในเรื่องราว และอารมณ์ของภาพตลอดจนบุคลิกลักษณะของตัวแสดงต่างๆ รวมทั้งความเข้าใจในศิลปะของภาพยนตร์อีกด้วย ต้องรู้จักเลือกที่จะใส่ดนตรีเข้าไปในช่วงใดบ้าง แต่ละช่วงควรใส่ดนตรีแนวไหน ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องดนตรีประกอบภาพยนตร์นอกจากจะต้องมีความรู้ความสามารถในทางดนตรีแล้ว ยังต้องมีความเข้าใจในศิลปะภาพยนตร์อีกด้วย

นอกจากจะใช้เสียงดนตรีในการกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกเคลิบเคลิ้ม สนุก ร่าเริง โศกเศร้า โกรธ และตื่นเต้น เสียงดนตรียังสามารถบอกสถานที่ของฉากเหตุการณ์นั้นได้ เช่น เสียงแคนบอกถึงภาคอีสาน เสียงซึงบอกถึงภาคเหนือ เป็นต้น รวมทั้งสามารถบอกเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น เช่น จากเหตุการณ์ในสงคราม เสียงดนตรีใช้บอกถึงความเคลื่อนไหวของกองทัพ การเผชิญหน้ากับข้าศึก และเหตุการณ์ที่จะต้องเผชิญต่อไป

บางครั้งเสียงดนตรีสามารถทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมฉากต่อฉากเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องได้เช่นเดียวกับคำบรรยาย เช่น จากฉากเศร้าไปสู่ความสนุกสนาน โดยการเปลี่ยนคีย์ดนตรีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

เสียงดนตรีที่ใช้ในภาพยนตร์โดยทั่วไป สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. เสียงดนตรีที่มีอยู่ในฉาก

เป็นเสียงดนตรีที่ปรากฏแหล่งที่มาของเสียงในภาพด้วย เช่น เสียงดนตรีจากวิทยุที่วางอยู่บนโต๊ะ เสียงดนตรีจากวงดนตรีในไนต์คลับ เสียงดนตรีจากเครื่องเล่นเปียโนที่ตัวแสดงกำลังเล่นอยู่ เป็นต้น

เสียงดนตรีชนิดนี้สามารถบอกให้ทราบถึงรสนิยมและความปรารถนาของผู้แสดง หากว่าในฉากเหตุการณ์นั้นผู้แสดงได้รับบทในการแสดงดนตรีหรือเลือกเล่นดนตรี เช่น ผู้แสดงเล่นดนตรีประเภทออร์แกนทำนองช้านุ่มนวล ก็แสดงถึงการเป็นคนสุภาพเรียบร้อย เสียงดนตรีประเภทร็อกที่มีจังหวะเร้ารุนแรงแสดงความเป็นวัยรุ่นและผู้ที่ชอบความสนุกสนานตื่นเต้น เป็นต้น

2. เสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก

เป็นเสียงดนตรีที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาพโดยตรง แต่จะทำหน้าที่ช่วยเสริมอารมณ์ให้แก่ภาพ เป็นเสียงดนตรีที่ไม่ปรากฏแหล่งที่มาของเสียงในภาพ นอกจากนี้ยังช่วยเน้นจุดสำคัญต่างๆ ของฉากเหตุการณ์ได้ด้วย เช่น บอกว่านี่คือเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความรัก แล้วภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ก็คือความรักของพระเอกกับนางเอก นี่ก็อันตราย แล้วภาพก็เป็นเหตุการณ์ของการติดตามไล่ล่าระหว่างพระเอกกับผู้ร้าย

แบกกราวด์มิวสิกสามารถนำไปใช้เป็นเพลงหลักได้เหมือนกัน (musical theme) โดยใช้ร่วมกับ เหตุการณ์หรือตัวแสดงเพื่อเป็นการเน้นเหตุการณ์ หรือตัวแสดงนั้น โดยเฉพาะ

ท้ายที่สุดแบกกราวด์มิวสิกใช้ในการผูกร้อยข้อต่อต่างๆ เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความต่อเนื่องในเรื่องราวขึ้นได้

ลีและการรับรู้

ตามปกติแล้วมนุษย์เราได้คลุกคลีพบเห็นและมีประสบการณ์เกี่ยวกับสีมาโดยตลอดตั้งแต่เด็กจนโตเป็นผู้ใหญ่ นอกจากนั้นยังนำเอาสีมาเป็นองค์ประกอบของชีวิตอีกด้วย ซึ่งที่จริงแล้วกล่าวได้ว่าสีต่างๆ นั้นมีความสัมพันธ์กับอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของมนุษย์มาตั้งแต่โบราณแล้ว

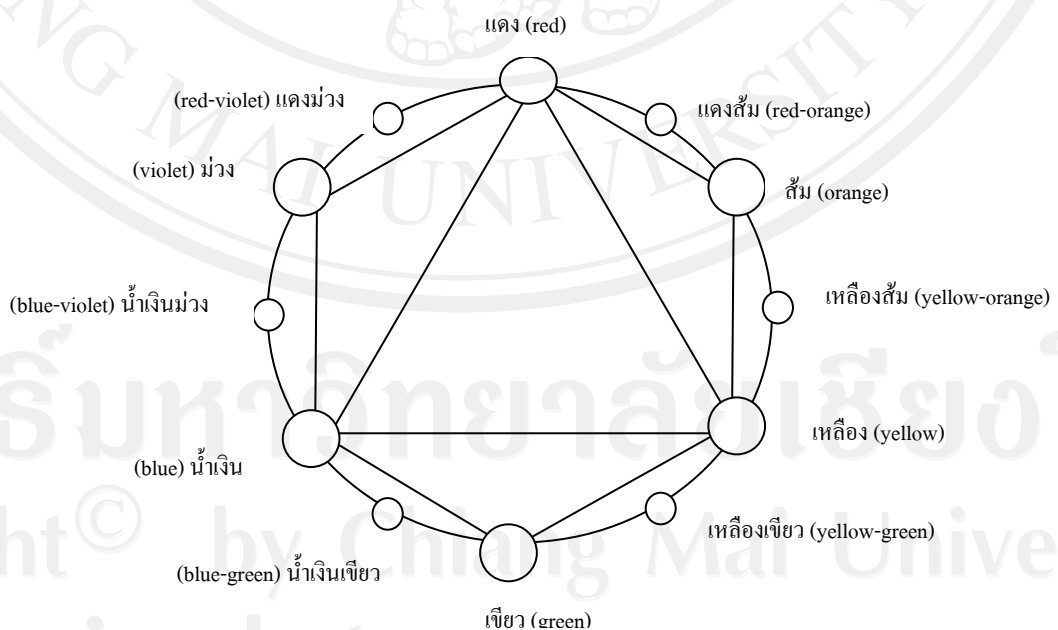
สีมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึกไม่เหมือนกัน บางสีทำให้เกิดความรู้สึกสงบ บางสีทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น ร้อนแรง บางสีทำให้เกิดความรู้สึกหงุดหงิดรำคาญ มีทั้งสีสดใส สีสุภาพ และสีที่มองดูแล้วเกิดความรู้สึกแสบแสบไม่มีชีวิตชีวา การใช้สีให้มีผลต่อจิตใจมนุษย์จึงต้องใช้อย่างเหมาะสมกับอิทธิพลของสีแต่ละสี โดยคำนึงถึงเวลาและโอกาสของการใช้ด้วย จึงจะได้ผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

วัฒนธรรม ดินฟ้าอากาศ ชีวิตความเป็นอยู่ เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในเรื่องรสนิยมเรื่องสี เช่น ชาวจีนชอบสีแดงกันมากเพราะสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความมีพละกำลังอันรุ่งโรจน์ ส่วนชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนกซึ่งหมายถึงความเป็นผู้ดีหรือความเป็นเจ้า ประชาชนในแถบประเทศร่อนนิยมใช้สีสดใสในเรื่องที่เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ตลอดจนสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมต่างๆ ทั้งนี้เนื่องจากแสงอาทิตย์อันร้อนแรงจะกลมกลืนกันไปได้ดีกับสีฉูดฉาดเหล่านั้น เป็นต้น

ถึงแม้จะมีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรมและดินฟ้าอากาศ แต่ก็มีสีซึ่งให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาอย่างเดียวกันแก่มนุษย์ทั่วโลก ส่วนใหญ่สีในจำพวก *วรรณะ ร้อน* จะให้ความรู้สึกก่อให้เกิดพลังวังชา ความกระฉับกระเฉง ความรื่นเริง ความขัดแย้ง ให้ความรู้สึกเข้าใกล้ตัวเรา ส่วนสีในจำพวก *วรรณะเย็น* ทำให้เกิดความรู้สึกสงบ เยือกเย็น สบายใจ ชุ่มเศร้า และให้ความรู้สึกไกลตัวออกไป

สีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น เป็นวงสีธรรมชาติซึ่งมีต้นกำเนิดเรียงลำดับดังนี้

1. สีพื้นฐาน (primary color) มีอยู่ 3 สี คือ แดง (red) เหลือง (yellow) และน้ำเงิน (blue)
2. สีขั้นที่สอง (secondary color) เกิดจากการผสมสีพื้นฐานเข้าด้วยกัน ได้สีใหม่อีก 3 สีคือ ส้ม (orange) เกิดจากสีแดงผสมกับสีเหลือง สีเขียว (green) เกิดจากสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน และสีม่วง (violet) เกิดจากสีแดงผสมกับสีน้ำเงิน
3. สีขั้นที่สาม (intermediate color) เป็นการผสมสีพื้นฐาน และสีขั้นที่สองโดยผสมกับสีข้างเคียง จะได้สีเพิ่มขึ้นมาอีก 6 สี ดังภาพ



ภาพที่ 1 วงสีธรรมชาติ

สีวรรณะร้อน คือกลุ่มสีที่อยู่ทางด้านขวามือของวงสีธรรมชาติ และสีวรรณะเย็นก็คือกลุ่มสีที่อยู่ทางด้านซ้ายมือ วรรณะร้อนและวรรณะเย็นนี้ตั้งตามอิทธิพลความรู้สึกที่ผู้ดูมีต่อสี กล่าวคือถ้าดูแล้วเกิดความรู้สึกร้อนก็จัดอยู่ในจำพวกวรรณะร้อน ถ้าดูแล้วเกิดความรู้สึกเย็นก็จัดอยู่ในกลุ่มวรรณะเย็นนั่นเอง

ในทางจิตวิทยาได้มีการให้ความหมายหรือความรู้สึกแก่สีต่างๆ ซึ่งเราสามารถนำมาใช้ในการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ ตัวอย่างเช่น

สีแดง เป็นสีที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงภัยอันตราย ความเร่าร้อน ความรุนแรง ความสนุกสนานร่าเริง เร้าใจให้เกิดความตื่นเต้น

สีน้ำเงิน สีเหลืองปนน้ำเงิน และสีเขียวใบไม้ ให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย สร้างความรู้สึกขริบ ความจริงจัง ความสง่างาม

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส ความมีพลังวังชา ความเป็นหนุ่มสาว ความร่าเริงเบิกบาน

สีม่วง หมายถึงชัยชนะ ความเจริญเติบโตที่ถึงขีดที่ความงานเริ่มจะเสื่อมถอย ไม่อาจกระตุ้นให้เกิดความหวังอะไรต่อไปได้อีก เหลือแต่เพียงความน่าชม บางครั้งให้ความรู้สึกเศร้าและลึกลับด้วย

สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ ความใหม่ ความสะอาด ความสุภาพ

สีแสดชาด ให้ความรู้สึกมั่งคั่งสมบูรณ์

สีดำ เป็นสีแห่งความลึกลับ เป็นสีแห่งความว่างเปล่าของชีวิต ให้ความรู้สึกหดหู่ เศร้าใจ

สีจึงเป็นสื่อกลางที่ผู้ชมสามารถนำมาถ่ายทอดหรือแสดงความรู้สึกที่ต้องการให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วย จัดได้ว่าสีเป็นภาษาสากลอีกภาษาหนึ่ง เพราะไม่ว่าจะเป็นผู้มีการศึกษาหรือไม่มีการศึกษา เป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ต่างก็สามารถรับรู้ความหมายโดยการใช้สีเป็นสื่อได้เหมือนกันหมด สีจึงเป็นองค์ประกอบที่มีพลังและอำนาจอย่างมากของภาพยนตร์ การเรียนรู้ถึงคุณสมบัติทางความรู้สึกที่สีมีปรากฏในภาพยนตร์ จะช่วยส่งเสริมและช่วยเน้นความหมายของภาพได้ดียิ่งขึ้น

การใช้โทนสีในภาพยนตร์

ในทางทัศนศิลป์ ภาพที่เรามองเห็นจะเกิดจากการประกอบขึ้นของรูปร่าง (shape) เส้น (line) ลวดลาย (texture) ความลึกของภาพ (perspective) น้ำหนักและเงา (tone) และสี (color) ภาพยนตร์ซึ่งใช้ภาพในการสื่อความหมายและบอกเรื่องราวเป็นหลักใหญ่ จึงมีสีเป็นองค์ประกอบส่วนพื้นฐานอยู่ด้วย แต่ภาพยนตร์มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวของมันเอง กล่าวคือ มีการเคลื่อนไหวของภาพ มีการดำเนินเรื่องและมีเสียงประกอบ การนำสีมาใช้ในภาพยนตร์นอกจากจะใช้เพื่อการประกอบภาพแล้ว ยังมีส่วนสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ ที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์

เรื่องนั้นอีกด้วย ทำให้สามารถสร้างความรู้สึกร่วมกันได้อย่างกลมกลืน อย่างไรก็ตามในฉากเหตุการณ์บางตอนปรากฏการณ์ของสื่ออาจมีอิทธิพลต่อการรับรู้ และความรู้สึของผู้ชมมากเป็นพิเศษ และในบางกรณีการแสดงของนักแสดง ทิศทางการเคลื่อนไหวของภาพ หรือบทสนทนา ก็อาจมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชมมากกว่า จนราวกับว่าสื่อไม่มีบทบาทต่อการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์เลยก็ได้

องค์ประกอบอื่นๆ ที่ใช้ในงานภาพยนตร์ที่มีผลกระทบและเกี่ยวพันกับเรื่องสื่ก็คือ การตกแต่งฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการตกแต่งหน้า สีของสิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากการเลือกสรรและออกแบบเพื่อให้สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ สถานที่ และบุคลิกลักษณะของตัวละคร ตลอดจนการสื่อความหมายใดๆ ตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างได้ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสีสันของสิ่งเหล่านี้ ย่อมสามารถบ่งชี้ถึงการพัฒนาในเรื่องราวของภาพยนตร์นั้นด้วย

เราสามารถนำทฤษฎีสื่อของช่างเขียนมาใช้กับงานสร้างภาพยนตร์ได้โดยไม่มีปัญหาอะไรมากนัก จากการสรุปผลการใช้สื่อของคนรุ่นก่อนๆ ได้วางแนวในการปฏิบัติไว้ดังนี้

1. สิกกลมกลืน เป็นสื่อนุ่มนวลไม่ตัดกันมาก ให้ความรู้สึสงบและละเอียดอ่อน ลึกซึ้งส่วนใหญ่จะเป็นสีที่มีโทนใกล้เคียงกันและนำมาใช้ร่วมกัน เพื่อให้เกิดความผสมผสานกลมกลืนกันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สีวรรณะเย็นจะดูกลมกลืนกันดีกว่าการใช้สีวรรณะร้อน เช่น สีฟ้ากับสีเขียว สีฟ้ากับสีม่วง สีเหลืองกับสีส้ม ทั้งนี้เนื่องจากสีในวรรณะนั้นๆ มีอิทธิพลของเนื้อสีผสมอยู่ในตัวซึ่งกันและกันนั่นเอง เวลามาใช้ด้วยกันจึงเกิดความกลมกลืนกันเป็นอย่างดี

การเลือกใช้สีวรรณะหนึ่งวรรณะใดไปเพียงอย่างเดียวจึงไม่มีสิ่งที่เรียกว่า “จุดสนใจ” ในภาพ เพราะความกลมกลืนของสีที่อยู่ในวรรณะเดียวกันดังกล่าวแล้ว ถ้าต้องการสร้างจุดสนใจขึ้นในภาพก็ควรจะเอาสีในอีกรวรรณะหนึ่งเข้ามาประกอบด้วยเพื่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้น เป็นผลทำให้เกิดจุดสนใจขึ้น ยิ่งขัดแย้งกันมากเท่าไรก็ยิ่งเป็นจุดสนใจเรียกร้องให้มองมากยิ่งขึ้น ดังนั้นถ้าเอาสีวรรณะร้อนเข้ามาประกอบในกลุ่มของสีวรรณะเย็น สีวรรณะร้อนนั้นก็จะจุดสนใจในภาพ จะเห็นอยู่บ่อยครั้งว่านักแสดงที่เป็นตัวเด่นในภาพยนตร์ มักจะแต่งกายด้วยสีที่ขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือฉากหลัง ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ชมสังเกตเห็นนักแสดงได้อย่างชัดเจนนั่นเอง

2. สีตัดกัน สีทุกสีย่อมมีคู่ของมัน และคู่ของมันเมื่อนำมาใช้ร่วมกันหรือเรียงชิดติดกัน อำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกว่าการตัดกันอย่างรุนแรง มองดูบาดตา

สีตัดกันจะเป็นสีตรงข้ามกันในวงสีธรรมชาติ เช่น เหลืองกับม่วง แดงกับเขียว น้ำเงินกับส้ม เขียวเหลืองกับม่วงแดง เป็นต้น การใช้สีตัดกันจะทำให้เกิดการกระตุ้นและเร้าอารมณ์ มี

การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง มีพลัง ช่วยแก้ความเบื่อหน่าย ช่วยทำให้สิ่งที่มองดูจิตตามีความสดใสขึ้น ช่วยสร้างจุดสนใจ ช่วยเน้นความสำคัญดึงดูดความสนใจให้มอง

การใช้สีตัดกันอย่างมีศิลปะจะช่วยให้อารมณ์สามารถรับรู้ได้ ถ้าต้องการเน้นตัวบุคคลหรือวัตถุในภาพ ควรวางไว้หน้าฉากหลังที่มีสีตัดกัน แต่ไม่ควรใช้สีตัดกันหลายๆ สีในภาพเดียวกัน เพราะจะทำให้ตัวบุคคลหรือวัตถุที่ต้องการเน้น ถูกแย่งความสนใจไปได้

การใช้สีตัดกันมีลักษณะคล้ายกับการใช้สีต่างวรรณะ แต่การใช้สีตัดกันจะตึงเครียดกว่าเพราะมีการกำหนดเฉพาะลงไปเลยว่า จะใช้สีใดก็ต้องเอาสีคู่ของมันเท่านั้น นอกจากนี้สีวรรณะร้อนกับสีวรรณะเย็นและสีมืดกับสีสว่าง เช่น ดำกับขาว เหลืองกับน้ำเงิน ก็ถือว่าเป็นสีตัดกันประเภทหนึ่ง

3. สีกระโดด เป็นสีเดียวที่โดดเด่นขึ้นมาจากสีพื้นส่วนใหญ่โดยให้สีส่วนใหญ่ของภาพเป็นสีโทนเดียวกัน มีเพียงสีที่ตัดกันเป็นจุดเล็กๆ ในภาพ และสีตัดกันเล็กๆ นั้นเองคือสีกระโดดที่ช่วยสร้างจุดสนใจในภาพ เช่น ภาพใบไม้สีเขียวเต็มกรอบภาพมีดอกไม้สีแดงสดดอกเล็กๆ ดอกหนึ่งแทรกอยู่ สีเหลืองของดอกไม้จะดูกระโดดออกมาจากฉากมีเขียวอย่างชัดเจน ช่วยทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและยังเป็นจุดรวมความสนใจของภาพอีกด้วย ตามปกติสีกระโดดมักจะเป็นสีสดๆ ที่แวดล้อมด้วยสีหม่นหรือสีที่มีสภาพเป็นกลาง

4. สีชุดเดียวกัน เป็นสีที่ไล่ระดับอ่อนแก่ ให้อารมณ์ได้หลายอย่าง แล้วแต่โทนของสีในภาพนั้น เช่น ร้อนแรง เขียวเย็น เย็นเหงา โดยให้สีใดสีหนึ่งครอบคลุมเนื้อที่ส่วนใหญ่ของภาพนั้น ทำให้สีนั้นมีความสำคัญมากที่สุดดูในภาพ การใช้สีโทนเดียวๆ ในภาพจะชักจูงอารมณ์ของผู้ชมได้มากกว่าการใช้สีหลายสี

การไล่สีจากระดับอ่อนแก่แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

4.1 การไล่ค่าน้ำหนักของสีหลายสี เป็นการไล่ค่าน้ำหนักสีที่เรียงจากอ่อนไปหาแก่ในวงสีธรรมชาติ เช่น เหลือง ส้ม แสด แดง และม่วงแดงหรือเขียวเหลือง เขียว น้ำเงิน ฟ้า และม่วงน้ำเงิน

4.2 การไล่ค่าน้ำหนักของสีๆ เดียว คือ จากสีที่ค่อยๆ ผสมด้วยสีขาวให้เป็นระยะๆ ให้ไล่ลง แล้วนำสีสดๆ ระบายลงไปในส่วนที่มีปริมาณน้อยที่สุด เมื่อดูแล้วสีสดนั้นจะโดดเด่นออกมา

จากหลักเกณฑ์นี้เราสามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์จากสีชุดเดียวกันโดยนำมาใช้เป็นตัวหลักในภาพ เช่น การบันทึกภาพทุ่งหญ้าสีเขียว ถ้าใช้ฟิลเตอร์สีเขียวประกอบด้วย จะทำให้ได้บรรยากาศสดชื่นสบายตาของสีเขียว หรือใช้วิธีการถ่ายใกล้เพื่อให้สีเขียวนั้นเป็นพื้นส่วนใหญ่ และมีวัตถุหรือสีอื่นๆ นิดหน่อยเข้ามาแทรกเพื่อสร้างจุดสนใจ

5. สีรุนแรง เป็นสีที่จัดจ้าน ร้อนแรง สดใส ให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน รื่นเริง สีเหล่านี้ได้แก่ สีเหลือง แดง ส้ม ชมพู เขียวอ่อนและฟ้า สีจะมีความรุนแรงที่สุด เมื่อนำมาใช้ร่วมกับพื้นสีดำ เทาหรือขาว จึงควรต้องระวังการใช้สีแบบนี้ เพราะสีรุนแรงจะแย่งความสนใจไปจากทุกอย่างในภาพ ทั้งรูปทรง รายละเอียด และอาจทำให้การประกอบภาพเกิดความไม่สมดุลขึ้นได้

การใช้โทนสีลักษณะต่างๆ ในภาพยนตร์จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของเรื่อง ตลอดจนอารมณ์ ความรู้สึกและความมุ่งหมายของผู้สร้าง เช่น ฉากที่มีชีวิตชีวา มีความเข้าใจ มักใช้โทนสีที่มีความเข้มและความสว่างตัดกันสูง ส่วนฉากที่แสดงความหม่นหมองหรือมีบรรยากาศของความอึดอัดขัดแย้ง จะนิยมใช้สีแบบกลมกลืนกัน ฉากยุคมีดของยุโรปก็ต้องใช้สีทึมๆ ไม่มีสีสัน ในขณะที่เกิดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเขตประเทศแถบร้อนมักใช้สีที่ตัดกันมาก เป็นต้น

การใช้โทนสีภายในชื่อตหนึ่งๆ อาจเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบอื่นๆ ในภาพด้วย เช่น การเปลี่ยนแปลงของสภาพแสง การเคลื่อนไหวของกล้องจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของการแสดงด้วย ซึ่งช่วยในการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ในลักษณะแตกต่างกันอย่างต่อเนื่องได้เช่นกัน

บทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นหนึ่งในเครื่องมือการสื่อสารมวลชนที่ได้ก่อกำเนิดมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 6 ได้มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงทางสังคมต่างๆ ของประเทศไทย ซึ่งมีนักวิชาการด้านการสื่อสารมวลชนได้กล่าวถึงบทบาทของภาพยนตร์ไว้อย่างกว้างขวางและหลากหลาย ดังนี้

บทบาทหน้าที่และอิทธิพลของภาพยนตร์ โดยพื้นฐานจะสามารถแบ่งแยกออกเป็น 5 ด้าน (ระบบออนไลน์, แหล่งที่มา <http://www.whitemedia.org>) ได้แก่

1. ด้านความบันเทิง

ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่มีบทบาทด้านความขบขันความบันเทิงมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรก ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ แบบคิเนโตสโคป (Kinetoscope) ของเอ็ดิสันหรือ แบบซินเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ของพี่น้องลูมิเอร์ (Lumiere) ต่างก็ฉายภาพยนตร์บันเทิงเก็บเงินจากผู้ชมมาก่อนทั้งสิ้น ตลอดเวลาที่ผ่านมากว่าร้อยปี นับตั้งแต่มีภาพยนตร์เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีบทบาทในการให้ความบันเทิงแก่คนทั้งโลกมาอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีการนำภาพยนตร์ไปใช้สำหรับกิจการด้านอื่นๆ อีกหลายด้านในระยะหลัง แต่ในด้านการบันเทิงภาพยนตร์ยังคงคุณค่าและมีความสำคัญอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการชมภาพยนตร์คุณภาพดีๆ ในโรงภาพยนตร์มาตรฐาน ที่จอภาพขนาดใหญ่ ภาพคมชัด ระบบเสียงสมบูรณ์ทันสมัย ย่อมทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงและเกิดความ

ประทับใจมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้เป็นผลมาจากคุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ที่สามารถนำเสนอข้อเท็จจริงหรือสร้างจินตนาการให้เกิดความบันเทิงด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ได้หลายแบบ เช่นทำให้เห็นสิ่งแปลกๆพิสดาร สิ่งที่น่าให้ตื่นเต้นเร้าใจ หรือทำให้ดีใจ เสียใจ สะเทือนอารมณ์

2. การเสนอข่าวและสาระทั่วไป

การเสนอข่าวโดยใช้ภาพยนตร์ เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนประเภทอื่นในปัจจุบันแล้ว ภาพยนตร์มักจะกระทำโดยล่าช้ากว่าเนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์ต้องมีการล้างฟิล์ม ตัดต่อภาพ และบันทึกเสียง ซึ่งต้องใช้เวลานานพอสมควรในขณะที่วิทยุ โทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์สามารถทำได้รวดเร็วกว่า ในอดีตที่วิทยุและโทรทัศน์ยังไม่แพร่หลาย ภาพยนตร์ได้มีบทบาทสำคัญในการเสนอข่าวสาร เนื่องจากเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นได้ทั้งเสียงและภาพเคลื่อนไหว ที่ยังไม่มีสื่ออื่นใดทำได้มาก่อน จึงทำให้ข่าวสารต่างๆ ที่นำเสนอโดยภาพยนตร์ ได้รับความสนใจจากประชาชนมากเป็นพิเศษ แม้ว่าบางครั้งการนำเสนอข่าวสารต่างๆ เหล่านั้นเกิดความล่าช้าไป จนกระทั่งบางอย่างหมดลักษณะของความเป็นข่าว กลายเป็นประวัติศาสตร์หรือสารคดีไปแล้ว ก็ยังได้รับความนิยม เช่น ภาพยนตร์ข่าวในพระราชสำนัก ภาพยนตร์ข่าวในประเทศและต่างประเทศ ภาพยนตร์สงคราม การนำเสนอภาพยนตร์ประเภทนี้ในอดีตมักอาศัยหน่วยงานราชการ สำนักข่าวสารต่างประเทศ เช่น สำนักงานเร่งรัดพัฒนาชนบท (รพช.) สำนักงานข่าวสารอเมริกัน (Usis) ตระเวนไปจัดฉายภาพยนตร์เพื่อเผยแพร่ข่าวสารตามที่ต่างๆ

3. ด้านการศึกษา

ด้วยคุณลักษณะที่โดดเด่นของภาพยนตร์ ที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้ง ภาพยนตร์จึงถูกนำมาใช้เพื่อกิจการทางการศึกษาอย่างแพร่หลาย ทั้งในรูปการใช้สำหรับการเรียนการสอน หรือการฝึกอบรมตามหลักสูตรโดยตรง และการใช้ภาพยนตร์สำหรับการศึกษาทั่วไป นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อจุดประสงค์ด้านการบันเทิง ก็มีจำนวนไม่น้อยที่มีคุณค่าทางด้านการศึกษาแฝงอยู่ สามารถเลือกมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง

ภาพยนตร์ที่ถือว่ามีคุณค่าทางการศึกษาที่เห็นได้ชัดเจน เช่น

- เรื่องราวจากวรรณคดี วรรณกรรม หรือเรื่องประวัติศาสตร์
- อดีตชีวิตของผู้มีชื่อเสียงที่เคยทำคุณประโยชน์แก่สังคม
- การศึกษาค้นคว้าทดลองที่เป็นประโยชน์
- การใช้ภาษา และการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรม
- การสะท้อนให้เห็นปัญหาของบุคคลและสังคมทั้งด้านจิตวิทยา คุณธรรม

- เรื่องราวเกี่ยวกับความรู้แต่ละสาขาโดยตรงเช่น วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
พลังงานทรัพยากร สิ่งแวดล้อม ฯลฯ

4. ด้านค่านิยมของบุคคลและสังคม

ด้วยศิลปะและเทคนิคต่างๆ ในการสร้างทำให้ภาพยนตร์มีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถสร้าง
อารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้อย่างมาก เช่น ดิ้นเต้นสนุกสนาน ดีใจ เศร้า สะเทือนใจ อารมณ์หรือ
ความรู้สึกที่เข้าถึงจิตใจในระดับลึก อันเกิดจากความประทับใจจากการชมภาพยนตร์บางเรื่องบาง
ตอน หรือเกิดจากการที่ได้รับการกระตุ้นซ้ำจากภาพยนตร์บ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดความเชื่อที่ฝังใจ
กลายเป็นค่านิยมของบุคคลและสังคมขึ้นได้

5. ด้านการโฆษณาและประชาสัมพันธ์

คุณลักษณะที่สามารถเรียกร้องความสนใจ และกระตุ้นอารมณ์ของภาพยนตร์ ทำให้
หน่วยงานต่างๆ ทั้งทางธุรกิจการค้าและองค์กรที่ดำเนินการด้านอื่นๆ นำภาพยนตร์ไปใช้เพื่อการ
โฆษณาและประชาสัมพันธ์เป็นจำนวนมากมาตลอด นับตั้งแต่มีภาพยนตร์เกิดขึ้น

ภาพยนตร์สำหรับการโฆษณาสินค้าและบริการ มักเป็นภาพยนตร์สั้นๆ เรียกว่า สปอต
(Spot) ความยาวไม่เกิน 1 นาที ทำออกเผยแพร่ตามโรงภาพยนตร์และผ่านทางโทรทัศน์ แม้ว่าใน
ปัจจุบันการผลิตภาพยนตร์โฆษณาจะสามารถใช้ Video Tape ซึ่งสร้างได้ง่ายกว่าและประหยัดกว่า
แต่การโฆษณาเป็นธุรกิจที่มีการลงทุนสูงและต้องการสื่อที่ดึงดูดใจเร้าอารมณ์ได้มากเป็นพิเศษ จึงยังคง
มีการสร้างภาพยนตร์โฆษณากันอยู่อย่างแพร่หลาย

ด้านการประชาสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการขายและการสร้างความเข้าใจที่ดีแก่ประชาชนของ
หน่วยงาน องค์กรทางธุรกิจและองค์กรอื่นๆ ซึ่งมีการสร้างและเผยแพร่ ภาพยนตร์เพื่อการประชา-
สัมพันธ์มีอย่างแพร่หลายมานานแล้ว

ด้านการโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เพื่อดึงกระแสความคิดของมวลชนให้เป็นไป
ในทางที่ต้องการ

นอกจากบทบาททั้ง 5 ด้านตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้ว รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์
สมพงษ์ (อ้างใน ตรีเดช ไชยหา, 2552: 33) ยังได้กล่าวถึงบทบาทของภาพยนตร์ในด้านต่างๆ และ
สภาพปัจจุบันในการใช้ภาพยนตร์เพื่อการศึกษาและการสื่อสารดังนี้

1. ภาพยนตร์มีบทบาทในด้านการให้ความบันเทิง เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคทั้งภาพและ
เสียงทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ หรือความประทับใจอย่างมากจากเหตุการณ์ที่เหมือนจริงที่ถูก
สร้างขึ้นในภาพยนตร์ ภาพยนตร์บางเรื่องที่ลงทุนมหาศาล เช่น เรื่องไททานิค(Titanic) ทำให้ผู้ชม
เกิดความประทับใจ คลั่งไคล้และสร้างอารมณ์คล้อยตามเหมือนกับกำลังผจญภัยในเรือด้วยตัวเอง

ซึ่งเป็นข้อดีของภาพยนตร์ที่สามารถนำเสนอภาพและเสียงที่มีคุณภาพสูง ผู้ดูเกิดอารมณ์ร่วมได้ดีกว่ารายการโทรทัศน์หรือวิดีโอ

2. นอกจากภาพยนตร์จะให้ประสบการณ์ทางความคิดแล้วยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติและความเชื่อ เพราะภาพยนตร์สามารถใช้เทคนิคทางภาพและเสียงในการนำเสนอความเห็นและปัญหาให้ผู้ชมได้นำความคิดและพิจารณาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่องและบทบาทของตัวแสดง ซึ่งอาจมีผลต่อพฤติกรรมและบุคลิกของผู้ชม ทั้งเป็นแบบชั่วคราวหรือแบบถาวร

3. ภาพยนตร์มีบทบาทในการบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ทั้งการถ่ายภาพยนตร์จริงและการเลียนแบบเหตุการณ์จริงในรูปแบบของสารคดีความรู้ ภาพยนตร์มีข้อดีในเรื่องของความคงทนของฟิล์มภาพยนตร์และคุณภาพของภาพบนแผ่นฟิล์ม ซึ่งใครความเหนือกว่าภาพที่ถูกบันทึกไว้ในม้วนเทปโทรทัศน์ต่างๆ ที่บันทึกไว้ในฟิล์มภาพยนตร์ในอดีตจึงเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทำให้เราสามารถศึกษาเรื่องราวและวัฒนธรรมของมนุษย์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์ส่วนพระองค์ของพระมหากษัตริย์ ซึ่งบันทึกเหตุการณ์ในพระราชพิธีและพระราชกรณียกิจต่างๆ ของพระราชวงษ์ ตลอดจนเหตุการณ์บ้านเมือง ซึ่งสื่อมวลชนอื่นๆ ไม่สามารถบันทึกได้ดีเท่าภาพยนตร์

4. ภาพยนตร์มีบทบาทในการเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ดี เช่น ภาพยนตร์สารคดีชีวิตสัตว์และเหตุการณ์ทางธรรมชาติ โดยให้เทคนิคทางด้านกราฟิกแอนิเมชัน (animation) และการถ่ายทำ ตัดต่อ ทำให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอความคิดเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว

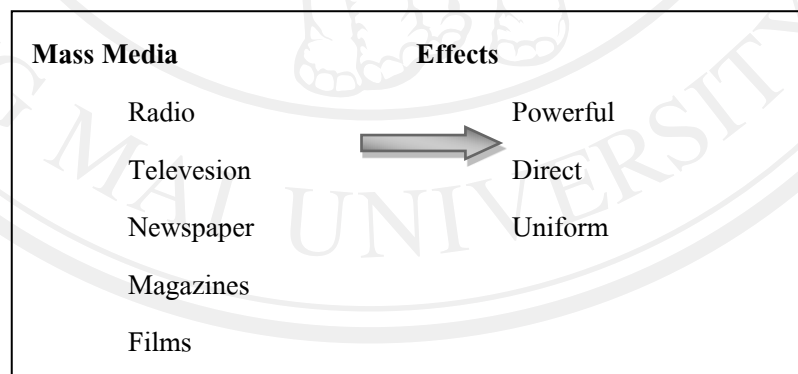
5. ภาพยนตร์มีบทบาทในการทำให้เกิดการเลียนแบบ ภาพยนตร์ที่มีการแสดงเรื่องอย่างสมจริงสมจังมีผลให้ผู้ดูเกิดการจดจำแล้วนำไปเลียนแบบ ซึ่งการเลียนแบบเป็นได้ทั้งในทางที่ดีและในทางที่เลว ยกตัวอย่างเช่นผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นอาจเลียนแบบการแต่งกายของตัวเองที่ตนชื่นชอบในเรื่อง การจดจำคำพูดและการแสดงที่ใช้ในภาพยนตร์มาใช้กับชีวิตจริง ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะชี้ให้เห็นถึงจุดจบของเรื่องที่เน้นการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว แต่บางเรื่องของนายแพทย์ที่มีอุดมการณ์ออกไปทำงานในชนบท แต่สุดท้ายก็จบชีวิตลงโดยการถูกลอบทำร้ายด้วยอาวุธปืน หรือ บทบาทชีวิต "ครูบ้านนอก" ซึ่งนำชีวิตของครูบ้านนอกในภาคอีสานมาตีแผ่ สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ดูมีทัศนคติที่ดีต่อครูผู้อุทิศตัวให้เด็กในชนบทเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีการเลียนแบบการปล้นร้านทองของเด็กหนุ่ม 2 คน ที่เรียนรู้วิธีการนี้มาจากภาพยนตร์ต่างประเทศเรื่องหนึ่ง หรือผู้ดูเรียนรู้เกี่ยวกับการฆ่าตัวตายมาจากภาพยนตร์ซึ่งบังเอิญมาตรงสภาพปัญหาชีวิตที่กำลังประสบอยู่จึงหาทางออกโดยการฆ่าตัวตาย เป็นต้น

ผลกระทบของภาพยนตร์กับสังคม

ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่สังคมให้ความสนใจเนื่องจากลักษณะเฉพาะและบทบาทของภาพยนตร์ที่ส่งผลกระทบต่อคนในสังคมได้ ถ้าหากไม่รู้เท่าทัน ซึ่งในการสัมมนาเรื่องอิทธิพลของสื่อสารมวลชนต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ซึ่งจัดขึ้นโดยคณะกรรมการกิจการเยาวชน สตรี และผู้สูงอายุ สภาผู้แทนราษฎร นั้น ได้สรุปผลจากการสัมมนาจากทัศนะของวิทยากร ผู้เข้าร่วมสัมมนาและผู้ฟังทางวิทยุเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อสารมวลชนไว้ว่า (คณะกรรมการกิจการกิจการเยาวชน สตรีและผู้สูงอายุ สภาผู้แทนราษฎร, 2539: 2)

"สื่อสารมวลชนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ ทั้งในเรื่องการเผยแพร่ความรู้ การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การเปลี่ยนพฤติกรรม โดยเฉพาะในเรื่องความสะอาดสบาย จึงมีผลทั้งในทางบวกและลบ ซึ่งในทางลบนั้นแม้มีไม่มากนัก แต่มีความรุนแรงอยู่ในตัวและไปกระทบกับความรู้สึกรวมของมวลชนโดยรวม จึงจำเป็นจะต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในส่วนบกพร่อง และสนับสนุนในส่วนที่ดีงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อการส่งผลกระทบต่อพัฒนาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทย เพราะสื่อสารมวลชนมีสภาพเป็นผู้กุมและชี้นำความคิดเห็นของคนในสังคมมาโดยตลอด"

สอดคล้องกับ จินตวิรี เกษมสุข (2554, น.60-61) ได้แสดงลักษณะของผลกระทบที่สื่อมวลชนมีต่อมวลชนผู้รับสารในปัจจุบัน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ลักษณะของผลกระทบที่สื่อมวลชนมีต่อมวลชนผู้รับสาร
ที่มา: จินตวิรี เกษมสุข (2554, น.60)

จากภาพสามารถอธิบายว่าสื่อมวลชนประเภทต่างๆ อาทิ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือภาพยนตร์นั้น สามารถส่งผลกระทบต่อมวลชนได้ใน 3 ลักษณะ ได้แก่

1. มีพลังอำนาจมหาศาล (Powerful) ต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสาร กล่าวคือ ผู้ส่งสารจะมีอำนาจเหนือกว่าผู้รับสาร หากมีความสามารถทางการสื่อสาร

2. ส่งผลกระทบโดยตรง (Direct) ต่อผู้รับสารที่เปิดรับต่อสื่อประเภทต่างๆ

3. ส่งผลกระทบในรูปแบบเดียวกัน (Uniform) โดยสามารถมีอิทธิพลทำให้ผู้รับสารเกิดทัศนคติหรือพฤติกรรมต่อเรื่องเดียวกันในลักษณะเดียวกันได้

นอกจากนี้ จินตวิทย์ เกษมสุข ยังได้อ้างถึงแนวคิดเรื่องผลกระทบของสื่อมวลชนที่มีต่อสังคมที่เน้นให้ความสำคัญกับอิทธิพลของสื่อมวลชนในการเปลี่ยนแปลงบุคคลและสังคมในด้านต่างๆ ของ กาญจนา แก้วเทพ ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 ยุคสมัย ได้แก่

1. ยุคสมัยแรก ค.ศ. 1920-1950 (Powerful Media) เชื่อในพลังอำนาจอันมหาศาลของสื่อ ซึ่งเชื่อว่าบรรดาสื่อมวลชนมีพลังอำนาจที่จะเปลี่ยนแปลงความรู้ ทัศนคติ และการกระทำของบุคคลและสังคม หากบุคคลยังมีการเปิดรับสื่อมากเท่าใด ก็จะมีความคิดและการกระทำไปในทางเดียวกันกับที่สื่อได้ชักนำไว้

2. ยุคสมัยที่ 2 ค.ศ. 1950-1970 (Limited Media Effect) เชื่อว่าสื่อมีอิทธิพลจำกัด เนื่องจากผู้รับสารสามารถเลือกรับสื่อ

3. ยุคสมัยที่ 3 ค.ศ. 1970-ปัจจุบัน (Agenda Setting) เชื่อว่าสื่อสามารถเป็นผู้กำหนดวาระแห่งความสนใจให้แก่สังคม และเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างพลัง (Empowerment) ของคนแต่ละกลุ่ม

ภาพยนตร์กับการเลียนแบบ

ด้วยพลังอำนาจมหาศาลของภาพยนตร์นั้นถูกนำมาเชื่อมโยงถึงปัญหาสังคม เกิดเป็นคำถามของงานวิจัยหลายชิ้น ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่น เนื่องจากมีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการก่อให้เกิดปัญหาสังคมในรูปแบบต่างๆ อาทิ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการสูบบุหรี่ พฤติกรรมการเลียนแบบดาราภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ทั้งนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาการเชื่อมโยงอิทธิพลของนักแสดงในภาพยนตร์และพฤติกรรมของผู้ชมของ จีรวุฒิ หลอมประโคน (2550) โดยมุ่งศึกษาพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักแสดงในภาพยนตร์กับผลกระทบในด้านการรับรู้และพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของผู้ชม พบว่าพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักแสดงในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับการจดจำของผู้ชมกล่าวคือ โดยจีรวุฒิได้แบ่งความเข้าใจของภาพยนตร์ ดังนี้ หากภาพยนตร์ที่ผู้แสดงนำไม่ได้เป็นผู้นำเสนอพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะถือว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีความเข้าใจของจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อยู่ในระดับต่ำ แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์ที่ผู้แสดงนำเป็นผู้นำเสนอพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ถือว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นจะมีความเข้าใจของจากการนำเสนอพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อยู่ในระดับกล่าว และถ้าผู้แสดงนำแสดงบทบาท

เป็นนักเรียน นักศึกษาหรือเป็นผู้ประกอบอาชีพที่ได้รับการยอมรับจากสังคมจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นมีความเข้าใจของฉากรดึกเครื่องดึกแอลกอฮอล์ในระดับสูง ทั้งนี้เมื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการจดจำแล้วพบว่าผู้ชมจะเกิดการจดจำพฤติกรรมการดึกเครื่องดึกแอลกอฮอล์ของนักแสดงในภาพยนตร์ที่มีระดับความเข้าใจ ในระดับสูงได้มากที่สุด และผู้ชมจะเกิดการตีความหมายโดยนัยแฝงมากกว่าการตีความหมายนั้นตรง และเกิดพฤติกรรมเชิงบวกคือเกิดการดึกเครื่องดึกแอลกอฮอล์ซึ่งอาจมีปัจจัยอื่นเข้ามากระตุ้นร่วม และพฤติกรรมเชิงลบคือไม่เกิดการดึกเครื่องดึกแอลกอฮอล์เนื่องจากความไม่สมเหตุสมผลสอดคล้องกับเนื้อหาภาพยนตร์และดูงใจเกินไป

นอกจากนี้มีผลงานวิจัยหลายชิ้นที่เกี่ยวข้องกับผลและอิทธิพลของภาพยนตร์ ดังที่กิตติมา สุรสนธิ (2549: 40-41) ได้นำมารวบรวมศึกษาไว้ ยกตัวอย่างเช่นงานวิจัยของ Roth C. Peterson และ L.I. Thurstone ที่พบว่าสื่อภาพยนตร์จะมีผลต่อทัศนคติของเด็กตามเชื้อชาติ หรือชาติพันธุ์ และสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ และผลการวิจัยของ W.S. Dysinger และ Christiam A. Ruckmick ที่ได้ศึกษาสื่อภาพยนตร์กับอารมณ์ (Stimulating Emotion) พบว่าภาพยนตร์ประเภทโรแมนติกและภาพยนตร์ประเภทเร้าอารมณ์ทางเพศ (Erotic) จะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของเด็กที่มีอายุตั้งแต่ประมาณ 16 ปี ทั้งเพศชายและหญิง และมีข้อสรุปที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือผู้ใหญ่จะเรียนรู้เนื้อหาจากภาพยนตร์ประเภท Fantasy มากที่สุดในขณะที่เด็กจะเรียนรู้อารมณ์ต่างๆ จากภาพยนตร์ประเภทเร้าอารมณ์มากที่สุด นอกจากนี้กิตติมา ยังพบว่ามีการศึกษาถึงผลของภาพยนตร์กับการสร้างมาตรฐานทางศีลธรรม ของ Charles C. Peter ซึ่งสื่อสามารถสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Norms) ที่ไม่เคยมีมาก่อนได้ ผู้ที่จะได้รับผลกระทบจากภาพยนตร์จะแตกต่างกันตามพื้นฐานภูมิหลัง อาทิ อายุ อาชีพ สถานภาพ ประกอบผลการศึกษามากของ Herbert Blumer ที่พบว่าสื่อภาพยนตร์มีผลต่อบุคคลในวัยเด็กในแง่ของการลอกเลียนแบบ (Imitate) และมีผลต่อพฤติกรรมของผู้ใหญ่ (Adult Behavior) ในเรื่องของการฝันกลางวัน (Day Dream) รวมทั้งสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ (Emotional Experience) และการดำเนินชีวิตโดยทั่วไป (General Life Styles) ในแง่ของการเลียนแบบ นอกจากนี้กิตติมา (2549: 40) ได้วิพากษ์งานวิจัยของ Payne ที่ได้ศึกษาในเชิงหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเชิงเหตุและผลภายใต้กรอบของการศึกษาเชิงวิพากษ์ พบว่าภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อเด็กในเรื่องวิถีชีวิตของวัยรุ่น และพบว่าเนื้อหาและภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีผลต่อแฟชั่นการแต่งกาย (Clothing Style) ความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับความรัก รวมไปถึงความรู้สึกเกี่ยวกับอาชญากรรมด้วย

สาเหตุที่ภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของวัยรุ่น ตามที่กิตติมาได้กล่าวมานั้น สอดคล้องกับข้อมูลของศูนย์วิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ที่ระบุว่าผลการสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่นไทย ของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่

มีอิทธิพลต่อการที่วัยรุ่นใช้ความรุนแรง 7 อันดับพบว่า "ภาพยนตร์" เป็นปัจจัยอันดับที่ 1 ซึ่งภาพยนตร์ที่นิยมนำเสนอการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา นับเป็นตัวกระตุ้นให้วัยรุ่น ที่มีประสบการณ์ชีวิตน้อยเกิดการซึบซับและเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว ถือว่าเป็นชนวนเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความคุ้นเคยกับความรุนแรงและกลายเป็นผู้ก่อความรุนแรงเสียเองในที่สุด จากข้อมูลข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่สังคมมองว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรม โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่ยังไม่ประสบการณ์ชีวิตไม่มากพอ ทำให้เกิดการรับรู้ และเกิดการเลียนแบบ โดยหากได้รับชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง

หลายบทความ และงานวิจัยในต่างประเทศ ก็ให้ความสำคัญต่อภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่ออันมีอิทธิพลเป็นอย่างสูงต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยมุ่งเน้นให้ความสนใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการสูบบุหรี่ของเยาวชน ดังที่ปรากฏในบทความของ Janet M. Distefan และคณะฯ ซึ่งได้ศึกษาถึงอิทธิพลของดาราที่เยาวชนชื่นชอบต่อการเริ่มสูบบุหรี่ในอเมริกา พบว่าจากผลการศึกษาระยะยาวชี้ให้เห็นว่าการสูบบุหรี่โดยดาราในภาพยนตร์มีนัยสำคัญต่อการสูบบุหรี่ของสาววัยรุ่นที่ไม่เคยสูบบุหรี่มาก่อน ซึ่งมีปัจจัยอิสระอย่างอื่นที่ส่งผลกระทบต่อ การสูบบุหรี่ด้วยเช่นกัน อาทิ การโฆษณาบุหรี่ยและการส่งเสริมการตลาด โดยพบว่าสาววัยรุ่นที่ชื่นชอบดาราภาพยนตร์ที่มีพฤติกรรมสูบบุหรี่ในภาพยนตร์ระหว่าง ค.ศ. 1994 – 1996 นั้น มากกว่า 80% ที่มีความเป็นไปได้ในการสูบบุหรี่ นอกจากนี้ Distefan และคณะฯ ยังให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกด้วยว่า มีการใช้การโฆษณาแฝงของบุหรี่ยเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากในภาพยนตร์ของ Hollywood ซึ่งการใช้โฆษณาแฝงนี้มีผลต่อการส่งเสริมพฤติกรรมของผู้ชม และยอดขายที่เพิ่มขึ้นอย่างมากมายของบุหรี่ยก็สืบเนื่องจากการโฆษณาแฝงในภาพยนตร์ด้วย (Janet M. Distefan และคณะ ,2004: 1241)

ในประเทศอังกฤษ โดยการสนับสนุนจากรัฐบาลได้ตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อกับอาชญากรรมในเยาวชนผู้กระทำผิดจำนวน 82 ราย และ เยาวชนที่ไม่ได้กระทำความผิด 40 ราย พบว่า เยาวชนผู้กระทำผิดที่อาศัยอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยจะใช้เวลาไปกับการดูดาวเทียม โทรทัศน์และวิดีโอ มากกว่าเยาวชนที่ไม่ได้กระทำความผิด นอกจากนี้ยังพบว่า ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงและการระบุถึงบทบาทสมมุติที่มีความรุนแรง มีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญต่อเยาวชนผู้กระทำความผิดและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำความผิด ซึ่งมีข้อค้นพบเกี่ยวกับการวัดความรู้สึกทางจิตใจ พบว่าผู้กระทำความผิดจะมีความเห็นอกเห็นใจและพัฒนาการน้อยกว่า และมีอารมณ์รุนแรงและบิดเบือนการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงมากกว่าผู้ที่ไม่ได้กระทำความผิด ข้อเท็จจริงนี้สอดคล้องกับรูปแบบความก้าวร้าวที่พบโดยทั่วไป และผลงานวิชาการอื่นๆ เกี่ยวกับความแตกต่างของผู้กระทำความผิดและผู้ที่ไม่กระทำความผิดในกลุ่มเพื่อน ด้วยเหตุนี้สิ่งที่ผู้กระทำความผิดเข้าใจในภาพยนตร์อาจมีความแตกต่างโดยสิ้นเชิงเมื่อเทียบกับผู้ที่ไม่ได้กระทำความผิด

ซึ่งจริงๆ แล้วหลักฐานระหว่างการรับชมภาพยนตร์ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่กระทำความผิดนั้นมีการยอมรับและให้ความสนใจในฉากที่มีความรุนแรงมากกว่าผู้ที่ไม่ได้กระทำความผิด และหลังจากการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงไปแล้ว 10 เดือน พบว่า ผู้ที่กระทำความผิดจะสามารถจดจำและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ได้ การค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่าเยาวชนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นมักจะเลือกรับสื่อที่มีความรุนแรง อาทิ ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น เกมสที่ใช้ความรุนแรง เป็นต้น ซึ่งจะเป็สาเหตุอันก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ (Kevin D Brown และ Catherine Hamiton-Giachritsis, 2005: 706)

จากเอกสารงานวิจัยและบทความทางวิชาการที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น พบว่าภาพยนตร์เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้ชมโดยเฉพาะเยาวชนและวัยรุ่น เกิดพฤติกรรมสืบเนื่องมาจากการรับชมภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากมีภาพของดาราดาราภาพยนตร์ที่ตนเองชื่นชอบแล้วจะทำให้เกิดการเปิดรับสื่อมากขึ้น ดังนั้นหากการสื่อสารในภาพยนตร์เป็นไปในทางที่ดีเหมาะสม จะทำให้เกิดปัญหาสังคมน้อยกว่าการนำเสนอภาพดาราที่เป็นที่ยอมรับ มีชื่อเสียง มีพฤติกรรมส่อไปในทางลบ เช่น การสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า เล่นพนัน เป็นต้น อีกทั้งยังเป็นสาเหตุของปัญหาการกระทำผิดของเยาวชน

ดังนั้นสำหรับแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์นี้ ผู้วิจัยได้ใช้เป็นกรอบในการอภิปรายผลถึงบทบาทและอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมไทย ในด้านการสะท้อนทัศนคติ ค่านิยมการดำเนินชีวิตของคนไทย ที่เกี่ยวข้องกับการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narrative)

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมและต้องอาศัยการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ ค่านิยม และวัฒนธรรมต่างๆ ตามบรรทัดฐานของสังคมหนึ่งๆ ซึ่ง “การเล่าเรื่อง” เป็นวิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและใช้กันมาตั้งแต่ยุคโบราณ เพียงแต่ในอดีตเรามักใช้ประโยชน์ของการเล่าเรื่องในเชิงสังคม เช่น เพื่อถ่ายทอดความเชื่อหรือศรัทธา การถ่ายทอดค่านิยมทางวัฒนธรรม หรือการสืบทอดตำนานต่างๆ เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากนิทาน เรื่องเล่า ตำนาน หรือนิยายปรัมปราต่างๆ ที่มีอยู่ในทุกประเทศ เช่น เวตาล พันทน์หนึ่งราตรี นิทาน เรื่องราชสีห์กับหนู ตำนานวีรบุรุษ เป็นต้น (นงลักษณ์ ภิญโญมมงคล, 2550: 27)

Fisher (อ้างในกาญจนา แก้วเทพ 2553: 268) ได้ให้คำนิยามของคำว่า “การเล่าเรื่อง” ว่าเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำที่มีลำดับขั้นตอน และมีความหมายสำหรับผู้ที่มิชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่า นั้น ไม่ว่าผู้อยู่อาศัยนั้นจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่า หรือเป็น

ผู้ฟัง/ผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม ทั้งนี้หน้าที่ของข่าวสารจากเรื่องเล่านั้นก็จะเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่าของเรานั้นเอง

นพพร ประชากุล (อ้างในประชา สุวีรานนท์, 2544: 13) กล่าวว่า "เรื่องเล่า (Narrative)" เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่ง ซึ่งมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์ตอนต้นไปสู่สถานการณ์ตอนจบ เกี่ยวข้องกับบุคคลจำนวนหนึ่งและดำเนินไปในสถานที่-เวลา นอกนี้ นพพรยังเพิ่มเติมว่า สิ่งที่เรื่องเล่านำเสนอย่อมมีการจำลองแบบอย่าง (Types) ซึ่งประมวลมาจากโลกแห่งความจริงไม่มากนักน้อย การจำลองนี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่สร้างความรู้สึกเสมือนจริง (Impression of reality) ให้เกิดแก่ผู้รับเสมือนว่าอยู่ต่อหน้าประสบการณ์จริง และ ไม่ว่าเรื่องเล่านั้นจะใส่อะไรสื่อก็ตาม การรับรู้ในระดับผัสสะเกี่ยวกับผู้คน พฤติกรรม สถานที่ และยุคสมัยตามที่ปรากฏในท้องเรื่อง ก็จะแปรสภาพในขั้นสุดท้ายเป็นความเข้าใจและอารมณ์ความรู้สึกของผู้รับในระดับ (Cognition) เหมือนกันทั้งสิ้น

องค์ประกอบของเรื่องเล่า

กาญจนา แก้วเทพ (2553: 272 - 287) ได้อธิบายถึงการประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องว่าอยู่ที่การเลือกสรรและการผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่ามานำเสนอ โดยมี 6 องค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. ตัวละคร (Character)
2. โครงเรื่อง (Plot)
3. แก่นเรื่อง (Theme)
4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (setting)
5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Locating)/ อาวุธ (weaponry)
6. ความขัดแย้ง/ ปมขัดแย้ง (Conflict)

1. ตัวละคร (Character)

ตัวละครเป็นองค์ประกอบย่อยที่สามารถนำไปสู่การประกอบสร้างความหมายต่างๆ ให้เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเป็นการประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวกับคนและกลุ่มคน ซึ่งการวิเคราะห์ตัวละครอาจจะพิจารณาได้ใน 2 แง่มุมคือ

1.1 ประเภทของตัวละคร (Type of character) สามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ ได้แก่

แบบที่ 1 ประเภทของตัวละครตามแนวคิดเรื่อง Paradigmatic structure ของ V.Propp ได้แบ่งประเภทของตัวละครได้เป็น 6-7 ประเภท คือ 1. พระเอก-นางเอก 2. ผู้ร้าย-นางร้าย 3. ผู้ให้ 4. ผู้นำสาร 5. ผู้ช่วยเหลือ 6. พระเอกจอมปลอม เป็นต้น ซึ่งวิธีการแบ่งแบบนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างความหมายก็น่าสนใจว่า ตัวละครแบบใด (เช่น เพศใด ชนชาติใด อายุเท่าใด ฯลฯ) ที่จะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครประเภทต่างๆ

แบบที่ 2 E.M.Forster ได้แบ่งประเภทตัวละครเป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครมิติเดียว (Flat character) และตัวละครหลายมิติ (round character) หรือ แบ่งเป็นตัวละครหลัก (major character) กับตัวละครรอง (minor character) หรือ ตัวละครพลวัติ (dynamic character) กับ ตัวละครสถิต (static character) เป็นต้น หากเราใช้ทักษะของสำนักประกอบสร้างนิยามมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์แล้ว เราก็จะพิจารณาว่า การเลือกประเภทตัวละครเหล่านี้จะนำไปสู่ "ความหมายอันใดอันหนึ่ง" เสมอ เช่น เพราะเหตุใด พระรองในละครโทรทัศน์ไทยจึงเป็นตัวละครที่สื่ออย่างเสมอดันเสมอปลาย (static character) ในขณะที่ตัวพระเอกจะมีลักษณะเป็นพลวัติสูงมาก เป็นต้น

บางแห่งอาจแบ่งตัวละครยังแบ่งประเภทของตัวละครตามหน้าที่หรือความสำคัญของบทบาทได้เป็น 3 ประเภท

1. ตัวเอก คือ ตัวละครที่เป็นตัวหลักในการดำเนินเรื่อง ตัวเอกอาจแยกได้เป็น 2 ชนิด คือ ตัวเอก และตัวพระเอก หรือตัวนางเอก
2. ตัวประกอบ คือ ตัวละครที่ทำหน้าที่ประกอบหรือสนับสนุนตัวเอก หรือทำให้เกิดเหตุการณ์ในท้องเรื่องเข้มข้น สลับซับซ้อน ชวนติดตาม
3. ตัวเบ็ดเตล็ด คือ ตัวละครทำหน้าที่เป็นตัวผ่าน เช่น พลทหาร ตัวละครเดินไปมาในฉากให้ดูสับสน

1.2 วิธีการสร้างตัวละคร (characterization) J.Boggs (2003) ได้ประมวลวิธีการสร้างตัวละคร เพื่อนำไปสู่การสร้างความหมายที่ต้องการไว้หลายๆ วิธีเช่น

1.2.1 การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นลักษณะภายนอก (Characterization by Appearance) เช่น ลักษณะรูปร่าง หน้าตา เครื่องแต่งกาย ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ฯลฯ กล่าวคือลักษณะทางกายภาพภายนอกนั่นเอง

1.2.2 การสร้างตัวละครผ่านบทพูด/บทสนทนา (Characterization through Dialogue) เป็นการให้ตัวละครเปิดเผยความเป็นตัวตนของเขาจากสิ่งที่พูด

1.2.3 การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่าเรื่อง (Characterization through Narrator) เช่น นวนิยายที่มีผู้เล่าเรื่องซึ่งจะพรรณาคณะลักษณะของตัวละครให้ผู้อ่าน/ผู้ชมทราบ

1.2.4 การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization through External Action) ตัวอย่างเช่น เมื่อเปิดฉากแรกผู้ชมก็จะพบว่า ตัวละครนางเอกเดินเตะโต๊ะเก้าอี้ ทำสิ่งของพลัดหล่นอยู่ตลอดเวลา การประทังกล่าวเป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักคณะลักษณะของนางเอก

1.2.5 การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action) การกระทำภายในของมนุษย์ที่ถูกนำมาใช้สร้างตัวละครก็เช่น ความลับ ความคิด จิตนาการ ความฝัน ความปรารถนา ความทรงจำ ความกลัว เป็นต้น

1.2.6 การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ (Characterization through Reaction of Other Characters) เป็นวิธีการที่ทำให้ตัวละครตัวอื่นๆ พูดถึงตัวละครที่ต้องการแนะนำ ซึ่งเป็นวิธีที่จะทำให้ผู้ชมได้รู้จักกับตัวละครก่อนที่จะมีการปรากฏตัวเสียอีก

1.2.7 การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงกันข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นๆ เทียบเคียง (Characterization through Contrast) ตามหลักของสัญวิทยา ความหมายของสัญลักษณ์หนึ่งๆ จะเด่นชัดมากขึ้นเมื่อมีการวางเทียบกับสัญลักษณ์ที่เป็นคู่ตรงข้าม (Binary opposition) ดังนั้นวิธีการสร้างตัวละครอื่นๆ ที่มีลักษณะตรงกันข้ามแบบขาวดำ

1.2.8 การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำๆ (Characterization through Caricature and Leitmotif) เพื่อให้คนดูเข้าใจคณะลักษณะของตัวละครได้ดีขึ้น ก็จะมีวิธีการนำเสนอโดยใช้การวาดภาพล้อเลียนแบบการ์ตูนที่เรียกว่า "Caricature" ซึ่งจะวาดคุณลักษณะบางอย่างให้ "มากเกินไป" ส่วนอีกวิธีการหนึ่งเรียกว่า "Leitmotif" คือการสร้างประโยค วลี การกระทำบางอย่าง หรือความคิดบางอย่างของตัวละครขึ้นมาแล้วทำให้ตัวละครพูดหรือทำซ้ำๆ จนกลายเป็นคณะลักษณะของตัวละคร

1.2.9 การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization through Choice of Name) เช่น ตัวละครในเรื่อง "แม่เบี้ย" นั้นมีชื่อว่า "ชนะชล" เนื่องจากมีประวัติการจมน้ำ และตัวละครตัวนี้จะมีคณะลักษณะและเรื่องราวที่เกี่ยวกับแม่น้ำอยู่ตลอดเวลา เป็นต้น

2. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นการเชื่อมร้อยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาต่างๆ ด้วยตรรกะเชิงเหตุและผลและเมื่อร้อยเชื่อมกันแล้วก็จะก่อให้เกิด "ความหมายใหม่" ขึ้นมา ซึ่งโครงเรื่องส่วนใหญ่จะแบ่งเป็น 3 องค์ ดังนี้(รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546 อ้างถึงใน เขมิกา จินดาวงศ์, 2551: 10-11)

องค์ 1 เป็น การเปิดเรื่อง (Set up) เป็นส่วนที่ให้เห็นพื้นเพของเรื่อง เวลา อารมณ์ ปัญหา เพื่อบอกให้คนดูได้รู้ก่อนที่จะนำพาคนดูไปพบกับเรื่องราวต่างๆ หรือเป็นการส่งสัญญาณเพื่อบอกแนวทางหรือทิศทางของเรื่องที่จะดำเนินไป ในหนึ่งบทหนังเรื่องยาว อาจใช้เวลา 120 นาที หนึ่งสัปดาห์ไม่มีกำหนด แต่ต้องไม่เกิน 30 นาที รวบรวมและเข้าใจได้อย่างรวดเร็วที่สุด

องค์ 2 หรือ ตอนที่สอง เรียกว่าการเผชิญหน้า (Confrontation) เป็นช่วงที่ให้เห็นตัวละครเผชิญกับอุปสรรคแล้วอุปสรรคเล่า เห็นความต้องการของตัวละครหลักซึ่งแรงขับเคลื่อนทั้งหมดในการดำเนินไปข้างหน้าได้นั้น เกิดจากความต้องการของตัวละครที่ต้องการเอาชนะหรือการให้ได้มาซึ่งการครอบครองหรือการบรรลุความสำเร็จในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

องค์ 3 คือตอนสุดท้ายของเรื่อง (Climax & Resolution) กล่าวถึงตัวละครหลักว่าจะมีผลลงเอยอย่างไร หลังจากเผชิญหน้ากับอุปสรรคต่าง ๆ นานา เช่น ตัวละครตายหรือไม่ ล้มเหลวหรือประสบความสำเร็จ แต่งงานหรือแยกทางกันเดิน ชนหรือแพ้ เป็นต้น ถือเป็นจุดวิกฤตสูงสุด(Climax) และจุดเริ่มต้นที่สุดของหนึ่ง ส่วนบทส่งท้าย (Resolution) อาจเป็นข้อคดีวหรือฉากเดียวสั้นๆ เพื่อเป็นบทสรุปให้กับคนดู

3. แก่นเรื่อง (Theme)

กาญจนา แก้วเทพ (2553 น.278-279) ได้รวบรวมความหมายของ "แก่นเรื่อง" จากนักวิชาการหลายท่าน ไว้ดังนี้

Hurtrik & Yarber (1971) ได้ให้ความหมายไว้ว่า "แนวคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ"

J.Boggs (2003) นิยามไว้ว่า แก่นเรื่องหมายถึงจุดรวมที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง หรือปมประเด็นสำคัญๆ ของเรื่อง

J.Gripsrud (2002) ได้อธิบายว่า สำหรับเนื้อหาส่วนที่เป็นรูปธรรมที่แสดงออกมาให้เห็นไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เหตุการณ์ การกระทำนั้นเรียกว่า Motif แต่สำหรับสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ซ่อนเร้นอยู่ไม่อาจมองเห็นหรือได้ยินได้ หากทว่าเป็นสิ่งที่เรื่องเล่า นั้น "มุ่งหมายถึงอย่างแท้จริง" สิ่งนี้เรียกว่า "แก่นเรื่อง"

J. Boggs (1978, อ้างถึงในประพนธ์ ศศิธรกุลวงศ์, 2553) ได้แบ่งแก่นความคิด/แก่นเรื่องออกเป็น 5 ประเภท คือ

3.1 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม มุ่งให้สนใจเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป และใช้ศีลธรรมหลายๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

3.2 แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์

3.3 แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

3.4 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนภาพสังคมซึ่งจะทำให้ทั้งแนวคิด เสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม

3.5 แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญามุ่งเสนอโดยตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location)/ ฉาก (Setting)

เนื่องจากเรื่องเล่าเป็นการนำเอา "เหตุการณ์" (event) ที่มีตัวละครที่มีการแสดง มีการกระทำ(action) ดังนั้น ในแต่ละเหตุการณ์จึงต้องมีมิติของ "เวลา"(Time) และสถานที่ (Location) ประกอบอยู่ด้วยเสมอ มิติด้านเวลาและสถานที่นี้ ในการเล่าเรื่องจะเรียกว่า "ฉาก" (Setting) ซึ่งสามารถแยกย่อยได้อีกเป็น 4 ประเภทดังนี้

4.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factor) คือช่วงเวลาที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น

4.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors) เป็นสถานที่ทางกายภาพ ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะทางธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ทะเลทราย น้ำตก ถ้ำ ฯลฯ ซึ่งรวมทั้งสถานที่และสภาพภูมิอากาศ หรืออาจจะเป็นสถานที่ที่เกิดจากการตกแต่ง เช่น ฉากห้องอาหาร ฉากในบาร์ ฉากกลางถนน ฯลฯ

4.3 ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม ที่เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมในเรื่อง (Prevailing Social Structure and Economic Factors) เช่น รายชน สังคมเมือง สังคมชนบท เป็นต้น

4.4 ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors) ในสังคมที่เรื่องราวนั้นเกิดขึ้น

5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ(Locomotion)/ อาวุธ(Weaponry)

องค์ประกอบย่อยทั้ง 3 ประเภทนี้เป็นองค์ประกอบสมทบขององค์ประกอบหลักอื่นๆ ที่ได้กล่าวไปแล้ว เช่น เครื่องแต่งกายก็เป็นส่วนสมทบของตัวละคร และเครื่องแต่งกายนั้นจะเป็น "สัญลักษณ์" อย่างหนึ่งที่ช่วยบอกความหมายของตัวละคร เช่นเดียวกับยานพาหนะหรืออาวุธที่ใช้ก็จะทำหน้าที่เป็น "สัญลักษณ์" บ่งบอกถึงความหมายของเรื่องที่กำลังเล่า

องค์ประกอบย่อยทั้ง 3 นี้จะทำหน้าที่เป็น "ชุดของสัญญาณ" (Set of Signs) ที่จะต้องควบคุมความหมายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับเรื่องเล่า

6. ความขัดแย้ง/ ปมขัดแย้ง (Conflict)

ประเด็นความขัดแย้งของเรื่องมักเป็นพื้นฐานทำให้ภาพยนตร์มีมิติดึงดูดให้ผู้ชมค้นหาและติดตามการดำเนินของเรื่องราว และช่วงให้เห็นภาพรวมได้ในเวลาอันสั้น หรือที่กาญจนา แก้วเทพ กล่าวว่าความขัดแย้ง/ปมขัดแย้ง(Conflict) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ทำให้ "เรื่องเล่า" นั้นมีความหมายแตกต่างไปจากตัวบทด้านภาษา (verbal text) แบบอื่นๆ ซึ่งอาจจัดแบ่งประเภทของความขัดแย้งที่มีอยู่อย่างมากมายในเรื่องเล่าเพื่อนำมาศึกษากระบวนการสร้างความหมายได้ดังนี้

6.1 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดภายในจิตใจของตัวละคร

6.2 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน หรือระหว่างกลุ่มบุคคลมักเป็นรูปแบบความขัดแย้งหลักของเรื่องเล่าโดยทั่วไปที่แสดงให้เห็นการไม่ลงรอยระหว่างตัวละคร 2 ตัว หรือสองกลุ่ม โดยที่มาของความขัดแย้งนั้นอาจจะมาจากผลประโยชน์ ความคิดเห็น จุดยืนทางการเมือง ศาสนา หรือความเป็นมาในประวัติศาสตร์

6.3 ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม เป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ ระเบียบหรือโครงสร้างของสังคม

6.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก ซึ่งอาจเป็นพลังธรรมชาติ หรือพลังเหนือธรรมชาติ

ดังนั้นสำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีความเชื่อมโยงกับการองค์ประกอบการเขียนบทภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนและทฤษฎีสัญวิทยาอย่างมีนัยสำคัญ ต้องนำเอามาพิจารณาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อให้ทราบถึงความหมายที่ประกอบสร้างของเครื่องดัดแปลงเอกสารที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ซึ่งอาจจะเป็นการจำลองแบบอย่าง(Types) ซึ่งประมวลมาจากโลกแห่งความจริงในสังคมไทย

2.3 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)

ความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์ของภาพยนตร์และศาสตร์ว่าด้วยสัญวิทยา ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะสัญญาณได้เข้าไปแทรกซึมในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ในทุกๆ องค์ประกอบของภาพยนตร์ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ดังที่ สโกลส์ (1974 อ้างในไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545: 18) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า "ภาพยนตร์คือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญ

วิทยาเขตเดียว เพราะในภาพยนตร์มีทั้งภาพ แสง เสียง เพลง การกระทำ การแสดงและเนื้อเรื่องที่
สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น"

สัญศาสตร์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Semiotics หมายถึง การศึกษาสัญญาณ (Signs) และ
สัญลักษณ์ (Symbols) ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบของการสื่อสาร แต่ในสาขาภาพยนตร์ สัญศาสตร์
เป็นการศึกษาว่าความหมาย (meaning) ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์ได้อย่างไร หรือเป็น
การศึกษาว่า คำ (ในภาษาศาสตร์) หรือภาพและเสียง (ในสาขาภาพยนตร์) อาจมีความหมายซับซ้อน
และหลายชั้นเกินกว่าที่ใครจะคิด (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์
เบื้องต้น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2548: 252)

กาญจนา แก้วเทพ (2552: 76) ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของสัญญาณ (Sign) ว่า
ทฤษฎีสัญวิทยา มีลักษณะเหมือนทฤษฎีต่างๆ ไป ที่พยายามให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่า "สัญญาณ"
หรือ เป็นศาสตร์ที่พยายามจะอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญญาณคือการเกิดขึ้น พัฒนา การแปรเปลี่ยน
รวมทั้งการเสื่อมโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญญาณหนึ่งๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผน
และมีระบบระเบียบ

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2545: 94) ระบุไว้ว่า สัญวิทยา/สัญศาสตร์ ก็คือ การศึกษาถึง
กระบวนการสร้างความหมายที่ไม่รู้จบในสังคม

ประวัติความเป็นมาของทฤษฎี

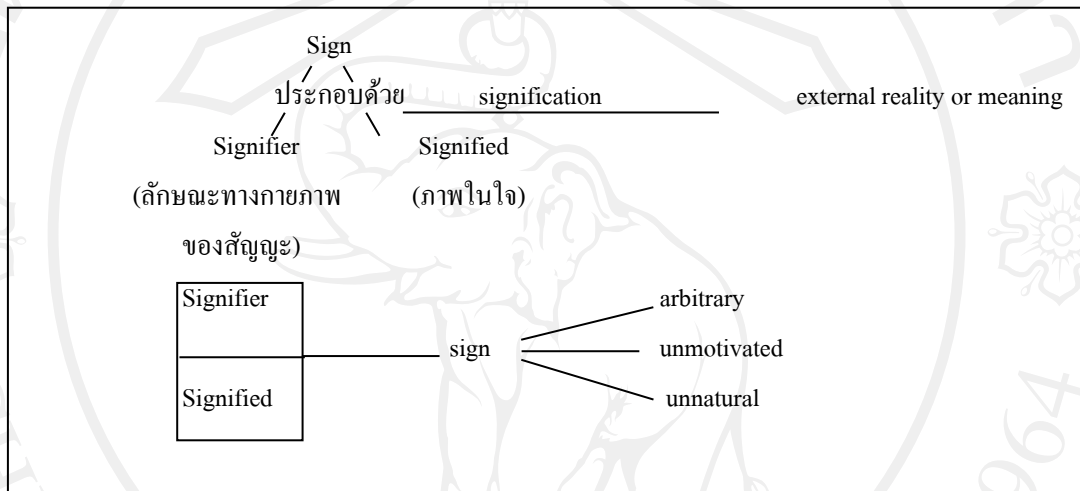
ทฤษฎีสัญวิทยา ได้ถูกวางรากฐานจากนักวิชาการ 2 ท่าน คือ F. de Saussure (1857 - 1913)
นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ C. Peirce (1839-1914) นักปรัชญาด้านภาษาชาวอเมริกัน
(กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 77-80)

1. Saussure ได้ศึกษา "ภาษา" ในฐานะระบบสัญญาณอย่างหนึ่งเช่นเดียวกับนักภาษาศาสตร์
คนอื่นๆ แต่จุดที่ทำให้แตกต่างจากนักภาษาศาสตร์ในขณะนั้นก็คือ Saussure ได้ขยายวัตถุดิบใน
การศึกษาออกไปให้กว้างขวางกว่า "ภาษา" เขาได้เสนอว่า ยังมีระบบสัญญาณรูปแบบอื่นๆ ที่สามารถ
จะแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้ไม่ว่าจะเป็นภาษาใบ้ พิธีกรรม สัญญาณทหาร
อาหาร อาการเจ็บป่วย ฯลฯ กล่าวอย่างง่ายที่สุดก็คือ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถจะเป็นสัญญาณได้หากถูก
นำมาใช้แสดงความหมาย

และ Saussure ได้ให้นิยามของวิชาใหม่ที่เรียกว่า Semiology ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิต
ของสัญญาณที่อยู่ในบริบทหนึ่งๆ (life of sign)

การศึกษาสัญลักษณ์ตามทัศนะของโซซูร์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 29-34) ให้ความสนใจในการวิเคราะห์ในแง่ของโครงสร้าง โดยเฉพาะโครงสร้างของการเปรียบเทียบ แนวคิดสำคัญของโซซูร์ มีดังนี้คือ

1. องค์ประกอบของสัญลักษณ์ โซซูร์แยกสัญลักษณ์ออกเป็น 2 องค์ประกอบย่อย ส่วนแรกคือส่วนที่เป็น ตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์ (signifiers) และตัวหมายถึง/ความหมายสัญลักษณ์ (signified) และเมื่อมีการนำสัญลักษณ์มาใช้ (signification) จะให้ความหมายโยงใยไปถึงวัตถุที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 องค์ประกอบของสัญลักษณ์ ของโซซูร์

จากภาพข้างบนนี้ จุดสำคัญที่โซซูร์ได้เน้นก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง signifier และ signified นั้นมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการคือ เกิดขึ้นโดยไม่มีหลักเกณฑ์ใดๆ (arbitrary) เช่น ตัว ก.ไก่ ไม่ได้มีความหมายเกี่ยวข้องกับคล้ายคลึงใดๆ กับตัวไก่จริงๆ สัญลักษณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นโดยมิได้ตั้งใจ (unmotivated) และไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (unnatural) อันส่อนัยยะว่า คนเราจะไม่รู้จักสัญลักษณ์ได้เองโดยธรรมชาติ แต่จะต้องมีการเรียนรู้

2. ในการตอบคำถามว่า สัญลักษณ์ตัวหนึ่งๆ จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างไรนั้น โซซูร์ได้ให้คำอธิบายในแง่โครงสร้างว่า หากสัญลักษณ์ตัวหนึ่งขึ้นอยู่โดยลำพัง สัญลักษณ์นั้นๆ จะยังไม่มีความหมายอันใดขึ้นมาจนกว่าจะนำไปเปรียบเทียบเชิงโครงสร้าง กับสัญลักษณ์ตัวอื่นๆ เช่น หากเราพูดว่า สมศักดิ์สูง 160 ซม. เรายังไม่อาจสร้างความหมายได้ว่า สมศักดิ์สูงหรือเตี้ย จนกว่าจะทราบว่า จะเอาสมศักดิ์ไปเปรียบเทียบกับใคร (มาตรฐานคนไทยหรือฝรั่ง) ความหมายของการเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างของสัญลักษณ์ตามทัศนะของโซซูร์นั้นอาจมีมิติใน 3 มิติดังนี้

2.1 การเปรียบเทียบกับคู่ตรงกันข้าม (binary opposite) โชชูโร่ธิบายว่า หากถามคำว่า "อะไรคืออ้าว" เราจะตอบคำถามนี้ก็ต่อเมื่อได้รู้จักว่า "อะไรไม่ใช่อ้าว" เช่นเดียวกับตัวอย่างคำถามโรมานติกว่า "อะไรคือรัก" ก็ต้องแยกออกมาให้ได้ว่า "อะไรไม่ใช่รัก" หรือตัวอย่างที่เป็นนามธรรมมากขึ้นก็เช่น "การเอาใจคืออะไร" เราจะเข้าใจความหมายนี้ได้ก็ต่อเมื่อได้นำเอาการกระทำต่างๆ ไปวางเทียบกับคำว่า "ไม่เอาใจ" เช่นเดียวกับคำว่า "ขาว" จะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อนำไปวางเทียบกับ "ดำ"

การเปรียบเทียบในเชิงคู่ตรงกันข้ามนี้เป็นรูปแบบการเปรียบเทียบที่แสดงความหมายให้เห็นได้โดยง่ายและชัดเจนที่สุด เนื่องจากโครงสร้างวิธีคิดของมนุษย์ส่วนใหญ่มีกรอบแนวคิดเชิงเปรียบเทียบระหว่างคู่ตรงกันข้ามอยู่แล้ว ด้วยเหตุนี้ในการสร้างผลงานด้านศิลปะ วรรณคดี ภาพยนตร์ นวนิยาย แม้แต่การสร้างข่าวสาร การทำรายการเกมส์โชว์ การแข่งขันกีฬา ฯลฯ วิธีการที่จะสร้างความหมายให้เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนและง่ายคายที่สุด จึงมีการใช้กระบวนการสร้างความหมายจากการเปรียบเทียบกับคู่ตรงกันข้ามนี้มากที่สุด ความดิ่งมของนางเอกต้องเปรียบเทียบกับความเลวร้ายของนางผู้ร้าย ความกล้าหาญของพระเอก ต้องเปรียบเทียบกับความขี้ลาดของผู้ร้าย ความเก่งกาจของผู้เล่นในกีฬาต้องเปรียบเทียบกับความไม่เอาไหนของผู้แพ้ ความเฉลียวฉลาดของทีมชนะในเกมส์โชว์ต้องเปรียบเทียบกับความเช่ซ่าของของทีมที่แพ้ เป็นต้น

2.2 การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่นๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด การเปรียบเทียบนี้หมายถึงการมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อยๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด เช่น เมื่อเห็นคำว่า "เอาใจ" เราจะเข้าใจความหมายของคำๆ นี้ก็ต่อเมื่อเราสามารถมองเห็นความแตกต่างของคำว่า "เอาใจ" กับคำว่า "เอาไป เอาไว้ เอาไหม" พร้อมกับเห็นความแตกต่างจากคำว่า "เอาใจ เขาใจ เขาใจ" เป็นต้น

2.3 การเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ย่อยๆ เมื่อพิจารณาพร้อมกับโครงสร้างทั้งหมด ตัวอย่างเช่น หากถามว่าคำว่า "เอาใจ" หมายความว่าอะไร เราจะเข้าใจความหมายของคำๆ นี้ ต่อเมื่อได้เห็นว่า คำๆ นี้ ไปประกอบอยู่กับคำอื่นๆ อย่างไร เช่น

- เอาใจเข้าไป
- เอาใจใส่
- เอาใจออกห่าง
- เอาใจเข้ามาใส่ใจเรา

ในแง่นี้ความหมายของสัญลักษณ์ย่อยหนึ่งๆ จึงแทบจะพิจารณาตามคำพังอย่างใดเดียวไม่ได้เลย จนกว่าจะพิจารณาร่วมกับสัญลักษณ์ย่อยอื่นๆ ที่มาประกอบอยู่ในโครงสร้างรวมทั้งหมด

3. เมื่อขยายแนวคิดเรื่อง "โครงสร้างรวมทั้งหมด" ให้กว้างขวางออกมา โครงสร้างรวมนี้ก็คือบริบททางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม แต่ละสังคมนั่นเอง J.Fiske (1982) ยกตัวอย่างว่า เมื่อคนอังกฤษพูดถึงคำว่า "วัว" (signifier) นั้น ความหมายของ "ความเป็นวัว" (signified) ของคนอังกฤษย่อมแตกต่างไปจากความหมายของคำว่า "ความเป็นวัว" ในทัศนะของชาวอินเดียที่เป็นฮินดู (เปลี่ยน signified) "ความเป็นวัว" ที่เป็นภาพในหัวสมองของคนอังกฤษให้เหมือนชาวอินเดียได้ด้วยเหตุนี้ เมื่อเราเห็นคนชาติต่างๆ สนทนกันด้วยภาษากลาง คือ ภาษาอังกฤษ และดูเหมือนว่าพวกเขาจะสามารถสื่อสารกันได้ เข้าใจกันได้ แต่ความจริงแล้วบ่อยครั้งบริบททางวัฒนธรรมก็ยังอาจทำให้พวกเขาไม่ได้กำลังพูดเรื่องเดียวกัน หมายความว่าถึงเรื่องเดียวกันก็เป็นได้

โซซูร์ ตั้งข้อสังเกตว่า ในแต่ละวัฒนธรรมจะมีการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่อใช้จัดหมวดหมู่ (categorization) สิ่งของที่มีอยู่ในโลกออกเป็นประเภทต่างๆ และเราจะพบว่า ในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ก็จะมีการใช้เกณฑ์ (category) ที่จัดแตกต่างกันไปด้วย เช่น ในโลกวิทยาศาสตร์ปัจจุบันจะจัดประเภทของสัตว์โดยใช้เกณฑ์เรื่องกระดูกสันหลังบ้าง การเลี้ยงลูกด้วยนมบ้าง การมีอวัยวะเพศในตัวบ้าง ฯลฯ เป็นเกณฑ์ แต่ทว่าในสังคมจีนสมัยโบราณ จะมีวิธีการจัดแบ่งประเภทของสัตว์โดยใช้เรื่อง "การล่าสัตว์ของฮ่องเต้" เป็นเกณฑ์ (สัตว์อะไรที่มีแต่ฮ่องเต้เท่านั้นที่ล่าได้) การจัดแบ่งอาหารในแต่ละสังคมก็แตกต่างกัน สังคมไทยสมัยก่อนใช้เรื่องข้าวเป็นเกณฑ์ จึงแบ่งอาหารออกเป็น "ข้าว" และ "ไม่ใช่ข้าว" ในหมวดที่ "ไม่ใช่ข้าว" นี้ก็แบ่งเป็น "กับข้าว" (ของคาว) และ "ของหวาน" (ขนม) แต่สำหรับอาหารฝรั่งปัจจุบัน จะแบ่งอาหารโดยเอาเรื่องการเรียงลำดับที่จะกินเป็นเกณฑ์ เช่น อาหารเรียกน้ำย่อย (ออปติฟ) ซุป จานหลัก สลัด ของหวาน กาแฟ ฯลฯ เป็นต้น ปัจจุบันวิชามานุษยวิทยา สาขา Cognitive Anthropology ให้ความสนใจกับวิธีการจัดประเภทสิ่งของต่างๆ ในสังคมแต่ละสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเห็นว่า การจัดประเภดังกล่าวเป็นโครงสร้างภายนอกที่สะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างภายใน คือวิถีคิดของคนในสังคมนั้นๆ ได้

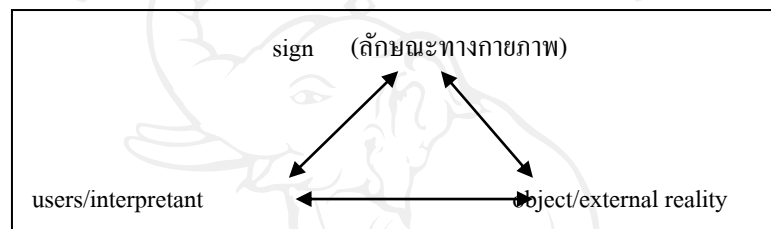
การสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาจัดประเภทสิ่งของต่างๆ ในโลก (เช่น สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม) ทำให้เกิดการแบ่งสิ่งของต่างๆ ออกเป็นประเภทต่างๆ แยกออกจากกัน อย่างไรก็ตามการแบ่งประเภดังกล่าวก็เป็นสิ่งที่มนุษย์ในแต่ละสังคมสร้างขึ้นมามาทั้งสิ้น โดยที่ในธรรมชาติแล้วไม่มีการแบ่งแยกเช่นนั้นดำรงอยู่ และเมื่อมนุษย์ใช้สัญลักษณ์ในส่วนที่เป็นตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์ (signifier) สร้างการแบ่งแยกประเภทขึ้นมาแล้ว ก็จะมีผลไปถึงความหมายสัญลักษณ์/ตัวหมายถึง (signified) ในหัวสมองของเราด้วย โซซูร์จึงกล่าวยั่วว่า เมื่อเวลาที่เราใช้สัญลักษณ์ย่อยหนึ่งๆ ที่มีความหมายขึ้นมาได้ ก็เพราะสัญลักษณ์นั้นมีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ย่อยตัวอื่นๆ เราจะเข้าใจความหมายของ "สัตว์บก" ก็ต่อเมื่อสัญลักษณ์ย่อยตัวนี้ถูกจัดประเภทอยู่ในโครงสร้างรวมที่มีสัญลักษณ์ย่อยอื่นๆ คือ สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ฯลฯ หากสัญลักษณ์ตัวนี้ไปอยู่ในระบบการแบ่ง

ประเภทสัตว์ของสังคมจีนในการที่ถือเอาการล่าสัตว์ของสัตว์เป็นเกณฑ์ สัญญะ "สัตว์บก" ย่อมไม่มีความหมายใดๆ โชชูริเรียกความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะย่อยๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมดว่า "Value" และระบุว่าเป็น value นี้เองที่เป็นตัวกำหนดความหมาย

2. C.Peirce มีแนวความคิดว่า เนื่องจากสัญญะ (sign) หนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) เช่น เมื่อเรายกมือขึ้นพนมระหว่างอก (Signifier) ก็จะมี ความหมายถึงการแสดงความเคารพ (Signified)

การศึกษาสัญญะตามทัศนะของเพียร์ส (กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 28-29)

เพียร์สพิจารณาสัญญะจาก 3 แง่มุม ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นได้ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 องค์ประกอบสัญญะของเพียร์ส

1. เพียร์ส อธิบายว่า เมื่อเรามองเห็นคำที่เขียนว่า "รถ" คำเขียนก็คือ sign ซึ่งเมื่อ "ผู้ใช้/ผู้ตีความ" (users/interpretant) แต่ละคนเห็นคำดังกล่าว ในแนวคิดของแต่ละคนก็จะสร้าง concept เกี่ยวกับ "รถ" ขึ้นมาในมโนภาพ ซึ่งอาจจะแตกต่างกันบ้าง แต่อย่างน้อยก็จะมีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกัน (ในกรณีที่เป็นคนร่วมวัฒนธรรมเดียวกัน) แนวคิดร่วมเกี่ยวกับรถดังกล่าวเรียกว่า shared concept และ shared concept นี้ เชื่อมโยงไปถึง "ตัวรถจริงๆ" (object) ที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง (external reality)

2. จากรูปภาพข้างต้น เพียร์สจึงอธิบายว่า กระบวนการสร้างสัญญะนั้นจะต้องมีองค์ประกอบย่อยที่ขาดไม่ได้ 3 ส่วนคือ sign, users /interpretant, object/ - external reality โดยที่องค์ประกอบย่อยทั้ง 3 ตัวนี้ จะเชื่อมโยงถึงกันและกัน ดังที่แสดงด้วยหัวลูกศรที่โยงใยกัน อันหมายความว่า การที่จะทำความเข้าใจองค์ประกอบย่อยตัวหนึ่งนั้น จะต้องพิจารณาให้สัมพันธ์กับองค์ประกอบย่อยตัวอื่นๆ เช่น เมื่อผู้ใช้สัญญะคนแรกเขียนจดหมายเล่าถึง "โรงเรียน" ภายในความคิด (mental concept) ในหัวสมองของผู้ใช้คนแรกนี้ย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของจริงเกี่ยวกับโรงเรียนที่เขาได้ประสบมา และเมื่อจดหมายดังกล่าวไปถึงมือผู้รับซึ่งเป็นผู้ใช้สัญญะคนที่สอง ภาพในความคิดเกี่ยวกับโรงเรียนของเขาก็ย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของจริงเกี่ยวกับโรงเรียนที่เขาเคยมาเช่นกัน

3. จากรูปภาพข้างต้นนี้ จะช่วยให้พิจารณาได้ว่า เพียร์สได้ให้ความสนใจที่จะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญาณ (sign) กับวัตถุที่มีอยู่จริง (object/external reality) และเขาได้ใช้ความสัมพันธ์ดังกล่าว มาจัดแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น 3 รูปแบบ ตามระยะใกล้/ห่าง ระหว่างสัญญาณกับวัตถุที่มีจริงดังนี้

3.1 Icon: เป็นสัญญาณที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุที่มีจริงอย่างมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ การถอดรหัสของ icon นั้น เพียงแต่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง object ได้แล้ว

3.2 Index: เป็นสัญญาณที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คandles เป็น index ของการจุดไฟ เนื่องจาก candles มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับการจุดไฟ รอยเท้าของสัตว์ เป็น index ของการเดินผ่านมาของสัตว์ การถอดรหัสของ index นั้น จะการคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุ-ผลระหว่าง index กับ object

3.3 Symbol: เป็นสัญญาณที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญญาณกับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่าง ผู้ใช้สัญญาณ (users) เช่น คนไทยตกลงกันว่าตัว "กา" จะเป็นสัญญาณที่บ่งบอกถึง "สัตว์ชนิดหนึ่ง" โดยที่รูปตัวอักษร "กา" นั้นไม่มีความคล้ายคลึง (เช่น icon) หรือไม่มีเหตุผลเชื่อมโยง (เช่น index) อันใดเลยระหว่างสัญญาณกับสัตว์ชนิดนั้น การถอดรหัสของ symbol นั้นจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญญาณนั้นเพียงอย่างเดียว

ผลจากการแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น 3 ประเภท ของเพียร์สนี้ สามารถนำมาเป็นข้อคิดในการใช้สัญญาณได้ดังนี้คือ

1 แม้ว่าจะมีการแบ่งแยกสัญญาณออกเป็นประเภทต่างๆ แต่สัญญาณทั้ง 3 ประเภทนั้น ก็มักจะไม่ได้แยกขาดออกจากกันจริงๆ ในทางปฏิบัติ ในสัญญาณหนึ่งๆ อาจมีการนำเอาประเภทย่อยๆ ของทั้ง 3 สัญญาณมาใช้ร่วมกัน เช่น ป้ายสัญญาณจราจรที่เขียนว่า "ลดความเร็ว" พร้อมทั้งมีการวาดรูปเหมือนของถนนที่เป็นทางโค้งประกอบด้วย เป็นต้น

2 เนื่องจากความยากง่ายในการถอดรหัสสัญญาณทั้ง 3 ประเภทนั้นแตกต่างกัน โดย icon จะถูกถอดรหัสได้ง่ายที่สุด และ symbol จะเรียกร้องความสามารถของผู้ถอดรหัสมากที่สุด ดังนั้น เราจึงมักพบพัฒนาการในการใช้รหัสทั้ง 3 ประเภท ที่มักเรียงไปตามลำดับความยากง่ายของประเภทสัญญาณ ตัวอย่างเช่น ภาพโฆษณาบ้านจัดสรรที่ต้องการจะบอกได้ว่ามีการจัดหาบริการพิเศษอะไรไว้ให้บ้าง ในยุคเริ่มแรกที่อยู่บ้านยังไม่มีแนวคิดเกี่ยวกับบริการต่างๆ ของบ้านจัดสรรเลย เราจะพบว่า ในภาพโฆษณามักจะต้องใช้ภาพถ่ายสระว่ายน้ำ/สนามเทนนิส/ร้านค้า ฯลฯ มาเป็นสัญญาณบอกความหมาย (icon) แต่เมื่อคนในสังคมเริ่มก่อร่างแนวคิดเกี่ยวกับบริการต่างๆ ของบ้านจัดสรร

แล้ว สัญลักษณ์ที่ใช้ก็จะพัฒนาระดับมาเป็น index เช่น สระวายน้ำก็จะถูกแทนที่ด้วยภาพเขียนกราฟฟิกที่เป็นรูปคนใส่ชุดวายน้ำนั่งอยู่ใต้ร่มกันแดด เช่นเดียวกับเครื่องหมายหน้าห้องน้ำหญิงชาย ที่มีเพียงรูปวาดร่างเป็นผู้หญิงผู้ชายเท่านั้น หรือในการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ ก็อาจจะใช้ภาพกราฟฟิกแสดงประเภทของกีฬาต่างๆ ที่เข้าแข่งขัน เป็นต้น

3 Motivation ของสัญลักษณ์ประเภทต่างๆ การแสดงประเภทของสัญลักษณ์ทั้ง 3 ยังมีผลเชื่อมโยงไปถึงเรื่องแรงกระตุ้น (motivation) ที่เกิดจากสัญลักษณ์แบบต่างๆ คำว่า "motivation" นั้นหมายความว่า เมื่อผู้ใช้ได้พบเห็น "สัญลักษณ์" ในส่วนที่เป็นตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์ (signifiers) ตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์นั้นสามารถกระตุ้นให้เกิดภาพในใจ/ตัวหมายถึงหรือความหมายสัญลักษณ์ (signifiers) ได้มากน้อยเพียงใด และตามหลักทั่วไป สัญลักษณ์ที่เป็น icon มักจะมีแรงกระตุ้นสูงกว่า symbol เช่นกัน ตัวอย่างเช่น "ภาพของคนที่ถูกรถชนตาย" ย่อมกระตุ้นให้นึกถึง "อันตรายจากการขับรถอย่างประมาท" ได้มากกว่า "ภาพหวัะโหลก" แต่ "ภาพหวัะโหลก" ก็ยังชวนให้สยดสยองได้มากกว่า "ตัวอักษรที่เขียนคำว่า "อันตราย" ตามลำดับ

ดังนั้น กาญจนา แก้วเทพ (2552: 12-14) ได้ประมวลแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ที่กล่าวมาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า สัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่ค้นคว้าศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องอยู่กับ 3 เรื่อง คือ

1. ตัวสัญลักษณ์ (sign) สัญลักษณ์จะศึกษาประเภทต่างๆ ของสัญลักษณ์ นับตั้งแต่เรื่องภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาภาพ ภาษาเสียง ไปจนกระทั่งถึงอาการของโรค อาหาร รูปร่าง เสื้อผ้า ฯลฯ โดยจะสนใจวิธีการที่ สืบทอดความหมาย (meaning) ของสัญลักษณ์เหล่านี้ รวมทั้งวิธีการที่สัญลักษณ์เหล่านี้เข้ามาเกี่ยวพันหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญลักษณ์ ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า สัญลักษณ์เป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ เกิดมาจากการประกอบสร้าง (construct) ของมนุษย์ ดังนั้น การที่จะทำความเข้าใจกับสัญลักษณ์ จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ผู้สร้างสัญลักษณ์นั้นด้วย

2. รหัส/ระบบ (code/system) เนื่องจากการใช้สัญลักษณ์ไม่ได้เป็นไปตามยถากรรม หากแต่มีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ระบบที่นำเอาสัญลักษณ์นั้นมาประกอบเข้าด้วยกันนั้นเรียกว่า รหัส (code) ซึ่งมีความหมายหลายประเภท มีการระบุเอาไว้อย่างชัดเจน บางประเภทแฝงไว้อย่างซ่อนเร้น เป็นต้น

3. วัฒนธรรม (culture) เนื่องจากสัญลักษณ์เป็นผลึกกรรมของมนุษย์ (man-made) ดังนั้นจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งสัญลักษณ์และรหัส จึงถูกสร้าง ถูกใช้และทำงานอยู่ได้ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่งๆ เท่านั้น หากเปลี่ยนบริบทไป สัญลักษณ์และรหัสนั้นก็จะเปลี่ยนแปลงความหมายไป เช่น "ความแก่ชรา" อาจมีความหมายถึงความน่าเคารพในสังคมไทยโบราณ แต่มีความหมายถึงการหมดสมรรถภาพในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ ในขณะที่สัญลักษณ์และรหัส ทำงานอยู่ได้ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่งๆ นั้น ในทางกลับกัน วัฒนธรรมหนึ่งๆ จะดำรงอยู่ได้ก็

ต้องอาศัยสัญลักษณ์และรหัสนั้นเช่นกัน ดังอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ ภาษา เมื่อชาติที่ตกเป็นอาณานิคมถูกบังคับให้ยกเลิกการใช้ภาษาของตนเองและหันไปใช้ภาษาของเจ้าอาณานิคม วัฒนธรรมเดิมของตนเองก็จะสูญสลายไปด้วย นี่เป็นความสัมพันธ์ที่ขึ้นต่อกันและกันระหว่างสัญลักษณ์/รหัส กับบริบททางวัฒนธรรม ในการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์จึงจำเป็นต้องรู้จักและเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมที่เป็นบ่อเกิดของสัญลักษณ์และรหัสนั้นด้วย ตัวอย่างเช่น ในงานวิจัยโดยณรงค์ศักดิ์ อัสวสกุลไกร เรื่องความหมายของเหล่าในโฆษณาสุราทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องสืบค้นไปถึงความหมายของเหล่าที่มีมาในประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมของสังคมไทยด้วย และได้พบว่าต้นกำเนิดของการสร้างความหมายของเหล่าในสังคมไทยนั้นเริ่มต้นอย่างสูงส่ง เนื่องจากเหล่าเป็นผลผลิตที่เกิดมาจากการกวนเกษียรสมุทรของเหล่าเทวดาและเหล่าอสูรที่กวนน้ำอมฤต โดยที่เหล่าถูกถือว่าเป็น "น้ำอมฤต" เป็นเครื่องดื่มของเทวดา คำว่า "สุรา" จึงแปลว่า "เหล่า" นั้น จึงเป็นคำๆ เดียวกับคำว่า "เทวดา" จากต้นกำเนิดความหมายที่สูงส่งดังกล่าว เหล่าจึงเป็นเครื่องดื่มที่ขาดไม่ได้ในการเซ่นบวงสรวงเทพยดา (เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องเซ่น) หลังจากนั้นความหมายของเหล่าก็ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากทั้งด้านบวกและด้านลบ ผ่านรูปแบบการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมต่างๆ ของไทย เช่น วรรณคดี โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน (สุนทรภู่) ละครโทรทัศน์ (เช่น อีสาน) ภาพยนตร์ ศิลปะพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน (นางเมรีจี่เมา) หรือเรื่องของช่างชื่อ "นาพาคีรี" ในพระไตรปิฎกที่ปกติเป็นช่างชั้นเยี่ยม แต่เมื่อกรอกสุราให้ดื่มก็คิดจะทำร้ายพระพุทธเจ้า อันแสดงให้เห็นถึงอำนาจใจทางชั่วร้าย (ที่เรียกว่า "น้ำเปลี่ยนนิสัย") ในการวิเคราะห์รหัสของการเลือกนำความหมายของเหล่าไปใช้ในงานโฆษณาทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยก็พบว่า ความหมายเหล่านั้นได้ถูกประกอบสร้างอยู่แล้วในวัฒนธรรมไทย เช่น เหล่าเป็นเครื่องหมายแห่งการเฉลิมฉลองในวาระโอกาสต่างๆ เป็นเครื่องหมายของความยินดีความสุข ความสนุกสนาน มิตรภาพ เป็นต้น

แนวคิดต่างๆ ข้างต้นเกี่ยวกับสัญลักษณ์นั้นเป็นการประกอบสร้างความหมายของสิ่งๆ หนึ่ง และความหมายนั้นก็เกี่ยวข้องกับประสบการณ์และวัฒนธรรมในแต่ละสังคม ดังนั้นการให้ความหมายจึงอาจมีได้มากกว่า 1 ระดับ ดังเช่นที่ Barthes (1967 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2553: 40) ได้แบ่งประเภทความหมายของสัญลักษณ์ว่ามี 2 ความหมายด้วยกันคือ

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) หรือ ความหมายโดยตรง ที่ประกอบสร้างขึ้นอย่างภาวะวิสัย (Objective) ซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร และเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด คือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมี่เป็นสัตว์ 4 เท้า (2 มือ 2 เท้า) ประเภทหนึ่ง โดยทั่วไป ความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายขั้นแรกที่สามารถถือได้ว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่

มองเห็นได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมืองและมีข้อความเขียนว่า "ถนนในเมือง" ทั้งภาพและข้อความ นั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า "นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง"

2. ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) หรือ ความหมายแฝง ที่ประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะเป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของคนแต่ละคนที่มีต่อแม่ ก็จะทำให้คิดถึงแม่ในแง่ "ความเจ็บปวดที่ทิ้งลูกไปตั้งแต่เล็ก ความดุเข้มงวด ความอ่อนโยน ความอบอุ่น ฯลฯ" หรือเป็นอัตวิสัยระดับสังคม เช่น ในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกัน จะให้ความหมายโดยนัยที่มีต่อ "แม่" อย่างแตกต่างกัน ที่เราเรียกว่า "ค่านิยมของแต่ละสังคม" ซึ่ง Barthes เรียกความหมายโดยนัยนี้ว่า เป็นความหมายขั้นที่สอง (second order of signification)

ดังนั้นสำหรับการศึกษาถึงการนำเสนอภาพของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงความหมายโดยอรรถ และความหมายโดยนัยของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่ปรากฏในฉลากต่างๆ ในภาพยนตร์ในบริบทของสังคมไทย

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation)

ธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิจัยโครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคม (Media Monitor) อคติ/ภาพตัวแทนในละครซิตคอม ในพีรทีวี 3, 5, 7 และ 9 ได้รวบรวมความหมายของภาพตัวแทน (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ 2550: 25) ไว้ดังนี้

Richard Dyer ได้อธิบายความหมายของ Representation ไว้ว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาษาในสื่อที่มีระเบียบแบบแผน เพื่อใช้ในการเสนอภาพของโลกสู่ผู้รับสาร และเป็นเครื่องมือที่แสดงถึงภาพลักษณ์หรือเสนอภาพของคนกลุ่มในสังคมแบบภาพสรุปเหมารวม (Stereotype) เราสร้างความหมายกับสิ่งต่างๆ โดยให้ภาพที่เป็นตัวแทนสำหรับสิ่งเหล่านั้น สมาชิกของวัฒนธรรมเดียวกันมักจะมีความคิด การรับรู้แนวคิด และภาพในใจที่ทำให้พวกเขาคิดและรู้สึกเกี่ยวกับโลกและการตีความโลก โดยผ่านรหัสวัฒนธรรม (cultural codes) ร่วมกันซึ่งความคิดและความรู้สึกของพวกเขา ก็คือ ระบบแห่งภาพตัวแทน (system of representation) ที่อารมณ์แนวคิดและภาพในใจจะถูกแสดงเป็นภาพตัวแทนออกมา

Stuart Hall ได้กล่าวไว้ว่า Representation เป็นผลผลิตแห่งความหมายของภาพในใจเราโดยผ่านภาษา นอกจากนี้ยังเป็นตัวเชื่อมระหว่างแนวคิด สัญลักษณ์ และภาษาที่ทำให้เราให้ความหมายกับสิ่งต่างๆ ในโลกแห่งความจริงได้ ทั้งสิ่งของ ผู้คน เหตุการณ์ ความคิดที่เป็นนามธรรม ซึ่งกระบวนการให้ความหมายในวัฒนธรรม คือ ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ (things) แนวคิด

(concepts) และสัญลักษณ์ (signs) ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการให้ความหมายในภาษา กระบวนการที่ เชื่อมทั้ง 3 สิ่งเข้าไว้ด้วยกันเรียกเราเรียกว่า “Representation”

วิสาลินี พิพิชกุล (2546 อ้างใน เฉลิดฉาน สาธวงษ์, 2551: 32-33) กล่าวว่า ภาพตัวแทน คือ ผลผลิตของความหมายในกระบวนการ คิด ความเชื่อ ความรู้สึก อุดมการณ์ของเราผ่านการสื่อสาร โดยเป็นการเชื่อมโยงความคิดเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกแห่งจินตนาการ การร่วมวัฒนธรรมเดียวกัน ทำให้เรารับรู้ความหมายจากภาพตัวแทนเหมือนกัน นอกจากนั้น การที่ภาพตัวแทนมีความหมาย ก็เพราะมีความสอดคล้องกับบรรทัดฐานและคุณค่าที่คงอยู่แล้วในวัฒนธรรมนั้น หรืออีกนัยหนึ่งนั้น ภาพตัวแทนก็คือผลผลิตของการให้ความหมายแทนสิ่งหนึ่ง หรือเป็นปรากฏการณ์หนึ่งซึ่งแตกต่างจากการสะท้อนภาพเพราะมีการให้คุณค่าและดอกร้าไว้ด้วยอุดมการณ์ของสังคม ภาพตัวแทนจึงเกี่ยวข้องกับการครอบงำทางอำนาจในระบบวัฒนธรรม ระหว่างผู้นำเสนอ – ผู้สร้าง กับผู้ถูกนำเสนอ – ถูกสร้าง

ความหมายของภาพตัวแทนมิได้เนื่องมาจากเหตุผล 3 ประการ ประการแรกคือ การอาศัยความหมายและเครื่องมือถอดรหัสของความหมายที่มีอยู่แล้วในสังคม ประการที่สอง ความหมายที่มีอยู่ เป็นตัวกำหนดกรอบการรับรู้ของสังคมและขีดเส้นไม่ให้เข้าใจความหมายในแง่อื่นๆ และประการสุดท้าย กระบวนการนำเสนอภาพตัวแทนในลักษณะขึ้นต้น ทำให้ภาพนั้นฝังลึกลงและกลายเป็นเรื่องปกติหรือความชอบธรรมในสังคม ซึ่งประเด็นในการพิจารณาภาพตัวแทนที่สะท้อนออกมาจากสื่อเปรียบเทียบกับภาพความเป็นจริงของสังคมมีดังนี้

- 1) ภาพตัวแทนไม่ใช่ความจริงแต่เป็นผลผลิตของการเลือกสรรที่ความจริงบางส่วนถูกเน้นย้ำ แต่บางส่วนถูกเพิกเฉย
- 2) สื่อไม่พยายามเสนอที่จะสะท้อนภาพความจริง เพราะถ้าไม่มีช่องว่างระหว่างความจริงกับจินตนาการ รูปแบบของสื่อก็จะยุติ
- 3) ปัญหาของคำว่า “ความจริง” ที่นักสังคมวิทยาบอกว่า ความจริงเป็นสิ่งที่ถูกสังคมประกอบสร้างในขณะที่นักทฤษฎีหลังสมัยใหม่ท้าทายความเป็นจริงที่เป็นสากล ความเป็นจริงที่กระจัดกระจายเต็มไปหมด เป็นกลุ่มเล็ก กลุ่มน้อย
- 4) การสร้างภาพตัวแทนของสื่อ เป็นปรากฏการณ์ของระบบทุนนิยมโลกที่เร่งการผลิตและเน้นการบริโภค สื่อจึงทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้ผู้คนบริโภคภาพตัวแทนมากขึ้น เพื่อกำไรที่จะตามมา

ภาพตัวแทนประกอบด้วยกระบวนการหรือระบบที่มีความสำคัญ 2 ประการ (ณัฐกานต์ คุสมิทธิ, 2547 อ้างถึงใน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ 2550: 27) กล่าวคือ

1) กระบวนการแรก คือ การที่ทำให้เราสามารถให้ความหมาย (meaning) “เป็นภาพตัวแทน” ของสิ่งต่างๆ ในโลกได้โดยการสร้างชุดของการโต้ตอบหรือวงจรความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุนิตต่างๆ กลุ่มคน และเหตุการณ์ต่างๆ แนวคิดที่เป็นนามธรรม ระบบของแนวคิดและแผนที่แนวคิด (conceptual maps) ซึ่งล้วนมีความสัมพันธ์กัน โดยการให้ความหมายขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ในโลกดังกล่าวกับระบบคิด (the conceptual system) ซึ่งสามารถทำงานเสมือนภาพตัวแทนในใจ (mental representations) ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ภายใต้ห้วงสมองของเรา ซึ่งถ้าเราปราศจากสิ่งนี้ เราจะไม่สามารถตีความสิ่งใดๆ ในโลกที่เต็มไปด้วยความหมายได้เลย ตัวอย่างเช่น สิ่งที่เราเห็นจำเป็นต้องได้เราสามารถเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ ได้ง่าย เช่น วัตถุสิ่งของ โต๊ะ เก้าอี้เป็นต้น และในทางตรงกันข้าม สิ่งที่เราไม่สามารถเห็น รู้สึก หรือสัมผัสได้อย่างง่ายดายซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นนามธรรม เราก็สามารถสร้างแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ ได้ แต่เราต้องมีแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งนี้อย่างชัดเจน เช่น แนวคิดเกี่ยวกับพระเจ้า เทวดา นรก สวรรค์ ความรัก มิตรภาพ ความตาย และสงคราม เป็นต้น

2) กระบวนการที่สอง คือ การที่เราแสดงภาพตัวแทนหรือแลกเปลี่ยนความหมายและแนวคิดระหว่างกันนั้นสามารถทำได้โดยการเข้าถึงและเข้าใจภาษาซึ่งเป็นตัวกลางการติดต่อระหว่างบุคคลในการแลกเปลี่ยนกัน โดยแนวคิดต่างๆ ถูกแปลมาเป็นภาษา ซึ่งหมายถึงการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร คำพูดและรูปภาพ โดยเรียกว่าสัญลักษณ์ (signs) กล่าวคือ กระบวนการให้ความหมายในวัฒนธรรม (the meaning-systems of culture) คือความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ (things) แนวคิด (concepts) และสัญลักษณ์ (signs) ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการให้ความหมายในภาษากระบวนการที่เชื่อมทั้ง 3 สิ่งนี้เข้าด้วยกัน เราเรียกว่า Representation

การสร้างภาพตัวแทนแบบการสร้างภาพเหมารวม (Stereotype)

Waler Lippmann (1922, อ้างในตรีเดช ไชยหา, 2552 น.10) ได้อธิบายคุณลักษณะ 4 ประการของรูปแบบที่เรียกว่า "ภาพเหมารวม" ไว้ดังนี้

1. เป็นสิ่งไม่สลับซับซ้อน
2. โดยมากเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้องหรือเข้าใจผิด
3. เป็นประสบการณ์โดยอ้อมหรือเชื่อตามกันมามากกว่าที่เป็นประสบการณ์ที่ได้รับโดยตรง

4. ยากต่อการปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงโดยประสบการณ์ใหม่

ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของวิภากร มาพบสุข และสุนทรี โคมินและคณะ (2529, สุภาพรณังงามวัน, 2548: 11-12) ที่เสนอไว้ว่า ภาพเหมารวม (Stereotype) เป็นการสรุปการกระทำของบุคคล

เดียวว่าเป็นพฤติกรรมของกลุ่ม ซึ่งเป็นความเชื่อทางสังคมส่วนรวมได้ก่อขึ้นในการมอง พรรณนา และหรือประเมินคนบางกลุ่มบางอาชีพว่าเป็นเช่นนั้นเช่นนี้ มักจะออกในแบบที่มองรวมๆ ง่ายๆ และไม่แยกแยะ เช่น คนบางชาติพันธุ์วรรณาอาจจะถูกเหมารวมว่าเลื้อยผื่นหมอนใบก็มูมานะจนตั้งตัวได้ ในขณะที่มีการเหมารวมว่าคนบางชาติพันธุ์เป็นคนขี้เหนียว ขี้โม้ เห็นแก่ตัวและไม่น่าไว้วางใจ หรือผู้ชายที่เคยถูกผู้หญิงคนหนึ่งหลอกหลวง จะทำให้เขามองผู้หญิงทุกคนว่าเป็นคนไม่ดี เช่นเดียวกับผู้หญิงที่เคยหลอกหลวงเขา หรือสมาชิกในสังคมมักจะมองผู้หญิงว่าเป็นคนขี้รดแย และใจน้อย เหล่านี้เป็นต้น

ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนนั้นจึงเป็นผลผลิตที่ได้จากการประกอบสร้างความหมายจากแนวคิดของสัญวิทยาและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เป็นตัวแทนของความคิดของคนในสังคม ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน แบบการสร้างภาพเหมารวม ภาพยึดติด (Stereotype) มาใช้ในการอภิปรายผล

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับโฆษณาแฝง

ปัจจุบันการนักการตลาดในองค์กร หน่วยงาน หรือบริษัทต่างๆ ต้องใช้กลยุทธ์ในการโฆษณาและส่งเสริมการขายสินค้าของตนเองให้สามารถแข่งขันและเป็นผู้นำในธุรกิจนั้น และความคับคั่งของโฆษณาแบบทางตรงในสื่อต่างๆ มิไม่พอต่อความต้องการโฆษณาของแต่ละสินค้า และผู้บริโภคอาจไม่เลือกที่จะเปิดรับโฆษณาที่ปรากฏโดยตรงบนจอโทรทัศน์ หรือ ในนิตยสารต่างๆ โฆษณาแฝงจึงเป็นกลยุทธ์ที่นักการตลาดให้ความสนใจ เพราะการ โฆษณาลักษณะนี้ทำให้ผู้บริโภคหลีกเลี่ยงการเปิดรับได้ยาก

ความหมายของโฆษณาแฝง

กัลป์กร วรกุลลัญญานีย์ (2551: 28) กล่าวว่า โฆษณาแฝง เป็นรูปแบบที่ตราสินค้าปรากฏอยู่ในเนื้อหารายการละครและภาพยนตร์ทำให้ยากแก่ผู้บริโภคที่จะหลีกเลี่ยง

ณัฐชนันท์ กิ่งมณี (2554 น.21) ได้ให้คำนิยามโฆษณาแฝงไว้ว่า เป็นโฆษณาที่ปรากฏอยู่ในรายการที่กำลังออกอากาศทางโทรทัศน์ซึ่งมีการสอดแทรกและปรากฏได้ตลอดช่วงรายการที่ดำเนินการออกอากาศ เช่น กราฟฟิกที่มุมของจอโทรทัศน์ อุปกรณ์ประกอบฉาก เพอร์นิเจอร์ประกอบฉาก ป้ายตราสินค้า และเนื้อหาที่ผู้ดำเนินรายการได้กล่าวออกมา

ความสำคัญของการโฆษณาแฝง

การโฆษณาแฝงมีความสำคัญและสามารถสร้างอิทธิพลต่อผู้ชมได้ โดยการใช้รูปแบบการโฆษณาที่แตกต่างไปจากการโฆษณาแบบปกติที่เป็นสปอตโฆษณาระหว่างรายการ ซึ่งรูปแบบการโฆษณาจะเป็นการโฆษณาโดยสอดแทรกลงไปในเรื่องและรูปแบบของรายการนั้นๆ โดยไม่ได้

ให้ความรู้สึกว่าเป็นการโฆษณาขายสินค้าและบริการล้วนๆ สามารถสร้างความถี่ให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้บริโภค และส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการณ์ซื้อในที่สุด (ศุภานันท์ ทองคล้าย, 2551: 11)

ประโยชน์ของการใช้โฆษณาแฝงในภาพยนตร์

George E. Belch and Michael A. Belch (อ้างใน ศุภานันท์ ทองคล้าย, 2551: 11-12) กล่าวว่าโฆษณาแฝงในภาพยนตร์นั้น มีประโยชน์ทั้งต่อผู้สร้างภาพยนตร์ในเรื่องของการได้นับการสนับสนุนทางการเงินจากเจ้าของตราสินค้า และประโยชน์สำหรับจากของตราสินค้ามีดังต่อไปนี้

1. ช่วยสร้างการรับรู้ มีผู้คนจำนวนมากที่ชมภาพยนตร์ในแต่ละปีประมาณ 75 ล้านคนต่อหนึ่งเรื่อง ซึ่งนั่นหมายความว่าผู้ชมจำนวนมากเหล่านี้จะได้เห็นสินค้าหรือตราสินค้าในภาพยนตร์และในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้น หลังจากที่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์แล้ว จะมีการจัดทำในรูปแบบของ ดีวีดี วีซีดี จำหน่ายหรือ ให้เช่า อีกทั้งการออกอากาศทางเครือข่ายเคเบิลทีวี รวมทั้งการนำมาฉายใหม่ เป็นต้น ดังนั้นจึงมีผู้ชมจำนวนมากที่จะเห็นสินค้าหรือบริการที่จัดวางอยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการสร้างและตอกย้ำการรับรู้ให้แก่ผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี

2. การจดจำ หลังจากชมภาพยนตร์หนึ่งวันมีผู้ชมจำนวนมากที่สามารถจดจำตราสินค้าหรือบริการที่เห็นหลังจากได้รับชมภาพยนตร์ โดยปกติค่าเฉลี่ยการจดจำสินค้าได้หลังชมภาพยนตร์อยู่ที่ประมาณ 38 % ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยสูงกว่าการจดจำสินค้าได้หลังจากการชมรายการโทรทัศน์ อีกทั้งการที่ภาพยนตร์หนึ่งเรื่องมีการจัดทำเป็นรูปแบบดีวีดี วีซีดี หรือการนำกลับมาฉายซ้ำย่อมเป็นการช่วยตอกย้ำการจำให้ผู้บริโภค

3. สนับสนุนสื่ออื่นๆ โฆษณาแฝงช่วยในการสนับสนุนเครื่องมือส่งเสริมการขายอื่นๆ เช่น การเปิดตัวผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยการจัดทำโฆษณาแฝงในภาพยนตร์เพื่อสร้างการรับรู้ในตัวสินค้าให้เกิดขึ้นกับผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายก่อน หลังจากนั้นจึงมีการจัดทำแคมเปญเปิดตัวผลิตภัณฑ์ตามมา เป็นต้น

4. ความเกี่ยวเนื่องของสินค้ากับผู้ชม เมื่อลูกค้าเห็นดารานักแสดงที่พวกเขาชื่นชอบสวมใส่เสื้อผ้า ดื่มเครื่องดื่ม หรือขับรถ ก็อาจช่วยเชื่อมโยงภาพลักษณ์สินค้ากับผู้ชมที่ชื่นชอบนักแสดงนั้น

5. ต้นทุน ขณะที่ต้นทุนการทำโฆษณาแฝงในภาพยนตร์อาจมีมูลค่าตั้งแต่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเลยหรืออาจมีมูลค่าถึง 1 ล้านเหรียญ หรือมากกว่านั้น แต่อย่างไรก็ตามอัตราส่วนค่าใช้จ่ายการทำโฆษณาให้เข้าถึงคนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้การวัดค่าตาม CPM (Cost Per Thousand คือค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย 1,000 คน ซึ่ง CPM ที่ต่ำที่สุดจะมีประสิทธิภาพในเรื่องของราคามากที่สุด) จัดว่าอยู่ในระดับที่ต่ำมากเมื่อเทียบกับปริมาณผู้ชมที่รับชมเป็นปริมาณมาก

รูปแบบของโฆษณาแฝง

กัลปียกร วรกุลฎฐาณีย์ (2551: 26-27) ได้ยกตัวอย่างรูปแบบของโฆษณาแฝงที่พบประจำในสื่อต่างๆ ออกเป็น 3 รูปแบบคือ

1. Infomercial เป็นรายการที่มีความยาวประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง ที่ทำการโฆษณาสินค้า ซึ่งจะมีการสาธิต บอกสรรพคุณ ราคา ฯลฯ ของสินค้าโดยละเอียด

2. Advertorial เป็นรูปแบบการโฆษณาแฝงในสื่อสิ่งพิมพ์ ส่วนมากนิยมใช้กับสื่อนิตยสาร มีรูปแบบคล้ายกับเป็นบทความในนิตยสาร ซึ่งจะแทรกเนื้อหาให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นประโยชน์ที่เชื่อมโยงกับคุณประโยชน์ของสินค้าที่ต้องการโฆษณา

3. Product Placement หรือการจัดวางสินค้า เป็นการโฆษณาที่แฝงในรายการต่างๆ ทางสื่อโทรทัศน์ รวมทั้งสื่อภาพยนตร์ โดยใช้สินค้าเข้าไปปรากฏในรายการวาไรตี้ต่างๆ รายการละคร รวมทั้งภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ด้วย ซึ่งรูปแบบการโฆษณาเช่นนี้ทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถหลีกเลี่ยงการเปิดรับตราหือต่างๆ ได้ ซึ่งลักษณะของโฆษณาแฝงประเภทนี้ ยฐฐฐฐฐ ยฐฐฐฐ (2554: 22) ได้แบ่งรูปแบบย่อยการนำเสนอโฆษณาไว้ดังนี้

3.1 การแฝงกับกราฟฟิก คือ การแฝงสัญลักษณ์ ตราผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการภายในรายการในลักษณะ Super impose หรือการปรากฏตราสินค้าที่มุมของจอโทรทัศน์

3.2 การแฝงกับวัตถุ คือ การแฝงสัญลักษณ์ ตราผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการภายในรายการลักษณะวัตถุ เช่นแผ่นป้าย หรือ ฉากหลัง อุปกรณ์ประกอบ

3.3 การแฝงกับบุคคล คือ การแฝงสัญลักษณ์ ตราผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการภายในรายการโดยแฝงกับบุคคล เช่น เสื้อผ้า หรือการหยิบจับ การถือ การสัมผัส การใช้สินค้านั้นๆ หรือกล่าวถึงชื่อผลิตภัณฑ์นั้นๆ

3.4 การแฝงกับเนื้อหา คือ การแฝงสัญลักษณ์ ตราผลิตภัณฑ์ ตราสินค้าโดยเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหานั้นๆ เช่น ชื่องาน ชื่อกิจกรรมแข่งขัน หรือกิจกรรมอื่นใดที่มีชื่อองค์กรหรือผลิตภัณฑ์นั้นๆ อยู่ด้วย

ดังนั้น การโฆษณาแฝง จึงหมายถึง การสอดแทรกตราสินค้า และสินค้าในขณะที่มีการถ่ายทำรายการโดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้ชมเห็นตราสินค้าและสินค้านั้นๆ ผ่านทางสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่อสิ่งพิมพ์ และผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับโฆษณาแฝงนี้ไปประกอบการศึกษาโฆษณาแฝงของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์และผลกระทบจากการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

ความหมายของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

ตามพระราชบัญญัติควบคุมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ พ.ศ. 2551 ให้ความหมายของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไว้ว่า "สุราตามกฎหมายว่าด้วยสุรา ทั้งนี้ ไม่รวมถึงยาคูออกฤทธิ์ต่อจิตและประสาท ยาเสพติดให้โทษตามกฎหมายว่าด้วยการนั้น" ซึ่งตามกฎหมายว่าด้วยสุรานั้น สุรา จะหมายถึงความรวมถึงวัตถุทั้งหลายหรือของผสมที่มีแอลกอฮอล์ ซึ่งสามารถดื่มกินได้เช่นเดียวกับน้ำสุราหรือซึ่งดื่มกินไม่ได้ แต่เมื่อได้ผสม กับน้ำหรือของเหลวอย่างอื่นแล้ว สามารถดื่มกินได้เช่นเดียวกับน้ำสุรา

ทั้งนี้ นายแพทย์ทรงเกียรติ ปิยะทัตและเวทิน ศันสนียเวทย์ (2540: 78) ให้ข้อมูลว่า “สุระ” แปลว่า กล้า “สุรา” แปลว่า เหล้า เมื่อดื่มเข้าไปแล้วจะรู้สึกกล้าบ้าบิ่นในหลายๆ เรื่อง ถ้าดื่มมากๆ จะเกิดอาการมึนเมา ซึ่งเหล้าเป็นสารเคมีถึงธรรมชาติถึงสังเคราะห์ ที่เรียกกันว่า “แอลกอฮอล์” (Alcohol) มีชื่อทางเคมีว่า เอทานอล (Ethanol)

ประวัติความเป็นมาของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

นักมานุษยวิทยายังไม่พบหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่ามนุษย์เริ่มรู้จักดื่มแอลกอฮอล์ตั้งแต่เมื่อใด แต่นักวิทยาศาสตร์นั้นได้รู้ว่าธรรมชาติรู้จักสร้างเครื่องดื่มประเภทนี้มานานนับล้านปีแล้ว เพราะเวลาเชื้อยีส (yeast) ที่อาศัยอยู่ในผลไม้เริ่มย่อยอาหารมันจะเปลี่ยนน้ำตาลที่มีในผลไม้ให้เป็นอาหารของมัน แล้วปลดปล่อยของเสีย เช่น คาร์บอนไดออกไซด์และ ethyl alcohol หรือ ethanol ออกมาเมื่อ ethanol มีความเข้มข้นมากขึ้นๆ ถึง 16% ยีสต์ก็จะตาย ethanol ที่มีก็จะทำให้ของเหลวเป็นแอลกอฮอล์(ระบบออนไลน์. แหล่งที่มา www.ipst.ac.th/thaiversion/publications/in_sci/histry_liquor.doc)

มนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์อาจรู้จักดื่มแอลกอฮอล์โดยบังเอิญได้ดื่มน้ำผึ้งที่ถูกปล่อยทิ้งในอากาศนานๆ และพบวิธีทำแอลกอฮอล์โดยใช้วิธีหมักผลไม้เป็นเวลานานๆ ก็สามารมีแอลกอฮอล์ไว้ดื่มกินได้ทันที และเมื่อได้ประจักษ์ว่าแอลกอฮอล์เป็นเครื่องดื่มที่กระตุ้นเร้าจิตใจได้ดี เทคโนโลยีการทำแอลกอฮอล์จึงได้ถูกถ่ายทอดสืบต่อๆ กันมา

ในวารสาร Scientific American ฉบับเดือนมิถุนายน พ.ศ.2543 B.L. Vallee แห่ง Harvard Medical School (อ้างใน www.ipst.ac.th/thaiversion/publications/in_sci/histry_liquor.doc) ได้รายงานประวัติความเป็นมาของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มนุษย์เริ่มรู้จักในฐานะเครื่องดื่มที่สามารถรักษาสุขภาพ แต่ในเวลาต่อมาก็ได้ตระหนักว่า มันสามารถทำให้ผู้ดื่มเสียบุคลิก และฐานะทางสังคมรวมทั้งอาจสูญเสียชีวิตด้วย

Vallee ได้กล่าวว่าในอดีตเมื่อหลายพันปีก่อนนี้ แอลกอฮอล์เป็นเครื่องดื่มที่มีความสำคัญต่อมนุษย์มากจนอาจเปรียบวารีแห่งชีวิตก็ยังได้

ในความเข้าใจของคนทั่วไป เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้แก่ เบียร์และเหล้าองุ่น ซึ่งการที่มนุษย์จะเริ่มรู้จักทำเบียร์ได้นั้น มนุษย์ต้องรู้จักปลูกข้าวก่อน เพราะปัจจัยในการทำเบียร์คือข้าว และประวัติศาสตร์ก็ได้จารึกว่าบนสองฟากฝั่งของแม่น้ำ Nile ในอียิปต์และ Tygист กับ Euphrates ในอิรักมีการทำนาข้าวสาลีและข้าวบาเลย์มากมาย ซึ่งนักประวัติศาสตร์ก็ได้พบหลักฐานที่แสดงว่าชาวอียิปต์และชาวบาบิโลนได้รู้จักดื่มเบียร์ที่ทำจากข้าวสาลีและข้าวบาเลย์ เมื่อประมาณ 5,000 ปีมาแล้ว ส่วนเหล้าองุ่นนั้นก็เป็แอลกอฮอล์อีกประเภทหนึ่งที่เกิดจากการที่มนุษย์รู้จักทำเกษตรกรรม และนักประวัติศาสตร์ก็ได้พบว่าชาว Armenia เป็นชนชาติแรกที่รู้จักปลูกองุ่น เมื่อประมาณ 8,000 ปีก่อนนี้เช่นกัน

เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเกษตรกรรมได้ทำให้มนุษย์ในสมัยโบราณมีอาหารเกินความต้องการ มนุษย์จึงต้องขวนขวายหาวิธีเก็บรักษาเมล็ดข้าวและพืชผักที่เหลือจากการบริโภค และเมื่อปริมาณอาหารมีมากขึ้น ผู้คนก็ได้อพยพมาอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มมากขึ้น ปัญหาสังคมก็เริ่มเกิดเพราะระบบสาธารณสุขในสังคม เมื่อ 2,000 ปีก่อนนี้คือคุณภาพเช่นไม่มีน้ำบริสุทธิ์ที่จะบริโภคและเมื่อผู้คนในหมู่บ้านทิ้งข้างขยะหรือของเสียอย่างไม่เลือกที่ น้ำในหมู่บ้านจึงมีสารปนเปื้อนเจืออยู่ การบริโภคน้ำที่ไม่สะอาดทำให้อหิวาต์ระบาด ซึ่งมีผลทำให้ผู้คนล้มตายมากมาย เราทุกวันนี้ คงไม่รู้ว่าในอดีตที่นานนานมานั้น การไม่มีน้ำบริสุทธิ์จะดื่มกิน ทำให้การเดินทางรอนแรมไกลๆ เป็นไปไม่ได้ และนี่ก็คือเหตุผลที่ทำให้ Columbus ประสบความสำเร็จในการเดินทางข้ามมหาสมุทรแอตแลนติก เพราะเขาได้บรรทุกเหล้าองุ่นปริมาณมากมายไปเป็นเสบียงในการเดินทาง

ดังนั้น เมื่อไม่มีน้ำสะอาดจะดื่มกิน ผู้คนจึงต้องหันไปดื่ม ethyl แอลกอฮอล์แทน เพราะการมีคุณสมบัติกรดเล็กน้อยของแอลกอฮอล์ได้ฆ่าเชื้อโรคในมันจนหมดสิ้น การดื่มแอลกอฮอล์จึงปลอดภัยและเมื่อผู้ดื่มได้พบว่าแอลกอฮอล์ทำให้ผู้ดื่มกระชุ่มกระชวย แอลกอฮอล์จึงเปรียบเสมือนวารีทิพย์สำหรับคนทุกคนในสมัยโบราณและเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป ซึ่งนักประวัติศาสตร์ได้เห็นหลักฐานความนิยมนี้จากแผ่นดินเหนียวที่ถูกแกะสลักเป็นตัวอักษร แสดงสูตรการทำเบียร์ของชาว Babylon

ส่วนชาวตะวันออก ไม่มีวัฒนธรรมการดื่มเช่นนี้ ตลอดระยะเวลา 2,000 ปีที่ผ่านมา คนตะวันออกรู้จักดื่มแต่ชา ซึ่งเป็นเครื่องดื่มที่ไม่มีแอลกอฮอล์เจือปน การไม่รู้จักดื่มมาแต่ในอดีต ทำให้ร่างกายคนตะวันออกราว 50 % ขาดเอ็นไซม์ที่จะใช้ในการย่อยแอลกอฮอล์ ดังนั้น คนเหล่านี้เวลาดื่มแอลกอฮอล์เข้าร่างกาย เขาจะไม่รู้สึกเ็นรมย์แต่อย่างใด

เพราะเหตุว่าเครื่องดื่มที่ชาวตะวันตกนิยมดื่มมีความเข้มข้นของแอลกอฮอล์น้อย และมีกรด acetic มาก อีกทั้งกลิ่นของเครื่องดื่มก็ชวนอาเจียน ดังนั้น นักดื่มยุคโบราณจึงได้พยายามพัฒนาเครื่องดื่มเหล่านี้ในด้านรสชาติและใช้ดื่มเฉพาะในยามกระหายมากกว่าที่จะดื่มให้เมา และเมื่อได้พบว่าทุกครั้งที่ดื่มแอลกอฮอล์ เขาก็ไม่ตาย (ซึ่งถ้าดื่มน้ำแล้วจะตาย) และในแอลกอฮอล์มีวิตามินและเกลือแร่ด้วย แอลกอฮอล์จึงสามารถใช้แทนอาหารได้บ้างในเวลาเกิดเหตุพิภิกขภัยในท้องที่ที่ตนอาศัยอยู่

นอกจากเหตุผลเหล่านี้แล้ว คนโบราณยังดื่มแอลกอฮอล์เอามาให้จิตใจกระชุ่มกระชวย ทำให้อาการเหนื่อยล้าลดลง หรือเวลาไม่มียารักษาโรค เขาก็จะดื่มแอลกอฮอล์เพื่อลดความรู้สึกเจ็บปวด ซึ่งชาว Sumerian ผู้เคยมีชีวิตอยู่เมื่อ 4,100 ปีก่อนนี้ในแถบเอเชียกลางก็ได้เคยบันทึกว่ามีการใช้แอลกอฮอล์เป็นยารักษาโรคทั่วไป และแม้กระทั่งบิดาของวิทยาการแพทย์ชื่อ Hippocrates ก็ได้เคยใช้เหล้าองุ่นเป็นยารักษาโรคเรื้อรังต่างๆ และโรงเรียนแพทย์ที่นคร Alexandria ก็มีการใช้แอลกอฮอล์เป็นยาเช่นกัน และแม้แต่ในคัมภีร์ไบเบิลก็ได้กล่าวบรรยายยอภินิหารของพระเจ้าว่า ได้ทรงแปลงน้ำธรรมดาเป็นเหล้าองุ่นให้ประชาชนดื่มกิน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเหล้าองุ่นดีกว่าน้ำ (ที่ไม่สะอาดในยุคนั้น)

ถึงแม้ความเชื่อในสรรพคุณของเหล้าองุ่นว่ามีคุณค่าทางยาสามารถทำให้ผู้ป่วยไม่เจ็บปวด ทำให้จิตใจสงบดับความกระวนกระวายใจ ทำให้ผิวของผู้ดื่มดี รักษาโรคผิวหนัง กลาก ฆ่าไรและเหา ทำให้คนมีความจำดีจะมีมากสักเพียงใดก็ตาม แต่ก็มีคนหลายคนในยุคหนึ่งที่ตระหนักถึงในการดื่มมาก ถ้าคนดื่มเป็นโรคพิษแอลกอฮอล์เรื้อรัง แต่เมื่อไม่มีเครื่องดื่มอื่นใดที่ปลอดภัยจะดื่ม ผู้คนในยุคกลางจึงยังคงนิยมดื่มเบียร์และเหล้าองุ่นต่อไป ไม่ว่าศาสนาและการเมืองจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายสักปานใดก็ตาม ทักษะของคนยุโรปต่อเบียร์และเหล้าองุ่นก็ไม่เปลี่ยนแปลง

แต่แล้วความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก็ได้ทำให้สัมพันธภาพระหว่างมนุษย์กับแอลกอฮอล์เปลี่ยนแปลง เพราะได้มีการพบวิธีทำให้แอลกอฮอล์ในเครื่องดื่มมีความเข้มข้นสูงขึ้น เพราะตลอดเวลา 9,000 ปี หลังจากที่มีมนุษย์รู้จักทำเบียร์และเหล้าองุ่นแล้ว มนุษย์ก็ได้พบว่าเครื่องดื่มทั้งสองชนิดนี้ต่างก็มีปริมาณแอลกอฮอล์ในตัวน้อย คือไม่เกิน 16% เพราะเมื่อ yeast ตาย แอลกอฮอล์ในเครื่องดื่มก็หยุดเพิ่ม ดังนั้น เมื่อชาวอาระบู้จักประดิษฐ์วิธีการกลั่นในราวปี พ.ศ.1240 เทคโนโลยีนี้สามารถทำให้เครื่องดื่มมีความเข้มข้นของแอลกอฮอล์สูงกว่า 16% ได้ ประเพณีและวัฒนธรรมการบริโภคแอลกอฮอล์ของโลกก็เริ่มเปลี่ยน เทคนิคนี้อาศัยหลักความจริงที่ว่า แอลกอฮอล์ตามปกติมีจุดเดือดที่อุณหภูมิ 78 องศาเซลเซียส ในขณะที่น้ำจะเดือดที่อุณหภูมิ 100 องศาเซลเซียส ดังนั้น การต้มน้ำผสมกับแอลกอฮอล์จะทำให้ไอน้ำมีความเข้มข้นของแอลกอฮอล์สูงและการกลั่น

ไอน้ำเป็นหยดน้ำในเวลาต่อมา จะทำให้เราได้ของเหลวที่มีความเข้มข้นของแอลกอฮอล์สูงยิ่งกว่าเมื่อตอนเริ่มต้นของเหลวผสม

เทคโนโลยีการทำเครื่องดัดแอลกอฮอล์ความเข้มข้นสูงนี้ได้แพร่สู่อิตาลีในราวปี พ.ศ.1600 และโลกก็ได้เริ่มมีปัญหามีคนติดแอลกอฮอล์ตั้งแต่นั้นมา ในหนังสือชื่อ Liber de arte distillandi ที่ Hieronymus Brunschwig แต่ง ได้อธิบายเทคนิคการกลั่นแอลกอฮอล์อย่างละเอียด ทำให้หนังสือเล่มนี้ขายดิบขายดี เพราะผู้คนได้พากันใช้เทคนิคนี้ Brunschwig เสนอแนะในการดัดกลั่นแอลกอฮอล์สำหรับบริโภคเอง

เมื่อยุโรปถูกกาฬโรคคุกคามในราวพุทธศตวรรษที่ 19 ทำให้ผู้คนล้มตายถึง 60% ถึงแม้ว่าแอลกอฮอล์จะช่วยรักษาใครไม่ได้ แต่มันก็ได้ทำให้คนป่วยรู้สึกมีพลังกำลัง ซึ่งเมื่อแพทย์ในสมัยนั้นได้เห็นผู้ป่วยรู้สึกเจ็บปวดน้อยลง และมีอารมณ์แจ่มใสขึ้นแพทย์ก็รู้สึกศรัทธาในแอลกอฮอล์

การฟื้นตัวทางเศรษฐกิจหลังจากที่ถูกกาฬโรคคุกคามในครั้งนั้น ได้ทำให้คนยุโรปมีมาตรฐานการครองชีพที่ดีขึ้น และเมื่อผู้คนผ่านความยากลำบากอย่างเอาชีวิตแทบไม่รอดมาได้ ลัทธิการแสวงหาความสุขและการอวดร่ำรวยโดยการซื้อเครื่องดัดแอลกอฮอล์มาบริโภคอย่างมากมายก็เริ่มแพร่หลาย และถึงแม้จะมีผู้คนเมามายเพราะดัดแอลกอฮอล์มากสักปานใด ชาตต่างๆ ก็ยังไม่มีกฎหมายห้ามดัด จนถึงสมัยพุทธศตวรรษที่ 22 เครื่องดัดที่ไม่มีแอลกอฮอล์อันได้แก่ กาแฟ ชา ช็อกโกแลต เริ่มแพร่หลายผู้คนจึงไม่ดัดแอลกอฮอล์มากเหมือนในอดีตและเมื่อได้รับรู้ในเวลาต่อมาว่าในน้ำที่ไม่บริสุทธิ์นั้นมีเชื้อโรค การดัดน้ำ การกลั่นน้ำ จะทำให้เรามีน้ำบริสุทธิ์ที่สามารถจะดัดได้อย่างปลอดภัย ผู้คนในยุโรปจึงมีตัวเลือกไม่ดัดแอลกอฮอล์แต่เพียงอย่างเดียว และแล้วในปี พ.ศ. 2356 นั่นเอง T. Trotter แห่ง Edinburgh College of Medicine ในอังกฤษ ได้รายงาน ว่า แอลกอฮอล์ความเข้มข้นสูงสามารถฆ่าคนได้ เพราะมันจะทำให้ตับแข็ง ผู้คนจึงได้พยายามเลิกดัดแอลกอฮอล์ตั้งแต่นั้นมาแล้วหันไปดัดเครื่องดัดชนิดอื่นแทน

มุมมองและแนวความคิดเกี่ยวกับการดัดสุรา

เทพินทร์ พัทธานุกรย์ (2541: 18 - 25) ได้สะท้อนมุมมองและแนวความคิดเกี่ยวกับสุราซึ่งเป็นเครื่องดัดแอลกอฮอล์ประเภทหนึ่งใน 3 ยุคสมัย กล่าวคือ

1. สมัยยุคก่อนกรุงรัตนโกสินทร์

ในสมัยนี้สามารถแบ่งความหมายของสุราเป็น 3 ประการ ได้แก่

1.1 การดัดสุราในยุคแรกนี้จะถูกมองว่าเป็นคนชั่ว ประพฤติตัวไม่ดี

เนื่องจากอิทธิพลของพุทธศาสนาซึ่งถือว่าการดัดสุราและของมีเมาเป็นศีลข้อสำคัญ

นอกจากนั้นยังมีบันทึกไว้ว่านักเลงสุราถือว่าเป็นความชั่วอันมิใช่คุณสมบัติสาธุชน และการบริโภคสุราเป็นเรื่องน่าอายสำหรับคนไทย

1.2 สุราเป็นสื่อเพื่อติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ สุราถูกนำมาใช้ในพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อที่นอกเหนือจากศาสนาพุทธ เพื่อแสดงความนอบน้อมต่ออำนาจเหนือธรรมชาติ และเพื่อขออำนาจนั้นคุ้มครองหรือทำประโยชน์ให้แก่ตน เช่น การเซ่นสังเวย การทำพิธีผีพิธิ พิธีเรียกขวัญผู้ป่วย พิธีแต่งงาน ตลอดจนการเข้าทรงต่างๆ

1.3 ดื่มสุราเพื่อการสังสรรค์ทางสังคม ซึ่งในสมัยนี้การดื่มสุราเพื่อสังสรรค์ปรากฏให้เห็นในช่วงที่มีเทศกาลสำคัญๆ เช่น ตรุษสงกรานต์ หรืองานฉลองขึ้นบ้านใหม่ การแต่งงาน ไม่ปรากฏว่ามีการดื่มพราหมณ์

2. สมัยยุครุ่งรัตนโกสินทร์

ความหมายของสุราในยุครุ่งรัตนโกสินทร์นั้น เริ่มแปรเปลี่ยนไป ผู้ที่ดื่มสุราไม่ใช่คนชั่วดังในยุวก่อนกรุงรัตนโกสินทร์ เพราะมีการค้าขายและบริโภคกันอย่างแพร่หลายเป็นธรรมดา แม้ว่าจะเกิดการทะเลาะวิวาทในที่สาธารณะอันเนื่องมาจากสุราก็ตาม ดังที่พระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงออกประกาศห้ามมิให้ผู้เสพสุราออกไปก่อความเดือดร้อน ที่ว่า "ผู้ใดจะเสพสุราสักเท่าใดก็มีห้าม แต่ให้เสพแล้วอยู่แต่ในบ้านเรือนของตน" ดังนั้นจึงเกิดความหมายใหม่ของสุราขึ้นในยุคนั้นนี้ กล่าวคือ

2.1 สุราเป็นสัญลักษณ์ของความทันสมัย เนื่องจากในยุคนั้นประเทศไทยมีการติดต่อกับต่างชาติมากขึ้น สุราต่างประเทศเริ่มเข้ามาแพร่หลายในไทย นอกจากนี้ยังมีการใช้สุราตะวันตกมารับรองชาวต่างชาติแทนน้ำชาที่เคยใช้มาแต่เดิม ดังนั้นสุราต่างประเทศจึงเป็นสัญลักษณ์ของความทันสมัย โดยเฉพาะกลุ่มที่มีอิทธิพลทางสังคม มีอำนาจในสังคมจะนิยมใช้สุราต่างประเทศเพื่อการบริโภคดังกล่าว

2.2 สุราแสดงฐานะทางสังคม กล่าวคือ สุราต่างประเทศประเภทเหล้าไวน์ถูกให้ความหมายว่าเป็นเครื่องดื่มของเข้านาย ชนชั้นสูง เสนาบดี เจ้าเมือง

2.3 สุราทำให้ร่างกายแข็งแรง การให้ความหมายของชาวจีนที่อพยพมาขายแรงงานในไทย ชาวจีนเหล่านี้มักมีการบริโภคสุราโดยเชื่อว่าจะมีผลดีต่อสุขภาพ ดังปรากฏว่าชาวจีนมีการ "ก๊ง" เพื่อให้ร่างกายกระปรี้กระเปร่า หายปวดเมื่อย และมีแรงงานได้

3. สมัยปัจจุบัน

สมัยปัจจุบันมีการให้ความหมายของสุรา 6 ประเภท คือ

3.1 สุรามีความหมาย เทียบเท่า กับน้ำ น้ำผลไม้ และน้ำอัดลม สุราเป็นเพียงเครื่องดื่ม(beverage) ชนิดหนึ่ง สุรากลายเป็นสิ่งปกติทั่วๆ ที่สามารถบริโภคประกอบมื้ออาหารได้

3.2 สุราเป็นสัญลักษณ์ของการเลื่อนสถานะภาพ ในที่นี้เป็นการเลื่อนของ 2 สถานะ ได้แก่ สถานะแรกเป็นการเลื่อนสถานะจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ เพราะเด็กเมื่อเจริญเติบโตถึงช่วงหนึ่งก็จะมีการบริโภคสุราซึ่งเกิดจากความเชื่อว่าเป็นพฤติกรรมของผู้ใหญ่ เมื่อได้บริโภคสุราแล้วก็มีความหมายว่าตนเป็นผู้ใหญ่แล้วความเชื่อที่ว่าเป็นนี้จะนำไปถึงความต้องการที่แสดงออกของความรับผิดชอบ และอิสระจากการดูแลของผู้ปกครอง สถานะที่ 2 คือการเลื่อนสถานะภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของบุคคล ซึ่งเชื่อมเอาแนวคิดสุราแสดงถึงความทันสมัยและชนชั้นทางสังคมในยุครัตนโกสินทร์ ปัจจุบันการบริโภคสุราบางชนิดจึงบ่งบอกชนชั้นทางสังคมได้ เช่น สุราขาวเป็นสุราของชนชั้นล่างที่มีระดับฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ แต่สุราต่างประเทศเป็นสุราของชนชั้นสูงหรือชนชั้นกลางที่มีฐานะทางเศรษฐกิจค่อนข้างดี ในขณะที่ถ้าเป็นไวน์ จะหมายถึงสุราของชนชั้นสูงและผู้ที่มีการฐานะทางเศรษฐกิจดี

3.3 สุราเป็นสัญลักษณ์ของเพศชาย ความเป็นอิสระ

3.4 สุราเป็นสัญลักษณ์ของความเท่าเทียมกันระหว่างเพศชาย-หญิง เนื่องจากเพศหญิงมีแนวโน้มที่จะบริโภคสุรามากขึ้น สืบเนื่องจากแนวคิดในอดีตที่สุราเป็นสัญลักษณ์ของเพศชาย ดังนั้นการดื่มสุราก็เป็นการแสดงถึงความเท่าเทียมที่เพศหญิงสามารถทำได้ อย่างหนึ่ง

3.5 สุราเป็นสื่อความสัมพันธ์ทางสังคมและความสำเร็จทางธุรกิจ การงาน การดื่มสุราร่วมกันมีความหมายถึงความเป็นสมาชิกในกลุ่มสังคมเดียวกัน หมายถึงระดับความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน รวมถึงเป็นการแสดงความสัมพันธ์อย่างจริงจังต่อกัน นอกจากนั้นยังพบว่า สุราถูกใช้เป็นวิธีในการดำเนินธุรกิจ เช่น การเจรจาต่อรอง หรือการพิจารณาเรื่องสำคัญทางธุรกิจอย่างไม่เป็นทางการด้วย ซึ่งในบางวัฒนธรรมหากบุคคลปฏิเสธไม่บริโภคสุราที่มีผู้หยิบยื่นให้ก็จะหมายถึงการปฏิเสธความสัมพันธ์ต่อกัน

3.6 สุราเป็นสิ่งบำรุงสุขภาพ ปัจจุบันพบว่าไวน์สามารถป้องกันการเป็นโรคหัวใจได้ มีการใช้ไวน์เพื่อช่วยให้เส้นเลือดขยายตัวในผู้ป่วยความดันโลหิตสูง ช่วยในการขับปัสสาวะ เป็นต้น

ประเภทของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

นารัฐ เทศพิทักษ์ ได้จำแนกเครื่องดื่มแอลกอฮอล์แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ(ระบบออนไลน์, แหล่งที่มา www.dss.go.th/dssweb/st-articles/files/bla_12_2553_algo.pdf)

1. เบียร์ (Beer)

เบียร์เป็นเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีความเก่าแก่ที่สุด มีการบริโภคอย่างกว้างขวาง เป็นเครื่องดื่มที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลกเป็นอันดับสามรองจากน้ำดื่มและน้ำชา ผลิตโดยการหมักแป้งที่ได้จากธัญพืชกับยีสต์ โดยทั่วไปจะใช้มอลต์ (malt) ที่ทำจากข้าวบาร์เลย์ หรือในบางชนิดจะผลิตจากข้าวสาลีข้าวโพดจนถึงข้าวเจ้า เบียร์มีหลายรสชาติตามส่วนผสมของวัตถุดิบที่แตกต่างกันไปแต่ส่วนใหญ่จะมีรสขมที่เกิดจากฮอปส์ (hops) ซึ่งถูกใส่เข้าไปเพื่อเพิ่มรสชาติและมีผลเป็นสารกันเสียตามธรรมชาติแอลกอฮอล์ที่พบในเบียร์โดยทั่วไปจะอยู่ระหว่าง 4% ถึง 6% โดยปริมาตร เบียร์มีสารอาหารหลายชนิดเช่น คาร์โบไฮเดรต โปรตีน แคลเซียม แมกนีเซียม ฟอสฟอรัส โซเดียม สังกะสี วิตามินบี 1 วิตามินบี 12 และไบโอติน

2. ไวน์ (Wine)

ไวน์โดยทั่วไปหมายถึงเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่ผลิตจากองุ่น แต่ยังมีไวน์ที่ผลิตจากผลไม้ชนิดอื่น ๆ รวมถึงธัญพืช ซึ่งจะเรียกชื่อตามวัตถุดิบที่นำมาผลิตนั้นๆ เช่น ไวน์แอปเปิ้ล ไวน์เชอร์รี่ เป็นต้น แอลกอฮอล์ในไวน์เกิดจากกระบวนการเปลี่ยนน้ำตาลในผลไม้ให้กลายเป็นแอลกอฮอล์จากการเจริญของยีสต์ ซึ่งความหลากหลายของสายพันธุ์ผลไม้และยีสต์ทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างกันไปในไวน์แต่ละชนิด ไวน์มีปริมาณแอลกอฮอล์อยู่ระหว่าง 9% ถึง 16% โดยปริมาตร

3. เหล้า (Spirits)

เหล้าในที่นี้ หมายถึงเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่ผ่านกระบวนการกลั่นจนได้แอลกอฮอล์ไม่น้อยกว่า 20% โดยปริมาตร วัตถุดิบที่นำมาใช้ผลิตมีความหลากหลายมากตามแต่ละท้องถิ่น อาจจะเป็นธัญพืช พืชผัก รวมถึงผลไม้ต่างๆ เช่น บรั่นดีผลิตจากองุ่น วิสกี้ผลิตจากธัญพืช วอดก้าผลิตจากมันฝรั่งหรือธัญพืช เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีผู้รวบรวมประเภทของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่แยกย่อยลงไปอีกดังนี้ (ระบบออนไลน์, แหล่งที่มา <http://www.saranair.com/14739>)

1. ไวน์ (Wine) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก สุราที่หมักที่หมักมาจากผลไม้ทุกชนิด พืชผักทุกประเภทรวมทั้ง เครื่องเทศสมุนไพร ธัญญาพืชนานาชนิด และอะไรก็ได้ แต่ว่าที่มีความหวาน จนยีสต์สามารถเปลี่ยนน้ำตาลเป็นแอลกอฮอล์ได้ จะถูกเรียกว่า Wine ทั้งสิ้น เช่น Apple Wine หรือ Rice Wine เป็นต้น ประเภทที่สอง คือเมรัยที่หมักจากผลไม้เท่านั้น ไวน์ประเภทนี้เรียกกันคำเดียวสั้นๆ ว่า Wine เป็นเมรัยที่ทั่วโลกผลิตถึง 90% ของไวน์ทั้งหมด

2. เบียร์ (Beer) เป็นสุราแช่ที่ผลิตขึ้นจากข้าวทุกชนิดแต่วัตถุดิบที่นิยมใช้ผลิตเบียร์มากที่สุดคือ ข้าวมอลต์ เบียร์เป็นเมรัยเก่าแก่ที่กำเนิดมาหลายพันปีแล้วเช่นกัน โดยตำนานเล่าขานถึงความ เป็นมาอย่างสนุก ทุกวันนี้มีการผลิตเบียร์ออกมาหลายประเภทเช่นเอลเบียร์ สเตียร์เบียร์ พอร์ดเตอร์ เบียร์ เป็นต้นโดยแต่ละชนิดใช้ยีสต์ที่แตกต่างกันเบียร์เป็นเมรัยที่ไปกันได้กับอาหารค่อนข้างแห่ง ประเภทปิ้งย่างและรมควันและปาม่าแฮมของอิตาลี

3. บรั่นดี (Brandy) เป็นสุรากลั่นกำเนิดเมื่อศตวรรษที่ 13 ในอิตาลีแต่มาเดชะกระเดื่องอยู่ใน ฝรั่งเศส กรรมวิธีการผลิตคือนำไวน์ไปกลั่นเป็นสุราดีกรีสูง คำดั้งเดิมของบรั่นดีเรียกว่า Eau de vie ซึ่งเป็นภาษาฝรั่งเศสแปลว่า "น้ำอมฤตแห่งชีวิต" เป็นสุราที่นิยมดื่มหลังอาหาร เพื่อบอกเป็นนัยว่า งานเลี้ยง วันนีไกล่จบสิ้น เหล้าตระกูลบรั่นดียังแบ่งออกเป็นหลายประเภทบางประเภท ถึงกับระบุ ชื่อจำเพาะของแหล่งผลิตเช่น Cognac ต้องมาจากเมืองคอนญักของฝรั่งเศส เป็นต้น

4. วิสกี้ (Whisky) เหล้ากลั่นตระกูลนี้โด่งดังอุโฆษเป็นที่สุด คำดั้งเดิมมาจากคำว่า "ยูส บีทรา" (Uisge Bheatha) ซึ่งเป็นภาษาเกอลิกของชาวเคลต์ ในสก๊อตแลนด์ วิสกี้ผลิตมาจากธัญพืช ทุกชนิดโดยกำเนิดในสก๊อตแลนด์ตั้งแต่ศตวรรษที่ 15

วิสกี้แบ่งเป็นหลายประเภท เช่น Grain Whisky, Pure Malt Whisky และ Single Malt Whisky เป็นต้น คำว่าวิสกี้เขียนได้ 2 แบบ ถ้าเขียนว่า

- Whisky หมายถึงวิสกี้ซึ่งมาจากสก๊อตแลนด์
- Whiskey หมายถึงวิสกี้ของประเทศอื่นๆ

5. ยิน (Gin) เป็นสุรากลั่นอีกเช่นกันกำเนิดที่ฮอลแลนด์แต่ไปอหังการอยู่ในอังกฤษ วัตถุดิบ ที่ใช้ในการผลิต ก็คล้ายๆ วิสกี้ต่างกันตรงยินจะต้องนำเครื่องเทศสมุนไพร มาเคล้าผสมในการกลั่น โดยเฉพาะผลจูนิเปอร์นั้นเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลย

6. รัม (Rum) เป็นสุรากลั่นที่ใช้วัตถุดิบจากน้ำอ้อย กากน้ำตาลและน้ำเชื่อม ของผลไม้ต่างๆ ถิ่นกำเนิดของเหล้าตระกูลนี้มาจากหมู่เกาะอินเดียตะวันตก หรือ กลุ่มประเทศอเมริกากลางโดย เหล้ารัมที่มีชื่อเสียงในทุกวันนี้ ส่วนมาจากกลุ่ม ประเทศเหล่านี้ทั้งนั้น

7. ลิเคียว (Liqueur) เป็นสุรากลั่นซึ่งปรุงแต่งให้มีแอลกอฮอล์ระหว่าง 35-54 ดีกรี มี คุณสมบัติพิเศษคือ เป็นสุรากลั่นที่มีความหวาน ลิเคียวผลิตขึ้นโดยนำเหล้ากลั่นตระกูลต่างๆเช่น บรั่นดีและวิสกี้ ไปเสริมสร้างกรรมวิธีอีกหลายขั้นตอนให้เป็นลิเคียว เหล้าลิเคียวกำเนิดขึ้นในยุค กลางของยุโรป ได้ชื่อว่าเป็นเหล้ายาหรือยาแดงที่เยี่ยมยอดที่สุด ปัจจุบันเหล้าตระกูลนี้ยังแบ่งย่อย ออกไปอีกหลายประเภท

8. วอดก้า (Vodka) เป็นเหล้าลักษณะคล้ายวีสกี หากต่างกันตรงดีกรีบรรจุขวด โดยวีสกีมีดีกรีระหว่าง 38-50 ดีกรี แต่วอดก้าจะบรรจุในดีกรีที่สูงกว่าเชื่อว่ารัสเซียเป็นผู้ผลิตวอดก้ามาแต่ดั้งเดิมแต่ก็มีบางตำราระบุว่า โปแลนด์เป็นผู้ให้กำเนิดเหล้าวอดก้า

9. เหล้าขาว (Arrack) ผู้ให้กำเนิดเหล้าขาวก็คือชนชาวอาหรับในตะวันออกกลาง โดยคำว่า Arrack เพี้ยนมาจากคำว่า Araki ในภาษาอาหรับ แปลว่า “เหงื่อ” หรือ “น้ำผลไม้คั้น” ซึ่งก็คือเหล้าที่กลั่นพื้นบ้านที่มีการผลิตกันมากในแถบเอเชีย วัตถุดิบที่ใช้ทำเหล้าขาวหรือเหล้าอาร์แรก ต้องหมักมาจากกากน้ำตาล ข้าว ปลายข้าว น้ำตาลมะพร้าว ตาลโตนด หรือน้ำหวานจากพืชตระกูลปาล์ม

10. เทกิล่า (Tequila) เป็นเหล้ากลั่นที่เพิ่งมีชื่อเสียงกำเนิดมาจากประเทศเม็กซิโก ใช้วัตถุดิบก่อนข้างแปลกถึง 4 ชนิด ได้แก่

1. น้ำจากต้นตะบองเพชรกลางทะเลทราย
2. น้ำหวานจากต้นเซ่นจูลี แคลนด์ (Century plant)
3. น้ำจากต้นยาคา
4. น้ำจากต้นเมซคาล (Mezcal)

11. อะควาวิต (Aquavit) เหล้าตระกูลนี้มาจากประเทศในแถบสแกนดิเนเวีย วัตถุดิบที่ใช้ก็เหมือนกับวีสกีเป๊ะ คือใช้ธัญพืชเป็นตัวหมักผลิตกันตรงที่อะควาวิตต้องมีเครื่องเทศสมุนไพรหมักอยู่ด้วย โดยเฉพาะเมล็ดยี่หระเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลย เช่นเดียวกับเหล้าที่ขาดผลจูนิเปอร์ไม่ได้ ว่ากันว่าเหล้าอะควาวิตรักษาโรคได้หลายโรค

ประโยชน์และโทษของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

สิริรัฐ สุกันธา และคณะ (2550: 90-91) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ของประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่าการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มีประโยชน์และผลเสียที่ได้รับจากแอลกอฮอล์ ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2 ประโยชน์และโทษของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

ประโยชน์	โทษ
1. คลายเครียด 2. เข้าสังคม ได้ง่าย 3. นอนหลับง่าย 4. ช่วยให้อาหารอร่อย 5. ช่วยให้ระบบเลือดลมดี 6. สดชื่น หายเหนื่อย 7. รักษาสุขภาพ 8. ช่วยให้อดทนเร็วในสตรีหลังคลอด 9. อื่นๆ ได้แก่ ทำให้สนุกและมีความสุข	1. สิ้นเปลืองเงินทอง 2. อาจเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย 3. เกิดการทะเลาะวิวาทได้ง่าย 4. ถูกจับเข้าขัง 5. อื่นๆ ได้แก่ ทำให้เมา มีปัญหาครอบครัว ขาดงาน ขาดเรียน ไปทำงานสาย

ผลกระทบจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

รศ. ดร.ลักขณา อินทร์กลับ และคณะ (2551: 26-33) ได้ศึกษาพฤติกรรมการดื่มสุราและการรับรู้ผลกระทบจากการดื่มสุราของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ได้กล่าวถึง ผลกระทบจากการดื่มสุรา ทั้งนี้ผู้วิจัยสรุปผลกระทบที่สำคัญไว้ 3 ด้าน ได้แก่

1. ผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ดื่ม กล่าวคือ การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะทำให้เกิดปฏิกิริยาต่ออวัยวะในร่างกาย และเป็นสาเหตุของการเกิดโรคต่างๆ อาทิ สมอบบวม โรคหัวใจโต เชื้อบูกระเพาะอาหารอักเสบ ดับแฉ่ง ระดับเซาว์นปัญญาลดลง แก่เร็วและหย่อนยานก่อนวัย หากหญิงกำลังตั้งครรภ์บริโภคแอลกอฮอล์จะส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโตของอวัยวะของลูกในครรภ์อีกด้วย รวมทั้งโรคทางจิต เช่น โรคประสาทหลอน โรคหวาดระแวง โรคความจำเสื่อม โรคซึมเศร้า ฯลฯ และผลกระทบต่อสุขภาพผู้ดื่มที่เห็นชัดเจนและรวดเร็วที่สุดหลังการบริโภคคือ การประสบอุบัติเหตุ โดยเฉพาะอุบัติเหตุจากการขับขี่ เนื่องจากฤทธิ์ของแอลกอฮอล์ที่กดประสาทส่วนกลาง ทำให้ได้รับบาดเจ็บ พิการ หรือเสียชีวิตได้

2. ผลกระทบต่อครอบครัว หากมีบุคคลในครอบครัวมีพฤติกรรมบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ อาจจะทำให้มีผลกระทบต่อบุคคลในครอบครัวคนอื่นๆ ด้วย เช่น ทำให้ค่าใช้จ่ายในครอบครัวเพิ่มขึ้นเพราะต้องซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มาบริโภค เกิดการทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย เกิดปัญหาความรุนแรงภายในครอบครัวซึ่งลูกจะซึมซับเอาพฤติกรรมความรุนแรงไว้ในบุคลิกภาพ

ของตนเอง บุตรเสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้า เพราะเด็กจะดึงเครียดด้านอารมณ์ หวาดกลัว โดดเดี่ยว ตกใจ ในขณะที่พ่อแม่ไม่สามารถตอบสนองด้านอารมณ์กับเด็กได้

3. ผลกระทบด้านเศรษฐกิจและสังคมโดยรวม เนื่องจากรัฐบาลต้องมีค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลผู้ที่ประสบอุบัติเหตุและโรคภัยต่างๆ ที่เป็นสาเหตุมาจากการขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้เครื่องขี่แอลกอฮอล์ยังเป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาสังคมหลายรูปแบบ เช่น การก่ออาชญากรรม ความรุนแรง ประเพณีทำให้เสียทรัพย์ ความผิดเกี่ยวกับเพศ และความผิดต่อร่างกาย เป็นต้น

นอกจากนี้ผลกระทบโดยทั่วไป ตามที่ รศ. ดร.ลักขณา อินทร์กลับ และคณะ แล้วนั้นจากรายงานสถานการณ์สุราประจำปี พ.ศ.2553 ของ ศูนย์วิจัยปัญหาสุรา มีข้อมูลผลกระทบที่เกิดขึ้นโดยตรงกับเด็กและเยาวชนที่ขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์ โดยระบุว่าเยาวชนไทยอายุ 12 - 19 ปีเริ่มมีประสบการณ์การขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์ประมาณร้อยละ 20 - 40 ในกลุ่มผู้ชาย และ ร้อยละ 9 - 24 ในกลุ่มผู้หญิง และกลุ่มที่ขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์จะได้รับผลกระทบที่หลากหลาย ได้แก่ ในกลุ่มเยาวชนชายเกิดอาการคลื่นไส้อาเจียนร้อยละ 49.1 อาการเมาค้างร้อยละ 41.8, เรียนไม่ทันหรือทำงาน/ข้อสอบได้ไม่ดีร้อยละ 38.3, ขับขี่รถหลังดื่มสุราร้อยละ 43.4 ได้รับบาดเจ็บหรืออุบัติเหตุร้อยละ 29.0 และเกิดการทะเลาะวิวาทหรือต่อสู้ทำร้ายร่างกายร้อยละ 31.4; ส่วนในกลุ่มเยาวชนหญิง เกิดอาการคลื่นไส้อาเจียนร้อยละ 43.9 อาการเมาค้างร้อยละ 34.0, เรียนไม่ทันหรือทำงาน/ข้อสอบได้ไม่ดีร้อยละ 30.2, ขับขี่รถหลังดื่มสุราร้อยละ 28.5 ได้รับบาดเจ็บหรืออุบัติเหตุร้อยละ 20.4, และเกิดการทะเลาะวิวาทหรือ ต่อสู้ทำร้ายร่างกายร้อยละ 15.7 นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดปัญหาต่อผู้อื่นด้วย โดยพบว่าร้อยละ 40 ของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจที่มีประสบการณ์การขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์ยอมรับว่ากระทำความผิดภายใน 5 ชั่วโมงหลังดื่มๆ และสัดส่วนของผู้ที่กระทำความผิดระหว่างขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์เพิ่มขึ้นตามระดับความรุนแรงของการกระทำความผิด ร้อยละ 40.8 ของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจที่มีประสบการณ์การขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์ยอมรับว่ากระทำความผิดภายใน 5 ชั่วโมงหลังดื่มๆ สัดส่วนของผู้ที่กระทำความผิดระหว่างขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์เพิ่มขึ้นตาม ระดับความรุนแรงของการกระทำความผิด ได้แก่ สัดส่วนของผู้ที่กระทำความผิดระหว่างดื่มๆ ในฐานความผิด เกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย (เช่น ฆ่า) สูงถึงร้อยละ 55.9 รองลงมาคือฐานความผิดเกี่ยวกับเพศ, พกอาวุธหรือวัตถุ ระเบิด, ผิดต่อทรัพย์, คดีเกี่ยวกับความสงบสุข, และคดียาเสพติดให้โทษ คิดเป็นร้อยละ 46.2, 41.4, 35.3, 31.3 และ 29.2 ตามลำดับ (บัณฑิต ศรไพศาลและคณะ, 2553: 20)

ไพรัตน์ อ้นอินทร์ (2552: 15-16) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอาการและพฤติกรรมของผู้บริโภคเครื่องขี่แอลกอฮอล์ในรายงานการวิจัยเรื่องพฤติกรรมกรรมการขี่เครื่องขี่แอลกอฮอล์ของวัยรุ่นที่

ส่งผลกระทบต่อสุขภาพและครอบครัว โดยสรุประดับความรุนแรงของการติดแอลกอฮอล์ ไว้ดัง
ตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 ระดับความรุนแรงของการติดแอลกอฮอล์

ระดับแอลกอฮอล์	อาการและพฤติกรรมที่พบในผู้ที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
ระดับอ่อนมาก/เล็กน้อย	- ดื่มเพื่อลดความเคร่งเครียด กังวล เพื่อความสนุกสนาน - หมกมุ่นอยู่กับการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ - ดื่มในปริมาณมากขึ้นเรื่อยๆ
ระดับอ่อนปานกลาง	- ความจำบกพร่อง หรือจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองไม่ได้ เมื่อสร้างมา - มีความทนต่อแอลกอฮอล์ - ใช้กลไกทางจิตและการปรับตัวไม่เหมาะสม เช่น ใช้เหตุผล
ระดับปานกลาง	- ดื่มมากขึ้น มีปัญหาด้านการงาน มีปัญหาสัมพันธภาพกับคู่ชีวิต ครอบครัว - อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย แปรปรวน ขาดเหตุผล ซึมเศร้า กังวล - มีการแอบดื่มหรือซุกซ่อนเพื่อมาดื่มในที่ทำงานหรือในครอบครัว
ระดับมาก	- มีความจำบกพร่อง มึนสั่น - อารมณ์เศร้า ทำร้ายตัวเองจากความรู้สึกผิด - ความภาคภูมิใจต่ำ ถิ่นหวัง สงสารตัวเอง ขาดความนับถือตนเอง
ระดับรุนแรงมาก	- สูญเสียงาน พังพาผู้อื่นด้านเศรษฐกิจ - มีปัญหาขัดแย้งกับคู่ครอง/ครอบครัว - มีความต้องการดื่มขึ้นรุนแรงและข่มขู่ ก้าวร้าวเมื่อถูกขัดขวาง - ดื่มจนเกิดผลเสียต่อตัวเอง
เกิดอาการติดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เรื้อรัง	- ควบคุมตนเองไม่ได้ - ดื่มแล้วเมาซ้ำ - ดื่มตั้งแต่เช้า ถ้าไม่ดื่มจะมีอาการขาด - มีอาการผิดปกติ แอลกอฮอล์เป็นพิษ ต้องรับการรักษาในโรงพยาบาล เกิดอาการเจ็บป่วยทางกาย - เกิดอาการทางจิต หวาดกลัว ระแวง ซึมเศร้า ทำร้ายตนเอง
เสียชีวิต	- การเจ็บป่วยทางกายและอาการเป็นพิษของแอลกอฮอล์ - ใตวายการหายใจล้มเหลว ฯลฯ

แม้ว่าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะมีคุณประโยชน์ดังที่ สิริรัฐ สุกัณฐา และคณะฯ ได้รวบรวมไว้แล้วข้างต้น แต่ก็ดูเหมือนว่าโทษหรือผลกระทบด้านลบของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะปรากฏชัดเจนกว่า ทำให้การพัฒนาประเทศโดยรวมเป็นไปอย่างเชื่องช้า เพราะรัฐต้องเสียค่าใช้จ่ายด้านการรักษาพยาบาลเป็นจำนวนมาก หรือที่เรียกว่า ความสูญเสียทางเศรษฐกิจจากสุรา (Economic cost of alcohol) โดยมีข้อมูลปรากฏว่า ในปี 2549 มีค่าใช้จ่ายสุขภาพโดยรวมที่เกิดขึ้นจากแอลกอฮอล์สูงถึง 5,491,207,883 บาท มีต้นทุนจากการบังคับใช้กฎหมายและการฟ้องร้องคดีความจากแอลกอฮอล์จำนวน 212,481,388 บาท จากจำนวนคดีทั้งหมด 37,586 คดี จำนวนผู้เสียชีวิตจากการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ 39,460 คน ทั้งนี้มีมูลค่าหรือต้นทุนทางเศรษฐกิจของการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สูงถึง 156,105.4 ล้านบาท (มนตรีณ์ ถาวรเจริญ, 2551: 1)

2.7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อสารมวลชน

สภาวิดา นิมอร่าม (2553) ได้ศึกษาเรื่องทัศนคติและการเปิดรับสารเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ผ่านสื่อของวัยรุ่นหญิงในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีปริมาณการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ 5-10 แก้วต่อสัปดาห์ โดยสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์เป็นประจำมากที่สุด ได้แก่ ผับ/ ผับกึ่งเทค/ ดิสโก้เทค เนื่องในโอกาสงานเลี้ยงฉลอง ทั้งนี้มีปัจจัยภายในหรือแรงจูงใจในการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์พบว่า เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ช่วยให้บรรยากาศในการสังสรรค์มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนปัจจัยภายนอกหรือแหล่งข้อมูลที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ พบว่าสื่อมวลชนที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคแอลกอฮอล์ ในระดับมากที่สุดคือ โทรทัศน์ และสื่อที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับข้อมูลในระดับปานกลาง ได้แก่ สื่อเฉพาะกิจ (เมนูอาหาร / ที่รองแก้ว) สื่อบุคคล (เพื่อน / คนรัก) สื่ออินเทอร์เน็ต (เวปไซต์) นอกจากนี้ประเภทของสื่อที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ โทรทัศน์

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ ดร.ศิริรัช ลาภใหญ่ ที่ได้ทำการสำรวจระดับความรู้เท่าทันสื่อและการสื่อสารการตลาดสุราและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในผู้บริโภคกลุ่มเยาวชนระดับประถมศึกษาและมัธยมต้นในประเทศไทย โดยมุ่งเน้นการเปิดรับสื่อโฆษณาและสื่อในการสื่อสารการตลาดสุราและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในกลุ่มเยาวชนดังกล่าว ในพื้นที่ 4 ภาคของประเทศไทย พบว่า โฆษณาที่สร้างแรงจูงใจให้เยาวชนได้มากที่สุดคือ โฆษณาที่น่าเสนอความดีงาม ความมีน้ำใจต่อกันและการทำสาธารณกุศล ผลจากการเปิดรับสื่อคือมีการจดจำโฆษณาได้สูง มีความชื่นชมโฆษณาและตรา

สินค้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งตราสินค้าที่ทำการสนับสนุนกีฬาและส่งเสริมสังคม โฆษณาตกย้ำความเชื่อในสังคมไทยที่ว่าเครื่องดืมเป็นเรื่องปกติ ทำให้เยาวชนคล้อยตามและยอมรับความเชื่อดังกล่าวได้ง่ายขึ้น โฆษณาทำให้รู้สึกอยากเป็นเหมือนในโฆษณา เช่น ต้องการความสำเร็จ หรือเป็นสุภาพบุรุษ เยาวชนคิดว่าสารในโฆษณาและกิจกรรมในโฆษณาเป็นเรื่องจริง

งานวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเครื่องดืมที่มีแอลกอฮอล์

ศิริรัฐ สุคันธา และคณะ (2550) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดืมที่มีแอลกอฮอล์ของประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่ โดยได้อภิปรายผลเป็น 3 ส่วน คือ 1. อุปทาน พบว่าอุปทานของเครื่องดืมแอลกอฮอล์ในจังหวัดเชียงใหม่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างตลาดดั้งเดิม ซึ่งจะพบมากในสังคมชนบท เน้นจำหน่ายเบียร์ ไวน์ต่างประเทศ และสุรานำเข้าจากต่างประเทศผ่านร้านขายของชำ และตลาดใหม่ที่เป็นอุปทานในเมืองในรูปแบบผับ บาร์ เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนทำงานที่ออกหาความสนุกสนานในช่วงกลางคืน 2. อุปสงค์ พบว่า พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดืมที่มีแอลกอฮอล์มีความเชื่อมโยงกับบริบททางสังคม ประเพณี และวัฒนธรรมไทย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 90 นิยมดืมในช่วงประเพณีสงกรานต์ ร้องลงมา คือ เทศกาลสงท่ายปีเก่าต้อนรับปีใหม่ 3. ผลกระทบ พบว่าการบริโภคเครื่องดืมแอลกอฮอล์มีทั้งผลดีและผลเสีย กล่าวคือ ผลดีของการบริโภคเครื่องดืมที่มีแอลกอฮอล์จะช่วยให้คลายจากความเครียด ช่วยให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้น และช่วยให้รู้สึกสดชื่นหายเหนื่อย ส่วนผลเสียของการบริโภคเครื่องดืมที่มีแอลกอฮอล์ คือผลกระทบด้านสุขภาพอนามัย อันเนื่องมาจากอุบัติเหตุ และอุบัติเหตุต่างๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสัญญาวิทยา/ ภาพตัวแทนและการเล่าเรื่อง

นันท์สิทธิ์ กิตติวรากล ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ การถอดความหมายจากเครื่องดืมแอลกอฮอล์ ในภาพยนตร์ไทย ที่ออกฉายในระหว่างปี พ.ศ. 2548-2550 จำนวน 128 เรื่อง พบว่า ความหมายของเครื่องดืมแอลกอฮอล์ แบ่งเป็นความหมายในแง่ดี 9 ความหมาย ได้แก่ 1. เป็นความใกล้ชิดสนิทสนม 2. เป็นการฉลอง 3. เป็นการเปิดทางสู่ความรัก 4. ความสนุกสนานหรือการพักผ่อน 5. ความมุ่งมั่น 6. ความสุขุม 7. ความจริงใจ 8. ความเป็นผู้ใหญ่ และ 9. การเปิดรับสิ่งใหม่ ความหมายในแง่ร้ายมี 5 ความหมาย ได้แก่ 1. เป็นความเลว 2. เรื่องนอกกรอบ 3. ความหายนะ 4. การจมอยู่กับปัญหา หรือหนีปัญหา และ 5. ความล้มเหลว

อภูวิ คอทอง ได้ทำการศึกษา เรื่อง ภาพตัวแทนความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2545-2551 โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทยประเภท ภาพยนตร์ชีวิต ทั้งหมด 7 เรื่อง ซึ่งผลการวิจัยได้แบ่งเป็น 3 ประเด็น กล่าวคือ

1. การแสดงบทบาทของสมาชิกในครอบครัว : ภาพยนตร์ยังคงตอกย้ำรูปแบบความภาพตัวแทนความสัมพันธ์ในครอบครัว กับการคงอยู่ของโครงการชายเป็นใหญ่ในครอบครัวไทยที่มีมาแต่อดีต ส่วนบทบาทของลูกนั้นถูกนำเสนอให้อยู่บนพื้นฐานของการเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่

2. ลักษณะความขัดแย้งของสมาชิกในครอบครัว: ภาพความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์ มี 2 ลักษณะคือ 1. ปัญหาสภาพเศรษฐกิจและสังคมภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อครอบครัว ได้แก่ฐานะทางการเงิน ปัญหากลุ่มมิจฉาชีพในสังคม 2. ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว ได้แก่ ปัญหาความไม่เข้าใจกัน ไม่ไว้วางใจของสามีภรรยา การละทิ้งบทบาทผู้นำครอบครัว ฯลฯ

3. องค์ประกอบสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว : ภาพยนตร์นำเสนอภาพตัวแทนองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความหมายของสมาชิกในครอบครัวที่พบมากที่สุดคือ การแสดงออกทางความรักและความเข้าใจซึ่งกันและกัน โดยส่วนใหญ่ปรากฏในลักษณะของการแสดงออกทางใจหรือการแสดงน้ำใจต่อกันโดยตรง รองลงมาคือ ภาพการแสดงออกทางความรักในลักษณะการพูดจาสื่อความหมายที่ดี และองค์ประกอบสำคัญที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ใช้เป็นแนวทางในการคลี่คลายปัญหาต่างๆ คือ การอดทนและการให้อภัย ส่วนลักษณะการมีประชาธิปไตยในครอบครัว ยังคงปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยในภาพยนตร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อและเครื่องดืมแอลกอฮอล์

ณัชชนันท์ กิ่งมณี (2554) ได้ทำการศึกษารับรู้โฆษณาตรงและโฆษณาแฝงสินค้าเครื่องดืมแอลกอฮอล์ทางโทรทัศน์ในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งผลการวิจัยจากการเก็บข้อมูลรายการโทรทัศน์ต่างๆ ที่มีโฆษณาเครื่องดืมแอลกอฮอล์ออกอากาศ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์นั้น พบว่ามีเพียงการใช้ภาพลักษณ์ การให้ข้อคิดเชิงสร้างสรรค์สังคม โดยมีได้มีภาพของผลิตภัณฑ์ หรือการชักชวนให้ซื้อสินค้าเครื่องดืมแอลกอฮอล์ในเนื้อหาของโฆษณา ในขณะที่การศึกษารับรู้โฆษณาตรงและโฆษณาแฝง พบว่ามีระดับการรับรู้และจดจำโฆษณาเครื่องดืมแอลกอฮอล์ผ่านสื่อโทรทัศน์ในระดับสูงมาก แต่ในด้านพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดืมแอลกอฮอล์ที่มีสาเหตุจากสื่อโฆษณาทางโทรทัศน์อยู่ในระดับปานกลาง

ทั้งนี้ยังมีงานวิจัยของ ปุณณิศา วิเชลินธุ์ (2554) ได้ศึกษาถึงการรับรู้และให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดืมแอลกอฮอล์ทางโทรทัศน์ของวัยรุ่นในจังหวัดขอนแก่น พบว่าวัยรุ่นรับรู้และให้ความหมายในภาพยนตร์โฆษณา 7 แนวคิด ได้แก่ ความสำเร็จ ความเป็นไทย ความเก่งกล้า มิตรภาพ คุณงามความดี ความอิสระ และความดูดีมีระดับ และผลการศึกษายังพบอีกว่าแม้ไม่ปรากฏฉากของการดืมเครื่องดืมแอลกอฮอล์แต่ภาพยนตร์โฆษณาก็เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ของการดืม โดยวัยรุ่นให้ความหมายของสัญลักษณ์ในเชิงคุณค่านี้ผูกโยงกับผลิตภัณฑ์และการดืมเครื่องดืมแอลกอฮอล์