

การสร้างความหมายทางสังคมและ การรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง

สุภา จิตติวิสุรัตน์ *

* อาจารย์ประจำภาควิชาวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และภาพยนตร์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

งานวิจัยเรื่อง "การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง" มีที่มาจากความสนใจของผู้วิจัยด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ

1. ในแวดวงนิเทศศาสตร์ เมื่อกล่าวถึง "ภาพยนตร์" ในฐานะสื่อมวลชน มักถูกรับรู้กันโดยทั่วไปว่า เป็นสื่อที่มีบทบาทในการสร้างความเป็นจริงให้แก่ผู้คนเป็นหลัก อันเนื่องมาจากต้นกำเนิดของภาพยนตร์ในยุคแรกที่ถูกกำหนดบทบาทให้เป็นผู้บันทึกที่ตอบสนองการใช้เวลาว่างจากการทำงาน และช่วยให้หนีจากความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน แต่หากพิจารณาคูณลักษณะที่เป็นข้อได้เปรียบของภาพยนตร์ในด้านเทคนิคภาพและเสียงแล้ว ภาพยนตร์กลับมีศักยภาพโดดเด่นในการถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างเหมือนจริง (reality) ดังนั้นความสำคัญของภาพยนตร์จึงไม่ได้ถูกจำกัดเป็นเพียงสื่อที่ถ่ายทอดเรื่องราวหรือเหตุการณ์สมมุติจากจินตนาการเท่านั้น แต่ยังมี ความสำคัญในฐานะสื่อที่สามารถสร้างการรับรู้ให้แก่ผู้ชมได้ราวกับเป็น "เรื่องจริง" เลยทีเดียว ทั้งนี้ปรากฏการณ์ที่เป็นข้อพิสูจน์นี้ได้เป็นอย่างดี คือ กระแสวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ชม นักวิจารณ์ หรือแม้กระทั่งบุคคลที่เป็นเจ้าของ "เรื่องจริง" ซึ่งมักเกิดขึ้นภายหลังการออกฉายของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ จึงเป็นที่มาของความสนใจในประเด็นหนึ่งว่า แล้วอะไรเล่าคือเหตุผลที่อยู่เบื้องหลังซึ่งทำให้บุคคลดังกล่าว "เชื่อ" "ไม่เชื่อ" หรือเกิดอาการที่เรียกว่า "อิน" กับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ได้ราวกับเป็น "เรื่องจริง"

2. เมื่อพิจารณา "ความเป็นจริง" ที่ปรากฏในภาพยนตร์ มีประเด็นที่น่าสนใจอยู่ว่า ตลอดระยะเวลาการผลิตซ้ำของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ แม้ผู้สร้างภาพยนตร์จะบอกกล่าวแก่ผู้ชมอย่างชัดเจนว่า "สร้างจากเรื่องจริง" หรือ

"based on true story" ก็ตาม แต่ก็ปรากฏอยู่บ่อยครั้งว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่สร้างแต่ละครั้งมักจะมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับว่า "ใคร" เป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ตัวอย่างหนึ่งในอดีตที่แสดงให้เห็นประเด็นนี้ได้เป็นอย่างดี คือ กรณีการนำเหตุการณ์สงคราม "Pearl Harbor" อันเป็นสงครามระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกากับประเทศญี่ปุ่นมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายเรื่อง เช่น "December 7 th" "From Here to Eternity" และ "In Harms way" ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดเหตุการณ์สงคราม "Pearl Harbor" จากมุมมองของชาวอเมริกันทั้งสิ้น ขณะที่มุมมองของชาวญี่ปุ่นต่อเหตุการณ์สงครามเดียวกันนี้ ได้ถูกถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์เรื่อง "I bombed Pearl Harbor" และ "Tora! Tora! Tora!" ซึ่งเรื่องหลังนี้แม้จะเป็นการร่วมทุนสร้างระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นก็ตาม แต่การนำเสนอก็ยังเป็นมุมมองของสองประเทศที่เป็นคู่อริกันในเหตุการณ์สงคราม "Pearl Harbor" อย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจจึงไม่ใช่เป็นเพียงคำถามที่ว่า ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ออกมาได้เหมือนจริงหรือสอดคล้องกับข้อเท็จจริงหรือไม่ หากแต่เป็นประเด็นที่ว่า "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์นั้น แท้จริงแล้วคือ "ความเป็นจริงของใคร" และเขาผู้นั้นมีวิธีการที่จะ "ประกอบสร้างความเป็นจริง" ได้อย่างไร

จากเหตุผล 2 ประการดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์เรื่องจริงของผู้สร้างภาพยนตร์

2. เพื่อวิเคราะห์ความหมายของ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ จาก การเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์

3. เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ ภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ

ขอบเขตของงานวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษา เป็นภาพยนตร์ที่ สร้างจากเรื่องจริงทั้งที่เป็นเหตุการณ์ตามประวัติศาสตร์และเหตุการณ์ตาม ตำนานที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2540-2543 ซึ่งเป็นช่วงที่ภาพยนตร์ไทยเกิด ปรากฏการณ์สร้างภาพยนตร์อิงเรื่องจริง และเกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ความ เป็นจริงของภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด พบว่า มีภาพยนตร์อยู่ในขอบเขตที่จะ ศึกษาอยู่ 3 เรื่อง ได้แก่ "บางระจัน" "นางนาก" และ "2499 อันธพาลครอง เมือง"

ผลการวิจัย

นำเสนอตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาใน 3 ประเด็น ได้แก่

1. กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริง

พบแบบแผนการประกอบสร้างความหมายของ "ความเป็นจริง" ของ ผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะคล้ายคลึงกันโดยครอบคลุมใน 3 ประเด็นอันเกี่ยวโยงกันจนเป็นกระบวนการ คือ

1.1 จุดมุ่งหมายการประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ของผู้สร้างภาพยนตร์ เป็นแนวทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" มีอยู่ 2 ประการ ได้แก่

1.1.1 เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Real) โดยมุ่งเน้นความสำคัญ 2 กรณี คือ กรณีแรก ประกอบสร้างเรื่องราวของตัวละครจากบุคคลที่มีตัวตนจริงในฐานะคนธรรมดา เพื่อเผยแง่มุมชีวิตของบุคคลในฐานะมนุษย์ธรรมดาที่มีอารมณ์ความรู้สึกหลากหลาย หรืออาจมีพฤติกรรมทั้งดีและเลวได้ สอดคล้องกับสิ่งที่คนเราทุกคนเคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์โดยตรงจากโลกแห่งความเป็นจริง และกรณีที่สอง ประกอบสร้างเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริงอย่างสอดคล้องกับบริบททางสังคมในยุคนั้น ๆ โดยการคัดเลือกเหตุการณ์ตามความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์เอง เพื่อให้ดูเหมือนเหมือนจริงมากที่สุด เช่น สอดคล้องกับการแต่งกายของคนในยุคนั้น สอดคล้องกับความเชื่อ ค่านิยมและประเพณีที่ปฏิบัติกันอยู่ในยุคนั้น รวมถึงสอดคล้องกับภาพบรรยากาศของสังคมในยุคนั้นด้วย ทั้งนี้เพื่อสร้างการยอมรับจากผู้ชมในเรื่องเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์นั้น ๆ

1.1.2 เพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" (Deconstruction and Reconstruction) เป็นจุดมุ่งหมายเป็นอัตวิสัย (subjective) ของผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละคน พบว่า มีอยู่ 3 รูปแบบ ได้แก่

(1) การรื้อความหมายเดิมส่วนใหญ่ออกและสร้างเป็นความหมายใหม่ เช่น รื้อความหมายเดิมของ "แม่นาคไฉนยาว ห่มสไบ เป็นผีอาฆาตดูร้าย" ออก เหลือเพียงความหมายเดิมคือ "ความรักที่ยึดมั่น" พร้อมกับ

ประกอบสร้างความหมายใหม่ว่า "นางนากไว้ผมสั้น คาดผ้าแถบนุ่งโจงกระเบน กินหมากฟันดำ เป็นผิยัดมันถือมันจนไม่ยอมตาย" เข้าไปแทน

(2) การรื้อความหมายเดิมบางส่วนและสร้างความหมายใหม่บางส่วน เช่น รื้อความหมายของ "แดง ไบร่เลย์เป็นอันธพาล" ออกบางส่วน (ประพุดิเลวอยู่ตลอดเวลา) แล้วแทนที่ด้วย "แดง ไบร่เลย์เป็นนักเลง" บางส่วน (เช่น ไม่รังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า) เกิดเป็นความหมายในเชิงบวกมากขึ้น จนทำให้ภาพลักษณ์ของแดง ไบร่เลย์มีความเป็น "ฮีโร่" แม้จะเป็นผู้กระทำผิดกฎหมายก็ตาม

(3) การรื้อความหมายเดิมบางส่วน พร้อมตอกย้ำความหมายเดิมอีกส่วนหนึ่งให้ชัดเจนขึ้น เช่น รื้อความหมายของ "ชาวบ้านบางระจันเป็นวีรบุรุษ" ออก แล้วแทนที่ด้วย "ชาวบ้านบางระจันเป็นมนุษยธรรมตา" ขณะเดียวกันก็ตอกย้ำความหมายของ "วีรกรรมสามัญชน" อันเป็นความหมายเดิมตามการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ในสังคมให้ชัดเจนขึ้น

1.2 วิธีการประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ แบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

1.2.1 ประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Mode of real) โดยอาศัยองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ ตัวละคร, โครงเรื่อง, การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง, ฉาก และกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ดังนี้

(1) ตัวละคร (Character) มีวิธีการ คือ ประการแรก คัดเลือกนักแสดง (casting) ให้มีรูปลักษณ์สอดคล้องกับบทบาทของตัวละครมากที่สุด

เน้นหน้าตาและรูปร่างเป็นสำคัญ กรณีที่ตัวละครเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงและมีรูปลักษณ์ยืนยัน ผู้สร้างจะคัดเลือกนักแสดงให้เหมือนหรือคล้ายกับตัวละครนั้นให้มากที่สุด (สร้าง Icon Sign) ส่วนกรณีไม่มีรูปลักษณ์ยืนยัน ผู้สร้างจะคัดเลือกนักแสดงโดยการสร้างความเกี่ยวพันโดยตรง (สร้าง Index Sign) ซึ่งทำให้ผู้ชมต้องคิดหาเหตุผลเองเพื่อเชื่อมโยง "ความเป็นจริง" ของนักแสดงไปสู่การยอมรับในตัวละคร เช่น คัดเลือกคนที่มีรูปร่างหน้าตาคคล้ายคนโบราณมากที่สุดเพื่อรับบทเป็นคนไทยสมัยรัชกาลที่ 4 อีกประการหนึ่งคือ การเตรียมความพร้อมให้นักแสดงก่อนการแสดงจริง (work shop) เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับบทบาทของตัวละคร เน้นคุณลักษณะด้านบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ กิริยาอาการและการแสดงออกที่ผู้ชมจะยอมรับได้ทันทีว่า นักแสดงคนนั้น "เป็น" ตัวละครตัวนั้นจริง ๆ

(2) โครงเรื่อง (Plot) มีอยู่ 2 ลักษณะคือ โครงเรื่องที่มาจากการค้นคว้าข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และโครงเรื่องที่มาจากการอ้างอิงประสบการณ์ตรงของผู้อื่น ทั้งนี้โครงเรื่องที่มาจากการค้นคว้าข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์นั้น ต้องผ่านกระบวนการทำงานอย่างละเอียดของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องกับข้อเท็จจริงให้มากที่สุด

ส่วนรูปแบบของโครงเรื่องนั้น จำแนกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

(2.1) โครงเรื่องที่ยึดการลำดับเหตุการณ์จริงหรือตามตำนานเป็นหลัก ผู้สร้างไม่สามารถแต่งเติมเหตุการณ์ได้มากนัก เพราะ "ความเป็นจริง" นั้นอยู่ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ อาจส่งผลให้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ชม

(2.2) โครงเรื่องที่ยึดการลำดับเหตุการณ์แต่งเติมเป็นหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (genre) โดย "ความเป็นจริง" ที่นำมาประกอบสร้างไม่ใช่เรื่องราวที่อยู่ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ จึงสามารถปรับแต่งเหตุการณ์ได้ตามความต้องการของผู้สร้าง แต่ขณะเดียวกันบางส่วนก็ต้องดำเนินตามเหตุการณ์จริงด้วย เพื่อสร้างการรับรู้แก่ผู้ชมว่าเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเป็น "เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทั้งหมด"

(3) การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง (Reference relevance) ผู้สร้างภาพยนตร์จะนำ "ความเป็นจริง" ใด ๆ ที่ผู้ชมเคยรับรู้หรือสัมผัสจากโลกแห่งความเป็นจริงมาเชื่อมโยงกับ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ เพื่อสร้างความเกี่ยวข้องให้เกิดการยอมรับในความเหมือนจริงนั้น ซึ่งเป็นแนวทางการประกอบสร้างตัวละครสมมุติหรือตัวละครสำคัญที่ไม่สามารถกำหนดบุคลิกได้ เช่น นำบุคลิกของ "หลวงพ่อดูณ" มาสร้างเป็นบุคลิกของ "หลวงพ่อดุธรรมโชติ" ในภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน"

(4) ฉาก (Setting) ต้องสร้างให้สอดคล้องกับข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์และหลักฐานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง กรณีไม่มีหลักฐานใดยืนยันความชัดเจนของฉากได้ ผู้สร้างจะอาศัยหลักฐานใกล้เคียงเป็นแนวทางในการสร้างฉากแทน เช่น อาศัยหลักฐานทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการปลุกเรือของคนไทยสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นแนวทางการสร้างฉากบ้านเรือนของนางนาก เป็นต้น

(5) กลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ (Film device) โดยใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงเพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละคร ฉาก และบรรยากาศในภาพยนตร์ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมเป็นอย่างดีราวกับกำลังชมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ๆ โดยเทคนิคด้านภาพใช้เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็น

ยุคอดีต เช่น การจัดโทนสีและโทนแสงให้ภาพออกมาดูชัด ไม่เน้นสีตัดกัน เพื่อให้ภาพดูเก่าสื่อความหมายความเป็นอดีต ส่วนเทคนิคด้านเสียงใช้เพื่อดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เป็นไปในทิศทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการและเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับภาพ เช่น เสียงผู้บรรยายที่มีลักษณะน้ำเสียงจริงจังหนักแน่นเพื่อสร้างการยอมรับจากผู้ชม เสียงดนตรีจังหวะเร่งเร้าเพื่อสร้างความรู้สึกอีกนิมให้กับตัวละคร หรือเสียงประกอบต่าง ๆ เช่น เสียงยิงปืน เสียงจักจั่น เพื่อสร้างบรรยากาศของภาพให้ดูเหมือนจริงและคล้อยตามไปกับภาพที่เห็น

1.2.2 ประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" เพื่อรี้อความหมายเดิม และสร้างความหมายใหม่ (Mode of deconstruction and reconstruction) โดยอาศัยองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง, การนำเสนอ "ความเป็นจริง" ในหลายมิติ, การเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์, แก่นเรื่อง และปมความขัดแย้ง ดังนี้

(1) จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint) มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมถึงพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง ขึ้นอยู่กับว่าจุดยืนนั้น "ใคร" เป็นผู้มองหรือเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ โดยผู้สร้างอาศัยจุดยืนของผู้เล่าเรื่องเพื่อทำหน้าที่รี้อและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" ตามความต้องการของตน (subjective) เช่น กำหนดจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ที่ตัวละคร "นายมาก" มีผลทำให้ภาพลักษณ์ของ "นางนาก" เป็นด้านบวกตามสายตากรมมองของนายมากผู้สามี เนื่องจากนายมากเป็นตัวละครเพียงตัวเดียวในเรื่องที่ไม่ทราบว่านางนากผู้เป็นภรรยา นั้นเสียชีวิตแล้ว เป็นต้น

(2) การนำเสนอ "ความเป็นจริง" ในหลายมิติ (Multidimension) เป็นการเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ จากเดิมที่มักนำเสนอเพียงบางแง่มุม (Reduction) มาเป็นการนำเสนอหลายแง่มุมมากขึ้น เช่น นำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ของชีวิตประวัติ "แดง ไบรลีย์" ทั้งก่อนและหลังจากเป็นอัมพาตแล้วเพื่อเผยให้เห็นว่าวิถีชีวิตของคนเป็นอัมพาตนั้นไม่ได้เป็นคนเลวมาตั้งแต่ต้น ทำให้ความหมายของอัมพาต "แดง ไบรลีย์" แตกต่างไปจากการนำเสนอเพียงแง่มุมเดียว

(3) การเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign) เป็นการเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์จากเดิมไปเป็นภาพสัญลักษณ์ใหม่โดยตัวสัญลักษณ์ยังเป็นตัวเดิม เช่น เปลี่ยนภาพสัญลักษณ์ของนางนาก จากเดิมเป็นผู้หญิงผมยาว ห่มสไบ และปรากฏร่างเป็นผีคล้ายซากศพ พุดน้ำเสียงเย็น ๆ ซ้ำ ๆ มาเป็นผู้หญิงผมสั้น คาดผ้าแถบ และปรากฏร่างเป็นผีด้วยรูปลักษณะคนปกติเหมือนตอนยังมีชีวิต มีผลทำให้ความหมายของนางนากเปลี่ยนแปลงไปด้วย

(4) แก่นเรื่อง (Theme) คือ แนวคิดหลักของผู้สร้างต่อ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อันมีความหมายต่างไปจากเดิมที่เคยมีก่อนหน้านี้ เช่น แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" ผู้สร้างนำเสนอว่า "สงครามสร้างแต่ความสูญเสียและความพลัดพรากให้มนุษย์" ซึ่งต่างจากแก่นเรื่องแบบเดิมที่เชิดชูความกล้าหาญและความเสียสละของชาวบ้านบางระจันดังเช่นที่ปรากฏในแบบเรียนหรือบทเพลงปลุกใจ

(5) ปมความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบที่ผลักดันให้เกิดการพัฒนาเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปสู่ตอนท้ายเรื่อง โดยผู้สร้างนำมาประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ให้มีความหมายหลากหลายตามต้องการ เช่น

ปมความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง "แม่นาคพระโขนง" แบบฉบับเก่า มักเป็น ความขัดแย้งระหว่าง "คนกับผีแม่นาค" (คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ) และจบลง ด้วยความพ่ายแพ้ของผีแม่นาค แต่ในภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" ผู้สร้างได้รื้อ สร้างปมความขัดแย้งใหม่เป็นความขัดแย้งระหว่าง "นางนากกับความตาย" (คนกับธรรมชาติ) และจบลงด้วยความเข้าใจและยอมรับในกฎธรรมชาติของผี นางนาก

1.3 ปัจจัยกำหนดที่มีผลต่อการประกอบสร้างความหมายของ "ความเป็นจริง" มีลักษณะผสมผสานกันหลายปัจจัย ได้แก่

1.3.1 ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกของปัจเจกผู้สร้าง ภาพยนตร์ คือสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์มีอิสระและเสรีภาพในตัวเองขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้โลกแห่งความเป็นจริงของปัจเจกผู้สร้างแต่ละคนอันมีผลต่อการมอง และเข้าใจโลกในลักษณะที่แตกต่างกัน ได้แก่

(1) ความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์ มีลักษณะเป็น ปัจเจกและเป็นอัตวิสัย (subjective) อย่างเต็มที่ โดยสอดคล้องกับ "ความเป็นจริง" ที่มีลักษณะเชิงนามธรรม เช่น ความดี ความเลว ความรัก เป็นต้น

(2) ภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ตรงของผู้สร้างภาพยนตร์ เกิดจากการ เรียนรู้และการมีประสบการณ์กับโลกโดยตรงของผู้สร้างจนเกิดเป็นชุด ความหมายของการรับรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งและผู้สร้างภาพยนตร์นำมา สร้างเป็นภาพ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ เช่น ภาพกรุงเทพมหานครในอดีต ที่ผู้สร้างเคยมีประสบการณ์ตรงมาก่อนและนำมาสร้างเป็นภาพตามการรับรู้ อยู่ในภาพยนตร์ด้วย เป็นต้น

1.3.2 ข้อกำหนดภายใต้เงื่อนไขขององค์กร มีอยู่ 2 องค์กร ได้แก่

(1) คณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ มีบทบาทต่อการประกอบสร้างความหมายของ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ด้วยเงื่อนไขทางกฎหมาย เช่น กำหนดเนื้อหาของภาพยนตร์ไม่ให้มีความหมายทำให้เกิดความหม่อมองต่อความหมายอันดีงามของพระสงฆ์ในพุทธศาสนาหรือเพื่อไม่ให้เกิดการพาดพิงไปสู่สถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นต้น

(2) ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ มีบทบาทในการตัดสินใจสร้างภาพยนตร์และบริหารงานภาพยนตร์ รวมทั้งการกำหนดความหมายของ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ด้วย แต่พบว่ามีส่วนน้อยและมีเฉพาะบางเรื่องเท่านั้น

1.3.3 ข้อเท็จจริงทางสังคม (Social Fact) คือการที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ต่อโลกผ่านสถาบันต่าง ๆ ในสังคมและคัดเลือกข้อเท็จจริงทางสังคมบางอย่างมานำเสนอเพื่อสร้างความสอดคล้องและความน่าเชื่อถือให้แก่ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ ได้แก่ ข้อเท็จจริงจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และข้อเท็จจริงจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้อื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" ผู้สร้างอาศัยหลักฐานทางประวัติศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยา ทั้งโบราณสถาน พระราชพงศาวดารต่าง ๆ และบทความของนักประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2. ความหมายของ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์

พบว่า "ภาพตัวแทน" (representation) ที่ปรากฏในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงสามารถสื่อ "ความหมายโดยนัย" (connotative) ของผู้สร้างภาพยนตร์ได้ โดยมีความแตกต่างจากความหมายตามการรับรู้เดิมในสังคมได้แก่

2.1 ความหมายจาก "ภาพตัวแทนของนางนาก" แตกต่างจากความหมายของ "แม่นาคพระโขนง" ในแบบฉบับเดิม ได้แก่ นางนากเคยดำรงตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์สมัยรัชกาลที่ 4, เป็นหญิงที่ยึดมั่นในความรักจนผิดกฎธรรมชาติของมนุษย์, เป็นผีที่มีพลังอำนาจบางอย่างทำให้คนมองเห็นตนในรูปคนปกติได้, เป็นผีที่ไม่สามารถทำร้ายหรือฆ่าคนได้โดยตรง และเป็นผีที่ยอมปล่อยวางการยึดมั่นถือมั่นได้ด้วยความเข้าใจธรรมะ ซึ่งความหมายทั้งหมดนี้เป็นผลจากการประกอบสร้างโดยการเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign), การสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง (Theme), การสร้างความหมายผ่านปมความขัดแย้ง (conflict), การสร้างความหมายผ่านจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint) และการสร้างความหมายผ่านความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์

2.2 ความหมายจาก "ภาพตัวแทนของชาวบ้านบางระจัน" แตกต่างจากความหมายของ "วีรบุรุษบางระจัน" ในแบบเรียนหรือบทเพลงปลุกใจ ได้แก่ ชาวบ้านบางระจันเป็นมนุษย์ธรรมดาที่ร่วมกันสร้างวีรกรรมสามัญชนขึ้น, เป็นการต่อสู้เพื่อตนเองมากกว่าจะเป็นการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์รักชาติ และเป็นการสื่อความหมายโดยนัยให้เห็นว่าสงครามสร้างแต่ความสูญเสียให้มนุษย์ ความหมายทั้งหมดนี้เป็นการประกอบสร้างโดยการเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign), การสร้างความหมายผ่านจุดยืน

ของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint), การสร้างความหมายจากข้อเท็จจริงทางสังคม (social fact) ตามหลักฐานของนักประวัติศาสตร์รุ่นใหม่ และการสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง (Theme)

2.3 ความหมายจาก "ภาพตัวแทนของแดง ไบร์เลย์" แตกต่างจากความหมายของ "อันธพาล" ตามนิยามของคณะรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ได้แก่ แแดง ไบร์เลย์เป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม, เป็นคนดีในสายตาเพื่อน และเป็นการสื่อความหมายโดยนัยให้เห็นว่า "คนทำดีย่อมได้ดี คนทำชั่วย่อมได้ชั่ว" ซึ่งทั้งหมดเป็นการประกอบสร้างความหมายโดยนำเสนอแง่มุมชีวิตของแดง ไบร์เลย์ในหลายมิติ (Multidimension), การสร้างความหมายจากประสบการณ์จริงของสุรียัน ศักดิ์โทสง (เพื่อนของแดง ไบร์เลย์) การสร้างความหมายผ่านจุดยืนการเล่าเรื่องของสุรียัน ศักดิ์โทสง (Narrator standpoint), การสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง และการสร้างความหมายผ่านความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์

3. เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ

3.1 เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของผู้รับสารที่มีโลกเชิงสัญลักษณ์ต่างกัน ระหว่างกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ (Environment experience) กับกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์ (Mass-mediated experience) พบว่า มีการถอดรหัสความหมาย (Decoding) จากผู้สร้างภาพยนตร์ในลักษณะแตกต่างกัน กล่าวคือ

- กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ มีความคิดเห็นปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่

- กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์ มีความคิดเห็นหลากหลาย (polysemy) คือทั้งเห็นด้วย , ต่อรอง และ ปฏิเสธกับความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์

ทั้งนี้เหตุผลเบื้องหลังความคิดเห็นของผู้รับสารทั้งสองกลุ่มมาจากแหล่งประกอบสร้างที่แตกต่างกัน ซึ่งต่างก็นำมาอ้างอิงตามระบบการรับรู้ (perception) ของโลกเชิงสัญลักษณ์แห่งตน

3.2 เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของผู้รับสารที่มีระดับของการสัมผัสกับความเป็นจริงแตกต่างกัน ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ (Direct experience), กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ (Environment experience) และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นนักประวัติศาสตร์ (Factual experience) พบว่า

- กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ มีความคิดเห็นด้านลบต่อการนำเสนอ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์

- กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นนักประวัติศาสตร์ มีความคิดเห็นยอมรับต่อการนำเสนอ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์

ทั้งนี้ความคิดเห็นที่เป็นมุมมองสะท้อนลักษณะเฉพาะกลุ่มได้แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ต่างให้ความสำคัญ

กับนิยามของ "ความเป็นจริง" ตามระบบการรับรู้ (perception) ในโลกเชิงสัญลักษณ์แห่งตนและใช้เป็น "แผนที่ทางจิตใจ" (Mental maps) ในการชี้ทิศทางว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ควรประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ในลักษณะเช่นใด เช่น การชี้แนะว่าผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีการบอกกล่าวหรือขออนุญาตผู้เป็นเจ้าของเรื่องหรือผู้ที่เกี่ยวข้องก่อน

ขณะที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นนักประวัติศาสตร์ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการนิยาม "ความเป็นจริง" ใด ๆ โดยเห็นว่าไม่มีภาพจำลองใด ๆ ที่จะสร้าง "ความเป็นจริง" ได้อย่างสมบูรณ์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

สรุปผลการวิจัย

มีประเด็นที่น่าสนใจ 2 ประเด็น ได้แก่

1. การสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ "ความเป็นจริง" ของผู้สร้างภาพยนตร์

ภายใต้กรอบแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) มีความเชื่อพื้นฐานว่า "สื่อมวลชน" เป็นสถาบันหนึ่งทางสังคมที่ทำหน้าที่เป็น "ตัวกลาง" ในการสร้างความเป็นจริงให้ปัจเจกบุคคลด้วยการคัดเลือก "ความเป็นจริง" เรื่องใดเรื่องหนึ่งขึ้นมาและนำเสนอผ่านสื่อ นั้น โดยสำหรับ "ภาพยนตร์เรื่องจริง" ในฐานะสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ก็ได้ทำหน้าที่สร้างความเป็นจริงในลักษณะเดียวกันนี้ด้วย ทั้งนี้ "ความเป็นจริง" ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้คัดเลือกเพื่อนำเสนอไปสู่การรับรู้ของผู้ชมนั้นมีทั้ง "เรื่องจริง" และ "เรื่องแต่ง" แต่ถูกนำเสนอให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงทั้งหมด

การศึกษาตามแนวคิดนี้จึงต้องการหาคำตอบว่า "ความเป็นจริง" ของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น ถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร และได้ให้ "อะไร" แก่ปัจเจกผู้รับสาร

พิจารณาตามแนวคิดการเข้ารหัสและการถอดรหัสสาร (Encoding/Decoding) ของ S.Hall ซึ่งมีทัศนะว่า ขั้นตอนการสร้างความหมายสามารถเกิดขึ้นทั้งจากผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยมีอยู่ 3 ช่วงตอน คือ ช่วงเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ, ช่วงลงมือทำการผลิต และช่วงการถอดรหัส พบว่า "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงถูกประกอบสร้างขึ้นในช่วงเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อและช่วงลงมือทำการผลิต ดังนี้

1. ช่วงเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ โดยผู้สร้างภาพยนตร์ได้คัดเลือก "ความเป็นจริง" บางอย่างมานำเสนอ ในที่นี้มุ่งถ่ายทอด "ความเป็นจริง" ที่เป็นเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ เช่น ประวัตินุคคล เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ พร้อมกันนั้นยังมีปัจจัยอื่น ๆ ด้วย เช่น ความคิดเห็นและทัศนะของผู้สร้างภาพยนตร์ ภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้และการเข้าใจโลกของผู้สร้างแต่ละคน (จากโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความหมายที่แวดล้อมบุคคลอยู่ตามแนวคิดของ A. Schutz), ข้อเท็จจริงทางสังคม (social fact) เช่น หลักฐานทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น หรือข้อกำหนดจากเงื่อนไขขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เช่น คณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์หรือผู้อำนวยการสร้าง เป็นต้น ปัจจัยเหล่านี้จะทำหน้าที่ในการ "นิยามสถานการณ์" (definition of situation) เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์ว่า จะต้อง "เข้ารหัส" (Encoding) ให้แก่ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงอย่างไร

2. ช่วงลงมือทำการผลิต เป็นช่วงที่ผู้สร้างภาพยนตร์ทำการเปลี่ยนแปลง "ความเป็นจริง" ที่ได้คัดเลือกแล้วให้มาอยู่ในรูปการนำเสนอของภาพยนตร์ อันเป็นช่วงที่มีความสำคัญกับผู้สร้างภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เพราะสามารถโน้มนำให้ผู้รับสารตีความหรือรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ ตามความต้องการของตนได้ ทั้งนี้โดยการติดตั้ง "รหัสและกลไกการถอดความหมายจากสาร" ให้แก่ผู้รับสารไปพร้อมกันด้วย ซึ่งได้แก่

2.1 รหัสทางเทคนิค (Technical code) โดยใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงเพื่อสร้างผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เช่น การจัดโทนแสงและโทนสีเพื่อสร้างบรรยากาศยุคอดีต การเคลื่อนไหวกล้องภาพยนตร์คล้ายการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดี การใช้เสียงพื้นตบ เสียงยิงธนูในฉากของการสู้รบกัน เพื่อสร้างสมจริงทางอารมณ์ให้แก่ผู้ชม เป็นต้น

2.2 รหัสของภาพตัวแทน (Representational code) คือ รหัสที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอด "ความเป็นจริง" ตามแนวทางของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยการสร้าง "ภาพสัญลักษณ์" หรือ "ภาพตัวแทน" ขึ้นเพื่อสื่อความหมาย เช่น "ภาพตัวแทนของนางนาก" ในภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" คือ หญิงไทยโบราณไว้ผมสั้น คาดผ้าแถบ นุ่งโจงกระเบน กินหมากฟันดำ ซึ่งผู้สร้างต้องการสื่อความหมายว่า นางนากเป็นบุคคลที่เคยมีชีวิตอยู่จริงในสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นต้น

2.3 รหัสทางสังคม (Social code) คือ รหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสังคมซึ่งแสดงความหมายต่าง ๆ ของการเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตสังคม เช่น การแสดงให้เห็นวิถีชีวิตของกลุ่มชาวบ้านบางระจันที่ยังชีพด้วยการปลูกพืช ล่าสัตว์ และอาศัยอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ๆ สื่อความหมายให้เห็นว่า ชาวบ้านบางระจันเป็นชาวบ้านป่า หรือการแสดงให้เห็น

พฤติกรรมด้านดีของแดง ไบรลีย์ เช่น ความกตัญญูต่อมารดา สื่อความหมายให้เห็นว่า คนเป็นอันธพาลมีทั้งพฤติกรรมด้านดีและด้านเลว เป็นต้น

2.4 เงื่อนไขของการรับรู้ (Condition of perception) เป็นแนวคิดที่ S.Hall นำมาจากทัศนะของ U.Eco (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 40) ที่ได้ตั้งข้อสังเกตว่า สัญลักษณ์ที่เป็นภาพเหมือน (icon sign) จะทำให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นตัว object ได้เหมือนกับในโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งนี้ต้องถูกกำหนดด้วยจุดยืนหรือมุมมองใดมุมมองหนึ่งโดยเฉพาะเพื่อให้ผู้รับสารตีความหมายตามทีผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" ผู้สร้างกำหนดจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ที่ "นายมาก" ผู้เป็นสามี ทำให้ภาพของนางนากตามสายตาของนายมากผู้ซึ่งไม่รู้ว่านางนากได้ตายไปแล้วกลายเป็นภาพด้านบวก ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้สร้างที่ต้องการสื่อความหมายให้เห็นว่า นางนากไม่ใช่ผีชั่วร้ายอาฆาต แต่เป็นผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งที่มีความรักยึดมั่นต่อสามีจนไม่ยอมพรากจากแม้จะตายไปแล้ว หรือภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันธพาลครองเมือง" ที่กำหนดจุดยืนการเล่าเรื่องไว้ที่ "สุริยัน ศักดิ์โทสง" ซึ่งเป็นเพื่อนของแดง ไบรลีย์นั้น ก็ทำให้ภาพของแดงไบรลีย์ กลายเป็นภาพของอันธพาลที่มีคุณธรรมอันเป็นความหมายตามความต้องการของผู้สร้างเช่นกัน เป็นต้น

เมื่อ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงได้ถูกสร้างขึ้นแล้ว ประเด็นคำถามต่อมาที่ต้องการคำตอบก็คือ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์นั้น ได้สร้าง "อะไร" ให้แก่ปัจเจกผู้รับสาร ทั้งนี้อาศัยแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) ที่มีความเชื่อพื้นฐานว่า "ความเป็นจริง" มีหลายมิติอันเป็นผลจากการประกอบสร้างของโลก 2 โลกที่

แวดล้อมปัจเจกอยู่ คือ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งสัญลักษณ์เป็นกรอบอธิบาย พบว่า "ความเป็นจริง" จากการประกอบสร้างของโลกแห่งภาพยนตร์อิงเรื่องจริงหรืออีกนัยหนึ่งคือโลกแห่งสัญลักษณ์นั้นได้สร้างสิ่งต่าง ๆ ให้แก่ปัจเจกผู้รับสาร ดังนี้

(1) เป็นแหล่งสำคัญที่ให้คำนิยาม "ความเป็นจริง" ต่าง ๆ แก่ปัจเจกผู้รับสาร (Dominant source of definition) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันทพาลครองเมือง" ผู้สร้างให้นิยาม "อันทพาล" ว่าเป็นคนมีทั้งพฤติกรรมดีและเลวประกอบกัน และท่ามกลางหมู่อันทพาลก็ยังมีอันทพาลดีและอันทพาลเลวด้วย, ภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" ผู้สร้างให้นิยาม "วีรบุรุษ" ว่าเป็นมนุษย์ธรรมดาที่ไม่ใช่ผู้เก่งกล้าสมบุรณ์แบบ แต่มีความกล้าหาญและความเสียสละเพื่อส่วนรวม หรือภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" ผู้สร้างให้คำนิยาม "ผี" ว่าเป็นพลังงานชนิดหนึ่งที่สามารถบันดาลธรรมชาติให้เปลี่ยนแปลงได้ เช่น ฝนตก พายุร้อน แต่ไม่สามารถทำร้ายหรือฆ่าคนได้โดยตรง เป็นต้น

(2) ให้ภาพลักษณ์ของความเป็นจริงทางสังคมของปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มสังคม เช่น ให้ภาพลักษณ์แก่ "แดง ไบร่เลย์" เป็นอันทพาลที่มีคุณธรรม, ให้ภาพลักษณ์แก่ "นางนาก" เป็นผีที่ยึดมั่นในความรัก หรือให้ภาพลักษณ์แก่ "กลุ่มชาวบ้านบางระจัน" เป็นคนธรรมดาสามัญที่สร้างวีรกรรมอันยิ่งใหญ่สมควรแก่การยกย่อง เป็นต้น อันเป็นทัศนคติจากการประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์นั่นเอง

2. การรับรู้ความหมาย "ความเป็นจริง" ของผู้รับสาร

แนวคิดการเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding and Decoding) ตามทัศนะของ S.Hall เชื่อว่า การสร้างความหมายหรือการตีความหมายจากสารนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวในตอนเข้ารหัสของผู้ส่งสารเท่านั้น แต่ยังเกิดขึ้นในขั้นตอนการรับสารหรือการบริโภคข่าวสารด้วย โดยเป็นความหมายที่ถูกสร้างจากผู้รับสารด้วยการถอดรหัส ซึ่ง S.Hall เชื่อว่าความหมายจะถูกผู้รับสารอ่านหรือถอดรหัสออกมาได้ 3 รูปแบบ คือ

(1) การถอดรหัสตามที่ต้องการ (Preferred reading)

(2) การถอดรหัสที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายกับผู้ส่งสาร

(Negotiated reading)

(3) การถอดรหัสที่คัดค้านหรือปฏิเสธความหมายของผู้ส่งสาร

(Oppositional reading)

แนวคิดของ S.Hall สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคมที่เชื่อว่า การถอดรหัสความหมาย "ความเป็นจริง" ของผู้รับสารไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (given) แต่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นมา (constructed) จากการที่ผู้รับสารมีโลกแวดล้อมอยู่ 2 โลก (คือ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งสัญลักษณ์) โดยมีสถาบันทางสังคมทำหน้าที่เป็น "ตัวกลาง" ในการให้คำนิยาม "ความเป็นจริง" ของสิ่งต่าง ๆ โดยจะค่อย ๆ ซึมผ่านเข้าสู่การรับรู้ของปัจเจกผู้รับสารอย่างค่อยเป็นค่อยไปจนกลายเป็น "แผนที่ทางจิตใจ" (Mental maps) ที่จะทำหน้าที่ชี้ทิศทางว่าอะไรเกี่ยวข้องกับอะไรให้แก่ปัจเจกผู้รับสารนั้น (ตามทัศนะของ A.Schutz ก็คือ "Typification") ดังนั้น เมื่อนำมาอธิบายการถอดรหัสความหมาย "ความเป็นจริง" ระหว่างกลุ่ม

ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงกับกลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ ซึ่งต่างก็มีแผนที่ทางจิตใจหรือโลกเชิงสัญลักษณ์กันคนละแบบ ย่อมส่งผลให้ "ระบบการรับรู้" (perception) ต่อ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงแตกต่างกันด้วย ดังนี้

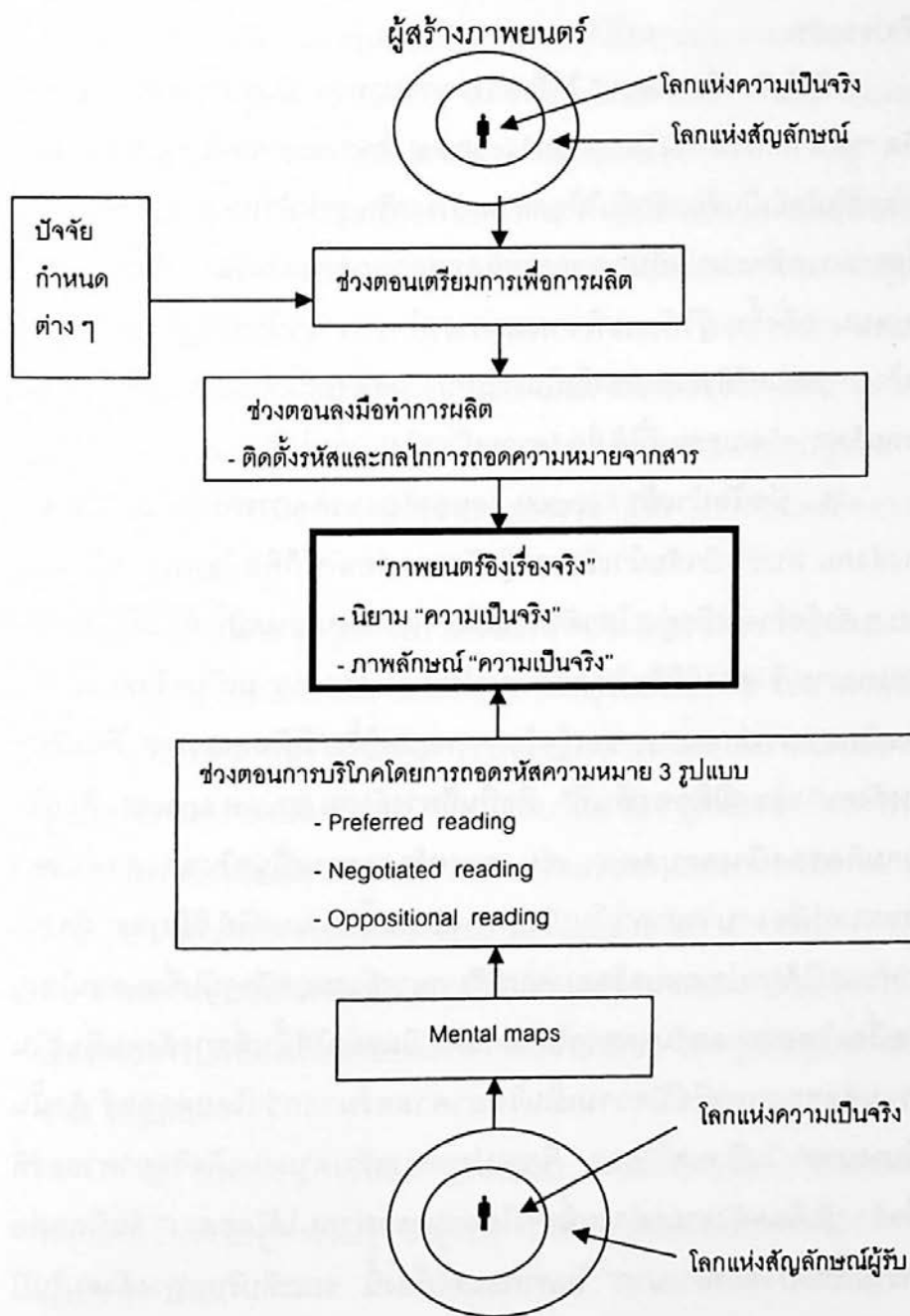
1. กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Direct experience) มีแผนที่ทางจิตใจที่มีลักษณะเข้มแข็งและไม่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ เพราะการซึมผ่านของ "ความเป็นจริง" นั้นเกิดจากการเรียนรู้หรือการเข้าใจโลกมาด้วยตนเอง ดังนั้นหาก "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้รับสารกลุ่มนี้ได้ประสบมาโดยตรง "ความเป็นจริง" นั้นก็ย่อมถูกต้องด้านหรือคัดค้านอย่างเต็มที่หรือด้วยความรุนแรง เช่น ความคิดเห็นเชิงปฏิเสธของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรเลย์ ด้วยท่าที่ไม่พอใจอย่างยิ่งกับความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ทำให้แดง ไบรเลย์และเพื่อนมีภาพลักษณ์เป็นอันธพาลที่ไม่เคารพในพุทธศาสนาเพราะยิงกันตาย ในขณะที่ทำพิธีบวช เป็นต้น

2. กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ (Mass - mediated experience) มีแผนที่ทางจิตใจที่เกิดจากการทำงานของสถาบันทางสังคมในการนิยาม "ความเป็นจริง" ของสิ่งต่าง ๆ ให้ โดยแผนที่ทางจิตใจนี้มีลักษณะเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาหากว่ามีค่านิยมใหม่ที่มีความเข้มแข็งกว่าเกิดขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" ผู้สร้างให้ความหมายแก่ "ผีนางนาก" ว่า ยอมยุติการอาละวาดเพราะเข้าใจในธรรมะของสมเด็จพระพุทธมาจารย์(โต) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์เห็นว่าจะไม่สอดคล้องกับ "ความเป็นจริง" ที่ตนเคยรับรู้จากการชมภาพยนตร์เรื่อง

"แม่นาคพระโขนง" เมื่อสมัยยังเป็นเด็ก แต่ก็ได้ต่อรองทางความหมายว่า การที่ผู้สร้างภาพยนตร์อ้างอิงสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) เป็นผู้ปราบผีนางนาค ทำให้ตนยอมรับความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ได้ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หากได้มีการตอกย้ำนิยามของ "ความเป็นจริง" ลงในแผนที่ทางจิตใจของผู้รับสารอย่างต่อเนื่องแล้ว ก็สามารถทำให้ "ความเป็นจริง" นั้นมีความเข้มแข็งและสามารถเผชิญกับคำนิยามใหม่ได้อยู่เสมอ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" แม้ผู้สร้างให้ความหมายใหม่ที่ทำให้ "วีรบุรุษชาวบ้านบางระจัน" เป็นมนุษย์ธรรมดามากขึ้น แต่ความหมายหลัก ๆ ของผู้สร้างก็ยังคงเป็นความหมายเดิม คือ "เป็นผู้กล้าหาญ มีความสามัคคี และเสียสละเพื่อส่วนรวม" อันเป็นความหมายที่ถูกตอกย้ำอยู่ในสังคมไทยมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากพระราชพงศาวดาร แบบเรียน เพลงปลุกใจ อนุสาวรีย์ นวนิยาย และภาพยนตร์ เป็นต้น

จากคำอธิบายที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยจึงนำเสนอเป็นแผนภาพเพื่อสรุปผลการวิจัยเรื่อง "การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง" ดังนี้



อภิปรายผล

ปัจจุบัน "สื่อมวลชน" ได้รับการขนานนามว่า เป็นสถาบันหลักของการผลิต "อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม" (cultural Industry) โดยมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นตัวผลักดันให้อุตสาหกรรมเจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เพื่อสามารถที่จะมองเห็นภาพการผลิตอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจะพิจารณาการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยมุมมองที่เป็นระบบการผลิต (production system) โดยมีผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ได้ คือ "ความเป็นจริง" ดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้า (input) โดยอาศัยแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม พบว่า ปัจจัยนำเข้าของผู้สร้างภาพยนตร์ก็คือ โลกที่แวดล้อมอยู่รอบ ๆ ตัวผู้สร้างซึ่งมีอยู่ 2 โลกด้วยกันได้แก่ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความหมาย ซึ่งต่างก็มีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (construction of reality) ของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง "มิติของเวลา" คือบริบททางสังคม และ "มิติของพื้นที่" คือพื้นที่ทางสังคม (social space) ที่อยู่ในความคิดของปัจเจกบุคคล เช่น การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" ในบริบททางสังคมนั้น "นนทรีย์ นิมิบุตร" ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ถูกประกอบสร้างมาจากบริบททางสังคมยุคปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่เชื่อเรื่องวิทยาศาสตร์มากกว่าไสยศาสตร์ มีผลทำให้พื้นที่ทางสังคมที่อยู่ในความคิดของนนทรีย์มีความเป็นวิทยาศาสตร์มากกว่าไสยศาสตร์ ดังนั้น "ผีนางนาก" ในปี พ.ศ. 2542 จึงถูกประกอบสร้างตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ที่เชื่อว่า "ผี คือพลังงานอย่างหนึ่งซึ่งไม่สามารถฆ่าคนได้โดยตรง" อันมีผลต่อ "ความเป็นจริงของนางนาก" ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ขณะที่บริบททางสังคมในปี

พ.ศ. 2502 "เสนห์ โกมารขุน" ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง "แม่นาคพระโขนง" อาจมีพื้นที่ทางสังคมที่อยู่ในความคิดว่า "ผีต้องคู่กับไสยศาสตร์" ดังนั้น "ผีแม่นาค" ของเขาจึงเป็น "ผีที่แลบลิ้นปลิ้นตาและหักคอคนตายได้"

นอกจาก "การถูกประกอบสร้าง" ด้วยมิติของเวลาและพื้นที่แล้ว ปัจจัยนำเข้าที่มีผลต่อการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ยังเกิดจาก "การต่อรองทางความหมาย" ด้วย เช่น การต่อรองความหมายกันเองในหมู่ผู้ผลิตภาพยนตร์ ได้แก่ การต่อรองความหมายระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันธพาลครองเมือง" กับนายทุนผู้ผลิต โดยนายทุนต้องการให้มีฉากต่อสู้ที่รุนแรงมากกว่าที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะนำเสนอ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างภาพยนตร์อาจต้องต่อรองทางความหมายกับ "ค่านิยมหลัก" (Dominant definition) ที่มีอยู่ในสังคมด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" ผู้สร้างไม่สามารถต่อรองความหมายได้มากนักเนื่องจากกระแสนิยมความเป็นจริงของ "ชาวบ้านบางระจัน" ถูกตอกย้ำด้วยการเชิดชูวีรกรรมมาอย่างต่อเนื่องนับจากการประกอบสร้างผ่านพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ฉบับพระราชหัตถเลขาเป็นต้นมา โดยสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต่อรองก็คือ การลดทอนขนาดของวีรกรรมให้เล็กลงด้วยการประกอบสร้างให้เป็นเรื่องราวการปกป้องเพื่อครอบครัวมากกว่าจะเป็นการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์รักชาติ เป็นต้น

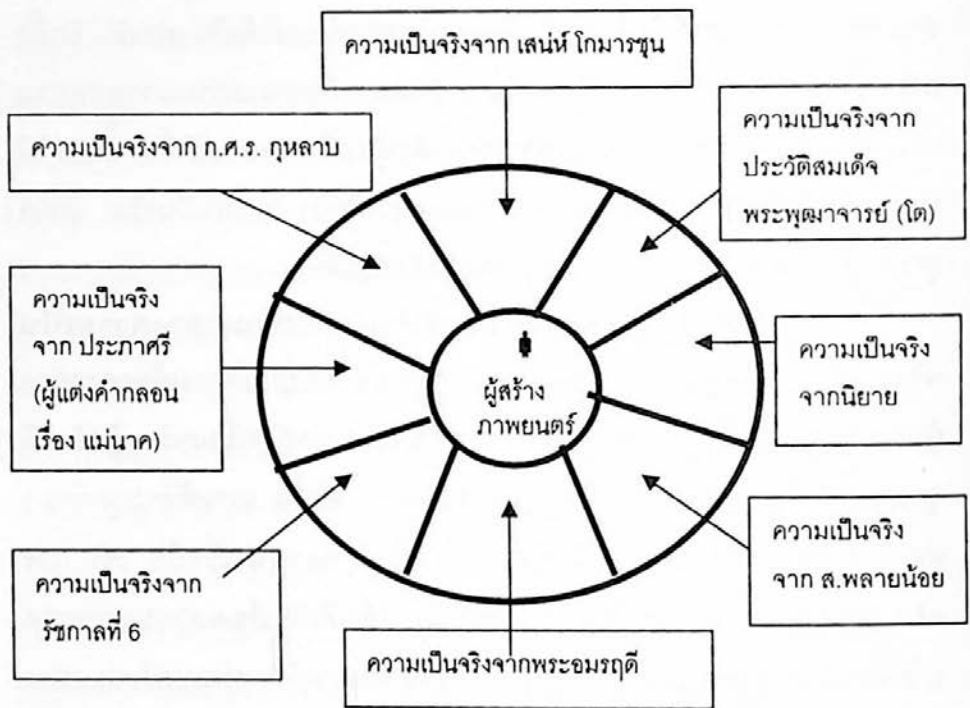
2. กระบวนการผลิต (process) เป็นขั้นตอนการประกอบสร้างความเป็นจริงไปสู่การรับรู้ของผู้รับสาร โดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ 4 ประการ ได้แก่

2.1 **ฐานะตำแหน่งของผู้ส่งสาร (Institution position)** ทั้งนี้ "สื่อมวลชน" ถือเป็นสถาบันหนึ่งที่มีความชอบธรรมอย่างสูงให้ได้รับมอบหมายหน้าที่เผยแพร่ข่าวสาร หรือถ่ายทอดค่านิยมต่าง ๆ กรณีของสื่อภาพยนตร์นั้น แม้จะได้รับมอบหมายหน้าที่สร้างความบันเทิงเป็นหลัก แต่ปัจจุบันมักมีการข้ามเส้นแบ่งระหว่าง "การนำเสนอเรื่องราวที่จริงจัง" กับ "การนำเสนอเรื่องราวที่เป็นเรื่องแต่ง" ปรากฏให้เห็นอยู่เสมอ เช่น การนำประวัติบุคคลหรือเหตุการณ์ประวัติศาสตร์มานำเสนอโดยอาศัยกลวิธีต่าง ๆ ของสื่อภาพยนตร์ เพื่อให้ทำให้เรื่องราวที่ปรากฏออกมานั้นดูราวกับเป็น "เรื่องจริงทั้งหมด" ดังนั้นจึงมีความชอบธรรมที่จะกล่าวได้ว่า ฐานะตำแหน่งของผู้สร้างภาพยนตร์มีมากกว่าที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว โดยยังหมายรวมถึงฐานะของการเป็น "ผู้ผลิตวัฒนธรรม" (Cultural producer) ด้วย ซึ่งก็คือการผลิต "ความเป็นจริง" บางอย่างให้อยู่ในการรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์นั่นเอง ทั้งนี้หากการผลิตวัฒนธรรมได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากกระแสของสังคม ก็จะช่วยยกระดับฐานะของผู้สร้างให้มีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น ดังเช่นการที่ "นนทรีย์ นิมิบุตร" สร้างภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันธพาลครองเมือง" เป็นเรื่องแรกและได้รับการยอมรับในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์ได้เหมือนจริง ต่อมาเมื่อสร้างภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" แม้จะเป็นการประกอบสร้างจากเค้าโครงเรื่องเดิมที่เป็นตำนาน แต่ก็ได้รับการยอมรับจากกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์และกลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ว่า สามารถประกอบสร้าง "นางนาก" ได้จนมีความน่าเชื่อว่า นางนากเป็นหญิงไทยในยุคสมัยปลายรัชกาลที่ 4 เป็นต้น

2.2 **โครงสร้างในการเข้าถึงผู้รับสาร (Structural of Access)** คือขีดความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสารของสื่อ โดยสำหรับสื่อภาพยนตร์

แล้ว การประกอบสร้างความเป็นจริงผ่านเทคนิคด้านภาพและเสียงทำให้สามารถโน้มน้าวผู้ชมให้คล้อยตามเรื่องราวในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการออกฉายของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ยังหมายถึงการแพร่กระจาย "ความเป็นจริง" หนึ่ง ๆ ไปยังกลุ่มมวลชนด้วย ดังนั้นแม้ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ แต่อย่างน้อยก็ถือได้ว่า "ความเป็นจริง" นั้นได้ถูกประกอบสร้างให้อยู่ในการรับรู้ของคนในสังคมแล้ว

2.3 การคัดเลือกความเป็นจริงบางอย่างท่ามกลางความเป็นจริงอันหลากหลาย เป็นขั้นตอนของการผลิตที่ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นหลัก เช่น การสร้างภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ผู้สร้างมีจุดมุ่งหมายให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็น "เรื่องจริงทั้งหมด" ดังนั้น เกณฑ์ที่จะถูกนำมาคัดเลือก "ความเป็นจริง" ที่มีอยู่มากมายก็คือ "ความน่าเชื่อถือ" เช่น การสร้างภาพยนตร์เรื่อง "นางนาก" จากเค้าโครงเดิมที่เป็นเรื่องเล่าแบบปากต่อปากไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัด แม้จะมีการผลิตซ้ำทางสื่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มาอย่างต่อเนื่องมากกว่า 20 ครั้ง แต่ก็ยังคงถูกรับรู้ว่าเป็นเพียงตำนาน ดังนั้นเมื่อผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะสร้างความหมายว่า "นางนาก" เป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นจริง จึงต้องคัดเลือกความเป็นจริงที่สามารถตอบสนองความน่าเชื่อถือได้ โดยผู้สร้างจงใจคัดเลือกเหตุการณ์ตอนที่สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) ปราบผีนางนาก ซึ่งเป็นหลักฐานเพียงชิ้นเดียวที่ยืนยันว่านางนากน่าจะเคยมีอยู่จริง มาเป็นเหตุการณ์หนึ่งตอนท้ายเรื่อง เพื่อสร้างความเกี่ยวโยงไปสู่นางนาก (สร้าง Index sign) ว่า นางนากเป็นคนสมัยปลายรัชกาลที่ 4 ทั้งนี้เพราะยุคสมัยของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) จากหลักฐานระบุว่าท่านเคยเดินทางไปปราบผีนางนากในสมัยปลายรัชกาลที่ 4 เป็นต้น



ความเป็นจริงของ "นางนาค" จากแหล่งประกอบสร้างต่าง ๆ

2.4 กลไกในการผลิต ได้แก่ องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เช่น การกำหนดโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างแก่นเรื่อง การสร้างปมความขัดแย้ง การสร้างฉาก การกำหนดจุดยืนการเล่าเรื่อง รวมถึงการใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือบรรยากาศให้ดูสมจริงน่าเชื่อถือ โดยองค์ประกอบเหล่านี้จะถูกประกอบสร้างพร้อมกับติดตั้งรหัสและเงื่อนไขบางอย่างไปยังผู้รับสารด้วย เพื่อกำหนดทิศทางให้ผู้รับสาร

ถอดรหัสหรืออ่านความหมายได้อย่างสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ

3. ผลผลิตที่ได้รับ (output) คือผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งมิใช่เป็นเพียงความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็น "วัฒนธรรม" หรือ "ความเป็นจริง" อย่างหนึ่งที่มีความหมายต่อคนในสังคมด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ภาพยนตร์ได้ผลิตสิ่งที่เป็น "นิยามของความเป็นจริง" ต่าง ๆ ให้อยู่ในการรับรู้ของคน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันธพาลครองเมือง" ผู้สร้างได้ผลิตนิยาม "อันธพาล" ว่าเป็นคนที่มีทั้งความดีและความเลวผสมกันไม่ได้เป็นคนร้ายมาตั้งแต่เกิด หรือภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" ผู้สร้างให้นิยาม "วีรบุรุษ" ว่าเป็นคนธรรมดาไม่ได้เก่งสมบูรณ์แบบ อาจทำสิ่งผิดพลาดได้ แต่เขาได้กระทำการที่น่ายกย่อง เป็นต้น

ขณะเดียวกัน ผลผลิตที่เกิดขึ้นยังได้สร้างภาพลักษณ์ของความเป็นจริงทางสังคมให้แก่ปัจเจกหรือกลุ่มบุคคลด้วย เช่น การสร้างภาพลักษณ์ให้ "แดง ไบรลีย์" เป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม, การสร้างภาพลักษณ์ให้ "นางนาก" เป็นผู้ที่ยึดมั่นในความรัก หรือการสร้างภาพลักษณ์ให้ "ชาวบ้านบางระจัน" เป็นคนธรรมดาที่สร้างวีรกรรมอันยิ่งใหญ่สมควรได้รับการเชิดชูยกย่อง เป็นต้น

นอกจากนี้ผลผลิตทางวัฒนธรรมจากการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของสื่อภาพยนตร์ ยังเป็นแหล่งสำคัญของกรรือสร้างความหมายของความเป็นจริงด้วย (Deconstruction and Reconstruction) เช่น การสร้างความเป็นจริงให้ "แดง ไบรลีย์" ในภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันธพาลครองเมือง" ด้วยการรื้อความหมายตามการนิยามของรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ที่ว่า "เป็นอันธพาลประพาศีสร้างความเป็นเดียดร้อนและความรำคาญให้แก่ประชาชน"

ออก และสร้างความหมายใหม่เป็น "คนที่มีจิตใจเป็นนักเลง" ทำให้แดง ไบร่เลย์ มีภาพลักษณะเป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การประกอบสร้างความเป็นจริงของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นการปะทะกับคำนิยาม "อันธพาล" ของรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ นั่นเอง

เช่นเดียวกับกรณีภาพยนตร์เรื่อง "นางนาค" พบว่า เส้นทางการประกอบสร้าง "ความเป็นจริงของนางนาค" ทั้งจากภาพยนตร์เรื่องแม่นาคพระโขนงในแบบฉบับเดิมและนิยายต่าง ๆ ล้วนมีความหมายโดยนัยที่สอดคล้องกันว่า "เป็นผีที่แสดงอิทธิฤทธิ์ต่าง ๆ ได้ทั้งสร้างภาพลวงตา หลอกหลอน ทำร้ายหรือฆ่าคนตาย" แต่ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง "นางนาค" ได้ริ่ความหมายเหล่านี้ออกไปและสร้างความหมายใหม่ว่า "ผีนางนาคมีพลังอำนาจเพียงดลบันดาลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเฉพาะธรรมชาติเท่านั้น" อันเป็นเหมือนการปะทะกันระหว่างโลกแห่งวิทยาศาสตร์กับโลกแห่งไสยศาสตร์นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม การริ่สร้างความหมายให้แก่ "ความเป็นจริง" ของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น บางครั้งการปะทะหรือเผชิญหน้ากับคำนิยามเดิมที่มีอยู่ก่อนหน้า อาจสร้างความลำบากใจให้แก่ผู้สร้างได้เช่นกัน เช่น กรณีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" แม้ขั้นตอนเตรียมการผลิตผู้สร้างจะได้สืบค้นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไปจนพบว่า เรื่องราวบางระจันอาจเป็นการประกอบสร้างเพื่อใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองโดยสร้างตัวบุคคลขึ้นมารับใช้จุดมุ่งหมายนั้น แต่ในที่สุดผู้สร้างก็สรุปความเชื่อของตนว่า ชาวบ้านบางระจัน 11 คน มีตัวตนจริง เนื่องจากนิยามของบางระจันนั้นเป็นนิยามหลัก (Dominant definition) ที่ถูกนำไปโยงเข้ากับความเป็นชาติจนมีความเข้มแข็ง ซึ่งการปะทะกับคำนิยามหลักอาจสร้างความขัดแย้งรุนแรงขึ้นในสังคมได้ ทั้งนี้

เพราะเส้นทางการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของ "บางระจัน" ได้อาศัยสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เช่น บทเพลงปลุกใจ แบบเรียน และอนุสาวรีย์ มาเป็น "ตัวกลาง" ในการประกอบสร้าง ซึ่งต่างก็มีคุณลักษณะของการเป็นช่องทาง (channel) ที่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ความเป็นจริงได้เป็นอย่างดีอยู่แล้วนั่นเอง

ท้ายที่สุด เมื่อผลผลิตทางวัฒนธรรมได้เผยแพร่สู่สายตาของคนในสังคมแล้ว ประเด็นที่น่าสนใจต่อมาคือ การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์นั้นประสบความสำเร็จหรือไม่

เมื่อพิจารณาด้วยมุมมองของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ภาพยนตร์เรื่อง "บางระจัน" น่าจะประสบความสำเร็จในการสร้างความเป็นจริงทางสังคมมากที่สุด เพราะการประกอบสร้างมีพื้นฐานตามเส้นทางการเดียวกับสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เช่น พระราชพงศาวดาร บทเพลงปลุกใจ แบบเรียน อนุสาวรีย์ เป็นต้น ประกอบกับการสร้างความหมายของวีรบุรุษด้วยภาพลักษณ์ของปुरुชนธรรมดา ยิ่งเป็นการตอกย้ำความหมายของวีรกรรมสามัญชนให้ดูยิ่งใหญ่และน่าเชื่อถือยกย่องมากยิ่งขึ้น มีผลทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้และกระแสนิยมในกลุ่มคนส่วนใหญ่ของสังคม

ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง "2499 อันธพาลครองเมือง" และเรื่อง "นางนาก" อาจไม่ประสบความสำเร็จในการสร้างความเป็นจริงทางสังคมเท่าที่ควร โดยหากพิจารณาผลการวิจัยเฉพาะกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ จะพบว่า มีเพียงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งเท่านั้นที่สอดคล้องกับการสร้างความเป็นจริงของผู้สร้างภาพยนตร์ และยังถ้าเป็นกลุ่มคนที่มีประสบการณ์

ตรงกับความเป็นจริงด้วยแล้ว เช่น กลุ่มผู้ใกล้ชิดกับแดง ไบรเลย์, กลุ่มผู้ที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ จะพบว่า ทุกคนล้วนมีความคิดเห็นเชิงปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งสิ้น อันเป็นการบ่งชี้ได้ว่า ภาพยนตร์ไม่สามารถประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมให้แก่กลุ่มคนที่มีภูมิหลังเกี่ยวข้องกับ "ความเป็นจริง" มาเป็นอย่างดีได้ เว้นแต่ผู้สร้างภาพยนตร์จะประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ให้เหมือนหรือสอดคล้องกับ "ความเป็นจริง" ของกลุ่มคนเหล่านี้ให้มากที่สุดเท่านั้น

รายการอ้างอิง (คัดเลือก)

- กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์หนังสือและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : บริษัท เอดิสันเพรสโปรดักส์ จำกัด, 2544.
- ทรงพล วงษ์คนดี. พัฒนาการของกระแสนิยมภาพยนตร์เรื่องบางระจัน และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดกระแสนิยมในสังคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- พรรณราย ไอสถาภิรัตน์. นางนาก: การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอดนิยม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2543.
- วิชุดา ปานกลาง. การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง "แม่นาคพระโขนง" พ.ศ.2521-2532.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

Bogg, J. M. The art of watching films. 1 st ed. California : The Benjamin
Cummings Publishing, 1978.

Giannetti, L. Understanding movies. 5 th ed. New Jersey : Prentice Hall
Inc, 1990.

Mehring, M. The screenplay : a blend of film form and content. 1 st ed.
Boston : Focal Press, 1990.

Rosenstone, R. A. Vision of the past. London : Harvard University
Press, 1995.

Sillars, M. O. Message meanings and culture : Approaches to
communication criticism. 1st ed. New York : Harper Collins
Publisher, 1991.



พิมพ์ที่โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย [4805-095/500(4)]

โทร. 0-2218-3557, 0-2218-3563, 0-2215-3612

นางศรินทิพย์ นิมิตรมงคล ผู้พิมพ์ผู้โฆษณา กุมภาพันธ์ 2548

<http://www.cuprint.chula.ac.th>