

บทที่ 1

บทนำ



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ถือเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งที่มีทั้งความงามในรูปแบบของการนำเสนอ และมีเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์ ทั้งนี้ด้วยต้นกำเนิดของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นเพื่อต้องการตอบสนองต่อการใช้เวลาว่างจากการทำงานประจำหรือเพื่อใช้เป็นที่พักหนีจากความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วไป ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสื่อมวลชนอย่างหนึ่งที่ถูกกำหนดให้มีบทบาทและหน้าที่ในด้านการสร้างความสนุกสนานและความบันเทิงให้แก่ผู้คนเป็นหลัก ดังนั้นเมื่อพิจารณาถึงความสำคัญและคุณค่าของเรื่องราวในภาพยนตร์ จึงมักพบว่า ภาพยนตร์ได้รับการยอมรับให้เป็นเพียงเหตุการณ์ที่ไม่จริงจังหรือเป็นเรื่องราวสมมุติที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์เท่านั้น

แต่หากเมื่อพิจารณาถึงคุณลักษณะพิเศษที่เป็นข้อได้เปรียบของภาพยนตร์ในด้านเทคนิคของการใช้ภาพและเสียงซึ่งทำให้ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างเหมือนจริง (reality) แล้ว ความสำคัญและคุณค่าของภาพยนตร์กลับไม่ได้ถูกจำกัดเป็นเพียงเหตุการณ์ที่ไม่จริงจังหรือเป็นเรื่องราวสมมุติจากจินตนาการเท่านั้น แต่ภาพยนตร์มีความสำคัญในฐานะเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่มีอยู่จริงไปสู่การรับรู้ของผู้ชมได้ราวกับเป็นเรื่องจริงเลยทีเดียว ทั้งนี้เพราะมักปรากฏอยู่บ่อยครั้งว่าภายหลังจากการออกฉายของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ จะเกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์หรือการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็น “ความเป็นจริง” ที่นำเสนอในภาพยนตร์อยู่เสมอ อันเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นมาทุกยุคทุกสมัย

ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่กล่าวถึงนี้ ได้แก่ กรณีการนำเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” อันเป็นสงครามระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายเรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “December 7 th” ซึ่งออกฉายหลังจากเกิดเหตุการณ์สงครามเพียงปีเดียว ทำให้เกิดกระแสความรักชาติอย่างรุนแรงขึ้นในหมู่คนอเมริกันในยุคนั้น ถัดจากนั้นไม่นานนัก เหตุการณ์

สงคราม “Pearl Harbor” ก็ถูกนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์อีกครั้งในชื่อเรื่อง “From Here to Eternity” โดยเนื้อหาของภาพยนตร์อยู่ที่การเผยให้เห็นถึงการยึดติดอยู่กับลาภ ยศ สรรเสริญของบรรดาทหารหาญทั้งหลาย ซึ่งมีเหตุการณ์สงครามเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เหล่าบรรดาทหารได้รู้จักชีวิตมากขึ้น จากนั้นก็มีเรื่อง “In Harms way” ที่ถ่ายทอดเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” โดยเน้นให้ความสำคัญกับการวางยุทธศาสตร์การรบและจิตวิทยาของสงครามมากกว่าการเสนอภาพเครื่องบินรบหรือเรือรบ ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนี้ เป็นการถ่ายทอดมาจากมุมมองของชาวอเมริกันทั้งสิ้น

ในขณะที่มุมมองของชาวญี่ปุ่นที่มีต่อเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” นั้น ถูกถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์เรื่อง “I bombed Pearl Harbor” โดยออกฉายสู่สาธารณชนอเมริกันในประเทศสหรัฐอเมริกา ด้วยการตัดต่อใหม่ให้เข้ากับสังคมอเมริกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สะท้อนให้เห็นภาพการรบในสงครามที่ญี่ปุ่นเป็นผู้พ่ายแพ้

หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1970 เหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” ก็ได้ถูกนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์อีกครั้ง แต่เป็นในรูปแบบของภาพยนตร์ที่ให้ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์มากที่สุด นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง “Tora! Tora! Tora!” ซึ่งเป็นการร่วมทุนสร้างระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่น โดยแบ่งทีมถ่ายทำภาพยนตร์เป็น 2 ทีมด้วยกัน คือ ทีมญี่ปุ่นและทีมสหรัฐฯ จากนั้นจึงค่อยนำมาตัดต่อเข้าด้วยกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เสนอมุมมองของประเทศที่เป็นคู่กรณีในเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” โดยเป็นมุมมองที่ต่างฝ่ายต่างก็ยอมรับในข้อผิดพลาดของตนและต่างก็ยกเหตุผลและความจำเป็นในการทำสงครามมากล่าวอ้าง

สิ่งที่น่าสนใจของภาพยนตร์ที่กล่าวถึงเหล่านี้ไม่ได้มีอยู่เพียงคำถามที่ว่า ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” ออกมาอย่างไร และมีความถูกต้องหรือมีความสอดคล้องกับข้อเท็จจริงหรือไม่เท่านั้น หากแต่มีประเด็นที่น่าสนใจยิ่งกว่า นั่นคือ ในเหตุการณ์เดียวกันนั้น หากถูกถ่ายทอดออกมาด้วยมุมมองที่แตกต่างกัน เช่น ในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกากับมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น จะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ “ความเป็นจริง” ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไรบ้าง เช่น ผู้ชมที่เป็นชาวอเมริกันกับผู้ชมที่เป็นชาวญี่ปุ่นจะรับรู้เหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” เหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร เป็นต้น ซึ่งคำถามเหล่านี้คือสิ่งที่นักคิดของสำนักปรากฏการณ์นิยมให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง

ในทัศนะของนักคิดแห่งสำนักปรากฏการณ์นิยมมีแนวคิดพื้นฐานเรื่อง “การสร้างความเป็นจริงทางสังคม” (social construction of reality) (อ้างถึงใน สัญญา สัญญาวิวัฒน์ , 2538 : 148) ซึ่งกล่าวไว้ว่า มนุษย์จะเป็นผู้สร้างบริบทหรือสภาพการณ์ขึ้น โดยมีตนเป็นส่วนหนึ่งของสภาพการณ์หรือระเบียบสังคมนั้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มนุษย์เป็นผู้สร้างสังคมขึ้นแล้วกำหนดความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในสังคมนั้นตามที่ตนเห็นสมควร นั่นเท่ากับว่าความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในสังคม วัฒนธรรม รวมทั้ง “ความเป็นจริง” (reality) จึงมิใช่สิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ก่อนแล้ว แต่เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา (construct) ดังนั้น “ความเป็นจริง” ต่าง ๆ จึงสามารถจะถูกหรือความหมายเดิม (deconstruct) หรือสร้างเป็นความหมายใหม่ (reconstruct) ได้อยู่ตลอดเวลา

และหากพิจารณาถึง “ความเป็นจริง” ในโลกนี้ จะเห็นว่ามียู่มากมาย ซึ่งมนุษย์เราไม่สามารถที่จะสัมผัสหรือรับรู้ความเป็นจริงที่มีอยู่มากมายในโลกนี้ได้ด้วยประสบการณ์ตรงในทุก ๆ เรื่อง ดังนั้น มนุษย์จึงต้องสร้าง “โลกแห่งความหมาย” (world of meanings) หรือโลกเชิงสัญลักษณ์ (symbolic world) ขึ้นมา เพื่อที่จะอธิบายหรือให้ความหมายแก่ “ความเป็นจริง” โดยมี “ตัวกลาง” อันได้แก่ สถาบันต่าง ๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ฯลฯ ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความหมาย

ทั้งนี้ “สื่อมวลชน” ก็ถือเป็น “ตัวกลาง” ที่มีความสำคัญสถาบันหนึ่งอันมีบทบาทในการทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกแห่งความหมาย ตัวอย่างเช่น เมื่อเราชมภาพยนตร์เรื่อง Schindler's list เราสามารถรับรู้ได้ถึงเรื่องราวแห่งโศกนาฏกรรมครั้งใหญ่ของชาวยิวในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง โดยที่เราไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์ตรงในเหตุการณ์ครั้งอดีตนี้เลย หรือการชมรายการสารคดีทางโทรทัศน์เกี่ยวกับการบินเขา เราก็สามารถรับรู้และเกิดความเข้าใจได้ว่า การบินเขามิ่ววิธีการอย่างไร ต้องใช้ทักษะใดบ้าง หรือต้องเตรียมอุปกรณ์ใดบ้าง ทั้ง ๆ ที่เราไม่เคยมีประสบการณ์ตรงในการบินเขาเลย เป็นต้น

แต่อย่างไรก็ตาม การรับรู้ “ความเป็นจริง” ของผู้รับสารนั้น ก็เชื่อว่าจะถูกอิทธิพลของสื่อมวลชนครอบงำ (dominate) ให้มีความคิดเห็นเป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการทั้งหมด ดังเช่นแนวคิดของ G.H. Mead นักคิดของทฤษฎีสัมพันธเชิงสัญลักษณ์ (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 254) ที่เชื่อว่า มนุษย์เรานั้นเปรียบเสมือนดักแด้ที่ไม่ได้มีใครเอาตาข่ายมาครอบคลุมตัวเรา แต่ตัวเราเองเป็นคนถักร้อยตาข่ายทางสังคมห่อหุ้มตัวเองต่างหาก นั่นจึงหมายความว่า ในการรับรู้ “ความเป็นจริง” นั้น มนุษย์เราจะรับรู้ความหมายจากโลกแห่งความเป็นจริงด้วยการตีความหมายตามค่านิยมของโลกเชิงสัญลักษณ์ของตนเอง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง

ก็คือ มนุษย์เราไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารแบบ Passive แต่มนุษย์มีลักษณะเป็นผู้รับสารแบบ Active อันเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับทัศนะของ S. Hall นักคิดแห่งสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 46) ที่กล่าวว่า ในขั้นตอนของการรับสารนั้น ความหมายจะถูกผลิตขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง กล่าวคือ สิ่งที่ผู้รับสารกระทำไม่เพียงแต่จะ “อ่านความหมาย” ที่อยู่ในสารของผู้ส่งสารเท่านั้น หากแต่ผู้รับสารจะนำเอา “ตัวเอง” (ผู้รับสาร) เข้าไปสร้างความหมายในสารด้วย ซึ่งหมายความว่าในช่วงเวลาแห่งการถอดรหัส (Decoding) นั้นเป็นช่วงเวลาที่มืออิสระในตัวเองและไม่จำเป็นต้องขึ้นต่อช่วงเวลาแห่งการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้ส่งสารเสมอไป

จากแนวคิดทั้งหมดดังกล่าวข้างต้น เมื่อนำมาอธิบายปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของกรณีเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” ที่ถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ก็จะพบว่า เหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” ก็คือ “ความเป็นจริง” อันหนึ่งของผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำมาประกอบสร้างความหมายตามมุมมองที่ตนเองต้องการ ซึ่งในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ความหมายของเหตุการณ์นี้ก็ย่อมจะแตกต่างไปจากความหมายในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น ขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละคนจะให้นิยามความหมายในการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของตนในลักษณะอย่างไร ซึ่งก็จะมีผลต่อการรับรู้ความหมายของผู้ชมที่เป็นชาวอเมริกันและผู้ชมที่เป็นชาวญี่ปุ่น ในลักษณะที่แตกต่างกันไปด้วยเช่นกัน อันเป็นผลมาจากการที่ชาวอเมริกันและชาวญี่ปุ่นต่างก็มีประสบการณ์กับเหตุการณ์สงคราม “Pearl Harbor” ที่แตกต่างกันนั่นเอง (มีโลกเชิงสัญลักษณ์แตกต่างกัน)

และเมื่อพิจารณาวงการภาพยนตร์ไทยในบ้านเรา ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในลักษณะคล้ายกันนี้ก็ได้อธิบายให้เห็นเช่นกัน กล่าวคือ นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา ภาพยนตร์ไทยได้สร้างปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมให้แก่สังคมไทยอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนหลังจากที่ตกอยู่ในภาวะซบเซามาเป็นเวลานาน ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์หลายเรื่องที่สร้างและออกฉายในยุคนี้ ล้วนประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้และความนิยมจากผู้ชม รวมไปถึงการยอมรับในตลาดภาพยนตร์ต่างประเทศด้วย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง บางกอก แดนเจอร์ส : เพชฌฆาตเงียบ อันตรราย ได้รับรางวัลจากการประกวดภาพยนตร์ในเทศกาลต่าง ๆ มากมาย , เรื่อง สตรีเหล็ก ประสบความสำเร็จในด้านรายได้ทั้งในและนอกประเทศ , เรื่อง ฟ้าทลายใจ ได้รับเชิญไปฉายในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ , เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ได้รับรางวัลชนะเลิศภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมในงาน “Festival International de Film

Independence” ครั้งที่ 19 ประจำปี 1997 ที่ประเทศเบลเยียม , เรื่อง นางนาก ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ในการประกวดภาพยนตร์เอเชียแปซิฟิก ครั้งที่ 44 เป็นต้น

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาภาพยนตร์ไทยที่ประสบความสำเร็จเหล่านี้ พบว่า ส่วนหนึ่งเป็นภาพยนตร์ที่สร้างในแบบย้อนยุค (period film) โดยอาศัยเรื่องราวของบุคคลที่มีตัวตนจริงหรืออาศัยเหตุการณ์จริงในอดีตมากำหนดเค้าโครงเรื่อง (plot) ในการดำเนินเหตุการณ์ของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ในแบบที่เรียกว่า “ภาพยนตร์อิงเรื่องจริง” (Based on true story) ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง , เสือ โจรพันธุ์เสือ , นางนาก , บางระจัน และสุริโยไท เป็นต้น ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจและเป็นประเด็นที่สร้างปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมบางอย่างให้แก่สังคมไทย คือ กระแสวิพากษ์วิจารณ์และข้อโต้แย้งที่เกิดขึ้นภายหลังการออกฉายของภาพยนตร์ โดยเฉพาะประเด็นเรื่อง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ประเด็นวิพากษ์วิจารณ์ต่อภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง จากกลุ่มเพื่อนและคนใกล้ชิดของแดง ไบร่เลย์ โดยแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอประวัติของแดง ไบร่เลย์ไม่สอดคล้องกับข้อเท็จจริง

“ในหนังมีปืน มียิงกันทั้งเรื่องเลย แดงไม่เคยมีปืนสักกระบอกเลย แดงไม่เคยคุมบารหรือคุมบ่อนที่ไหนเลย แดงเขาก็เหมือนวัยรุ่นทั่วไป แล้วพวกเราไม่ใช่อันธพาลอย่างที่เห็นในหนังด้วย” (วัลภา ณ สงขลา , สัมภาษณ์ , 6 เมษายน 2545)

“ผมเมินกับ 2499 อันธพาลครองเมือง ตั้งแต่เริ่มแจกข่าว แจกรูปไปลงในหน้าบ้านถึงนสพ.รายวันต่างๆ ที่เมินก็เพราะมันไม่ใช่ ไม่ถูกต้องเลย ทั้งเสื้อผ้า เครื่องแต่งตัว ทรงผม ซึ่งทีมงานสร้างอ้างว่าหาข้อมูลมาเป็นปี ๆ นั้น ผมว่าคงเปลืองเทียนเยอะเลย” (จุลศักดิ์ อมรเวช , 2540 : 13)

หรือภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ที่สร้างจากตำนานเล่าขานเรื่อง “ผีแม่นาคพรดาโขง” ซึ่งเป็นตำนานที่อยู่ในการรับรู้ของคนในสังคมไทยมาเป็นเวลาช้านาน แม้ว่าจะจะเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความชื่นชมจากผู้ชมภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่ว่าสามารถสร้างภาพบรรยากาศของยุคสมัยรัชกาลที่ 4 ได้อย่างสวยงามและมีความเหมือนจริง แต่ในอีกด้านหนึ่งนั้น ก็มีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ว่า ภาพของนางนากที่ปรากฏในภาพยนตร์ “ไม่เหมือน” กับภาพของแม่นาคที่เคยรับรู้มา เนื่องจากนางนากไม่มีความดูร้ายหรือความน่ากลัวในแบบของภาพยนตร์แนวผี ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ “ผีแม่นาค” ที่คนส่วนใหญ่รับรู้กันโดยทั่วไป

ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน แม้จะไม่ได้สร้างกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในประเด็นเรื่อง “เหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง” แต่การประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นมนุษย์ปฤชนธรรมดา” ให้แก่ “วีรบุรุษบางระจัน” ตามมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ ก็มีผลทำให้การรับรู้ภาพของวีรบุรุษบางระจันมีความแตกต่างไปจากความหมายเดิมที่ปรากฏอยู่ในบทเพลงปลุกใจหรือในแบบเรียนที่เคยได้รับรู้กันมาในอดีต

ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์ไทยเหล่านี้ เป็นปรากฏการณ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม นั่นคือ “ความเป็นจริง” ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้น เป็นสิ่งที่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นด้วยมุมมองของปัจเจกผู้สร้างภาพยนตร์ ในขณะที่การรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ของปัจเจกผู้รับสารนั้น เป็นการตีความหมายตามโลกเชิงสัญลักษณ์ของตน ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นจึงเป็นที่มาของงานวิจัยในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์ ว่ามีวิธีการประกอบสร้างอย่างไร และความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ตามการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั้นมีลักษณะอย่างไร รวมทั้งศึกษาถึงการรับรู้ความหมายของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมที่มี “โลกแห่งความหมาย” หรือ “โลกเชิงสัญลักษณ์” ที่แตกต่างกัน ว่า จะมีผลทำให้การรับรู้ความหมาย “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์มีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

ปัญหานำวิจัย

1. กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริงของผู้สร้างภาพยนตร์มีวิธีการอย่างไร
2. ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์ มีลักษณะอย่างไร
3. ผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม มีการรับรู้ “ความเป็นจริง” จากภาพยนตร์อิงเรื่องจริงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริงของผู้สร้างภาพยนตร์
2. เพื่อวิเคราะห์ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์
3. เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ

ข้อสันนิษฐานการวิจัย

1. ผู้สร้างภาพยนตร์ประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ด้วยการร้อยความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่โดยอาศัยองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์
2. ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์ มีความแตกต่างจากความหมายเดิมที่อยู่ในการรับรู้ของคนในสังคม
3. ผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมซึ่งมีโลกเชิงสัญลักษณ์แตกต่างกัน จะมีการรับรู้ “ความเป็นจริง” จากภาพยนตร์อิงเรื่องจริงแตกต่างกัน

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปรากฏการณ์การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยจะทำการศึกษาภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องจริงทั้งที่เป็นเหตุการณ์จริงตามประวัติศาสตร์และเหตุการณ์จริงตามตำนาน ที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2540 – 2543 อันเป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ไทยเกิดปรากฏการณ์สร้างภาพยนตร์อิงเรื่องจริงและมีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ถึงความเป็นจริงของเนื้อหาภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขต

ของภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษาว่า เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชม และมีรายได้เกิน 50 ล้านบาทขึ้นไป ซึ่งพบว่า มีภาพยนตร์อยู่ในขอบเขตที่จะศึกษาอยู่ 3 เรื่อง ได้แก่

ตารางที่ 1 แสดงรายชื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริงที่อยู่ในขอบเขตของการศึกษา

ชื่อเรื่อง	ปีที่ฉาย	รายได้โดยประมาณ (ล้านบาท)	หมายเหตุ
บางระจัน	2543	152	-รางวัลตุ๊กตาทองพระสุรัสวดี ครั้งที่ 24 พ.ศ.2543 ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม(ทำรายได้สูงสุดในกรุงเทพฯ)
นางนาก	2542	150	-รางวัลตุ๊กตาทองพระสุรัสวดี ครั้งที่ 23 พ.ศ.2542 ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม(ทำรายได้สูงสุดในกรุงเทพฯ)
2499 อินทพาล ครองเมือง	2540	75	-รางวัลตุ๊กตาทองพระสุรัสวดี ครั้งที่ 21 พ.ศ.2540 ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม(ทำรายได้สูงสุดในกรุงเทพฯ)

(ที่มา : www.landofsmilemovie.com , www.knangthai.com)

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ “ความเป็นจริง” หมายถึง การประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความหมายตามความต้องการของตนเอง โดยคัดเลือก “ความเป็นจริง” บางอย่างมานำเสนอ และอาศัยองค์ประกอบการเล่าเรื่องและกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ อันได้แก่ โครงเรื่อง ปมความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง การใช้เทคนิคด้านภาพ และการใช้เทคนิคด้านเสียง

ภาพยนตร์อิงเรื่องจริง (based – on - true story films) หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยอาศัยเค้าโครงเรื่อง (Plot) ที่เป็นเรื่องราวของบุคคลที่มีตัวตนจริงหรือเรื่องราวที่เป็นเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ที่เป็นตำนานมาใช้เป็นเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ ในที่นี้หมายถึง ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อินทพาลครองเมือง เรื่อง นางนาก และเรื่องบางระจัน

การรับรู้ความหมาย (Perception) หมายถึง การอธิบาย การตีความ หรือ การแสดงความคิดเห็นกับ “ความเป็นจริง” ที่ได้เห็น ได้ยิน ได้ฟัง หรือได้สัมผัส โดยอาศัยการอ้างอิงจากความรู้หรือประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์ผ่านสถาบันทางสังคมที่แต่ละบุคคลเกี่ยวข้อง เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา สื่อมวลชน ฯลฯ ซึ่งเป็นแหล่งประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” ต่าง ๆ ให้แก่ปัจเจกบุคคล

ผู้รับสาร (Audience) หมายถึง ปัจเจกบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับสถาบันต่าง ๆ ในสังคม มีลักษณะเป็นผู้รับสารแบบ Active ในที่นี้หมายถึง ปัจเจกบุคคลจากกลุ่มผู้รับสารที่มีโลกเชิงสัญลักษณ์แตกต่างกัน ได้แก่ ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Direct experience) และผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อ (Mass – mediated experience)

การเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงภาพหรือรูปสัญลักษณ์ (Icon) ของสัญลักษณ์ใดสัญลักษณ์หนึ่ง เพื่อหรือสร้างความหมายใหม่ให้แก่สัญลักษณ์นั้น โดยที่ตัวสัญลักษณ์ยังเป็นตัวเดิม เช่น การเปลี่ยนภาพของนางนากจากผู้หญิงผอมยาวมาเป็นผมหัน เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมเกี่ยวกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจในกระบวนการประกอบสร้างของสื่อภาพยนตร์ อันจะนำไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์ในลักษณะเดียวกันของสื่อมวลชนแขนงอื่นได้ต่อไป
2. ผู้สร้างภาพยนตร์ อาจใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์อิงเรื่องจริง เพื่อการสร้างสรรค์สังคมต่อไป
3. เป็นการเพิ่มพูนข้อมูลความรู้เกี่ยวกับสื่อมวลชนให้แก่ผู้สนใจ ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป