บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีเน้นที่ตัวสาร

เป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า ตัวสารเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการสื่อสาร การทำความเข้าใจตัวสารจึงเป็นเรื่องสำคัญ ซึ่งความเข้าใจนี้จะต้องครอบคลุมไปถึงลักษณะโครงสร้างภายในของตัวสาร วิธีการที่ทำให้เกิดความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่างตัวสารกับวัฒนธรรมในลักษณะที่เป็นองค์รวม การทำความเข้าใจถึงการที่ตัวสารถูกกอดรหัส การศึกษาถึงตัวเนื้อหาหรือที่เรียกว่า "ตัวบท" (text) ซึ่งเป็นสิ่งที่คงที่ เปิดเผยต่อสาธารณะ ดังนั้นถ้านำเอาตัวเนื้อหาหรือ "ตัวบท" มาวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้วเราก็อาจจะหาข้อสรุปเกี่ยวกับรากของวัฒนธรรมความหมายของเนื้อหา จุดมุ่งหมายของเนื้อหาได้

จุดเริ่มต้นของการศึกษาสื่อมวลชน โดยเน้นที่ตัวเนื้อหา หรือตัวบทที่สื่อมวลชนได้ผลิตขึ้นมานั้น เป็นเรื่องที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน อันประกอบด้วยการศึกษาตัวเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของภาษา และสัญญะวิทยา (Semiology) งานส่วนใหญ่ของการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาเป็นของ Barthes (1972) และของ Eco (1977) ฐานของตัวทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาอยู่ที่ว่า "การเข้ารหัส" ถูกกำหนด หรือมีข้อจำกัดโดยโครงสร้างภายในของวัฒนธรรมดั้งเดิม (รากเดิมของวัฒนธรรม) ดังนั้นตัวเนื้อหาหรือตัวบทที่เลือกมาศึกษา จึงเป็นการเปิดโอกาสให้นำมาตีความได้ ดังนั้น เราจึงสามารถเข้าใจความหมาย หากเรารู้กฎเกณฑ์ทางด้านภาษา และมีความคุ้นเคยอย่างดีกับวัฒนธรรม ลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีเหล่านี้ก็คือ ประการแรกความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชนไม่จำเป็นจะต้องเป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้สร้างสาร หรือเป็นความหมายเดียวกันกับที่ผู้รับสารมีอยู่ แต่

ความหมายที่เราตีความนั้นเราถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติเกิดขึ้นมาจากหลักตรรกะของระบบสัญญลักษณ์ซึ่งใช้ในการ "เข้ารหัส" ประการที่สอง แนวการศึกษานี้ไม่ได้เน้นเฉพาะความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว หรือความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเหล่านั้น แต่ยังให้ความสนใจต่อความหมายที่แอบแฝง หรือความหมายเชิงนัยยะ ซึ่งผู้สร้างสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็ตาม ประการที่สาม แนวทางการศึกษานี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะการวิเคราะห์ภาษาเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงรูปภาพ เสียง ท่าทาง หรือเครื่องไม้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายด้วย[1] เช่น เราจะเห็น "รหัส" กำกับความเป็นพระเอก นางเอก ผู้ร้าย ของภาพยนตร์ไทยเอาไว้อย่างชัดเจนเลย และในการศึกษานี้ก็หมายรวมถึงรหัสที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยยอดนิยม ประเภทวัยรุ่นด้วยนั่นเอง

<u>การวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดของสำนักโครงสร้างนิยม และสัญญะวิทยา</u>
(Structuralism and Semiology)

"โครงสร้างนิยม" นั้น เกิดมาจากการพัฒนางานด้านภาษาศาสตร์ ของ De Saussure (1951) และต่อมาได้ขยายรวมเอาหลักการบางอย่างจากสาขาวิชามนุษย์วิทยาโครงสร้างนิยมเข้าไปด้วยในภายหลัง โครงสร้างนิยมสนใจถึงระบบสัญญะ (Sign) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งได้ตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (mark) ถึงสิ่งอีกสิ่งหนึ่งที่ได้ปรากฏอยู่ในสัญญะนั้น เช่น เวลาเราเขียนอักษรคำว่า "ม้า" โดยที่เราหมายถึง "ตัวม้าจริง ๆ" ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียนคำว่า

---

[1]กาญจนา แก้วเทพ และศิริชัย ศิริกายะ, <u>ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน</u> (กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531), หน้า 84.

"ม้า") นี่เรียกว่า "ตัวหมาย" (Signifier) ส่วนตัวม้าจริง ๆ นั้น เรียกว่า "ตัวหมายถึง" (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า "การสร้างความหมาย" (Signification) ประการที่สอง ในการให้ความสนใจกับระบบสัญญะนั้น โครงสร้างนิยมไม่ได้สนใจแต่เฉพาะระบบตัวสัญญะเองเท่านั้น หากแต่ดูจะให้ความสนใจที่จะเลือกตัวบทและความหมายของตัวบทในแต่ละวัฒนธรรมมากยิ่งกว่าเสียอีก

การที่บรรดาสัญญะแต่ละตัวล้วนแต่เกิดมีความหมายเฉพาะตัวขึ้นมาได้ก็เนื่องมาจากสัญญะแต่ละตัวนั้นต่างก็มีความผิดแผกแตกต่าง (ความแตกต่างนี้เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบไม่ใช่โดยบังเอิญ) การเกิดขึ้นของความหมายทั้งหลายนี้ล้วนถูกควบคุมจากรหัสทางภาษาศาสตร์ หรือรหัสของระบบสัญญะ และจากค่านิยมที่กำหนดมาจากกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ของระบบสัญญะนั่นเอง

ระบบสัญญะทำการควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อน อย่างแฝงเร้น และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม ความหมายที่กล่าวถึงนี้ มีทั้ง 2 ระดับ คือ ระดับความหมายโดยอรรถ (Denotative) ซึ่งเป็นความหมายตรง และความหมายโดยนัย (Connotative) ซึ่งหมายถึง กลุ่มของความหมายที่โยงมาเชื่อมเข้าด้วยกันและภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นในความคิดของแต่ละบุคคล จากการที่ถูกกระตุ้นและแสดงออกโดยการใช้ และการนำเอาสัญญะมาผสมกันเป็นแบบต่าง ๆ เช่น ในกรณีของตำนานปรัมปรา (myth) ซึ่งตำนานปรัมปราเป็นระบบความคิดที่มีอยู่ในสังคมดั้งเดิม และเป็นเรื่องราวที่บรรจุไปด้วยค่านิยมนานาชนิดที่มาจากวัฒนธรรมนั่นเอง[2] ดังนั้น เวลาที่เราฟังเรื่องเล่าของนิทานเหล่านี้ เราจะไม่ทราบความหมาย ไม่รู้จักค่านิยมที่มีอยู่ในสัญญลักษณ์นี้ เพราะเราไม่ได้มีชีวิต

---

[2] เรื่องเดียวกัน, หน้า 185.

อยู่ในสังคม และวัฒนธรรมเดียวกับที่ตำนานเรื่องเล่านี้ถือกำเนิดมาเราย่อมไม่อาจจะเข้าถึงความหมายที่นิทานเรื่องนี้ต้องการสื่อสารได้

จะเห็นได้ว่า การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น ก็สามารถนำเอาวิธีการข้างต้นนี้มาใช้ได้เช่นกัน ทั้งนี้เพราะเนื้อหาของภาพยนตร์ประกอบด้วย "ตัวบท" จำนวนมากมาย ตัวบทเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้วมีลักษณะมาจากมาตรฐานเดียวกันซ้ำไปซ้ำมา และถูกประกอบขึ้นมาตามกฎเกณฑ์ และระบบรหัสที่มีแบบฉบับได้แน่นอนในตัวเอง บ่อยครั้งที่ตัวบทเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาจากเรื่องราวที่ประชาชนคุ้นเคยกันอยู่ หรืออาจจะเป็นนิทานปรัมปราที่มีบางอย่างแฝงเร้นอยู่เบื้องหลัง หรือสร้างจากภาพลักษณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมของทั้งฝ่ายผู้สร้าง และผู้รับตัวบทอันนั้น การประยุกต์เอาสัญญะวิทยามาใช้ในการวิเคราะห์ จะช่วยทำให้การค้นหาความหมายของตัวบทให้เปิดกว้างยิ่งขึ้น ซึ่งเราน่าจะมองในลักษณะของภาพรวมทั้งหมด ดีกว่าที่จะดูกันทีละส่วน เช่น ถ้าเราถือเอาแบบฉบับของนางเอกภาพยนตร์ไทยเป็น 1 หน่วย องค์ประกอบย่อยก็อาจจะได้แก่คุณสมบัติ "ชน แก่นแสนดี ขึ้งอน ยากจน แต่สวย" เป็นต้น และ De Saussure ก็ได้ให้ความสำคัญกับการวางลำดับที่ขององค์ประกอบย่อยด้วย เช่น ในภาพยนตร์ผีแบบไทย ๆ องค์ประกอบย่อยที่ขาดไม่ได้คือ เวลากลางคืน เสียงสุนัขหอน ใบไม้ไหว ฯลฯ การวางลำดับที่จะสลับกันไม่ได้ ภาพยนตร์ผีเรื่องหนึ่ง ๆ จะไม่มีความหมายเลย หากปล่อยตัวผีออกมาก่อนจนหลอกคนไปแล้ว ถึงจะมีเสียงสุนัขหอนติดตามมา เป็นต้น[3]

---

[3]กาญจนา แก้วเทพ, "การนำวิธีวิเคราะห์แบบโครงสร้างนิยมมาใช้ในการศึกษาเรื่องการสื่อสาร," นิเทศศาสตร์ 9 (2530-2531) : 1-15.

นอกเหนือจากการนำแนวคิดของวิชาสัญญะวิทยาข้างต้นมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวบทของเนื้อหาสื่อมวลชนได้แล้ว Barthes ยังได้กล่าวถึงแนวความคิดของ Saussure ในเรื่องของภาษา/วาทะ (Language/Speech) ซึ่งอาจจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทได้อีกด้วย กล่าวคือ ภาษาก็คือตัวภาษาที่แท้จริงซึ่งบราศจาก "วาทะ" คือภาษานั้นเป็นสถาบันทางสังคม และระบบของค่านิยมอย่างหนึ่ง และเนื่องจาก "ภาษา" เป็นระบบของค่านิยมตามที่ตกลงกัน ซึ่งจะพิจารณาในลักษณะของส่วนรวม คือถือว่าภาษานั้นเป็นสถาบันหนึ่งและเป็นผลผลิตของสังคม ดังนั้นจึงไม่อาจมีการดัดแปลงตามที่ปัจเจกบุคคลต้องการได้ ส่วน "วาทะ" (Speech) หรือภาษาฝรั่งเศสตามที่ Saussure ใช้ว่า "parole" ก็คือสิ่งที่ตรงกันข้ามกับ "ภาษา" (ซึ่งเป็นทั้งระบบและสถาบัน) โดยที่ "วาทะ" นั้นเป็นส่วนสำคัญที่แต่ละบุคคลจะเลือกสรรและพิจารณา หรือเป็นลักษณะส่วนตัวของแต่ละบุคคลที่คน ๆ หนึ่งนำเอาภาษามาใช้ ในการที่จะใช้รหัสของภาษาเพื่อที่จะแสดงความคิดและความรู้สึกของตัวเขาออกมา ซึ่งนอกจากการใช้ถ้อยคำแล้วยังหมายถึงการสร้างเสียง (phonation) ต่าง ๆ ด้วย รวมแล้วอาจเรียกได้ว่าเป็น "ลีลา" หรือ "สร้อย" ของบุคคลผู้ใช้นั่นเอง ซึ่งแต่ละคนก็ย่อมมีลักษณะเฉพาะของตนเอง จึงทำให้ "วาทะ" นี้แตกต่างจาก "ภาษา" ในความหมายโดยทั่วไป เช่น ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแต่ละคนย่อมมีลักษณะแบบ parole ที่บอกให้ผู้ชมทราบว่านี่เป็นภาพยนตร์ไทยตามแบบฉบับของผู้สร้างคนนั้น แต่ถึงอย่างไรก็ต้องมี language คือมีหลักเกณฑ์ข้อตกลงบางอย่างที่มีโครงสร้างแน่นอนที่บ่งบอกความหมายว่า "นี่คือภาพยนตร์ไทย" นั่นเอง

ในเรื่องของการนำสัญญะวิทยาเข้ามาใช้ในการศึกษาสื่อมวลชนนั้นนับว่าเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นทุกทีในวงวิชาการด้านสื่อมวลชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของความหมายที่จะทำความเข้าใจว่า ผู้รับนั้นสามารถเข้าใจความหมายของตัวบทที่ถูกส่งผ่านมาทางสื่อได้อย่างไร

<u>ทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์</u> (Symbolic Interactionism)

ทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic interactionism) ทฤษฎีนี้เริ่มด้วยความคิดเรื่องการกระทำระหว่างกัน (interaction) และสัญลักษณ์ (symbol) ซึ่งเป็นหัวใจ แล้วจึงขยายวงออกไปถึงมนุษย์แต่ละคน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคม และสภาพของสังคมมนุษย์[4] มองในแง่นี้ ทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์ ช่วยทำให้ความรู้เกี่ยวกับสังคมมนุษย์สมบูรณ์ขึ้น ทฤษฎีนี้เข้ามาช่วยให้ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์

ในการกระทำระหว่างกันทางสังคม จะต้องมีการใช้สัญลักษณ์ด้วย ดังนั้นการกระทำระหว่างกันทางสังคมจึงต้องเป็นการกระทำระหว่างกันทางสัญลักษณ์ (Symbolic interaction) และการกระทำระหว่างกันทางสัญลักษณ์ มีการถ่ายทอดความคิดกันด้วยการกระทำระหว่างกันทางสัญลักษณ์ คือ มนุษย์คิดว่ามนุษย์คนอื่นเป็นอย่างไร สังคมหล่อหลอม (Shape) มนุษย์แต่ละคนอย่างไร หรือมนุษย์ผู้เป็นสมาชิกของสังคมทั้งหลายสร้างสรรค์สังคมขึ้นมาอย่างไร บำรุงรักษาสังคมไว้ได้อย่างไร หรือเปลี่ยนแปลงสังคมไปอย่างไร

ในทำนองเดียวกัน ภาพยนตร์จะแสดงเนื้อหาที่เป็นสัญลักษณ์ต่อผู้ชม ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาของภาพยนตร์กับพฤติกรรมของมนุษย์ การที่เข้าใจธรรมชาติ และผลของผลกระทบของภาพยนตร์ต่อวัฒนธรรมของมนุษย์ มันแสดงออกโดยความสัมพันธ์พื้นฐานระหว่างภาพยนตร์กับชีวิตมนุษย์

---

[4]สัญญา สัญญาวิวัฒน์, <u>ทฤษฎีสังคมวิทยาเนื้อหาและแนวการใช้เบื้องต้น</u> (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529), หน้า 163.

มีด (mead) นักปรัชญาของอเมริกัน แต่มีชื่อเสียงทางสังคมวิทยา เป็นผู้วางรากฐานทฤษฎีแม่บท การกระทำระหว่างกันทางสัญลักษณ์นี้ เนื้อหาสาระความคิดของเขาได้จากหนังสือ Mind, Self and Society (1943)

ความคิดภูมิหลังมีว่า สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุหรือไม่ใช่วัตถุ เช่น ความคิดความรู้ต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่ต้องมีการสะสมความรู้มาก่อนล่วงหน้าทั้งสิ้น ความคิดของมีดเกี่ยวกับการกระทำระหว่างกัน ก็ไม่ต่างกับสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ มีด เชื่อว่าสังคมเป็นปรากฏการณ์ที่สร้างสรรค์ขึ้น จากการปรับตัวระหว่างการกระทำระหว่างกันของมนุษย์ ดังนั้น สังคมจึงอาจถูกสร้างขึ้นใหม่ เปลี่ยนแปลงไปตามจิตและอัตตาจะเห็นควร สังคมไม่เพียงแต่มันจะเปลี่ยนแปลงอยู่เรื่อยเท่านั้น แต่ทำนายล่วงหน้าไม่ได้ด้วย แม้คนที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้นเอง สำหรับมีด สังคมคือแบบแผนที่ประสานสอดคล้องกันของกิจการที่มนุษย์ก่อขึ้นซึ่งดำรงรักษาไว้ เปลี่ยนแปลงไปตามการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์ระหว่างบุคคลหรือในแต่ละคนทั้งการบำรุงรักษา และการเปลี่ยนแปลงของสังคมกระทำผ่านกระบวนการของจิตและอัตตา มีดเพียงแต่เน้นว่าสังคมกล่อมเกลาทำให้จิตและอัตตามีผลต่อสังคมอย่างไร

เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์ เพราะต่างก็มีความคล้ายคลึงกันระหว่างแนวคิดและสมมติฐานทางจิตวิทยา ภาพยนตร์เข้าใจสภาพทางจิตวิทยา ในลักษณะเดียวกันกับการที่จิตวิเคราะห์เข้าใจความฝัน ทั้งความหมายตรงและความหมายโดยนัย และทั้งสองอย่างนี้มีสมมติฐานบทบาท และเป็นเครื่องหมายของสัญลักษณ์[5]

---

[5] McQuiail Dennis, Sociology of Mass Communication, p.129.

การวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น

ในการศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่นนั้น ใช้แนวการวิเคราะห์เชิงสัญญะวิทยา (Semiology Analysis) เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์เพื่อทราบและเข้าใจว่าภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่นนำเสนอลักษณะร่วมกันของวัยรุ่น โดยการแสดงออกทางวัฒนธรรมย่อยอย่างไร และอะไรคือสิ่งที่อยู่เบื้องหลังวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้น

ในการวิเคราะห์นั้นจะใช้เกณฑ์ว่า "ตัวบท" หรือ "เนื้อหา" ของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่นที่ปรากฏเป็นตัวหมาย (Signifier) ส่วนความหมายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องจาก "ตัวบท" เหล่านี้เป็นตัวหมายถึง (Signified) หรือ Concept ของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

เกณฑ์ในการวิเคราะห์ของ De Saussure นั้นได้กล่าวถึง "SYNCHRONIC" และ "DIACHRONIC" ซึ่ง "SYNCHRONIC" เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของสัญญะต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตัวบท ศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งที่มีอยู่ และพิจารณารูปแบบของสิ่งที่เป็นคู่ตรงกันข้ามซึ่งแฝงอยู่ในตัวบท ซึ่งเรียกว่า การหา PARADIGMATIC STRUCTURE ส่วน "DIACHRONIC" จะเน้นที่การเชื่อมโยงของเหตุการณ์ การลำดับเรื่อง ซึ่งเรียกว่าการหา SYNTAGMATIC STRUCTURE[6]

Claude Levi-Strauss[7] กล่าวว่า การวิเคราะห์ตัวบทแบบ SYNTAGMATIC STRUCTURE จะให้ความหมายโดยอรรถ (manifest meaning) ซึ่งจะพิจารณาถึงชุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การวิเคราะห์แบบ

---

[6] Arthur Asa Berger, MEDIA ANALYSIS TECHNIQUES, SEMIOLOGICAL ANALYSIS, P.23.

[7] Ibid.,p32.

SYNTAGMATIC STRUCTURE นั้น องค์ประกอบย่อยและการจัดลำดับขององค์ประกอบย่อยต่างก็มีความสำคัญ ส่วนการวิเคราะห์ตัวบทแบบ PARADIGMATIC STRUCTURE จะให้ความหมายโดยนัย (latent meaning) ซึ่งหมายรวมถึงบริบทที่เกี่ยวข้องและความหมายที่แฝงอยู่ในรูปแบบของการแบ่งคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นคู่ตรงกันข้าม (binary opposition) ซึ่งต้องระวังความคาดเคลื่อน ประการแรกต้องแน่ใจว่าได้เลือกสิ่งที่เป็นคู่ตรงกันข้ามที่ถูกต้อง (เช่น "จน" ตรงข้ามกับ "รวย" แต่คำว่า "จน" นั้น อาจจะใช้คำว่า "ไม่รวย" แทนได้) ประการที่สองต้องแน่ใจว่าสิ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามนั้นมีความเชื่อมโยงกับลักษณะของเหตุการณ์ในตัวบท

สัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์

ในที่นี้ประเภทต่าง ๆ ของ shot จะทำหน้าที่เป็นตัวหมาย (Signifiers) ลักษณะของภาพ ตัวหมายถึง (Signified)[8]

ตัวหมาย (Signifier) shot	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง (Signified) การสื่อความหมาย
close-up	เฉพาะใบหน้า	สื่อความหมายถึงความใกล้ชิดสนิทสนม
medium shot	เกือบเต็มตัว	สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
long shot	แสดงให้เห็นถึงลักษณะของตัวละคร	สื่อความหมายถึงลักษณะรวม ๆ โดยทั่วไป
full shot	ภาพเต็มตัว	แสดงความสัมพันธ์กับสังคม

[8] Ibid., p.38.

เทคนิคต่าง ๆ ทางด้านภาพ

ตัวหมาย (Signifier) shot	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง (Signified) การสื่อความหมาย
tilt down	กล้องแทนสายตาจากที่สูง	สื่อความหมายถึงการมีอำนาจ
tilt up	กล้องแทนสายตาจากที่ต่ำ	สื่อความหมายถึงความอ่อนแอความต่ำต้อย
zoom in	กล้องเคลื่อนเข้า	เพื่อสื่อความหมายในการเน้นถึงบางสิ่งบางอย่าง, การสำรวจ
fade in	ภาพค่อย ๆ ปรากฏขึ้นจากจอว่าง ๆ	สื่อความหมายถึงการเริ่มต้น
fade out	ภาพเลือนออกจนเป็นจอว่าง ๆ	สื่อความหมายถึงการสิ้นสุด
cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง	สื่อความหมายถึงการเปลี่ยนจากเหตุการณ์หนึ่งไปอีกเหตุการณ์หนึ่งเพื่อความเข้าใจ
wipe	ภาพค่อย ๆ เปลี่ยนไปจากฉากเดิม	สื่อความหมายถึงการสรุป

ในการวิเคราะห์จะต้องมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใช้ในการพิจารณาด้วย เช่น การจัดแสง และดนตรีประกอบ เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์

การแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ เป็นงานที่ยุ่งยากทีเดียว อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ได้ถูกจัดไว้เป็นประเภทต่าง ๆ ดังที่ วิลเลียม ไบเออร์ (William Bayer) และกลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ของอเมริกา และอังกฤษ ได้แบ่งภาพยนตร์ไว้ 12 ประเภท คือ[9]

1. ภาพยนตร์คาวบอย (Western)

องค์ประกอบของภาพยนตร์คาวบอยหรือภาพยนตร์ลูกทุ่งตะวันตก มักจะเป็นถนนสายใหญ่ผ่านกลางเมือง สุสาน (ซึ่งส่วนมากเรียกว่า Boot hill) บาร์ ร้านขายของสารพัดชนิด คอกม้า ธนาคาร สถานีรถไฟ และที่ทำการนายอำเภอ ส่วนใหญ่ภาพยนตร์จะใช้ฉากแถบตะวันตกเฉียงใต้ของอเมริกา แต่ที่แปลกก็คือความเคยชินเหล่านี้ไม่เคยสร้างความรู้สึกซ้ำซากน่าเบื่อหน่ายแก่คนดูเลยแม้แต่น้อย แม้กระทั่งตัวละครที่จะต้องมีนายอำเภอ หมอ ผู้หญิงบาร์ พนักงานโทรเลข คนประจำบาร์ และชายแปลกหน้าผู้ผ่านเข้ามาในเมืองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่าเขาคือมือปืนที่ไวที่สุดในโลก มือปืนรับจ้าง เจ้าของไร่ นักการพนัน ฝ่ายผู้ร้าย กลุ่มอาสาสมัครตามจับโจรปล้นธนาคาร ผู้งคนบ้าคลั่งที่คิดแต่จะใช้ศาลเตี้ย กองทหารม้าที่มักจะช่วยต่อสู้กับอินเดียแดงได้อย่างทันเวลาพอดี การต้อนวัว และการดวลปืนเพื่อพิสูจน์ความยิ่งใหญ่ ภาพยนตร์คาวบอยมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างกฎหมายกับการตั้งหลักแหล่งของอารยธรรม หรือระหว่างความป่าเถื่อนของมนุษย์กับสภาพแวดล้อม พระเอกของภาพยนตร์

---

[9]กิตติศักดิ์ สุวรรณโภคิน, ภาพยนตร์คลาสสิค (กรุงเทพ-มหานคร :โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ), หน้า 5.

คาวบอยมักจะเป็นผู้ที่อยู่โดดเดี่ยว และจริงจังต่อชีวิต ถ้าเขาจะรักผู้หญิงสักคน ผู้หญิงคนที่เขารักก็มักจะไม่เข้าใจเขา และเธอก็จะเกลียดการผจญภัย ส่วนผู้หญิงที่เข้าใจพระเอกมักจะเป็นผู้หญิงหากิน หรือผู้หญิงที่ทำงานในบาร์ ซึ่งเธอจะมีลักษณะกึ่ง ๆ ผู้ชาย อิสระ และไม่มีใครเป็นเจ้าของเธอ[10]

ภาพยนตร์คาวบอยเป็นการสนองความต้องการด้านความรุนแรงในตัวของผู้ชมโดยที่จะไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ทางจิตใจ บางคนเชื่อว่าเป็นเพราะภาพยนตร์คาวบอยแสดงถึงการก่อสร้างตัวของประเทศอเมริกาในช่วงเวลาที่ผ่านมาไม่นานนักและสามารถกลายเป็นประเทศที่ยิ่งใหญ่ได้ในชั่วเวลาอันสั้น

2. <u>ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น</u> (Intrigue & Suspense)

ภาพยนตร์ประเภทลึกลับตื่นเต้นหรือจะเรียกว่าภาพยนตร์อาชญากรรมครอบคลุมไปถึงภาพยนตร์ประเภทแก๊งสเตอร์ นักสืบ สายลับ และภาพยนตร์จารกรรมต่าง ๆ ที่อาศัยความลึกลับ เงื่อนงำ ความตื่นเต้นโลดโผนเป็นหลักใหญ่ ลักษณะสำคัญของภาพยนตร์ประเภทนี้อาจจะแบ่งเป็นส่วน ๆ ได้ 4 ข้อ คือ

1) จะต้องเป็นภาพยนตร์ที่ให้ความบันเทิง คำว่า "ความบันเทิง" นี้หมายถึงความรู้สึกสนุกไปกับเรื่อง ต้องควบคุมความรู้สึกสนใจของคนดูเอาไว้ให้ได้ตลอดเวลา จนไม่ยอมละสายตาจากจอ ไม่จำเป็นที่จะต้องมีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงออกในด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องชีวิตหรือสังคม แต่จุดสำคัญที่สุดก็คือ "ความบันเทิง"

---

[10] DAVID DENBY, <u>A WAKE IN THE DARK</u>, An Anthology of film Critism 1915 to the present, p.250.

2) เนื้อหาและการเดินเรื่อง จะต้องมีความซับซ้อนซ่อนเงื่อนกันอยู่หลายชั้นหลายเชิง หลอกล่อคนดูให้ไขว้เขว มีการหักมุมโดยไม่มีใครคาดคิดมาก่อนตัวละครแต่ละตัวจะดูไม่ออกเลยว่าเป็นฝ่ายไหน หรืออาจจะอยู่พร้อมกันทีเดียวหลาย ๆ ฝ่ายได้ บางทีก็ซับซ้อนเสียจนเนื้อหาส่วนย่อย และสาเหตุในการกระทำบางอย่างคลุมเครือ จุดสำคัญอยู่ที่จะต้องให้มีความซับซ้อนซ่อนเงื่อน

3) ภาพที่ปรากฏบนจอมีความสำคัญมาก จะต้องมีจุดที่เรียกความสนใจจากคนดูอยู่ได้ตลอดเวลา ทุกภาพจะต้องช่วยให้เนื้อเรื่องหรือการสร้างบุคลิกของตัวละครเดินไปข้างหน้า ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง ไม่ใช่เพื่อศิลปะ และสิ่งที่ขาดไม่ได้ในภาพยนตร์ประเภทนี้ก็คือ ภาพแสดงความตื่นเต้นการปฏิบัติงานของตำรวจ การไล่ฆ่ากัน ไม่ว่าจะเป็นการวิ่งไล่หรือขับรถไล่ และการเผชิญหน้ากันระหว่างพระเอกกับผู้ร้ายในตอนท้าย

ผู้สร้างภาพยนตร์ที่สามารถ จึงต้องใช้ความสามารถของตนอย่างเต็มที่กับการทำงานภายใต้ข้อจำกัดดังกล่าว เพื่อให้ผลงานออกมาดีและบรรลุวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ให้ได้

4) เนื้อเรื่องต้องดำเนินไปในลักษณะแวดล้อมพิเศษไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นที่ไหน เมืองนั้นดูเหมือนจะมีแต่ตอนกลางคืน ใช้ฉากกลางคืนกันเป็นส่วนมาก ถ้าเป็นเวลากลางวันก็อาจจะอยู่ในห้องแคบ ๆ ปิดประดูหน้าต่างหมดไม่ให้แสงจากภายนอกเข้ามาได้ ภายในก็มีแสงจากไฟดวงเดียว ซอกมุมต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบสำคัญ แหล่งมั่วสุมของพวกมิจฉาชีพ แสงไฟให้ท้องถนนดูริบหรี่ จะอนุญาตให้มีแสงสว่างได้ก็ในสถานีตำรวจ แต่ตำรวจมักจะทำงานกันหามรุ่งหามค่ำ งานส่วนใหญ่จะอยู่ในตอนกลางคืนเสียด้วย ลักษณะเช่นนี้มีชื่อเรียกเป็นพิเศษว่า Film Noir

3. <u>ภาพยนตร์ตลก</u> (Comedy)

ในแวดวงของภาพยนตร์ตลกดูเหมือนว่าตลกในยุคภาพยนตร์เงียบ ซึ่งถือกันว่าเป็นยุคทองของภาพยนตร์ตลกจะครองความยิ่งใหญ่เอาไว้ตลอดกาล โดยที่ไม่มีภาพยนตร์ตลกในช่วงระยะเวลาต่อ ๆ มาเข้าไปเทียบได้เลย แม้ในปัจจุบันจะได้เปรียบในด้านเสียงและเทคนิคต่าง ๆ มากมายซึ่งในกลุ่มของภาพยนตร์ประเภทอื่นยังพอจะถกเถียงกันได้ว่า เมื่อความก้าวหน้าทางด้านเทคนิคและความรู้ทางภาพยนตร์สูงขึ้น คุณภาพภาพยนตร์ก็ดีขึ้นด้วยราวกับว่าภาพยนตร์เงียบกับมุขตลกเป็นของคู่กัน เมื่อหมดยุคของภาพยนตร์เงียบก็เป็นอันหมดยุคความรุ่งเรืองของภาพยนตร์ตลกไปด้วย และในบรรดาภาพยนตร์ทั้งหมดภาพยนตร์ตลกก็ใช้เทคนิคของภาพยนตร์เงียบอย่างได้ผลเต็มที่ที่สุด

ภาพยนตร์ตลกแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1) Comedy of Incidents คือภาพยนตร์ที่ใช้บทตลกเป็นจุดสำคัญเนื้อเรื่องเป็นเพียงส่วนประกอบซึ่งจะเป็นภาพยนตร์ตลกที่ไม่มีสาระ

2) Comedy of Situation คือภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเป็นหลักโดยมีบทตลกแทรกเพื่อให้เรื่องสนุก ภาพยนตร์ประเภทนี้ยังแบ่งได้เป็น

2.1 Satire ตลกเสียดสี

2.2 Parody ตลกล้อเลียนเหตุการณ์หรือบุคคล

2.3 Social Comedy ตลกสะท้อนสภาพสังคม

2.4 Black Comedy ตลกสะท้อนสภาพในด้านที่เจ็บปวดขมขื่น

4. <u>ภาพยนตร์เพลง</u> (Musicals)

ภาพยนตร์เพลง คือภาพยนตร์ที่มีฉากเพลงหรือฉากเต้นรำเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เป็นจุดสนใจหลัก ข้อสำคัญเพลงจะต้องเป็นตัวดำเนินเรื่อง เนื้อเรื่องทำหน้าที่เป็นบทนำให้กับเพลงเท่านั้น

ภาพยนตร์เพลงมีลักษณะของศิลปการละครเข้ามาเป็นส่วนผสมอยู่มาก การแสดงความรู้สึกออกมาเป็นเพลง การเดินเรื่องด้วยเพลงเป็นเรื่องที่ไม่อาจจะเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ผู้คนส่วนใหญ่ไปดูภาพยนตร์เพลงก็เพื่อที่จะหนีจากความเป็นจริงที่เห็นกันอยู่ทุกวี่ทุกวันในชีวิตรอบตัว นับตั้งแต่ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก The Jazz Singer ในปี 1927 ภาพยนตร์เพลงก็เป็นจุดเด่นสำคัญของฮอลลีวู้ด ในขณะที่ภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ จะให้ความสำคัญแก่ดาราหรือผู้กำกับการแสดงอยู่ในขั้นสูงสุดความสำคัญของภาพยนตร์เพลงแต่ละเรื่องอาจจะอยู่กับใครสักคนหนึ่งก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับฉากระบำ, นักแต่งเพลง, ผู้กำกับการแสดง จนถึงผู้อำนวยการสร้าง ทุกคนมีส่วนสำคัญในการเรียกคนดูและถือได้ว่าทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกันที่จะเรียกตนเองได้ว่าเป็นผู้ที่มีความสำคัญมากที่สุดในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ภาพยนตร์เพลงมีลักษณะสำคัญ คือ

- เพลงจะต้องมีส่วนในการเล่าเรื่อง เดินเรื่อง แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร
- เนื้อเรื่องจะต้องเบา มุ่งความบันเทิงเป็นสำคัญ
- การร้องเพลงกับเนื้อเรื่องจะกลมกลืนเป็นธรรมชาติ

บ๊อบ ฟอสส์ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับฉากเพลงหรือฉากเต้นรำในภาพยนตร์เพลงว่าอย่างน้อยก็ควรมีข้อใดข้อหนึ่ง ดังนี้[11]

1. แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง และพฤติกรรมของตัวละครกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

2. มีส่วนในการเดินเรื่อง ไม่ทำให้หยุดชะงัก

3. สื่อถึงอารมณ์จำเพาะ ไม่จำเป็นต้องเดินเรื่องไปด้วย แต่แสดงอารมณ์ในขณะนั้นออกมาให้รู้สึก

4. ให้ความบันเทิง

5. และทั้งหมดนั้นควรจะออกมาสวยงาม น่ามอง กระทบอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของคนดูในด้านใดด้านหนึ่ง

ภาพยนตร์เพลงก็มีการเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบไปตามยุคสมัยกับรูปแบบดนตรีที่เปลี่ยนไป ตามเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจ รวมถึงรสนิยมคนดู จากยุครุ่งเรืองของภาพยนตร์เพลงแบบเก่าที่หรูหรา งดงาม มาถึงภาพยนตร์เพลงที่สะท้อนปัญหาสังคม และภาพยนตร์เพลงร็อค ภาพยนตร์เพลงที่อาศัยความนิยมในดนตรีร่วมสมัยเป็นจุดขาย

5. <u>ภาพยนตร์สงคราม</u> (War)

สงครามเป็นเรื่องที่ถูกนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ อาจเป็นเพราะว่ามนุษย์เราทำสงครามกันมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เรื่องราวของการรบจึงมีให้เลือกอยู่มาก นับแต่สงครามกรุงทรอยในตำนานของกรีก มาจนถึงสงครามเวียดนาม

---

[11]กองบรรณาธิการสกรีน, "ประวัติหนังเพลง," <u>สกรีน</u> 2 (กันยายน 2527) : 49.

เราอาจแบ่งภาพยนตร์สงครามออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 5 ประเภท คือ

1. ภาพยนตร์ต่อต้านสงคราม

จุดสำคัญของเรื่อง คือไม่ต้องการจะให้เกิดสงครามขึ้นมาอีก การแสดงให้เห็นถึงผลร้ายของสงคราม คือคุณค่าสำคัญของภาพยนตร์

2. ภาพยนตร์แสดงวีรกรรม

เป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความกล้าหาญ และความเสียสละในการทำสงครามและในแง่ของความบันเทิง ภาพยนตร์เหล่านี้ก็จะมีให้กันได้เต็มที่ อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์เหล่านี้ก็ยังมักจะสอดแทรกความคิดต่อต้านสงครามเข้าไว้เช่นเดียวกัน และจะยกเว้นภาพยนตร์บางเรื่องที่สร้างขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการทำสงครามโดยตรง เช่น ภาพยนตร์ปลุกใจให้รักชาติด้วยการทำสงครามที่หลาย ๆ ประเทศแข่งกันทำออกมาในระหว่างสงครามโลก รวมทั้ง Green Beret ของจอห์น เวย์น ซึ่งสร้างขึ้นมาเพื่อสนับสนุนนโยบายทำสงครามเวียดนามของรัฐบาลสหรัฐ

3. ภาพยนตร์เกี่ยวกับเชลยศึก

เรื่องราวของเชลยศึกระหว่างสงคราม ชีวิตในค่ายกักกัน ยกเว้นภาพยนตร์ที่แสดงความโหดเหี้ยมทารุณผิดมนุษย์ที่ผู้สร้างต้องการจะสนองอารมณ์รุนแรง มากกว่าที่จะให้เป็นภาพของสงครามจริง ๆ ซึ่งเรามักจะเห็นได้จากภาพยนตร์เกี่ยวกับค่ายเชลยหญิงราคาถูกที่จะเน้นในด้านเพศ และความโหดเหี้ยม

4. ภาพยนตร์ที่แสดงถึงผลของสงคราม

หมายถึงผลที่เกิดขึ้นกับบุคคลที่อาจจะถือได้ว่าเป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งในจำนวนล้าน สงครามก่อให้เกิดอะไรขึ้นบ้างกับชีวิตของเขา และจะไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดเลยที่แสดงถึงผลในแง่ดีของสงคราม

5. ภาพยนตร์เกี่ยวกับสงครามอื่น ๆ ที่ไม่ใช่สงครามโลก

หมายถึงสงครามจำกัดเขตเฉพาะในบางประเทศ สงครามกลางเมืองการปฏิวัติในประเทศ[12]

สงครามมีเนื้อหาสาระที่เป็นการเชิญชวนให้นักทำภาพยนตร์อยากจะถ่ายทอดมันลงมาบนแผ่นฟิล์ม ส่วนมากจะแสดงถึงความเจ็บปวด ความไร้ประโยชน์ และการสูญเสียอันเกิดจากสงคราม ภาพยนตร์สงคราม ส่วนมากจะสร้างขึ้นมาด้วยความปรารถนาดีที่จะนำสันติสุขมาสู่ชาวโลก ให้ทุกคนได้เห็นผลร้ายของสงคราม และเลิกล้มความคิดที่จะเข่นฆ่ากัน

6. <u>ภาพยนตร์ผจญภัย</u> (Adventure)

ภาพยนตร์ผจญภัยเป็นภาพยนตร์ที่มุ่งจะสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ชมและมีรายได้เป็นสิ่งตอบแทน ภาพยนตร์ผจญภัยจะต้องเป็นเรื่องของผู้ชาย ไม่ว่าจะเป็นประเภทสิงห์เดี่ยวหรือที่อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เข้าผจญภัยนานาประการอย่างห้าวหาญ และโลดโผน อันจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเป็นลูกผู้ชายในตัวของแต่ละคน สถานการณ์รอบด้านล้วนแต่ชี้บ่งว่าเขาไม่มีทางที่จะ

---

[12]ปณิธาน หล่อเลิศวิทย์, <u>วีดีโอคลาสสิค</u> (กรุงเทพมหานคร : รุ่งแสงการพิมพ์, 2528), หน้า 46-47.

ประสบความสำเร็จในงานที่เขารับมากระทำ ไม่ว่าจะเป็นการปล้นธนาคาร การกู้ภัย การแสวงหาสมบัติ การรบ หรือการล้างแค้น ต้องเข้าไปบุกป่าฝ่าดง ขึ้นเขาลงห้วย หรือระเหเร่ร่อนอยู่กลางทะเลทราย เต็มไปด้วยภัยจากคนป่า เจ้าของดินแดน โจรผู้ร้าย สัตว์ป่า และภัยธรรมชาติ รวมทั้งสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ การฆ่าฟัน ทรมาน ทรยศหักหลังและสงคราม ภาพยนตร์เหล่านี้จะมีทั้งความกล้าหาญ ความโหดเหี้ยม ความเข้มแข็ง ความมีอำนาจ และทุกสิ่งทุกอย่างที่จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นลูกผู้ชาย

ถ้าเป็นเรื่องของชายที่เข้าผจญภัยตามลำดับ เนื้อหาก็จะเกี่ยวพันกับความพยายามของเขาที่จะให้บรรลุถึงความมีเกียรติตามมาตรฐานของตัวเองที่ตั้งเอาไว้ ถ้าเป็นเรื่องของกลุ่มคนก็จะเน้นไปด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสำนึกในการอยู่ร่วมกัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อความอยู่รอดของกลุ่ม ความเสียสละ ผู้ชายในภาพยนตร์ผจญภัยจะต้องเป็นคนห้าวกาญ แข็งแกร่ง มุ่งมั่นในแนวทางของตน และที่ขาดไม่ได้ก็คือ จะต้องเชี่ยวชาญในชั้นเชิงการต่อสู้ ถ้าจะมีผู้หญิงเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่บ้างก็จะเป็นบทเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ไม่มีความสำคัญนักเป็นเครื่องประเทืองอารมณ์ บางครั้งอาจจะเป็นการสนองความต้องการทางเพศเพียงอย่างเดียว แต่บางทีก็อาจจะเป็นการแสดงถึงความรักอันสูงส่ง หรืออาจจะต้องพิสูจน์ให้เห็นความสามารถของตนเองเสียก่อน จึงจะได้รับการยินยอมให้เข้ามาร่วมอยู่ในโลกของผู้ชายได้ องค์ประกอบสำคัญอีกอย่างก็คือความรักของลูกผู้ชายระหว่างผู้ชายด้วยกัน

เราอาจจะแบ่งภาพยนตร์ผจญภัยออกเป็นประเภทย่อย ๆ ได้ดังนี้

1. ผจญภัยในป่าดงพงไพร

การเดินป่าล่าสัตว์ การต่อสู้กับสัตว์ร้าย ความขัดแย้งระหว่างการล่าสัตว์เพื่อความสนุกสนานเพียงชั่วครู่ยามกับการอนุรักษ์ธรรมชาติอันตรายที่เกิดจากสัตว์ป่าบางชนิด ตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทนี้ คือ Trader

Horn (1931 และ 1973) ซึ่งเป็นเรื่องของการล่าช้างเพื่อเอางา

2. การเดินทางเพื่อสำรวจหรือแสวงหา

แบ่งได้เป็นสองแนว คือ ภาพยนตร์ในแนวสารคดีที่อาจจะเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องสมมติ มีจุดสำคัญในด้านการสำรวจดินแดนใหญ่ ๆ การค้นหาดินแดนในประวัติศาสตร์ เช่น Scott of the Antarctic (1948) เรื่องของเซอร์โรเบิร์ท สก็อทท์ นักสำรวจชาวอังกฤษ

อีกแนวหนึ่งก็คือการเดินทางเพื่อแสวงหาสมบัติ อาจจะเป็นทรัพยากรธรรมชาติ เช่น ทอง ใน Treasure of The Sierra Madre (1988) หรือสมบัติตามตำนาน เช่น สมบัติของกษัตริย์โซโลมอน ใน King Solomon's Mine (1950)

3. การผจญภัยธรรมชาติ

อาจเป็นภัยที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติแท้ ๆ เช่น แผ่นดินไหว ใน Earthquake (1974) หรือความหายนะที่เกิดจากความผิดพลาดของวิทยาการสมัยใหม่ เช่น Airport (1970)

4. การผจญภัยในสถานการณ์คับขัน

เป็นแนวที่เพิ่มขึ้นในช่วงปี 1940 ซึ่งจะรวมถึงสถานการณ์ทางด้านการเมืองระหว่างประเทศ เช่น Casablanca (1942)[13]

---

[13]เรื่องเดียวกัน, หน้า 10-11.

1172810271

ภาพยนตร์ผจญภัยจึงเป็นหลักสำคัญที่สุดอันหนึ่งของความมั่นคงทางการเงินในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มาโดยตลอด แม้แต่ในปัจจุบันนี้ ทั้งนี้อาจจะเพราะความตื่นเต้น ความเร้าใจ ที่มีให้สำหรับผู้ชม

7. <u>ภาพยนตร์เกี่ยวกับศีลธรรมและสังคม</u> (Manners, Morals & Society)

ภาพยนตร์ประเภทนี้ก็มักจะไม่ได้รับความนิยม หลายคนถือว่าเป็นเพียงวิธีการของคนทำภาพยนตร์บางกลุ่ม บางคน ที่ต้องการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของตนที่มีต่อสังคมออกมาเท่านั้นเอง ภาพยนตร์ประเภทนี้ไม่ได้มุ่งที่จะหาทางออกให้แก่ใคร ไม่ได้เป็นตัวแทนเป็นปากเป็นเสียงให้กับใคร เป็นเพียงการแสดงภาพของสังคมในสายตาของคนทำภาพยนตร์ ซึ่งแต่ละคนก็มีความเห็นแตกต่างกัน รวมทั้งในด้านรูปแบบการนำเสนอ และระดับของความเป็นศิลปะ

8. <u>ภาพยนตร์เกี่ยวกับวงการบันเทิง</u> (Films about Films)

มีภาพยนตร์หลายเรื่องที่นำเอาเรื่องราวของวงการบันเทิงมาให้ได้รับรู้กันเรื่องราวของผู้คนในโลกมายา ความสัมพันธ์ลึกล้ำอันเนื่องมาจากการทำงาน และการนำตนเองเข้าไปสวมบทบาทของตัวละครที่แสดงเพื่อให้ดูเหมือนจริง เรื่องราวของการต่อสู้เพื่อความสำเร็จ เบื้องหลังการทำงาน อุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ เรื่องราวของดาราและบุคคลต่าง ๆ ในวงการบันเทิงทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่และตายไปแล้ว รวมทั้งภาพยนตร์ในเชิงสารคดีบันทึกเรื่องราวความเป็นมาของวงการบันเทิงในแง่มุมต่าง ๆ กัน

ในบางครั้งคนทำภาพยนตร์ก็มีโอกาสได้ทำภาพยนตร์เกี่ยวกับกระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ และได้ระบายความปรารถนาที่จะเปิดเผยชีวิตตนเองออกมา ภาพยนตร์เหล่านี้สร้างขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ กัน แต่ต่างก็มีเนื้อหาสาระแนวเดียวกัน คือ เป็นการวิจารณ์วงการภาพยนตร์

9. <u>ภาพยนตร์ส่วนตัว</u> (Cinema of Personal Expression)

คนทำภาพยนตร์บางคนเลือกที่จะทำภาพยนตร์ตามใจตนเอง เพื่อแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของตนออกมา ปัญหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทนี้ก็คือ มีคนทำภาพยนตร์เพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่จะมีโอกาสได้ทำภาพยนตร์ที่เป็นของตนเองโดยแท้จริง ภาพยนตร์แบบนี้จึงมักถูกจำกัดอยู่ในเฉพาะกลุ่มเล็ก ๆ ที่ทำภาพยนตร์แบบที่เรียกว่า art-house films หรือ chamber films เป็นภาพยนตร์ที่ลงทุนน้อย ๆ ฉายกันดูเฉพาะในกลุ่ม ภาพยนตร์ส่วนตัวแบบนี้จึงมักจะปรากฏอยู่ตามประเทศที่ค่าใช้จ่ายในการทำภาพยนตร์ค่อนข้างจะต่ำ หรือได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล

10. <u>ภาพยนตร์จินตนาการและเขย่าขวัญ</u> (Fantasy & Horror)

ภาพยนตร์จินตนาการก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่แทรกตัวเข้ามานับตั้งแต่เริ่มแรกของการมีภาพยนตร์ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ยอร์ชส์ เมลิแยส์ ทำภาพยนตร์ เรื่อง L'Eventail Magique ออกมา เมลิแยส์ เป็นนักเล่นกล ความสนใจของเขาต่อการทำภาพยนตร์ก็คือการสร้างอภินิหารโดยใช้เทคนิคพิเศษที่ภาพยนตร์สามารถทำได้ เทคนิคพิเศษนี้เองที่เป็นพื้นฐานสำคัญของภาพยนตร์ประเภทจินตนาการตลอดมาถึงปัจจุบัน

ภาพยนตร์เขย่าขวัญก็มีพื้นฐานเดียวกันกับภาพยนตร์จินตนาการ อย่างเรื่องราวของนักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง ผีดิบของ ดร.แฟรงเกนสไตน์ ผีดิบค้างคาวดูดเลือด ภาพยนตร์ประเภทนี้มักสร้างแต่ภาพสยดสยองให้กับผู้ชม

เราอาจจะแบ่งประเภทของภาพยนตร์สยองขวัญโดยคำนึงถึงรูปแบบด้านเนื้อเรื่องได้ดังนี้

1. เรื่องของผี วิญญาณ ที่ยังไม่ยอมสงบ กลับมาอาละวาดหลอกหลอน เพื่อล้างแคนหรือเพื่อความอยู่รอดของตนเอง เช่น แดร็คคูลา หรือซอมบี

2. เรื่องของสัตว์ร้าย อาจจะเป็นสัตว์ล้านปีที่กลับคืนชีพมาอีกครั้งหรือมีชีวิตอยู่ในดินแดนของตัวเองแล้วเกิดมีคนไปพบเข้าหรืออาจจะเป็นสัตว์ที่เกิดจากอำนาจเหนือธรรมชาติ เช่น เรื่องของคิงคอง และในระยะหลัง ๆ ประมาณสิบกว่าปีที่ผ่านมาก็มีการนำเอาสัตว์เล็ก ๆ ที่ดูไม่มีพิษไม่มีภัยทำให้กลายเป็นสัตว์ดุร้ายน่ากลัวได้เหมือนกัน เช่น หนู หรือกระต่าย

3. เรื่องของภัยจากอวกาศ จากต่างดาว การโจมตีของมนุษย์ต่างดาว (ที่ไม่คำนึงถึงความเป็นจริงหรือเหตุผลทางวิทยาศาสตร์) ซึ่งเรื่องแนวนี้เป็นที่นิยมกันมาในช่วงทศวรรษ 1950 มีภาพยนตร์เกี่ยวกับการรุกรานของมนุษย์ต่างดาวหรือสัตว์ต่างดาวออกมามากมายในระยะหลังก็ยังพอเห็นได้จากภาพยนตร์อย่าง Alien, The Thing

4. เรื่องของอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ เวทมนต์คาถา ลัทธิบูชาปีศาจร้าย พวกต่อต้านพระคริสต์หรือวูดู เช่น The Exorcist

5. เรื่องของอำนาจจิตในตัวคนที่อยู่เหนือขอบเขตของคนธรรมดา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือภาพยนตร์เรื่อง Carrie

6. เรื่องของความผิดพลาดจากการค้นคว้าทดลองทางวิทยาศาสตร์ เช่น ผีดิบของแฟรงเกนสไตน์ มนุษย์ที่ถูกรังสีจนเป็นผลให้ร่างกายใหญ่โตเป็นยักษ์หรือร่างเล็กลงกว่าเดิม

7. เรื่องของฆาตกรโรคจิตที่ชอบฆ่าคนด้วยวิธีทารุณโหดเหี้ยมเท่าที่คนทำภาพยนตร์จะคิดขึ้นได้ และเนื้อหาในแนวนี้ก็เป็นที่นิยมกันค่อนข้างมากในภาพยนตร์สยองขวัญระยะหลัง ๆ

11. ภาพยนตร์สะท้อนภาพสังคม (The Concerned Cinema)

ภาพยนตร์สะท้อนภาพสังคมเป็นการนำเอาสภาพของปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมแสดงให้เห็น เป็นปัญหาที่คนส่วนใหญ่ในสังคมขณะนั้นต้องเผชิญอยู่เป็นภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่เป็นปากเป็นเสียงเป็นตัวแทนให้บุคคลที่ไม่สามารถจะเรียกร้องสิ่งใดด้วยตนเองได้

ภาพยนตร์สะท้อนภาพสังคมจะต้องไม่ใช่การโฆษณาชวนเชื่อเพื่อลัทธิใด ๆ ทั้งสิ้น ต้องไม่ใช่ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อรับใช้หน่วยงานของรัฐหรือของพรรคการเมืองใด ไม่บิดเบือนความเป็นจริงเพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อถือในแนวความคิดทางการเมืองบางอย่างว่าถูกต้อง ไม่มีการสร้างตัวละคร และการเดินเรื่องให้ไปตามขอบเขตรูปแบบของแนวความคิดใด ๆ แนวความคิดต่าง ๆ ที่จะมีอยู่นั้นจะต้องมาจากเนื้อเรื่องและตัวละครในภาพยนตร์นั้น ๆ

12. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Period Films)

ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ไม่ใช่ประเภทของภาพยนตร์ที่จะมีลักษณะบ่งให้เห็นกันชัดเจนเหมือนภาพยนตร์คาวบอย ภาพยนตร์สยองขวัญ หรือภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์หลายเรื่องที่ถูกจัดเข้าไปอยู่ในประเภทอื่น ๆ อาจจะนับเป็นภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ได้ ขณะเดียวกันภาพยนตร์ประเภทนี้ก็อาจจะจัดเข้าไปรวมกับภาพยนตร์ประเภทอื่นได้ ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเรื่องราวในสมัยโบราณเช่นยุคกรีกหรือยุคโรมันหรือยุคอื่นใดทั้งสิ้น

ลักษณะของภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ประการแรกก็คือ ความสมจริงในทางประวัติศาสตร์ ทั้งในด้านการจัดฉาก เครื่องประดับฉาก เครื่องแต่งกาย และถ้าหากเป็นเรื่องราวของคนที่มีตัวตนจริง ๆ ในประวัติศาสตร์ก็จำเป็นจะต้องหาคนที่มีบุคลิกใกล้เคียงกับตัวจริงนั้นที่สุด

ประการที่สอง ได้แก่ เนื้อเรื่อง ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ต้องไม่เป็นเพียงแค่เอาฉากที่สร้างขึ้นมาเป็นส่วนประกอบเนื้อเรื่อง การเดินเรื่องจะต้องคำนึงถึงความจริงทางประวัติศาสตร์ด้วย

ประการสุดท้าย ก็คือ ผู้กำกับการแสดง ไม่ได้มีหน้าที่เพียงเอาตัวผู้แสดงมาสวมชุดโบราณ แล้วให้แสดงไปตามเนื้อเรื่องโบราณเท่านั้น ผู้กำกับจะต้องรู้ด้วยว่าลักษณะ นิสัย การแสดงออก และพฤติกรรมของคนในแต่ละยุคสมัยนั้นเป็นเช่นไร

นอกจากการจำแนกภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ภาพยนตร์ก็สามารถจำแนกประเภท ชนิด หรือรูปแบบของภาพยนตร์ซึ่งแยกตามเนื้อเรื่อง แก่นเรื่อง หรือเทคนิคภาพยนตร์ ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้อีก ประเภทของภาพยนตร์ที่เด่น ๆ ตามที่ปัทมาวดี จารุวร ได้รวบรวมไว้มีดังนี้[14]

Adaptation คือ ภาพยนตร์ที่สร้างจากวรรณกรรม หรือบทประพันธ์เป็นการนำเอาโครงเรื่องมาดัดแปลง

Animal Picture คือ ภาพยนตร์ที่มีจุดสนใจอยู่ที่ดาราสัตว์หรือมีสัตว์เป็นพระเอกในเรื่อง

Beach Party Movie คือ ภาพยนตร์ในชุดของ Cult Movies ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งที่ใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานเต็มที่

Biography/Biographical Picture คือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับชีวประวัติของบุคคลที่มีชื่อเสียง

---

[14]ปัทมาวดี จารุวร, ศัพท์ภาพยนตร์ (กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528), หน้า 62-85.

Black Cinema (หรือ Film-Noir) คือ ภาพยนตร์ที่มีพล็อตเรื่องเกี่ยวกับการแสวงหาความลุ่มหลง และแรงจูงใจอันลึกลับ มักใช้ฉากหลังเป็นสถานที่มีหมอกควันหรือมีเงาตะคุ่ม (ของเมืองใหญ่) สร้างบรรยากาศเครียดอึดอัด

Blue Movie คือ ภาพยนตร์ประเภทที่เสนอภาพการประกอบกิจกรรมลามกอนาจาร หรือยั่วยุกามารมณ์

Boxing Picture คือ ภาพยนตร์ที่เน้นจุดสนใจที่อาชีพของนักมวย

Chase Film คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตามล่าหรือดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ จนถึงจุดไคลแมกซ์ที่มีการตามล่าเป็นเนื้อหาหลัก จะเป็นแนวตลกโปกฮา หรือเอาจริงเอาจังก็ได้

Children's Film คือ ภาพยนตร์ที่ต้องการเจาะกลุ่มเป้าหมายเฉพาะผู้ชมที่เป็นเด็ก

Compilation Film คือ ภาพยนตร์สารคดีประเภทหนึ่งซึ่งสร้างจากการนำวัตถุดิบจากหอเอกสารมาประกอบเข้าด้วยกันอย่างสร้างสรรค์

Composite Film คือ ภาพยนตร์บันเทิงที่ประกอบด้วยเรื่องย่อย 2 เรื่องขึ้นไป

Comstume Drama คือ ภาพยนตร์ที่ใช้ฉากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ตัวแสดงที่ปรากฏในฉากจึงอยู่ในชุดเครื่องแต่งกายงดงามเต็มไปด้วยสีสันตระการตาตามยุคสมัยนั้น ๆ

Custard-Pie Comedy คือ ภาพยนตร์ตลกประเภทจำอวดซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างอารมณ์ขันให้เกิดขึ้นกับผู้ชมด้วยการให้ตัวละครในเรื่องขว้างปาหน้ากันด้วยขนมพายหรือขนมเค้กหน้าครีม

Gadget Comedy คือ ภาพยนตร์ที่สร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเอาเครื่องจักรประหลาดรูปร่างพิลึกพิลั่นมาปฏิบัติงานชิ้นง่าย ๆ ให้ลุล่วงไปได้ ภาพยนตร์ประเภทนี้มีวิธีการที่คล้ายกับการ์ตูนของ Rube Goldberg

Gag Comedy คือ ภาพยนตร์ตลกซึ่งสร้างอารมณ์ขันจากมุขตลกและคำถามเป็นหลัก

Screwball Comedy คือ ภาพยนตร์ตลกเพื่อสร้างอารมณ์ขันจากสถานการณ์ที่มีตัวละครประเภทบ๊อง ๆ พิลึกพิลั่นรวมอยู่

Slapstick Comedy คือ ภาพยนตร์ตลกแนวหยาบคาย เอะอะที่เต็มไปด้วยฉากมหกรรมการทุบทิ้ง ขว้างปากันอย่างพินาศสันตะโร

Two-Reel Comedy คือ ภาพยนตร์ตลกซึ่งใช้เวลาฉายตั้งแต่ 20 นาที ถึงครึ่งชั่วโมง (ประมาณ 2,000 ฟุต ของฟิล์มระบบ 35 มม.) และได้กลายมาเป็นความยาวขนาดมาตรฐานสำหรับภาพยนตร์ตลกขนาดสั้น ในช่วงปี ค.ศ.1914-1930 การสร้างภาพยนตร์ประเภทนี้เลิกไปในปี ค.ศ.1940

DeMill Epic คือ ภาพยนตร์ยิ่งใหญ่เกี่ยวกับคัมภีร์ไบเบิ้ล ที่กำกับโดย Cecil B. DeMille หรือสร้างในรูปแบบนั้น

Documentary คือ ภาพยนตร์สารคดีบางที่เรียกว่า Factual Film หรือ Realist Film หรือ Non-Fiction Film ในปี ค.ศ. 1948 World Union of Documentary เป็นผู้ให้คำจำกัดความของคำว่า Documentary ไว้ว่า "วิธีการใด ๆ ก็ตามในการบันทึกแง่มุมต่าง ๆ ของความเป็นจริงลงบนแผ่นฟิล์ม จะโดยการถ่ายเหตุการณ์จริงหรือสร้างสถานการณ์ที่เหมือนจริง และสมเหตุสมผลขึ้นก็ได้ เพื่อที่จะกระตุ้นอารมณ์ หรือเหตุผลในกลุ่มผู้ชม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเร่งเร้าความอยากรู้ และขยายขอบเขตของความรอบรู้ และความเข้าใจของคนเราให้กว้างขวางออกไป และเพื่อนำเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไขอย่างตรงไปตรงมาในด้านเศรษฐศาสตร์ วัฒนธรรม และมนุษย์สัมพันธ์" ภาพยนตร์สารคดี ยังแบ่งออกเป็นประเภทย่อย ๆ ได้แก่

1. Propaganda Documentary สารคดีที่ใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการโฆษณาชวนเชื่อ เพื่อวัตถุประสงค์ทางด้านการเมือง หรือการเปลี่ยนมโนคติ

2. Naturalist หรือ Romantic Documentary ภาพยนตร์เกี่ยวกับชีวิตของผู้คนที่อยู่ในภูมิประเทศอันสวยงามตระการตา หรือการต่อสู้กับธรรมชาติโดยมีลักษณะเป็นดรามา มากกว่าสารคดีทั่ว ๆ ไป

3. Newsreel การบันทึกภาพข่าว หรือเหตุการณ์ที่กำลังเกิด

ขึ้นโดยมีการตัดต่อ ซึ่งจะมีบทบรรยายหรือไม่มีก็ได้ อีกประเภทหนึ่งคือ News Magazine ซึ่งเป็นรายงานข่าวเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

4. Actuality ภาพยนตร์ข่าวประเภทหนึ่ง บางทีก็เป็นเรื่องจริง แต่บ่อยครั้งเป็นเรื่องที่ "สร้าง" ขึ้น และกำลังอยู่ในความนิยมของประชาชน

5. Compilation Film ภาพยนตร์ที่สร้างโดยการนำวัตถุดิบที่ได้จากหอเอกสารมาประกอบเข้าด้วยกันอย่างสร้างสรรค์

Educational Film คือ ภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนหรือเป็นสื่อช่วยการสอนวิชาใดวิชาหนึ่ง

Epic ภาพยนตร์เอพิค คือเรื่องราวที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ อาจจะเป็นเรื่องของตำนาน เรื่องจริงในประวัติศาสตร์ หรือเรื่องที่แต่งขึ้น อาจจะเป็นเรื่องของบุคคล เรื่องของชนชาติ หรือเหตุการณ์สำคัญ เรื่องของการต่อสู้ครั้งยิ่งใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นศัตรู หรือต่อสู้กับตนเอง เรื่องของการผจญภัย เรื่องของการบุกเบิก อาจจะเป็นเรื่องของกษัตริย์หรือคนธรรมดาสามัญ หรือเรื่องราวของเทพเจ้า จุดเริ่มต้นของเอพิค คือมหากาพย์ Iliad และ Odyssey ของกรีก ซึ่งเทียบได้กับ "มหาภารตะ และรามายณะ" ของอินเดีย "พระอภัยมณี" "พระลอ"และวรรณคดีของไทยอีกมากมายก็ถือว่าเป็นเอพิคได้เช่นเดียวกัน จากจุดเริ่มต้นเช่นนี้ ทำให้มีการเข้าใจผิดกันไปบ้างว่า เอพิคจะต้องเป็นเรื่องโบราณ สมัยกรีกโรมัน หรืออียิปต์ ซึ่งไม่จำเป็นเลย ตราบใดที่มีการแสดงถึงการต่อสู้ที่ยิ่งใหญ่พอก็สามารถถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์เอพิค ภาพยนตร์เอพิคมีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์อยู่มาก การสร้างภาพยนตร์เอพิคจึงต้องมีการค้นคว้าหลักฐานต่าง ๆ ทางประวัติศาสตร์มากมาย ทั้งด้านภูมิประเภท อาคารบ้านเรือน ตลอดจนรูปแบบของสถาปัตยกรรมทั่วไป เสื้อผ้าขนบธรรมเนียมประเพณี การใช้ชีวิตของผู้คนในสมัยนั้น ภาพยนตร์เอพิคไม่ใช่ภาพยนตร์ที่แสดงประวัติศาสตร์ แต่นำเอาประวัติศาสตร์มาสร้างให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ ซึ่งจะ

ต้องมีการขยายความกันบ้างตามรูปแบบของความบันเทิง[15]

Escape Film คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการหนีจากคุกที่คุมขังหรือค่ายกักกัน อย่างใดอย่างหนึ่ง

Ethnic Film คือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับชีวิตหรือลักษณะเฉพาะของเผ่าพันธุ์หรือชาติพันธุ์กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

Exploitation Movie คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเร้าความรู้สึกหรือพยายามที่จะแสวงหาผลประโยชน์จากเนื้อหานั้น ๆ มากกว่าที่จะสร้างความเด่นหรือคุณค่าให้กับภาพยนตร์ โดยเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจ หรือภาพยนตร์บันเทิงที่รวมเอาฉากโป๊เปลือยเข้ามาเป็นสิ่งที่ล่อใจผู้ชม

Factual Film คือ ภาพยนตร์สารคดี

Fantasy Film คือ ภาพยนตร์ที่อาศัยการถ่ายภาพลวงเพื่อสร้างฉากที่เหมือนฝัน เต็มไปด้วยจินตนาการ และภาพลวงตา หรือมีเหตุการณ์ปาฏิหาริย์เป็นส่วนสำคัญของเรื่องหรือภาพยนตร์เรื่องซึ่งบรรจุเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นไปไม่ได้

Gangster Film คือ ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการปฏิบัติงานของแก๊งอาชญากรที่มีเครือข่ายใหญ่ และมากด้วยอิทธิพล

Historical Film คือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับบุคคลในประวัติศาสตร์ที่มีตัวตนจริง ๆ

Horror Film คือ ภาพยนตร์ที่ต้องการสร้างความเขย่าขวัญสั่นประสาทให้กับผู้ชม ซึ่งอาจรวมภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ไว้ด้วย เช่น ภาพยนตร์สัตว์ประหลาด (Monster Movie) ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film) ภาพยนตร์นิยายแนววิทยาศาสตร์ (Science-Fiction Film)

Interest หรือ Human Interest Picture คือ ภาพยนตร์ที่แอบบันทึกภาพคนทั่ว ๆ ไป ขณะกำลังกระทำกิจกรรมแปลก ๆ หรือน่าขบขัน โดยที่คนเหล่านั้นไม่รู้ตัว

---

[15]ปณิธาน หล่อเลิศวิทย์, วีดีโอคลาสสิค, หน้า 131-132.

Melodrama คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นคนดีเลิศกับเลวมาก ซึ่งในตอนจบ คนดีมักเอาชนะคนเลวได้เสมอ ภาพยนตร์ประเภทนี้ต้องการให้ผู้ชมเกิดความาจหายใจคว่ำ และอาจจบลงด้วยน้ำตา ตัวละครมักจะถอดแบบพระเอกกับผู้ร้าย ภาพยนตร์เมโลดรามาพัฒนามาจากละครเวทีในศตวรรษที่ 19

Monster Movie คือ ภาพยนตร์ที่เน้นความวิบัติที่ก่อขึ้นโดยสัตว์ประหลาด ซึ่งมักจะถูกทำลายก่อนที่จะก่อความหายนะเพิ่มขึ้น

Nature Film คือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับชีวิตสัตว์ป่าในสภาพแวดล้อมธรรมชาติ

Newsreel คือ ภาพยนตร์ข่าวที่เป็นการบันทึกภาพตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยมีการตัดต่อ ซึ่งจะมีบทบรรยายหรือไม่มีก็ได้ จัดเป็นสารคดีรูปแบบหนึ่ง

Parody คือ การนำภาพยนตร์หนัก ๆ มาสร้างเลียนแบบ หรือดัดแปลงให้เบาขึ้น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ขบขัน

Psychological Melodrama คือ ภาพยนตร์เมโลดรามา ซึ่งเน้นถึงความผิดปกติทางจิตใจของตัวละครสำคัญของเรื่อง

Record Film คือ ภาพยนตร์ที่เป็นการบันทึกภาพจากเหตุการณ์จริง ๆ ซึ่งไม่มีการตัดต่อเนื้อฟิล์มเลย

Religious Film คือ ภาพยนตร์ที่สร้างจากเค้าโครงเรื่องในคัมภีร์ไบเบิ้ลหรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชีวประวัติของนักบุญ บุคคลที่ปฏิบัติศาสนกิจหรือลัทธิศาสนา

Romance คือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก เทคนิคของภาพยนตร์ประเภทนี้ คือการใช้ close up ผู้กำกับจะเคลื่อนกล้องเข้าใกล้ผู้แสดงโดยใช้ close up และ dolly shot ในการสื่อความหมายกับผู้ชมเพื่อแสดงกริยาท่าทางและแสดงอารมณ์[16]

---

[16] STEVEN C. EARLEY, AN INTRODUCTION TO AMERICAN MOVIES, "The Romance Film," p.246.

Science-Fiction Film คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหนักไปในเรื่องของจินตนาการทางวิทยาศาสตร์ การวาดมโนภาพเกี่ยวกับความเป็นไปได้หรือการคาดการณ์ถึงอนาคตในช่วงปี 1950 ซึ่งมีการแข่งขันกันในด้านความก้าวหน้า และแสนยานุภาพระหว่างค่ายโลกเสรี คือ อเมริกากับค่ายคอมมิวนิสต์ ได้แก่ รัสเซีย และส่วนหนึ่งในการแข่งขันนี้ก็คือ โครงการอวกาศ ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์จึงกลายเป็นสื่อที่ถูกนำมาใช้เพื่อโฆษณาชวนเชื่อ ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์จึงไม่ได้รับการจัดแยกประเภทเฉพาะของตนเองต่างหาก แต่เอาไปรวมไว้กับภาพยนตร์ประเภทแฟนตาซี และภาพยนตร์สยองขวัญจนถึงปี 1977 Star Wars ของ ยอร์ช ลูคัส และ Close Encounters of The Third Kind ของ สตีเวน สปีลเบิร์ก จึงได้มาเปลี่ยนโฉมหน้าของภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ มีการทุ่มเทด้านการทำเทคนิคพิเศษเพื่อให้ดูเป็นจริงเป็นจังมากขึ้น แต่ส่วนที่กลับหย่อนลงไปก็คือด้านการแสดง ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์เหล่านี้นิยมการใช้ดาราระดับรอง ๆ คือ ดาราหน้าใหม่ ๆ และส่วนใหญ่ก็จะถูกกลืนหายไปกับความตื่นเต้นด้านเทคนิค[17]

Semidocumentary คือ ภาพยนตร์บันเทิงที่ใช้เทคนิคในการเล่าเรื่องของสารคดี มักจะเน้นกระบวนการ และการถ่ายทำในสถานที่จริง ๆ มากกว่าในโรงถ่าย

Social-Conscience Picture คือ ภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องจริง หรือเรื่องที่แต่งขึ้น ซึ่งมีเจตนาที่จะเร้าความสนใจของสาธารณชนที่มีต่อความอยุติธรรม หรือความไม่เป็นระเบียบของสังคม

Social Drama คือ ภาพยนตร์ที่มีเค้าโครงเรื่องเกี่ยวกับจุดสนใจของสังคมโดยทั่ว ๆ ไป หรือเกี่ยวกับบุคคลที่มีวิถีชีวิตเป็นที่สนใจของสาธารณชนอย่างกว้างขวาง

Spectacle คือ ภาพยนตร์ที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของสถานที่หรือเรื่องราว มีผู้แสดงเข้าฉากนับพัน ถ่ายทำในสถานที่โอ่โถง หรือภูมิประเทศกว้างไกล

---

[17]ปณิธาน หล่อเลิศวิทย์, วิดีโอคลาสสิค, หน้า 195-196.

Spoof คือ ภาพยนตร์ที่เลียนแบบหรือล้อเลียนภาพยนตร์เรื่องอื่น หรือภาพยนตร์ประเภทอื่น

Serial คือ ภาพยนตร์ชุด เป็นภาพยนตร์ที่แบ่งเนื้อเรื่องออกเป็นตอนสำคัญหลายตอน และค่อย ๆ ทยอยออกฉายทีละตอน (episode) ตอนหนึ่งอาจเป็นเรื่องสมบูรณ์ในตัวเองก็ได้ หรืออาจจบลงโดยทิ้งเหตุการณ์หน้าสิ่วหน้าขวานไว้เป็นปม จนกว่าจะคลี่คลายในตอนต่อไปก็ได้

Sexploitation Movie คือ ภาพยนตร์ที่หากินกับเรื่องของเพศโดยปรากฏอยู่ในฉาก และเค้าโครงเรื่อง

Skin Flick คือ ภาพยนตร์ที่แสดงเนื้อหนังมังสา สัดส่วนโค้งเว้า โดยมากจะเป็นของสตรี แต่ก็ไม่เสมอไป และไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นเรื่องลามกอนาจาร

Spy Film คือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับจารกรรม เช่น ภาพยนตร์ชุดเจมส์บอนด์

Stag Film คือ ภาพยนตร์ Skin Flick หรือ Blue Movie ที่จงใจสร้างเพื่อฉายให้กลุ่มผู้ชมที่เป็นเพศชายดูโดยเฉพาะ

Surf-Riding Film คือ ภาพยนตร์ในชุดของ Cult Movies ซึ่งกลุ่มวัยรุ่นสนุกกันสุดเหวี่ยง เต้นรำจังหวะร็อค การเล่นกระดานโต้คลื่น และมั่วรักกันระหว่างหยุดพัก

Swashbuckler คือ ภาพยนตร์ที่โอ้อวดความกล้าหาญของพระเอก ซึ่งมีฝีไม้ลายมือทั้งด้านการกีฬา และการต่อสู้

Tear-Jerker คือ ภาพยนตร์สะเทือนอารมณ์เรียกน้ำตาผู้ชม

Thriller คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสืบสวน เรื่องลึกลับ ฆาตกรรม หรือเรื่องสยองขวัญ

Travelog คือ ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์บันเทิง ซึ่งเสนอสภาพภูมิประเทศและชีวิตในสถานที่แปลก ๆ และมักจะแนะนำสิ่งที่เป็นจุดสนใจสำหรับการท่องเที่ยวของสถานที่นั้น ๆ เช่น ภาพยนตร์ขององค์การท่องเที่ยว เป็นต้น

Trick Film คือ ภาพยนตร์ที่เน้นเรื่องของสเปเชียล เอฟเฟ็คส์ และการถ่ายภาพลวง

Weepie คือ ภาพยนตร์สะเทือนอารมณ์เรียกน้ำตา มีจุดมุ่งหมายที่จะเจาะกลุ่มผู้ชมสตรีโดยเฉพาะ

Underground Film สำหรับคำนิยามของภาพยนตร์ประเภทนี้ที่ให้ไว้โดย Sheldon Renan ในหนังสือ An Introduction to the American underground Film, 1967 คือ "ภาพยนตร์ที่คิด และสร้างขึ้นโดยคน ๆ เดียว ถือเป็นลักษณะส่วนตัวของคนผู้นั้น เป็นภาพยนตร์ที่มีรูปแบบ เทคนิค และเนื้อหาอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสามอย่าง ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง มักใช้ทุนสร้างต่ำมาก และไม่มีการฉายเพื่อประโยชน์ทางการค้า

Underwater Movie คือ ภาพยนตร์บันเทิงที่มีฉากเหตุการณ์สำคัญ ๆ เกิดขึ้นใต้น้ำ เช่น ฉากเกี่ยวกับมนุษย์กบ นักดำน้ำ หรือเรือดำน้ำ

สำหรับภาพยนตร์ไทยนั้น พอที่จะจำแนกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ในกรุงเทพมหานคร เมื่อ พ.ศ.2528 สามารถแบ่งแยกลักษณะของภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ได้เป็น[18]

1. ภาพยนตร์ประเภทบู๊ ดุเดือด ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเน้นหนักไปทางด้านการต่อสู้ ชกต่อย หรืออาจจะมีการใช้อาวุธต่าง ๆ เข้าต่อสู้กันระหว่างกลุ่มต่าง ๆ หรือตัวเอกกับกลุ่มผู้ร้าย

2. ภาพยนตร์ประเภทชีวิต หมายถึง ภาพยนตร์ที่เนื้อหาหนักไปทางด้านการดำเนินชีวิตของคนในสังคม โดยอาจจะเป็นไปได้หลายแนว เช่น ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์เศร้า ภาพยนตร์สะท้อนสังคม

---

[18]กิตติกานต์ ภูมิสวัสดิ์, "การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยปิดในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อภาพยนตร์ไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนกวิชาบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528), หน้า 31.

3. ภาพยนตร์ตลก ขบขัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยมีจุดหมายหลัก คือ ให้ผู้ชมได้เกิดความสนุกสนานกับบทตลก ขบขัน ต่าง ๆ ของผู้แสดงในภาพยนตร์

4. ภาพยนตร์สยองขวัญ หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความลึกลับน่ากลัวต่าง ๆ โดยภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับภูติ ผี ปีศาจ

5. ภาพยนตร์สงคราม หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงครามการสู้รบ โดยใช้อาวุธสงครามต่าง ๆ เช่น ปืนใหญ่ รถถัง โดยทหารสองฝ่าย

6. ภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาแตกต่างจากข้างต้น ซึ่งภาพยนตร์ไทยมีการสร้างกันอยู่บ้างตามยุคสมัย และมีจำนวนมากหรือน้อยขึ้นกับยุคสมัย เช่น ภาพยนตร์ที่มีบทโป๊ ภาพยนตร์เพลง เป็นต้น

ชวนะ ภวกานันท์[19] ได้พยายามอธิบายถึงลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ไทย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพอารมณ์ความรู้สึกในตัวผู้สร้างและผู้ชม รวมทั้งการส่งเสริมความคิดความเชื่อ ทัศนคติ และค่านิยมในตัวผู้ชมในเรื่องต่อไปนี้ คือ

ภาพยนตร์ไทยมีแนวทางการนำเสนอเรื่องที่ไม่คำนึงถึงเหตุผลอย่างมีความต่อเนื่องเชิงของเส้นตรง (Linear) ตามแบบอย่างที่ระบบตะวันตกนิยมกระทำกัน ซึ่งจะต้องเดินจากโครงหลักของเรื่อง (Plot) แล้วแบ่งแยกออกเป็นส่วนย่อยของโครงหลักของเรื่อง (Subplot) ถ้ามีจากส่วนย่อยของโครงหลักของเรื่องนี้จะแตกแยกออกเป็นตอน และเป็นฉากต่อไป[20] ดังนั้นหากศึกษา

---

[19]ชวนะ ภวกานันท์, "ค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ไทย," วารสารศาสตร์ 1 (ตุลาคม-ธันวาคม 2532) : 37-42.

[20]Rolando Giustini, The Film Script : A Writer Gruide. (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1980).

บทภาพยนตร์ไทยส่วนมากแล้ว จะพบว่าพยายามสอดแทรกส่วนย่อยของโครงหลักของเรื่องไว้ด้วยบทตัวตลก คำคมที่ไม่ใช่ภาษาพูดหรือความทันสมัยที่มุ่งเร้าอารมณ์เป็นหลักจนบางครั้งมีความจูงใจที่ต้องการจะให้เป็นอย่างโจ่งแจ้ง ทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างไม่ราบรื่นและแน่นแฟ้น มีความสมบูรณ์อยู่ในตัวจนจุดจบของเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่ได้ผูกมาหรือจบกันอย่างเกินความเป็นจริงในชีวิตของมนุษย์ หรือหาเหตุผลอะไรไม่ได้เลยนึกจะจบก็จบเสียเฉย ๆ ก็มี

ในทางความเป็นจริงผู้ชมต้องการจะรู้สึกได้รับความบันเทิงจากรสชาติต่าง ๆ ของชีวิตที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ฐานะที่ยังเป็นปุถุชนธรรมดาอยู่ ดังนั้นปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ในชีวิตจริงและในภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และโดยทฤษฎีของภาพยนตร์แล้วถือได้ว่าสิ่งนี้นี่เองคือเสน่ห์ของภาพยนตร์หรือสื่อมวลชนประเภทเดียวกันนี้ที่ทางภาษาภาพยนตร์เรียกสิ่งนี้ว่า "ดรามาติค แอคชั่น" ซึ่งจะสื่อความหมายออกมาทางความขัดแย้งของปัญหาในบุคลิกของตัวละครและอื่น ๆ เป็นสำคัญ แล้วการเร้าอารมณ์จากผู้ชมได้อย่างดียิ่งประการหนึ่งคือ การมีปากเสียงนั่นเอง การมีปากเสียงหากพิจารณาจากภาพยนตร์ไทยแล้วจะพบว่านำมาใช้กันอย่างมากแพร่หลายจนกล้ากล่าวได้ว่านี่คืออีกเอกลักษณ์หนึ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย และเป็นค่านิยมที่ผู้สร้างหรือผู้เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ให้กับผู้ชมอยู่ตลอดเวลา จึงเห็นได้ว่าภาพยนตร์ไทยแทบทุกเรื่องหรือทุกเรื่องก็ว่าได้ มักจะต้องสอดแทรกการด่าทอด้วยความเจ็บแสบหรือสะใจผู้ชมเข้าไว้อยู่เสมอให้กับตัวละครทุกระดับตั้งแต่เด็กสลัมจนถึงราชนิกูลผู้สูงศักดิ์ก็ตาม

การสอดแทรกค่านิยมที่สร้างความเพ้อฝันให้กับผู้ชมก็เป็นอีกเอกลักษณ์หนึ่งของภาพยนตร์ไทยซึ่งผู้ชมเองก็ยอมรับอยู่เสมอมา จึงมักจะปรากฏเรื่องราวของการดำเนินเรื่องราวและบทบาทการแสดงที่เกินความจริงเพื่อมุ่งสร้างความรู้สึกและอารมณ์ให้กับผู้ชมเป็นสำคัญอยู่เสมอ เช่น นางเอกจะต่ำต้อยยากจนแต่ "บุญหล่นทับ" ได้รับมรดกหลายร้อยล้าน เป็นเศรษฐีในพริบตา ท้ายที่สุดหนุ่มเมืองกรุงหรือพระเอกก็มีอันให้หลงรักสาวชนบทหรือสาวสลัมผู้ตกยากแล้วก็ได้ดีไปเสียทุกราย นอกจากนี้นางเอกในภาพยนตร์ไทยนั้นจะต้องมีความสวย

เฉลียวฉลาดอย่างหาตัวจับยาก มีวุฒิภาวะที่พร้อมมูล มีคุณธรรม ความกล้าหาญ และดีอย่างครบถ้วนสมบูรณ์แบบซึ่งพระเอกของภาพยนตร์ไทยก็เหมือนกัน ส่วนฝ่ายผู้ร้ายหรือนางร้ายก็จะเป็นศูนย์รวมแห่งความชั่วร้ายต่าง ๆ ชนิด "เลวบริสุทธิ์" ไปเสียทุกอย่าง เป็นต้น

เรื่องของกามารมณ์อีกเช่นกันที่ต้องที่สอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ไทยเสมออย่างจงใจ เพราะบางครั้งเมื่อพิจารณาจากบทภาพยนตร์แล้ว ฉากของกามารมณ์ที่มีอยู่นั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์กับเรื่องราวเลยเพียงแต่สามารถนำมาเป็นจุดขายของภาพยนตร์ได้เท่านั้น จึงพยายามสอดใส่ลงไปหรือถ้าหากไม่สอดใส่ลงไปบทภาพยนตร์ก็จะต้องกำหนดให้ตัวนางร้ายจะต้องมีบุคลิกเย้ายวนทางกามารมณ์ ซึ่งปัจจุบันแนวความคิดดังกล่าวในเรื่องนี้กำลังระบาดเข้ามาถึงบทของตัวนางเองเข้าบ้างแล้ว เช่น บทบาทที่ถูกกล่าวขวัญกันอย่างมากของสินจัย หงษ์ไทย ในภาพยนตร์เรื่อง "เพลิงพิสวาท" "นวลฉวี" และ "หย่าเพราะมีชู้" เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัด

อีกค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์หนึ่งของภาพยนตร์ไทยที่เริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่าง อย่างเด่นชัดถูกบรรจุเป็นโครงหลักของเรื่องไว้ในบทภาพยนตร์ก็คือการสร้างความรู้สึกอิดหนาระอาใจต่อระบบเศรษฐกิจการเมืองและสังคมที่แนวทางการสร้างภาพยนตร์ใหม่ต่างสมมติเรียกกันว่าคือแนวทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หากพิจารณาให้ลึกซึ้งจะเห็นได้ว่าแนวทางภาพยนตร์ไทยปัจจุบันพยายามที่จะหลีกเลี่ยงการลงไปแหวกว่ายอยู่ใน "น้ำเน่า" เหมือนแต่ก่อน กลับพยายามจะอ้างอิงถึงความสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในภาพยนตร์

สภาพค่านิยมที่มีอยู่ในภาพยนตร์ไทยจนเป็นเอกลักษณ์ที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ และจะเห็นได้ชัดอีกอย่างหนึ่งคือบทบู๊ของภาพยนตร์ไทยที่ไม่มีเนื้อหาหรือซ้ำซากขาดเหตุผลเหมือนทำกันอย่างลวก ๆ รีบร้อน มักง่าย คล้ายกับจะ

เร่งเวลาให้จบอย่างรวดเร็ว[21] บางผู้สร้างหรือผู้กำกับจะต้องให้บทบู๊คงไว้ ซึ่งความรุนแรงที่เรียกว่า "ชาดิสม์" ไม่ทำลายข้าวของให้พังวินาศสันตะโร ก็ต้องฆ่าคนราวกับผักปลาเลือดสาดเต็มจอ ทำเหมือนบ้านเมืองไม่มีขื่อมีแป หรือไม่ก็ต้องแสดงความยิ่งใหญ่ของเครื่องมือตามวิทยาการของภาพยนตร์เลียนแบบต่างประเทศเพื่อแสดงถึงการลงทุนในการสร้างและรับผิดชอบคุณภาพแก่ผู้ชม เป็นต้น

ในการพิจารณาจากเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยนั้น พอจะแบ่งแก่นของเรื่องตามที่ จุรี วจิตรวาทการ แบ่งไว้ได้ดังนี้[22]

1. การต่อสู้ระหว่างความดี และความชั่ว
2. ความขัดแย้งระหว่างความแตกต่างของสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม
3. จุดอ่อนของมนุษย์ ความเข้าใจผิด
4. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความรักที่มีอุปสรรค
5. ปัญหาชีวิตสมรส การที่ฝ่ายชายไปมีความสัมพันธ์กับผู้หญิงอื่น

จากแก่นเรื่องทั้งห้าประเภทนี้ ทำให้ภาพยนตร์ไทยประสบความสำเร็จทางการค้าแล้ว ในปัจจุบันมีแก่นเรื่องอีกสองประเภทเพิ่มเข้ามา คือ

6. เรื่องเพศ ซึ่งมีการนำเสนอมากขึ้น และถือเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของภาพยนตร์

---

[21]ตั้งข้อสังเกตจากแก้วสีหมากสุก ขบวนการหนังไทยจากยุค "น้ำเน่า" สลับด้วย คุณภาพ," เบิดใจดารา 1(เมษายน 2527) : 56-57.

[22]Juree Vichit-Vadakan, "Thai Movies as Symbolic Representation of Thai Life," วารสารสังคมศาสตร์ 14 (2520) : 32-38.

7. เรื่องเกี่ยวกับประวัติชีวิตของบุคคลหรือตัวละครสำคัญของเรื่องนั้น เช่น การต่อสู้ชีวิตด้วยความยากลำบากของตัวละครเอกของเรื่อง แต่ภาพยนตร์ประเภทนี้ก็มักไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้ชมภาพยนตร์ไทย ไม่ได้รับภาพยนตร์ในฐานะสื่อสำหรับวิพากษ์สังคม

<u>รูปแบบของภาพยนตร์ไทย</u>

ภาพยนตร์จะรวมเอาองค์ประกอบหลายประการ ซึ่งจำเป็นสำหรับความเข้าใจโดยนัย และองค์ประกอบเหล่านั้นพอจะแยกประเภทได้เป็น

1. อารมณ์ของมนุษย์ รวมถึงความรุนแรง ความเสียใจ ความชอบความเกลียด

2. สถานการณ์ที่มีปัญหาของบุคคลเกิดขึ้น

3. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในอุดมคติ และค่านิยม เราจะพบว่าภาพยนตร์ไทยจะศรัทธาในค่านิยมทางบวกของสังคมไทย ซึ่งแสดงออกในลักษณะของวีรบุรุษ และปรุงแต่งค่านิยมทางสังคมแง่ลบให้อยู่ในตัวผู้ร้าย

4. เงื่อนไขของมนุษย์ วิถีชีวิตแบบไทย ๆ แสดงให้เห็นชัดแจ้ง ภาพยนตร์ไทย จะแสดงให้เห็นว่า คนถูกพันธนาการอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น สภาวะของการเกิด เป็นต้น

5. ศาสนา และปรัชญา การอธิบายชีวิต แนวคิดของความดีและความชั่ว จะถูกใช้อธิบายความซับซ้อน และความไม่แน่นอนของชีวิต

6. การแก้ปัญหาของข้อขัดแย้ง ซึ่งในที่สุดทุกอย่างก็จะลงเอยด้วยดี พระเอก นางเอกจะเป็นบุคคลในอุดมคติ จะต้องเก่ง ฉลาด สวย และจะเอาชนะฝ่ายตรงข้ามไปได้ในที่สุด

จากการจำแนกภาพยนตร์ออกเป็นประเภทและลักษณะต่าง ๆ ดังที่กล่าวมานั้น จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่นซึ่งได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างมากในปัจจุบันนั้น ยังไม่มีการศึกษาอย่างละเอียด ด้วยเหตุนี้

ผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาถึงลักษณะต่าง ๆ ของภาพยนตร์ไทยประเภทวัยรุ่นที่ได้รับความนิยมโดยละเอียดต่อไป

การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา

ในการที่จะทำการศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่นนั้น ผู้วิจัยได้พยายามศึกษาถึงกรอบที่จะใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งกรอบที่จะใช้ในการศึกษาสำหรับภาพยนตร์ไทยโดยตรงนั้นยังไม่มี ผู้วิจัยจึงได้ใช้เกณฑ์ต่าง ๆ ที่เคยมีผู้ใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาเชิงวิเคราะห์นวนิยายมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่นอีกทีหนึ่ง จากการศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์นวนิยายขนาดสั้นของไม้ เมืองเดิม ซึ่งนางเพ็ญแข วัจนสุนทร ได้ศึกษาไว้ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ไว้ว่า คือการนำเอาเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาพิจารณาส่วนต่าง ๆ อย่างละเอียดให้เห็นความแตกต่าง ความกลมกลืน ข้อดี ข้อด้อย ฯลฯ ของแต่ละส่วนนั้นเรียกว่า การวิเคราะห์

การวิเคราะห์จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการประเมินดังกล่าวอยู่เสมอไปมิได้แยกขาดจากกัน การวิเคราะห์นั้นมุ่งอธิบายลักษณะเพื่อให้เกิดความเข้าใจเรื่องที่จะวิจารณ์นั้นทั้งเรื่องอย่างชัดเจน หลักเกณฑ์ในการวิจารณ์และวิเคราะห์นวนิยาย มีดังนี้

"การวิจารณ์" ในหนังสือ Dictionary of Literacy Term ของ แฮรี่ ชอว์ (Harry Shaw) อธิบายว่า หมายถึง การแสดงความคิดการประเมินผลและการวิเคราะห์ในหลายแง่หลายมุม การแสดงความคิดเห็น

ไม่ตรงกันหรือขัดแย้งกันในเชิงวิจารณ์ การวิจารณ์มีทั้งคำติและคำชม แต่การวิจารณ์ที่ดีมิใช่การสรรเสริญอย่างเลิศลอย หรือประจานกันอย่างเสียหาย[23]

ในหนังสือ The World Book Encyclopedia ได้ให้ความหมายไว้ว่า "การวิจารณ์ คือ กิจกรรมหรือทักษะหรือศิลปะในการวิเคราะห์และวินิจฉัยคุณค่างานทางศิลปะ"[24] หนังสือ Encyclopedia Britanica ให้ความหมายไว้ว่า "การวิจารณ์ คือ การอภิปรายเรื่องศิลปะอย่างมีระบบ ซึ่งการอภิปรายนั้นเป็นการอธิบายหรือประเมินค่าทั้งทางเทคนิคและที่เกี่ยวกับศิลปะอื่นนั้นโดยตรง"[25]

สำหรับการให้ความหมายของคำว่า "การวิจารณ์วรรณกรรม" ได้มีผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านให้ความหมายไว้ เช่น

วิทย์ ศิวะศริยานนท์ กล่าวว่า

การวิจารณ์ที่แท้คือการพิจารณาลักษณะของบทประพันธ์ แยกแยะส่วนประกอบที่สำคัญและหยิบยกออกมาแสดงว่าไพเราะงดงามเพียงไร วิเคราะห์ความหมายของบทประพันธ์นั้น...แสดงหลักศิลปะและแนวความคิดของผู้ประพันธ์ซึ่งเป็นแนวทางในการแต่งหนังสือนั้น นอกจากนั้นจะต้องเปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่าง ๆ ของงานนั้น และชี้ให้เห็นด้วยว่าแต่ละส่วน

---

[23]ประสิทธิ กาพย์กลอน, แนวทางการศึกษาวรรณคดี ภาษากวี การวิจักษณ์ และวิจารณ์, หน้า 206.

[24]The World Book Encyclopedia. Vol.3, (Chicago : Field Enterprises Education Corporation, 1960), p.913.

[25]Encyclopedia Britanica. Vol.6, (Chicago : Encyclopedia Britanica, Inc., 1971), p.784.

มีความสำคัญต่อส่วนรวมเพียงไร รวมความว่าการวิจารณ์คือการแสดงให้เห็นว่าหนังสือนั้นมีลักษณะอย่างไร ทั้งในส่วนเนื้อเรื่อง ความคิดเห็น และทำนองแต่ง เมื่อได้อธิบายลักษณะของหนังสือให้ผู้อ่านเข้าใจแล้วจึงวินิจฉัยลงไปว่าหนังสือนั้นดีหรือไม่ดีอย่างไร[26]

กุหลาบ มัลลิกะมาส กล่าวว่า "การวิจารณ์วรรณคดีคือการให้อรรถาธิบายในแง่ต่าง ๆ เกี่ยวกับลักษณะของวรรณคดีที่นำมาวิจารณ์พร้อมทั้งประเมินค่าของวรรณคดีนั้นใช้เกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่งไม่มีอคติ"[27]

ตามความเห็นของบุคคลดังกล่าวแล้วพอสรุปได้ว่า การวิจารณ์วรรณคดีหรือการวิจารณ์วรรณกรรม คือการวิเคราะห์หรือแยกแยะองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ต่าง ๆ ของบทประพันธ์นั้น แล้ววิจารณ์ส่วนที่วิเคราะห์แต่ละส่วนเพื่อให้ผู้อ่านทราบถึงลักษณะ ศิลปะ และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบเหล่านั้น พร้อมทั้งวินิจฉัยคุณค่าของบทประพันธ์นั้นตามทัศนะของผู้วิจารณ์โดยใช้เกณฑ์อย่างหนึ่งอย่างใดมาประกอบ

การวิจารณ์นวนิยายนั้นยังมิได้มีหลักเกณฑ์กำหนดไว้อย่างแน่นอนตายตัวลงไปทีเดียว แต่ก็ได้มีผู้ให้ข้อคิดในการวิจารณ์ และกำหนดแนวทางในการวิจารณ์ไว้หลายทาง เช่น

---

[26]วิทย์ ศิวะศริยานนท์, วรรณคดีและวรรณคดีจารณ์, พิมพ์ครั้งที่ 5. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แพร่พิทยา, 2518), หน้า 217-218.

[27]กุหลาบ มัลลิกะมาส, วรรณคดีวิจารณ์ ชุดที่ 1 (เอกสารประกอบคำบรรยายวิชาภาษาไทย, 2528, มหาวิทยาลัยรามคำแหง), หน้า 12.

รีเน เวลเลค (Rene Wellek) และออสติน เวอร์เรน (Austin Warren) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการวิจารณ์นวนิยายไว้ว่า "การวิจารณ์นวนิยายนั้นตามปกติจะเป็นการวิจารณ์เพื่อบอกลักษณะขององค์ประกอบที่สำคัญของนวนิยาย ซึ่งมี 3 ส่วน คือ โครงเรื่องการสร้างตัวละครและฉาก แต่ผู้วิจารณ์ไม่จำเป็นต้องไปพิจารณาว่าองค์ประกอบแต่ละส่วนนั้นจะเป็นสิ่งกำหนดลักษณะขององค์ประกอบอื่น ๆ หรือไม่"[28]

วอลเทอร์ เจ. เดอ มัวร์ดอง (Walter J. De Mordaunt) ได้เสนอแนะแนวทางในการวิจารณ์นวนิยาย โดยให้พิจารณาตามหัวข้อ ดังนี้

1. โครงเรื่อง และโครงสร้าง (Plot and Structure)
2. กลวิธีในการเล่าเรื่อง (Point of View)
3. แก่นของเรื่องและจุดมุ่งหมาย (Theme and Purpose)
4. การสร้างตัวละคร (Characterization)
5. แรงจูงใจ (Motivation)
6. ฉาก (Scence)

เฮเลน อี เฮนส์ (Helen E. Haines) กล่าวว่าในการวิจารณ์นวนิยายนั้น จุดสำคัญที่ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณามีดังต่อไปนี้[29]

---

[28]Rene Wellek and Austin Warren, Theory of Literature, (London : Penguin Books, 1973), p.216.

[29]Helen E. Haines, Waht's in Novel, (New York : Columbia University Press, 1974), p.247-252.

1. แกนของเรื่อง เนื้อหา โครงเรื่อง (Theme, Subject and Plot) จะต้องอธิบายให้ทราบว่า แกนของเรื่อง เนื้อหา และโครงเรื่องของนวนิยายที่วิจารณ์นั้นเป็นอย่างไร สำหรับแกนของเรื่องนั้นคือแนวคิดที่สำคัญของเรื่อง เนื้อหาคือพฤติกรรมหรือประสบการณ์ที่เด่น ๆ ของมนุษย์ ซึ่งผู้แต่งได้หยิบยกมาแสดงไว้ในนวนิยาย ส่วนโครงเรื่องคือโครงร่างของเรื่อง

2. ฉากและช่วงเวลา (Setting and Period) ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาว่าเนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องที่ตนวิจารณ์นั้นเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาใด เนื้อเรื่องถูกต้องตามความเป็นจริงหรือไม่ เนื้อเรื่องดำเนินไปตามลำดับเวลาหรือไม่ ส่วนด้านฉากนั้น ให้พิจารณาว่าฉากที่ปรากฏในเรื่องสมจริงหรือไม่ และฉากที่ผู้แต่งใช้นั้นมีอิทธิพลต่อตัวละครหรือไม่ อย่างไร

3. การสร้างตัวละคร (Characterization) ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาว่าตัวละครมีลักษณะอย่างไร การสร้างตัวละครนั้นถูกต้องสมจริงตามธรรมชาติของมนุษย์หรือไม่

4. โครงสร้าง (Structure) ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญของนวนิยาย ซึ่งได้แก่ แกนของเรื่อง เนื้อหา โครงเรื่อง ฉากและการสร้างตัวละครนั้นประสมประสานกันอย่างมีเอกภาพหรือไม่

5. รูปแบบและประเภท (Form and Type) ผู้วิจารณ์ต้องพิจารณาว่านวนิยายเรื่องที่ตนวิจารณ์นั้นมีรูปแบบอย่างไร เช่น อัตชีวประวัติ ความทรงจำ บันทึก จดหมาย รูปแบบประสม หรือรูปแบบอื่น ๆ และให้พิจารณาว่านวนิยายนั้นเป็นนวนิยายประเภทใด

6. กลวิธีในการแต่ง (Treatment) ให้พิจารณาถึงเทคนิค กลวิธีและสไตล์ในการแต่ง เช่น ผู้แต่งใช้เทคนิคการเล่าเรื่องย้อนหลัง เทคนิคการเล่าเรื่องแบบกระแสจิตประหวัดบ้างหรือไม่ ผู้แต่งเอาตัวเองเข้าไปเกี่ยวข้อง

ด้วยหรือไม่ หรือเป็นการแต่งแบบเพ้อฝัน

7. สาระสำคัญ (Significance) คือ ให้วิจารณ์นวนิยายว่านวนิยายเรื่องนี้มีสาระสำคัญอะไรบ้าง ทั้งในด้านที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ฉาก ความมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของนวนิยาย

เกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการวิจารณ์นวนิยายนี้ในวงการศึกษาของไทยก็ได้มีผู้ศึกษาค้นคว้า และวางหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์วิจารณ์ไว้หลายแนวด้วยกัน คือ

เทือก กุสุมา ณ อยุธยา ได้เสนอแนะหลักเกณฑ์ในการวิจารณ์นวนิยายไว้ว่า ควรวิจารณ์ตามหัวข้อต่อไปนี้ คือ[30]

1. โครงเรื่องหรือการดำเนินเรื่อง
2. ฉาก
3. บทสนทนา
4. ตัวละคร
5. คติธรรมหรือปรัชญา

กุหลาบ มัลลิกะมาส ได้เสนอแนะแนวทางในการวิจารณ์ไว้ว่าอาจจะวิจารณ์ตามหัวข้อต่อไปนี้[31]

---

[30]มโหทร (นามแฝง), "เขาชื่อกานต์ ของ สุวรรณี สุคนธา," วิทยาสาร (ตุลาคม 2514) : 13.

[31]กุหลาบ มัลลิกะมาศ, วรรณคดีวิจารณ์ (กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2521), หน้า 78.

1. โครงเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง (Plot and Events)
2. สารัตถะหรือแก่นเรื่อง (Theme)
3. เวลาและสถานที่ (Setting)
4. ตัวละครในเรื่องและบทสนทนา (Characters and dialogues)
5. เทคนิคหรือกลวิธีในการแต่ง (Techniques)
6. สไตล์ (Style) การแต่ง
7. หางเสียงของผู้แต่ง (Tone)
8. แนวคิดหรือปรัชญาในการแต่ง (Philosophy)

เจือ สตะเวทิน ได้เสนอแนะแนวทางในการวิจารณ์ไว้ว่าอาจจะวิจารณ์ตามหัวข้อต่อไปนี้ คือ[32]

1. ความต่อเนื่อง
2. โครงเรื่อง
3. ตัวละคร
4. ฉาก
5. บทสนทนา
6. ท่วงทำนองเขียนของผู้แต่ง
7. ผลต่อสังคมหรือผู้อ่าน

ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์และวิจารณ์นวนิยายว่า การวิเคราะห์เป็นงานเบื้องต้นของการวิจารณ์ ดังนั้นการวิจารณ์และวิเคราะห์ จึงไม่ควรแยกจากกันโดยเด็ดขาด เพราะขั้นตอน

---

[32]เจือ สตะเวทิน, <u>การศึกษานวนิยายในมหาวิทยาลัย</u>, ใน "รายงานการสัมมนาการสอนวรรณกรรมไทยปัจจุบันระดับอุดมศึกษา," (เชียงใหม่ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2516), หน้า 115.

ในการวิจารณ์นวนิยาย มี 3 ขั้น คือ ขั้นที่หนึ่ง การวิเคราะห์ทุกส่วนทุกด้านของนวนิยาย ขั้นที่สองตีความหมายว่าผู้เขียนส่งสารอะไรมาให้ผู้อ่าน และขั้นที่สามวิเคราะห์กลวิธีของผู้แต่ง ทั้งนี้ ม.ล.บุญเหลือ ได้แนะนำแนวทางไว้ว่าการวิเคราะห์ควรพิจารณาสิ่งต่อไปนี้ คือ[33]

1. เนื้อหา

1.1 แนวคิด

1.2 โครงเรื่อง

1.3 เนื้อเรื่อง

1.4 ตัวละครในเรื่อง อุปนิสัย ลักษณะนิสัย

1.5 ทัศนะหรือปรัชญาชีวิตของผู้แต่ง หรือจะเรียกว่าความคิดเห็นของผู้แต่งก็ได้ ในแง่การเมือง สังคม จิตวิทยา หรือด้านอื่น ๆ ของชีวิต

1.6 ฉาก

2. กลวิธี กลวิธีย่อมเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาแยกออกจากกันยาก แต่เราอาจพิจารณาด้วยวิธีการต่อไปนี้

2.1 แนวคิด แนวคิดนี้เราอาจพิจารณาที่หลังสุดเพราะเราจะพิจารณาแนวคิดหรือแนวเรื่องได้ก็ต่อเมื่อได้อ่านหนังสือเล่มหนึ่ง ๆ จบแล้ว

3. โครงเรื่อง

4. เนื้อเรื่อง กลวิธีที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องก็มี

4.1 เกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง ซึ่งอาจเป็นดังนี้

---

[33]ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, <u>วิเคราะห์วรรณคดีไทย</u> (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2517), หน้า 112-118.

ก. ดำเนินตามปฏิทินธรรมชาติ เริ่มด้วยตัวเอกเกิดมาเป็นเด็กหนุ่มสาวแล้วแก่

ข. เริ่มกล่าวถึงปัจฉิมวัยของตัวละครแล้วย้อนกลับไปเล่าถึงปฐมวัย

ค. ดำเนินเรื่องสลับไปมา คืออาจกล่าวถึงเหตุการณ์ในปัจจุบันก่อนย้อนกลับไปกล่าวถึงอดีตแล้วย้อนกลับมาปัจจุบัน

ง. กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่ เช่น เกิดในเมืองสองเมืองสลับกันไป

4.2 ผู้แต่งบรรยายเรื่องเอง หรือให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งบรรยายให้อีกตัวหนึ่งฟัง หรือให้ตัวหนึ่งเขียนจดหมายถึงอีกตัวหนึ่งหรืออาศัยกลวิธีทั้งสามปนกัน

5. ตัวละครนิยายทั่ว ๆ ไป อาศัยลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นเนื้อหาสำคัญที่สุดอันหนึ่งของหนังสือ

ในการพิจารณาลักษณะนิสัยของตัวละครควรตั้งแนวดังนี้ ตัวละครตัวไหนสำคัญแก่เนื้อเรื่อง หรือแก่ความคิดเห็นและปรัชญาของผู้ประพันธ์ มีตัวละครตัวไหนในเรื่องนั้นทำให้เนื้อเรื่องมีรสขึ้นในทางใด ตัวใดควรถือเป็นตัวเอกเกี่ยวเนื่องกับชื่อเรื่องหรือไม่ เกี่ยวเนื่องกับปรัชญาของผู้ประพันธ์มากกว่าหรือน้อยกว่า ตัวที่ไม่น่าถือว่าเป็นตัวเอก

ผู้ประพันธ์อาจใช้กลวิธีต่าง ๆ ในการแสดงลักษณะนิสัยของตัวละคร เช่น แสดงโดยอาศัยคำพูดของตัวละครเอง แสดงโดยอาศัยตัวละครอื่นพรรณาลักษณะ แสดงโดยจดหมายของตัวละครตัวนั้นเขียนถึงตัวละครอีกตัวหนึ่ง หรือกล่าวถึงกิริยาอาการ โดยไม่บอกให้ชัดแจ้งว่าที่ทำเช่นนั้นเพราะมีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร และยังมีกลวิธีอื่น ๆ อีกหลายประการ

6. ทัศนะ หรือปรัชญาของผู้ประพันธ์ ในการพิจารณาทัศนะของนักประพันธ์ เราอาจพิจารณาจากคำพูดของตัวละคร จากวิธีการที่นักประพันธ์บรรยายแสดงความนึกคิดของตนเองออกมาตรง ๆ หรืออาจแฝงไว้ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งถ้าเป็นลักษณะแอบแฝงต้องเพ่งพิศกันมากจึงจะจับได้ว่าผู้ประพันธ์มีความคิดเห็นอย่างใดกันแน่

7. ฉาก

8. สำเนาภาษา ผู้มีผีมือทางการประพันธ์มักจะสามารถทำให้ตัวละครนั้นแสดงบุคลิกลักษณะได้จากสำนวนของตัวละครนั้น

ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น น่าจะได้ใช้เกณฑ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษาวรรณกรรมดังที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นแนวทาง และเพิ่มเกณฑ์บางอย่างเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะภาพยนตร์ลงไปด้วย

<u>ความต้องการ และความสนใจของวัยรุ่น</u>

ถ้าเราจะมองวัยรุ่นโดยเน้นทางด้านสังคม ก็จะกล่าวได้ว่า วัยรุ่น คือ วัยระยะเวลาของการเปลี่ยนแปลงสภาพจากวัยเด็ก ซึ่งจะต้องได้รับการดูแลจากบิดามารดาหรือจากผู้ใหญ่ ไปสู่วัยแห่งความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งจะต้องช่วยเหลือและพึ่งพาอาศัยตนเองเป็นสำคัญ

ส่วนทางจิตวิทยาจะมองวัยรุ่นว่า เป็นสภาวะหัวเลี้ยวหัวต่อแห่งชีวิตที่จะต้องมีการปรับตนต่อสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ รวมทั้งจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็ก ๆ ไปสู่พฤติกรรมของผู้ใหญ่ ซึ่งแต่ละสังคมจะเป็นตัวกำหนดแบบฉบับ

แห่งพฤติกรรมเหล่านั้น[34]

ลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของวัยรุ่น คือ ความต้องการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการความอิสระ ต้องการที่จะรับผิดชอบในงานที่ตนสามารถทำได้ ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ ต้องการแสดงตนว่าโตแล้ว ไม่ใช่เด็กอย่างแต่ก่อน แต่ในขณะเดียวกันบางครั้งมีความลังเลใจ ไม่แน่ใจตนเอง เด็กวัยนี้จึงต้องการผู้ใหญ่ที่เข้าใจเขา เพื่อทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาของเขา แต่ไม่ต้องการผู้ใหญ่ที่คอยออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามอย่างเดียว โดยไม่ให้โอกาสเขาออกความคิดเห็น ไม่ชอบการบังคับเข้มงวดของผู้ใหญ่และมักจะราคาญต่อการเอาใจใส่มากเกินไปของผู้ใหญ่ เพราะเด็กวัยนี้ต้องการช่วยตัวเอง ต้องการตัดสินใจปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อใดก็ตามที่เขารู้สึกไม่แน่ใจ และต้องการความช่วยเหลือเขาจะปรึกษากับบุคคลที่เขาคิดว่าจะสามารถเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ของเขาได้ นอกจากนี้ วัยรุ่นยังต้องการทำอะไรให้ตนเองตามใจชอบ เพื่อหาประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ เมื่อไม่ประสบความสำเร็จก็มักคิดฝันเอาเอง ต้องการแสดงและอวดตัว ต้องการความสนใจจากต่างเพศ เด็กวัยนี้จึงมีการกระทำที่แปลก ๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นโดยเฉพาะจากต่างเพศ[35]

ความต้องการตำแหน่งทางสังคม เป็นความต้องการอันสูงสุดของวัยรุ่น วัยรุ่นต้องการเป็นคนสำคัญ ต้องการเป็นที่นับถือของเพื่อนฝูง ต้องการให้เพื่อนฝูงและคนอื่นรับรู้ว่าตนมีคุณค่า วัยรุ่นพยายามเรียกร้องความสนใจจากครู หรือผู้ปกครอง แต่ความรักที่ต้องการจากครู หรือผู้ปกครองก็ไม่เท่ากับความรักจาก

---

[34]มลวิภา สุวรรณมาลัย, คำบรรยายกระบวนวิชาจิตวิทยาวัยรุ่น (มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2522), หน้า 1.

[35]สิริวรรณ สาระนาค, เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์ และศิรินันท์ เพชรทองคำ จิตวิทยาวัยรุ่นและการศึกษา (2520), หน้า 33.

เพื่อนในวัยเดียวกัน เพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวเองสำหรับวัยรุ่นมาก และถ้าในกลุ่มเพื่อนที่มีรสนิยมหรือคุณค่าคล้ายกันแล้ว วัยรุ่นจะยึดเป็นแบบอย่างทันที

ความต้องการของร่างกาย หรือความต้องการทางอารมณ์ และสังคมของวัยรุ่น ก่อให้เกิดความสนใจ เช่น วัยรุ่นสนใจการกีฬา เพราะต้องการให้เพื่อนฝูงเกิดความนิยมชมชอบในตัวเขา เพราะฉะนั้นวัยรุ่นจะพยายามเล่นกีฬาจนเป็นนักกีฬาที่เด่น เมื่อบรรลุจุดมุ่งหมายนี้แล้ว วัยรุ่นก็พอใจ ความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนจะขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้ ความสนใจของกลุ่มเพื่อน ความสนใจของครอบครัว ความสามารถที่มีมาแต่กำเนิด เฮอร์ลอก (Hurlock, E.B) ได้แบ่งความสนใจของวัยรุ่นไว้ดังนี้[36]

1. ความสนใจทางสังคม (Social Interests) ความสนใจทางสังคม มักจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ และบุคคลในสังคม เช่น งานเลี้ยงต่าง ๆ การพบปะสนทนากัน เด็กวัยนี้จะมีความสนใจในกิจกรรมทางสังคม สนใจชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ถูกกดขี่จากสังคม หรือไม่ได้รับความยุติธรรม ซึ่งความสนใจเหล่านี้จะแสดงออกโดยการเข้าร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน

2. ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests) ซึ่งจะรวมถึงความสนใจในเรื่องการแต่งกาย พยายามดูแฟชั่นให้ทันสมัย และเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง ความสนใจเรื่องเพศ วัยรุ่นจะสนใจเพศตรงข้าม จึง

---

[36] Elizabeth, B. Hurlock, Development Psychology (New Delhi : Tata McGraw-Hill Publishing Co., Ltd., 1974), p.421.

พยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ การปฏิบัติต่อเพศตรงข้าม การเลือกเพื่อนต่างเพศ ความสนใจที่จะแสวงหาความเป็นอิสระ วัยรุ่นจะเลือกแสดงพฤติกรรมที่ทำให้เขามีความสุข ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ความสนใจในอาชีพ และความสนใจในการเรียน

3. ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ (Recreational Interests) วัยรุ่นจะเลือกกิจกรรมที่เขาชอบ และมีความถนัดมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเกมและกีฬาการอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ และดูโทรทัศน์ ความสนใจในการดูภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ที่วัยรุ่นสนใจมักจะเป็นประเภทโรแมนติค การผจญภัย เรื่องตลกขบขัน เพศศึกษาและเรื่องเกี่ยวกับสังคม วัยรุ่นหญิงโดยทั่วไปจะชอบภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก ส่วนวัยรุ่นชายชอบเรื่องการผจญภัย เรื่องลึกลับ และเรื่องตลก การดูภาพยนตร์นับว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงให้กับวัยรุ่นมาก ไม่ว่าเขาจะไปดูกับเพื่อนหรือดูคนเดียวก็ตาม เพราะจะทำให้เขาหลีกเลี่ยงความยุ่งเหยิงในชีวิตได้อย่างน่าพอใจ นอกจากนี้ลักษณะของผู้แสดงภาพยนตร์จะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก โดยเฉพาะวัยรุ่นหญิงจะพยายามเลียนแบบการแต่งกาย ทรงผม การพูด การแสดงออกของดาราภาพยนตร์ที่เขาชอบ รวมทั้งติดตามเรื่องราวของดาราภาพยนตร์จากหนังสือ นิตยสารภาพยนตร์ต่าง ๆ ด้วย[37]

วัยรุ่นซึ่งจัดว่าเป็นกลุ่มใหญ่ของผู้ชมภาพยนตร์ไทยนั้น ต่างมีเหตุผลในการชมภาพยนตร์แตกต่างกันไป

---

[37]สุชา จันทน์เอม, <u>จิตวิทยาวัยรุ่น</u>, (2529), หน้า 53.

<u>วัยรุ่นในลักษณะที่เป็นวัฒนธรรมย่อย</u>

ในสังคมหนึ่ง ๆ ย่อมมีวัฒนธรรมเป็นวิถีในการดำเนินชีวิตโดยส่วนรวม แต่เนื่องจากสังคมประกอบขึ้นด้วยกลุ่มคนมากมาย ทำให้แต่ละกลุ่มมีความแตกต่างในวิถีการดำเนินชีวิตมากขึ้น ดังนั้นในแต่ละสังคมจึงมีวัฒนธรรมซึ่งแต่ละกลุ่มได้ยึดถือเป็นวิถีในการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันออกไปบ้าง ลักษณะของการยึดถือแนวทางในการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันไปนี้ เรียกว่า วัฒนธรรมย่อย (Subculture)

Broom & Selznick กล่าวว่า วัฒนธรรมย่อยได้แก่รูปแบบของพฤติกรรมซึ่งมีลักษณะเด่นเฉพาะตนเองในส่วนที่สำคัญ ๆ แต่มีลักษณะที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมหลักในสังคม[38]

Horton and Hunt กล่าวว่า วัฒนธรรมย่อยได้แก่รูปแบบของพฤติกรรมซึ่งเกี่ยวพันกับวัฒนธรรมของสังคมทั้งสังคมแต่ยังดูออกว่าแตกต่างกัน วัฒนธรรมย่อยคือ กระสวน หรือรูปแบบของพฤติกรรมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่มีเอกลักษณ์ของตนเองในสังคม ซึ่งมองเห็นได้ชัด เช่น ภาษา การแต่งกาย กริยามารยาท[39]

---

[38] "อ้างถึงใน" อุบล เสถียรปกิรณกรณ์, <u>สังคมวิทยา</u>, หน้า 135.

[39] Paul B. Horton and Chester L. Hunt, <u>Sociology</u>, (New York : McGraw, 1964), p.566.

วัฒนธรรมย่อยอาจแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่[40]

1. <u>วัฒนธรรมย่อยทางเชื้อชาติ</u> (Ethnic Subcultures) หมายความว่า สังคมใหญ่ประกอบด้วยกลุ่มบุคคลหลายเชื้อชาติ เช่น สังคมไทยซึ่งประกอบด้วยบุคคลหลายเชื้อชาติ ได้แก่ จีน มุสลิม มอญ อินเดีย และชาวมลายู เป็นต้น กลุ่มบุคคลต่างเชื้อชาติที่อาศัยอยู่ในสังคมไทย ปฏิบัติวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง กล่าวคือ มีประเพณีหรือธรรมเนียมปฏิบัติที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมของส่วนรวม

2. <u>วัฒนธรรมย่อยตามท้องถิ่น</u> (Regional Subcultures) วัฒนธรรมย่อยกำเนิดมาจากสภาพภูมิศาสตร์ซึ่งมีความแตกต่างกัน จึงเกิดวัฒนธรรมย่อยที่เป็นเอกลักษณ์ของตนขึ้นมา เช่น ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ของประเทศไทย ต่างก็มีการปฏิบัติธรรมอันเป็นที่นิยมในท้องถิ่นของตน เช่น ภาษาพูด การละเล่น และประเพณี เป็นต้น

3. <u>วัฒนธรรมย่อยเชิงอาชีพ</u> (Occpational Subcultures) บุคคลที่ประกอบอาชีพต่าง ๆ ย่อมมีธรรมเนียมปฏิบัติซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ประกอบอาชีพเดียวกัน เช่น นักร้อง นักแสดงภาพยนตร์ นักหนังสือพิมพ์ ต่างก็มีวิถีชีวิตตามแบบฉบับอันเป็นที่ยอมรับในหมู่ของพวกตน

4. <u>วัฒนธรรมย่อยตามเกณฑ์อายุ</u> (Age Subcultures) บุคคลในวัยต่างกันย่อมมีความแตกต่างกันทั้งในด้านประสบการณ์ ท่าทีต่อสังคม อารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ รวมถึงวิถีแห่งการดำรงชีวิต (life Style) ที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้บุคคลที่อยู่ในกลุ่มอายุไม่ห่างไกลกันจึงมีวัฒนธรรมเฉพาะที่คล้ายคลึงกัน เช่น บุคคลวัยรุ่นนิยมปฏิบัติตามในสังคมแบบหนึ่ง เช่น การไว้ทรงผมแบบกางเกง สีสันของเสื้อผ้าสำนวนการพูด อย่างที่เรียกกันว่า "วัฒนธรรมวัยรุ่น"

---

[40]อานนท์ อาภาภิรม, <u>สังคมวิทยา</u>, หน้า 34.

Cohen สนใจความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมระหว่างวัยรุ่นกับผู้ปกครอง เขาได้ให้คำจำกัดความของวัฒนธรรมย่อยว่าเป็นการประสานประโยชน์ในการแก้ปัญหาระหว่างความต้องการที่ตรงกันข้าม คือความต้องการที่จะสร้างสรรค์และการแสดงออกถึงความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง กับความต้องการที่จะรักษาสถานภาพของผู้ปกครอง (Cohen, 1972a) สำหรับ Cohen หน้าที่แฝงของวัฒนธรรมย่อยก็เพื่อแสดงออกและแก้ปัญหาความขัดแย้งซึ่งแอบแฝงอยู่ หรือปัญหาที่แก้ไม่ตกในวัฒนธรรมของผู้ปกครอง[41] (Cohen, 1972a)

ผู้ชมส่วนใหญ่ของภาพยนตร์ไทยได้แก่วัยรุ่นต่างก็มีวัฒนธรรมของตัวเองและจัดได้ว่าเป็นวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ซึ่งผู้วิจัยจะได้ศึกษาต่อไป

<u>งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</u>

เนื่องจากการวิจัยทางด้านภาพยนตร์ไทยยังมีไม่มากนัก แต่ผู้วิจัยได้พยายามค้นคว้าเรื่องที่พอจะเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำลังศึกษามาได้บ้าง ดังนี้

<u>งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการชมภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ</u> คือ

ปี 2503 กฤษณา สยามเนตร[42] ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่องอิทธิพลของภาพยนตร์ที่มีต่อเด็กวัยรุ่น พบว่าประเภทของภาพยนตร์ที่เด็กวัยรุ่นชายชอบมากที่สุด คือ ภาพยนตร์สืบสวนผจญภัย ประเภทของภาพยนตร์ที่เด็กวัยรุ่นหญิงชอบมาก

---

[41] DICK HEBDIGE, <u>SUBCULTURE THE MEANING OF STYLE</u>, "THE FUNCTION OF SUBCULTURE", p.77.

[42] กฤษณา สยามเนตร, "<u>อิทธิพลของภาพยนตร์ที่มีต่อเด็กวัยรุ่น</u>" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530), (พิมพ์ดีด).

ที่สุด คือ ภาพยนตร์ชีวิตรัก และภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์ที่วัยรุ่นชอบมาก คือ ภาพยนตร์ต่างประเทศ เด็กวัยรุ่นชายหญิงของไทย ชอบไปดูภาพยนตร์ในวันเสาร์อาทิตย์ และชอบดูภาพยนตร์อเมริกันประเภทชีวิตรัก และภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์ดังกล่าวมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเหล่านี้ในเรื่องของการเลียนแบบการแต่งกาย ในแง่ผลดีจากการดูภาพยนตร์นั้น วัยรุ่นทั้งชายและหญิงมีความเห็นตรงกันว่า ได้ความรู้และเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ ถ้ามีเงินเขาจะใช้ในการดูภาพยนตร์มากที่สุด ส่วนผลเสียก็คือ ก่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ และทำให้เสียสุขภาพ

ปี 2504 กองเผยแพร่การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้สำรวจอิทธิพลของรายการวิทยุ โทรทัศน์ ต่อเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนวัยต่าง ๆ ตั้งแต่ 5-21 ปี (ยกเว้น 14-17 ปี) ดูภาพยนตร์โดยเฉลี่ยเดือนละ 5 ครั้ง เยาวชนอายุ 6-13 ปี ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ในเรื่องของการเลียนแบบพฤติกรรมบางประการของดาราที่ตนชอบ ส่วนเยาวชนวัย 6-9 ปี ชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนมากที่สุด เยาวชนวัย 14-17 ปี ไม่ชอบภาพยนตร์ประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นพิเศษแต่เยาวชนในวัย 18-21 ปี ชอบภาพยนตร์ประเภทข่าวสาร สารคดี และประวัติศาสตร์มากที่สุด[43]

ปี 2507 วัฒนา มงคลประสิทธิ์[44] ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 7

---

[43]กองเผยแพร่การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, อิทธิพลของภาพยนตร์และรายการวิทยุโทรทัศน์ต่อเยาวชนไทย (พระนคร : 2504).

[44]วัฒนา มงคลประสิทธิ์, "อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 7" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตแผนกวิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2507), (พิมพ์ดีด).

สำหรับภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้สรุปผลไว้ดังนี้

1. ภาพยนตร์ที่นักเรียนชายสนใจมากที่สุด คือ ภาพยนตร์บู๊ โลดโผน ตื่นเต้น (37.08%) รองลงมาคือ ภาพยนตร์สืบสวน ชีวิต ชีวิตสัตว์ และพืชที่เป็นจริง ฆาตกรรม อาชญากร เพลง รัก ขบขัน

2. ภาพยนตร์ที่นักเรียนหญิงสนใจมากที่สุด คือ ภาพยนตร์สืบสวน (22.37%) รองลงมาคือ ภาพยนตร์ชีวิต ชีวิตสัตว์ และพืชที่เป็นจริง เพลง บู๊ โลดโผน ตื่นเต้น ขบขัน ฆาตกรรม หรืออาชญากรรม รัก

ปี 2509 กมล นินนาทนนท์[45] ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่องความสนใจของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ที่มีต่อการชมภาพยนตร์ พบว่านักศึกษาชายหญิงดูภาพยนตร์ไทย เฉลี่ยประมาณ 1-3 เรื่องต่อเดือน ภาพยนตร์ที่นักศึกษาชายชอบ ได้แก่ ภาพยนตร์ชีวิต จารกรรม เพลง และดนตรี ส่วนนักศึกษาหญิงชอบภาพยนตร์เพลง ดนตรี จารกรรม และตลกขบขัน ตามลำดับ นักศึกษาทั้ง 2 เพศ มีความเห็นว่าอิทธิพลของภาพยนตร์ในแง่ดีต่อนักศึกษาก็คือ ช่วยในการปรับปรุงตนให้เข้ากับสังคม ช่วยเพิ่มพูนความรู้รอบตัวอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ช่วยปรับปรุงบุคลิกภาพ และยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น ส่วนในแง่ที่ไม่ดีก็คือ ทำให้เสียเงิน เสียเวลา และเสียสุขภาพ

---

[45] กมล นินนาทนนท์, "ความสนใจของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีต่อการชมภาพยนตร์" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนกวิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2509). (อัดสำเนา).

ปี 2512 นางสาวพรทิพย์ วินรกมินทร์[46] ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง อิทธิพลของภาพยนตร์บันเทิงที่มีต่อพฤติกรรมของนักเรียนอาชีวศึกษา ผลการวิจัย ปรากฏว่าภาพยนตร์ที่นักเรียนชอบชมมาก ได้แก่ ภาพยนตร์สงคราม และประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์เพลง และดนตรี ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์ขบขัน ตามลำดับ เหตุผลในการเข้าชมภาพยนตร์ คือ เพิ่มพูนความรู้ในด้านต่าง ๆ และเป็นการพักผ่อนสมอง นักเรียนส่วนมากมักไม่เลียนแบบภาพยนตร์ แต่ก็มีบางส่วนที่เลียนแบบ สิ่งที่นักเรียนชอบเลียนแบบมากคือ นักเรียนชายเลียนแบบคำพูด นักเรียนหญิงเลียนแบบการแต่งกาย

ปี 2515 นางสาวเดือนใจ ทองสำริด[47] ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง เหตุผลในการเลือกชมภาพยนตร์ของนิสิตนักศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย ปรากฏว่านิสิตนักศึกษาไม่นิยมชมภาพยนตร์ไทย เพราะกลัวพบการดำเนินเรื่องที่ไม่มีเหตุผล และไม่กระทัดรัด กลัวพบเนื้อเรื่องที่จำเจ ซ้ำซาก และกลัวการแสดงตลกที่ไม่มีเหตุผล และมีมากเกินไป

ปี 2519 สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี ได้ทำการศึกษาบทบาทของสื่อมวลชนต่อการศึกษาของชาวบ้าน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบ Multi Stage Sampling เพื่อเลือกประชากรในกรุงเทพมหานคร ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ จำนวน 1,500 คน สรุปผลวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้รับสาร พบว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีถึงร้อยละ 95 ที่ชมภาพยนตร์น้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง คือ ประมาณปีละ 1-4 ครั้ง และเดือนละ 1-2 ครั้ง ผู้ชม

---

[46]พรทิพย์ วินรกมินทร์, "อิทธิพลของภาพยนตร์บันเทิงที่มีต่อพฤติกรรมของนักเรียนอาชีวศึกษา" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนกวิชาโสตทัศนศึกษาคณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2512).

[47]เดือนใจ ทองสำริด, "เหตุผลในการเลือกชมภาพยนตร์ของนิสิตนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนกวิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2515).

ภาพยนตร์เกือบทั้งหมดสนใจภาพยนตร์บันเทิง ผู้ที่สนใจภาพยนตร์ข่าว และโฆษณา มีประมาณร้อยละ 30 เท่านั้น

เป็นที่น่าสังเกตว่าเนื้อหาประเภทบันเทิงเป็นเนื้อหาที่ผู้รับสารให้ความสนใจเป็นอันดับแรกในสื่อถึง 3 ชนิด คือ โทรทัศน์ นิตยสาร และภาพยนตร์ เนื้อหาประเภทข่าว และสาระทั่วไปนั้น ผู้รับสารให้ความสนใจเป็นอันดับแรกในสื่อเพียง 2 ชนิดเท่านั้น คือ วิทยุ และหนังสือพิมพ์ เนื้อหาประเภทความรู้ การศึกษา และวัฒนธรรมมีผู้รับสารให้ความสนใจเป็นอันดับที่ 2 ในสื่อ 2 ชนิด คือ หนังสือพิมพ์ และนิตยสารและเป็นอันดับที่ 3 สำหรับวิทยุ ขณะเดียวกันเนื้อหาประเภทนี้กลับได้รับความสนใจน้อยที่สุด คือน้อยกว่าเนื้อหาประเภทโฆษณาในสื่อ 2 ชนิด คือ โทรทัศน์ และภาพยนตร์

สำหรับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยในปี 2519 มีดังนี้ ภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์เนื้อหาโดยมุ่งที่จะศึกษาดูว่า ภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ประเภทใด และมีคุณภาพมากน้อยเพียงไร ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ได้มอบให้ผู้วิเคราะห์ 3 คน ดูภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน โดยอาศัยเกณฑ์จากแบบสอบถามที่สร้างขึ้น โดยดัดแปลงจากเกณฑ์ของ Robert R. Monghan แล้วนำความเห็นมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ที่วิเคราะห์ เป็นภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ในช่วงเดือนเมษายน ถึงกันยายน ปี พ.ศ.2519 ซึ่งมีทั้งหมด 26 เรื่อง จากการวิเคราะห์ พบว่าภาพยนตร์รักโศก 10 เรื่อง ภาพยนตร์บู๊ 11 เรื่อง และภาพยนตร์ตลก 5 เรื่อง

โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่าในจำนวนภาพยนตร์ที่ฉายอยู่ในช่วงที่ทำการวิเคราะห์ สร้างขึ้นโดยบริษัท และผู้กำกับที่เกือบไม่ซ้ำกันเลย เรื่องเกือบทั้งหมดได้มาจากนวนิยายและส่วนใหญ่เป็นนวนิยายที่ขายดีในท้องตลาดมาก่อน ดาราส่วนใหญ่ยังเป็นดาราหน้าเก่า แต่ก็มีแนวโน้มให้เห็นว่า มีดาราใหม่เข้ามารับบทบาทบ้างเหมือนกัน

ในด้านที่เกี่ยวกับค่านิยมทางด้านศีลธรรม เป็นที่น่าสังเกตว่าภาพยนตร์ประเภทรักโศก ซึ่งแต่เดิมยึดอยู่ในค่านิยมประเภท "ธรรมย่อมชนะอธรรม" หรือ "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" ได้มีแนวโน้มที่เห็นได้ชัดว่าหันเข้าสู่ค่านิยมสมัยใหม่ คือ อิงอยู่กับชีวิตจริง และธรรมไม่จำเป็นต้องชนะอธรรมเสมอไป นอกเหนือจากให้ความบันเทิง และค่านิยมทางด้านศีลธรรมแล้ว ภาพยนตร์ไทยยังให้ค่านิยมในด้านความรักชาติ ความกตัญญูรู้คุณ ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และความรับผิดชอบในหน้าที่

ในเรื่องความสลับซับซ้อน ภาพยนตร์ประเภทบู๊ และตลก ส่วนใหญ่ยังเป็นเรื่องที่มีความซับซ้อนน้อย และรักโศกนั้นมีแนวโน้มให้เห็นอย่างชัดว่าเบนเข้าหาโครงเรื่องที่สลับซับซ้อนมากขึ้น ส่วนในด้านการผูกเรื่อง การถ่ายทำ การลำดับภาพ การใช้ฉาก การประกอบเสียง การให้แสง การออกแบบเครื่องแต่งกาย บทบาทของดารา บทภาพยนตร์ พบว่าโดยเฉลี่ยแล้วอยู่ในระดับพอใช้ได้ และค่อนข้างดีและภาพยนตร์ประเภทรักโศกนับว่ามีคุณภาพในด้านดังกล่าวสูงที่สุด

เป็นที่น่าสังเกตว่า ในกระบวนเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์ การใช้ฉากมีคุณภาพสูงกว่าเทคนิคด้านอื่น ๆ แต่ในทางตรงกันข้าม การสร้างบทภาพยนตร์นับว่ามีคุณภาพต่ำสุด[48]

---

[48]สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, "รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาบทบาทของสื่อมวลชนต่อการศึกษาของชาวบ้าน" (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เจริญผล, 2521), หน้า 44-45.

ปี 2528 นายกิตติกานต์ ภูมิสวัสดิ์[49] ได้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อภาพยนตร์ไทย ผลการวิจัยปรากฏว่า นิสิตนักศึกษาจะนิยมชมภาพยนตร์ไทยประเภทภาพยนตร์ชีวิต และเหตุผลที่เลือกชมภาพยนตร์ไทยเป็นเพราะต้องการชมดารา ฉาก และเพราะเพื่อน ๆ แนะนำ ดาราที่นิสิตนักศึกษานิยมจะเป็นดาราที่มีบุคลิก รูปร่างหน้าตาดี และจะชมภาพยนตร์ที่มีผู้กำกับที่เคยชมมาแล้วพอใจ แต่จะไม่สนใจว่าภาพยนตร์ไทยเรื่องนั้นสร้างมาจากบริษัทใด และนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นว่า การแสดงของดารา ฉาก หรือสถานที่ถ่ายทำอยู่ในเกณฑ์ดี ส่วนเนื้อเรื่องบทพูดเจรจา เพลงประกอบ การถ่ายทำและการแต่งกาย ยังอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่ดี

นิสิตนักศึกษามีความเห็นว่า คุณภาพของภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันดีขึ้นกว่าเดิม และจำนวนนิสิตนักศึกษาที่ชมภาพยนตร์จะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต และปัจจัยที่มีผลให้การชมภาพยนตร์จากโรงภาพยนตร์ลดลง คือ คุณภาพของภาพยนตร์ และวีดีโอ ส่วนสิ่งที่มีผลกระทบน้อยที่สุด คือ ผลกระทบจากเศรษฐกิจ

ปี 2528 ชวนะ ภวกานนท์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง "บทบาทของสารโฆษณาที่มีต่อภาพยนตร์ไทย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกำหนดโครงสร้างสารโฆษณาภาพยนตร์ อาทิ บทภาพยนตร์ ค่านิยมในดารา ผู้แสดงนำ ภาพพจน์ของผู้กำกับการแสดง ความเชื่อในเรื่องการส่งเสริมการขาย (Sales Promotion) เช่น การแจกของแถม ภาพดาราลดราคา การขายของแถม และอื่น ๆ เป็นต้น ด้วยการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในเชิงวิจัยเอกสาร (Documentary Research) จากตำรา วารสาร หนังสือ และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร และจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับ

---

[49]กิตติกานต์ ภูมิสวัสดิ์, "การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยบิดในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อภาพยนตร์ไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนกวิชาบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528).

ภาพยนตร์ไทย เช่น ผู้รับทำโฆษณาภาพยนตร์ไทย ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับการแสดง เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า[50]

1. ปัจจัยด้านบทภาพยนตร์เป็นเสมือนแบบแปลนหรือพิมพ์เขียวสำหรับการสร้างงานโฆษณา และวางโครงสร้างสารโฆษณา และกลยุทธสร้างสรรค์ เพราะมีรายละเอียดของเรื่องราวในภาพยนตร์ไว้ทุกแง่มุม นอกจากนั้นบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากนวนิยายขายดี วรรณกรรมหรือเรื่องจริง ตลอดจนผู้เขียนบทภาพยนตร์ระดับนักวิชาการ หรือประชาชนทั่วไปรู้จักดี สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของจุดขาย ข้อเสนอขาย หรือวางโครงสร้าง และกลยุทธสร้างสรรค์สารโฆษณาได้อย่างดี

2. ปัจจัยทางค่านิยมในดาราผู้แสดงนำ โดยเฉพาะในรูปแบบของ "ดาราคู่ขวัญ" การประชันบทบาทของดาราชั้นนำของวงการบันเทิง และการสร้างภาพพจน์ให้เกิดแก่ดาราผู้แสดงนำ ล้วนแล้วแต่มีบทบาทต่อการวางโครงสร้างและกลยุทธสร้างสรรค์สารโฆษณา

3. ปัจจัยเกี่ยวกับภาพพจน์ของผู้กำกับแสดงก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวางโครงสร้างสารโฆษณา และกลยุทธสร้างสรรค์เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันเป็นสำคัญ กล่าวคือ ผลงานของผู้กำกับการแสดงแต่ละคนจะเกิดภาพพจน์แก่ผู้ชมภาพยนตร์แตกต่างกันด้วยวิธีการต่าง ๆ กัน เช่น ผู้กำกับซาดิสต์ ผู้กำกับโรแมนติก เศรษฐีตุ๊กตาทอง ผู้สร้างสรรค์แต่คุณภาพ ผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ หรือ "ขวัญใจวัยรุ่น" เป็นต้น

---

[50]ชวนะ ภวกานันท์, รายงานการวิจัยเรื่อง "บทบาทของสารโฆษณาที่มีต่อภาพยนตร์ไทย" (โครงการวิจัยเสริมหลักสูตร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2530), บทคัดย่อ.

4. ปัจจัยทางความเชื่อในเรื่องส่งเสริมการขาย ยอมรับกันในวงการธุรกิจภาพยนตร์ไทยว่าเป็นอีกปัจจัยที่สร้างความสำเร็จให้ภาพยนตร์หลายต่อหลายเรื่องมาแล้วจนผู้สร้างบางรายหรือผู้กำกับบางรายยึดถือเป็นเอกลักษณ์ของการวางจุดขาย ข้อเสนอขายโครงสร้างและกลยุทธสร้างสรรค์โฆษณาเลยทีเดียว

นอกจากนั้น ชวนะ ภวกานันท์ ยังพบอีกว่าการวางโครงสร้างสารโฆษณาหรือกลยุทธสร้างสรรค์โฆษณาในการปฏิบัติแล้วยังต้องคำนึงถึง

1. การคิดชื่อเรื่องภาพยนตร์ให้ทันสมัย ชวนติดตาม น่าสนใจบางครั้งก็นำเอาคำฮิต ๆ หรือเหตุการณ์ประจำวันรอบด้านมาประกอบชื่อภาพยนตร์

2. การกำหนดวันเข้าภายให้เหมาะสมกับผู้ชม รวมทั้งโรงฉาย

จากผลการวิจัยของ ชวนะ ภวกานันท์ ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าความสำคัญของปัจจัยองค์ประกอบในภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นความมีชื่อเสียงของคารานำแสดง (Image) ของผู้กำกับการแสดงบทภาพยนตร์หรือบทประพันธ์ ผู้เขียนบท การส่งเสริมการขาย การตั้งชื่อเรื่องล้วนมีความสำคัญทั้งสิ้น

ปี 2531 ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์[51] ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชนไทย ผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อมวลชน และการชมภาพยนตร์พบว่า เยาวชนไทยนิยมเข้าชมในโรงภาพยนตร์ชั้นหนึ่ง โดยมิได้ให้ความสำคัญต่อสถานที่ตั้งโรงภาพยนตร์ และจะเข้าชมภาพยนตร์เป็นกลุ่มเหตุผลในการเข้าชมก็เพื่อความบันเทิง ภาพยนตร์ประเภทตื่นเต้น สยองขวัญ หรือผจญภัย เป็นภาพยนตร์ที่เยาวชนไทยเลือกชมมากที่สุด

---

[51] ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์, "ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชนไทย" (วิทยานิพนธ์คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2531).

รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์ตลกขบขัน ภาพยนตร์บู๊ ดุเดือด หรือสงคราม และชีวิตเศร้าตามลำดับ เนื้อหาสาระในภาพยนตร์เป็นปัจจัยองค์ประกอบในภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์มากที่สุด รองลงมาได้แก่เทคนิคในการถ่ายทำ ดารานำแสดง ฉาก และสถานที่ในการถ่ายทำ และผู้กำกับการแสดงเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลน้อยที่สุด

ปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกพบว่าอิทธิพลของสื่อโฆษณาโดยภาพยนตร์ตัวอย่างในโรงภาพยนตร์เป็นสื่อโฆษณาที่มีอิทธิพลสูงสุด และอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมมากถึงขนาดที่ว่าแม้ในความรู้สึกที่แท้จริงของตนเองจะไม่ชอบภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ แต่หากเป็นความเห็นร่วมกันของกลุ่มแล้ว เยาวชนไทยก็ตัดสินใจไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นกับกลุ่มโดยที่ไม่ทำให้ความรู้สึกสนุกสนานน้อยลงไปเลย ตรงกันข้ามกับอิทธิพลของครอบครัวซึ่งพบว่าเยาวชนไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยไปชม ภาพยนตร์ร่วมกับบุคคลในครอบครัวจะมีไปชมด้วยบ้างก็นาน ๆ ครั้งเป็นส่วนใหญ่ และเยาวชนไทยมีความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันมีคุณภาพดีขึ้นกว่าเดิมมาก

แนวคิด และทฤษฎี ที่ได้เสนอมาทั้งหมดในบทนี้ได้ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นกรอบความคิดในการศึกษาเรื่อง "การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น" โดยใช้แนวทางการวิเคราะห์เชิงสัญญะวิทยาในการศึกษาวิเคราะห์ "ต้วบท" ของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาทั้งรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนการใช้เทคนิคการภาพยนตร์

ในบทต่อไปจะเป็นการกล่าวถึงระเบียบวิธีการวิจัยที่ได้นำมาใช้ในการศึกษาวิจัยนี้ ก่อนที่จะเข้าสู่การวิเคราะห์โดยละเอียดในบทต่อ ๆ ไป