บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง "การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง "จัน ดารา" จะทำการวิเคราะห์ถึงลักษณะของรูปแบบ และเนื้อหาทางเพศที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อนวนิยายและสื่อภาพยนตร์เรื่อง "จัน ดารา" ด้วยการเปรียบเทียบกันระหว่างทั้งสองสื่อ โดยมีทฤษฎี แนวคิด และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

2.1 การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality)

2.1.1 แนวคิดเรื่ององค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยายกับภาพยนตร์

2.1.2 แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality)

2.1.3 แนวคิดเรื่องการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์

2.2 การสื่อความหมาย

2.2.1 ทฤษฎีสัญญะวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiotics and Signification)

2.2.2 ทฤษฎีสัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์ (The Semiology of the Cinema)

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความหมายในภาพยนตร์

2.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความหมายด้วยตัวอักษร

2.3 แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality)

2.1.1 แนวคิดเรื่ององค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยายกับภาพยนตร์

ฌอง-ปิแยร์ โกลเด้นชไตน์ (Jean-Pierre Goldenstein) (2536) แบ่งองค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยาย ดังนี้ เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร เวลา สถานที่ และมุมมอง จะเห็นว่าภาพยนตร์ก็ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้เหมือนกัน ซึ่งประกอบไปด้วย

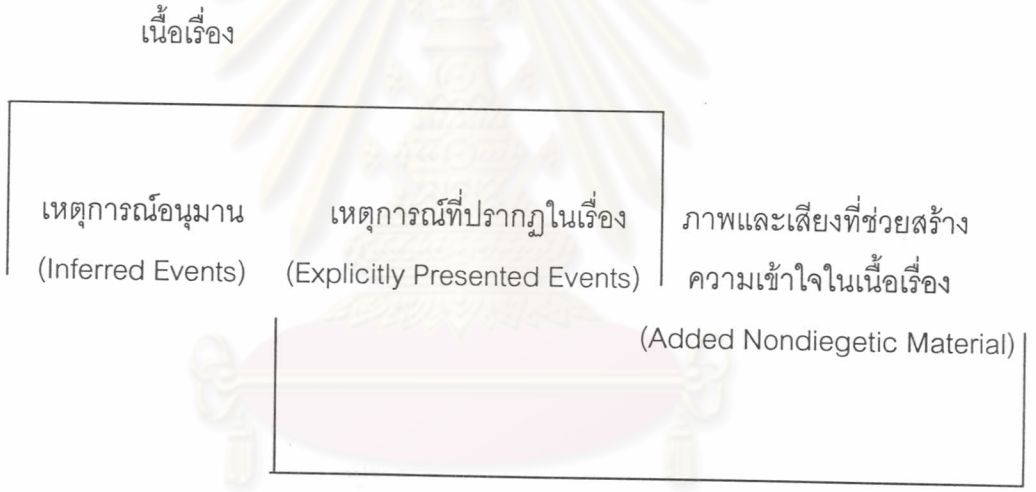
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. เนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องหรือเรื่องราวที่นำมาเล่าในนวนิยายกับภาพยนตร์ เป็นองค์ประกอบที่มีความใกล้ชิดกับโครงเรื่องอย่างแนบแน่นจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด ดังเช่น เลออน เซอร์เลียน (Leon Summerlian) (1963) เขียนไว้ว่า

เราไม่สามารถแยกเนื้อเรื่องและโครงเรื่องออกจากกันโดยเด็ดขาด เนื่องจากองค์ประกอบทั้งสองมีความแตกต่างกันที่ระดับไม่ใช่ประเภท โครงเรื่องก็คือเนื้อเรื่องและเนื้อเรื่องก็คือโครงเรื่องในทำนองเดียวกันกับนวนิยาย เนื้อเรื่องและโครงเรื่องของภาพยนตร์ก็มีความใกล้ชิดกัน ดังเช่น นวนิยาย บอร์ดเวล (Bordewell) และธอมป์สัน (Thompson) เขียนแผนภาพแสดงความเกี่ยวเนื่องระหว่างเนื้อเรื่องกับโครงเรื่องในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

แผนภาพที่ 1 การแสดงความเกี่ยวเนื่องระหว่างเนื้อเรื่องกับโครงเรื่องในภาพยนตร์



ทั้งสองได้อธิบายว่า เนื้อเรื่องและโครงเรื่องมีความเกี่ยวพันกันในระดับหนึ่ง แต่ก็มีความต่างในบางระดับ โดยมีเหตุการณ์เป็นตัวเชื่อมร้อยองค์ประกอบทั้งสอง เหตุการณ์ในโครงเรื่องจะเป็นกุญแจไขไปสู่เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง

2. โครงเรื่อง

รูปแบบของโครงเรื่องในนวนิยายและภาพยนตร์จะช่วยทำให้เราได้เข้าใจถึงความใกล้ชิดระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้โครงเรื่องที่ดีจะต้องมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือจุด

เริ่มต้นเรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นสถานการณ์สำคัญ นำไปสู่ความขัดแย้ง และพัฒนาไปถึงขั้นวิกฤติ และขั้นสุดยอดในที่สุด หลังจากนั้นเหตุการณ์ก็จะคลี่คลายและลงเอยในตอนจบ

3. ตัวละคร

ตัวละครในนวนิยายและภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกัน คือ เป็นบุคคลที่จำลองแบบมาจากมนุษย์ผู้สร้างนำจินตนาการที่ตนมีต่อบุคคลในชีวิตจริงมาถ่ายทอดลงในงาน ดังนั้น สิ่งที่เราน่าจะพิจารณาก็คือ นวนิยายกับภาพยนตร์มีวิธีการถ่ายทอดบุคคลิกลักษณะตัวละครอย่างไร

การสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในนวนิยายและภาพยนตร์ มีวิธีคล้ายคลึงกันคือ อาศัยลักษณะทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏแก่สายตาตัวละครอื่นและสายตาผู้อ่านนี้เป็นวิธีการบ่งบอกให้ทราบถึงจิตวิทยาของตัวละครและภูมิหลังทางชีวิต เมื่อตัวละครที่ปรากฏตัวขึ้นบนจอภาพ ลักษณะทางกายภาพที่มองเห็นทำให้ผู้ชมสร้างความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับละครได้

การให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของตัวละครเป็นวิธีการให้ข้อมูลโดยตรงเป็นพื้นฐานในการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครทั้งในนวนิยายและภาพยนตร์ แต่การสร้างบุคคลิกลักษณะของตัวละครยังอาจใช้วิธีการให้ข้อมูลโดยอ้อมผ่านสิ่งแวดล้อมของตัวละครทั้งสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม เช่น บุคคลแวดล้อม สถานที่ที่ตัวละครอยู่ และสิ่งแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ยุคสมัย วิถีการดำรงชีวิต ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความคิดเห็นของผู้อ่านและผู้ชมที่มีต่อตัวละคร

นอกจากนี้ การสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครอาจจะใช้วิธีการให้ลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งอย่างใดแก่ตัวละครก็ได้ เช่น คุณหลวงในเรื่อง จัน ดารา มีลักษณะที่มีความสำส่อนทางเพศเป็นต้น

จากข้างต้น จะเห็นได้ว่า กระบวนการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในนวนิยายกับภาพยนตร์ใช้วิธีการเดียวกัน กล่าวคือ อาศัยการบอกลักษณะทางกายภาพทั่วไปและรวมถึงลักษณะเฉพาะของตัวละคร การบอกข้อมูลโดยอ้อมซึ่งมีความเกี่ยวพันกับองค์ประกอบอย่างอื่น เช่น เวลาและสถานที่

4. เวลา

การเล่าเรื่องในนวนิยายและภาพยนตร์องค์ประกอบร่วมที่สำคัญอีกประการ คือ เวลา บทบาทของเวลาในนวนิยายกับภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกัน คือ บอกเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในท้องเรื่องอันเป็นกรอบของเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านและผู้ชมเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

ส่วนมากในนวนิยายและภาพยนตร์มักใช้เวลาจริงเป็นกรอบของเรื่องราว แต่ในบางครั้งนวนิยายกับภาพยนตร์อาจใช้เวลาในอนาคตหรือเวลาในจินตนาการ เช่น เรื่องแต่งแนวิทยาศาสตร์ทั้งหลาย

เวลาในนวนิยายกับภาพยนตร์อาจใช้เวลาที่ดำเนินไปตามความเป็นจริง หรือตามเส้นเวลาซึ่งเป็นที่นิยมกันมาก แต่ในบางครั้งก็อาจสลับลำดับเวลาบ้าง การสลับเวลาเช่นนี้ช่วยสร้างสีสันความน่าสนใจให้กับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นว่า เรื่องแต่งที่ต้องการเร้าความสนใจให้ติดตามเรื่องราวมักจะเริ่มต้นในช่วงกลางของเรื่องราว จากนั้นจึงย้อนกลับไปเล่าถึงความเป็นมาในช่วงต้นของเรื่องราว ด้วยเหตุนี้ เพื่อกระตุ้นความสนใจให้อยากติดตามเรื่องราว ภาพยนตร์ก็อาจเปิดเรื่องโดยการให้ผู้อ่านและผู้ชมเข้าไปอยู่ช่วงกลางของเหตุการณ์ในเรื่อง จากนั้นจึงย้อนไปเล่าเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งสร้างความสนใจได้มากกว่าการเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ตามเส้นเวลา

เวลาเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยายและภาพยนตร์ที่มีบทบาทคล้ายคลึงกัน คือ บอกให้ทราบถึงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง นอกจากเวลาแล้วองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเวลาอย่างแนบแน่นคือ สถานที่

5. สถานที่

นวนิยายเป็นเรื่องเล่าขนาดยาวและการนำเสนอสถานที่ในนวนิยายอาศัยเทคนิคการเขียนนวนิยายจึงสามารถให้บทบาทความสำคัญแก่สถานที่ได้หลากหลายเช่นเดียวกับภาพยนตร์ นอกจากนี้ นวนิยายกับภาพยนตร์ยังสามารถให้บทบาทความสำคัญแก่สถานที่ได้ตลอดเรื่อง ดังจะพบว่า สถานที่ในนวนิยายกับภาพยนตร์มักจะแปรเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์ในท้องเรื่อง

จะเห็นได้ว่า สถานที่ในนวนิยายและภาพยนตร์มีความหมายมากกว่าเป็นเพียงการรายงานว่าเหตุการณ์ในเรื่องเล่าเกิดขึ้นในสถานที่ใด ยิ่งกว่านั้น สถานที่เป็นตัวเชื่อมร้อยเหตุการณ์ในโครงเรื่องเช่นเดียวกับเวลาและตรรกะ

เพื่อความกระจ่าง เราควรต้องสำรวจบทบาทของสถานที่ในนวนิยายและภาพยนตร์ใน

อันดับแรกสุด สถานที่บอกให้ทราบว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน นวนิยายและภาพยนตร์จึงมักเปิดเรื่องด้วยสถานที่ ในทำนองเดียวกัน ภาพยนตร์ส่วนมากก็นิยมเปิดฉากด้วยการบอกให้ทราบถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ผ่านสื่อตัวอักษรบนจอภาพ การนำเสนอภาพสถานที่ในนวนิยายมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้สถานที่อธิบายสภาพชีวิตของตัวละครว่ากรรมพันธุ์และสภาพแวดล้อมที่มีต่อชีวิตมนุษย์ ความเลวร้ายของสภาพแวดล้อมทางสังคมที่รายล้อมชีวิตของตัวละคร

6. มุมมองของผู้เล่าเรื่อง

เมื่อมีการเล่าเรื่อง ย่อมต้องมีผู้เล่าเรื่องหรือมุมมอง นวนิยายเล่าเรื่องด้วยตัวอักษรส่วนภาพยนตร์เล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก เพื่อที่จะทราบว่ามุมมองของเรื่องคือใคร เรามักจะเริ่มต้นด้วยคำถามง่ายๆ ว่าใครคือผู้เล่าเรื่อง มุมมองหรือผู้เล่าเรื่องจึงเป็นเสมือนตัวกลางระหว่างเรื่องเล่ากับผู้อ่านหรือผู้ชม เพราะเราทราบเรื่องราวจากผู้เล่าเรื่อง มุมมองจึงมีความสำคัญต่อประสิทธิผลของการเล่าเรื่อง ในด้านขอบเขตการรับรู้ของผู้อ่านและผู้ชมในเรื่องราวที่นำมาเล่า นักเขียนและผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้ผู้รับสารเข้าถึงเรื่องราวในระดับลึกเพียงใดและขอบเขตกว้างเพียงใดนั้นจึงขึ้นอยู่กับการเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง

บทบาทของมุมมองในนวนิยายและภาพยนตร์มีความคล้ายกัน กล่าวคือ การเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องมีส่วนสัมพันธ์กับโครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และตัวละครอย่างใกล้ชิดและประสิทธิผลของการเลือกใช้แต่ละมุมมองในการเล่าเรื่องแต่ละแบบส่งผลต่อองค์รวมของเรื่องแตกต่างกัน

กล่าวโดยสรุปองค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยาย ชี้ให้เห็นว่า การเล่าเรื่องในนวนิยายกับภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกันอย่างไร เพราะความคล้ายคลึงกันดังกล่าวเป็นเหตุผลสำคัญในการถ่ายโยงเนื้อหา ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาถึงการถ่ายโยงเนื้อหาจากนวนิยายมาผลิตเป็นภาพยนตร์ เรื่อง จัน ดารา

2.1.2 **แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา** (Intertextuality)

ในปัจจุบันได้มีการถ่ายโยงเนื้อหาจากสื่อหนึ่งมาสู่การนำเสนอในอีกสื่อหนึ่งอย่างมากมาย รวมไปถึงการนำนวนิยายมาสู่การผลิตเป็นภาพยนตร์ด้วย ทั้งนี้เนื่องมาจากองค์ประกอบพื้นฐานของการเล่าเรื่องในสื่อนวนิยายกับสื่อภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็น เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร เวลา สถานที่ และมุมมอง ดังนั้นจึงจำเป็นจะต้องมีการถ่ายโยงเนื้อหาดังกล่าวเพื่อให้มีความเหมาะสมในการนำเสนอในรูปแบบของแต่ละสื่อ

ในการวิเคราะห์การเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างสื่อนี้ ประเด็นหนึ่งที่มักจะถูกหยิบยกขึ้นมาก็คือ เรื่องคุณค่าทางสุนทรียะ (Aesthetic Value) ของสื่อแต่ละชนิด ทั้งนี้โดยอาศัยแนวคิดเดิมทางศิลปะที่ถือว่าศิลปะอย่างหนึ่งอาจสร้างแรงบันดาลใจให้แนวทางหรือแนวคิดต่อศิลปะอีกอย่างหนึ่งที่เรียกว่า "ศิลปะต่างส่องทางให้แก่กันและกัน" (Art illuminated art : อ้างถึงใน ปิยะพิมพ์ สมิตดิลก, 2541)

การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) แบบจิตสำนึก (Consciously)

เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาโดยเฉพาะการโต้แย้ง การโต้ตอบ โดยเมื่อเราได้เห็นเนื้อหาอย่างหนึ่ง เราสามารถโยงไปหาเนื้อหาหนึ่งได้ในลักษณะที่เนื้อหาทั้งสองเนื้อหาเป็นเรื่องเดียวกัน แต่เป็นการโต้ตอบ โต้แย้งกัน นอกจากนี้การล้อเลียน การเสียดสี ยังเป็นตัวอย่างที่ดีของการสร้างความขบขันที่แตกต่างแตกแขนงออกมาจากเนื้อหาต้นแบบ

2. การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) แบบไร้จิตสำนึก (Unconsciously)

เป็นการที่เนื้อหาได้ใช้วัตถุดิบในสิ่งเดียวกัน หรือแตกต่างกัน เช่น โครงเรื่อง การดำเนินเรื่อง ลักษณะตัวละครที่มีลักษณะร่วมกัน ฯลฯ โดยที่ผู้ประพันธ์มิได้มีความตั้งใจจะให้เหมือนกัน

นอกจากนี้ ถ้าพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในการเชื่อมโยงเนื้อหา สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 มิติ คือ

1. มิติที่ 1 : ความสัมพันธ์ในแนวนอน (Horizontal Relations)

การเชื่อมโยงเนื้อหาในแนวนอนจัดเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาดั้งเดิม (Primary Text) ที่มีการเชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันที่ปรากฏในสื่อระนาบเดียวกัน เช่น การนำบทประพันธ์มาสู่การผลิตเป็นภาพยนตร์

2. มิติที่ 2 : ความสัมพันธ์ในแนวตั้ง (Vertical Relations)

การเชื่อมโยงเนื้อหาในแนวตั้งจะอยู่ระหว่างเนื้อหาดั้งเดิม (Primary Text) และตัวบทอื่นๆ ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน เช่น การวิพากษ์วิจารณ์ การลงข่าวในหนังสือพิมพ์ การเผยแพร่ตามรายการต่างๆ ในสตูดิโอ การส่งจดหมายไปยังหน่วยงานหนังสือพิมพ์เพื่อแจ้งข่าวสารต่างๆ การซุบซิบนินทา การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากบทสนทนา ฯลฯ

การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา เป็นการถ่ายโยงเนื้อหาในมิติที่ 1 คือความสัมพันธ์ในแนวนอน แนวคิดนี้สามารถนำมาเป็นกรอบการศึกษาถึงการนำองค์ประกอบใดมาใช้ในการถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศเรื่อง จัน ดารา

องค์ประกอบของการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์

ศาสตร์แห่งการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์นั้นมีผู้บันทึกไว้จำนวนมาก แต่ก็ด้วยเทคนิคลีลาและความถนัดของผู้สร้างแต่ละคน สำหรับข้อควรคำนึงถึงขั้นตอนของการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์นั้น Roy Paul Madsen (1973) กล่าวไว้ว่า ผู้ดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์นั้นควรคำนึงถึงองค์ประกอบดังต่อไปนี้ เช่น ความแตกต่างของสื่อ (media differences) ความเหมาะสมของนวนิยายในการนำมาดัดแปลง (suitability of a novel for adaptation) การย่อนวนิยาย (condensation of the novel) การแสดงที่ต่อเนื่อง (continuity revisions) ความสัมพันธ์ของมุมมอง (viewpoint relationships) ความเท่าเทียมกันระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์ (equivalance) ตัวละครเอก (leading characters) เหตุการณ์เร้าใจ (action sequences) ฉาก (settings) บทสนทนา (dialogue) ความรัก เรื่องทางเพศและความรุนแรง (love sex and violence) สาระแห่งรสนิยม (matters of taste) แนวคิดสากล (universal issues) โดยสามารถสรุปในแต่ละประเด็นได้ดังนี้

1. **ความแตกต่างของสื่อ** (Media Differences)

นวนิยายนั้นเป็นความแตกต่างในฐานะที่นวนิยายเป็นสื่อที่บอกเล่าด้วยภาษาเขียนที่ร่ำรวยคำเปรียบเทียบ ซึ่งผู้อ่านสามารถสร้างจินตนาการตามผู้เขียนได้ใช้ถ้อยคำการบรรยายทำให้เกิดภาพและเสียงขึ้นในจิตใจของผู้อ่าน ส่วนภาพยนตร์นั้นเป็นศิลปะการเล่าที่มีรูปแบบการนำเสนอด้วยภาพและเสียง ซึ่งหากเป็นนวนิยายที่มีคำเปรียบอุปมาอุปไมยมากเท่าไรก็สร้างเป็นภาพยนตร์ได้ยากขึ้นเท่านั้น ด้วยเหตุที่สื่อทั้งสองมีความแตกต่างกัน การเห็นภาพการนักแสดงในภาพยนตร์เพียงครั้งเดียวก็เท่ากับการบรรยายถึงตัวละครนั้นหลายหน้านวนิยาย

2. **ความเหมาะสมในสำหรับการดัดแปลง** (Suitability for Adaptation)

ความเหมาะสมสำหรับนวนิยายที่นำมาดัดแปลงในที่นี้ แบ่งออกเป็นสองกรณีด้วยกันคือ นวนิยายที่มีลีลาการประพันธ์แบบแสดงความรู้สึกในจิตใจตัวละคร (introspective) และนวนิยาย

ที่มีลีลาการประพันธ์แบบพรรณนาโวหาร (descriptive) พบว่ามีความแตกต่างกันในการนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์อย่างสูง กล่าวคือ

นวนิยายที่มีลีลาการประพันธ์แบบแสดงความรู้สึกในจิตใจของตัวละคร (introspective) นั้น เป็นการบรรยายถึงสิ่งที่ตัวละครคิด ความกลัว จินตนาการอันเจิดจ้า ซึ่งซ่อนอยู่ในบุคลิกภาพอันวางเฉย นวนิยายประเภทนี้ยากยิ่งต่อการนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ เนื่องจากองค์ประกอบในนวนิยายประเภทนี้ ไม่มีรูปแบบที่เห็นได้ในชีวิตจริงทั่วๆ ไป เป็นการยากที่จะถ่ายทอดความคิดของมนุษย์ออกมา อย่างไรก็ตามหากมีภาพยนตร์ที่สามารถดัดแปลงและประสบผลสำเร็จก็มักจะไม่เป็นที่พอใจของผู้ที่เคยอ่านนวนิยายมาก่อน เพราะมักคาดหวังในสิ่งที่ภาพยนตร์จะถ่ายทอดตามจินตนาการของตนนั่นเอง

ส่วนนวนิยายที่มีลีลาการประพันธ์แบบพรรณนาโวหาร (descriptive) ถึงแม้ว่านวนิยายประเภทนี้จะบั่นทอนธรรมชาติความเป็นนวนิยายของตนเอง โดยการบรรยายภาพการกระทำของตัวละครมากกว่าถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจ อีกทั้งยังแสดงการพัฒนาการของตัวละคร ด้วยการกระทำและบทสนทนา แต่ก็เป็นนวนิยายที่เหมาะสมต่อการนำไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ที่สุด ถือได้ว่าเป็นการดัดแปลงสู่ลักษณะความเป็นภาพยนตร์รูปแบบดั้งเดิม (classic form of the screenplay) เป็นการเปิดเรื่องด้วยฉาก ติดตามด้วยบทสนทนา และเหตุการณ์เร้าใจ

3. **การย่อ** (condensation)

บ่อยครั้งที่การย่อมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากขอบเขตของนวนิยายมีมากกว่าในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องตัดเหตุการณ์ หรือตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายออกไปเพื่อให้ได้เวลาในการสร้างที่เหมาะสม เพราะนวนิยายบางเล่มมีขนาดยาวมาก ผู้อ่านอาจต้องใช้เวลาอ่านต่อเนื่องเป็นเวลาหลายวัน ในขณะที่ภาพยนตร์มีเวลานำเสนอเพียงแค่ 2-3 ชั่วโมง ส่วนภาพยนตร์ เรื่องจัน ดารา จำเป็นต้องย่อเหตุการณ์ของเรื่อง เนื่องจากดัดแปลงมาจากนวนิยายที่มีขนาดยาว

4. **การแสดงที่ต่อเนื่อง** (Continuity Revisions)

เหตุการณ์ที่ดำเนินไปตามลำดับเวลาที่ต่อเนื่อง ถือว่าเป็นกฎที่จำเป็นสำหรับภาพยนตร์มากกว่านวนิยาย ถึงแม้ว่าในกรณีที่นำเสนออย่างไม่เป็นตามลำดับ ภาพยนตร์ก็จะถูกนำเสนอใน

รูปแบบของเทคนิคพิเศษ เช่น การย้อนเวลา (flashback) การแทรกภาพ (intercut) หรือการตัดต่อภาพแบบกระแสสำนึก (stream of consciousness montage)

5. **ความสัมพันธ์ของมุมมอง** (Viewpoint Relationships)

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สาม (a third-person point of view, omniscient viewpoint) โดยเลือกนวนิยายที่นำเสนอการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สามมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ส่วนนวนิยายเรื่องใดที่มีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่หนึ่ง (first-person point of view) ผู้สร้างภาพยนตร์ก็จะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สามเมื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ส่วนกรณีภาพยนตร์ที่นำเสนอมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่หนึ่งก็มักใช้กรณีผ่านกล้องแทนสายตาของตัวละคร (subjective Angle) และการใช้เสียงผู้เล่าเรื่องเปิดเผยความคิดของตัวแสดงที่ไม่สามารถนำมาเป็นการแสดงที่เร้าใจได้

6. **ความเท่าเทียมกันระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์** (Equivalence)

โดยส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายมักจะคงตัวแสดงหลัก เหตุการณ์เร้าใจของนวนิยายต้นแบบเอาไว้ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ถึงแม้ว่าในบางครั้งภาพยนตร์อาจจะต้องเปลี่ยนชื่อเรื่องหรือนักแสดง และแนวความคิดที่ยุ่งยากซับซ้อนของนวนิยายก็อาจได้รับการทำให้ง่ายขึ้นเมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์

7. **ด้านตัวละครเอก** (Leading Characters)

บุคลิกลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์มักเป็นบุคลิกเดียวกับนวนิยาย โดยการเลือกนักแสดงนำหญิงและชายมักจะเป็นการคัดเลือกนักแสดงที่จริงจัง เพื่อให้ตรงตามลักษณะที่ปรากฏและบรรยายไว้ในนวนิยายมากที่สุด ส่วนบทบาทที่ปรากฏในนวนิยายก็จะได้รับการรักษาไว้ เช่น เดียวกับที่ เอกรัตน์ สารสุข เมื่อรับบทเป็น "จัน ดารา" มักได้รับคำชมเชยว่าสมบทบาท เพราะมีหน้าตาแบบชายไทย

8. **เหตุการณ์เร้าใจ** (Action Sequences)

ภาพยนตร์มักจะให้ความสนใจกับโครงเรื่องมากกว่าการพัฒนาของตัวละคร เหตุการณ์

ใหม่ๆ มักจะได้รับการเสริมเพิ่มจากในนวนิยายกว่าครึ่งเรื่อง เพื่อทำให้ภาพยนตร์มีความเป็นภาพยนตร์ยิ่งขึ้น เช่น การเสริมเรื่อง ความรุนแรงของการต่อสู้ ฉากรักต่างๆ บ่อยครั้งก็มีผลต่อแก่นแนวคิดในนวนิยายกับภาพที่ภาพยนตร์เสนอไป

9. **ฉาก** (Settings)

เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญทั้งต่อนวนิยายและภาพยนตร์ เพราะเป็นสิ่งที่สามารถเปิดเผยอารมณ์และสภาวะจิตใจในบริบทนั้นๆ ของตัวละครได้ ภาพยนตร์นั้นมักจะคงฉากสำคัญที่ปรากฏในนวนิยายเอาไว้ เพื่อหลีกเหลี่ยงการซ้ำซ้อนในการจัดฉาก ภาพยนตร์จึงมักจะมีรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่หลากหลาย ซึ่งผู้อ่านจะพบความแตกต่างเพิ่มเติมจากนวนิยายและฉากที่ยากต่อการดัดแปลงมาเป็นภาพยนตร์ก็มักจะถูกตัดทอนไป ฉากในเรื่องนวนิยายเรื่อง จัน ดารา สนับสนุนการนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์อย่างยิ่ง เพราะมีองค์ประกอบของฉากที่เป็นเอกลักษณ์ของเรื่อง เช่น ฉากของบ้านวิสนันท์และกรุงเทพยุคต้น พ.ศ. 2500 อันเป็นองค์ประเด็นที่สำคัญของฉากที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตาม ซึ่งเป็นฉากที่ทำให้สร้างภาพยนตร์ได้ไม่ยากนัก

10. **บทสนทนา** (Dialogue)

บทสนทนาที่เขียนขึ้นมาเพื่อการอ่านมักจะแตกต่างจากบทสนทนาที่เขียนขึ้นมาเพื่อฟัง ในนวนิยายบทสนทนาอาจมีหลายหน้าต่อเหตุการณ์หนึ่ง และยังต้องถูกไวยากรณ์ เป็นคำพูดที่งดงาม ส่วนในภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้คำพูดในชีวิตประจำวัน ดังนั้นบทสทนาในภาพยนตร์ที่ใกล้เคียงกับนวนิยายมากที่สุดมักจะเป็นคำพูดเพื่อใช้พัฒนาตัวละคร และเปิดเรื่องในภาพยนตร์ บทสนทนาที่เลือกมานั้นมักเป็นบทสนทนาที่สั้นชั่วระยะการหายใจ บทสนทนาในนวนิยายเรื่อง จัน ดารา มักได้รับการรักษาเอาไว้ แม้ว่าถ้อยคำดังกล่าวจะไม่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดผ่านทางสื่อมวลชนก็ตาม เช่น จัน ดารา สบถออกมาต่อหน้าคุณหลวงว่า "ไอ้ห่า" ถ้อยคำนี้ภาพยนตร์นำมาจากบทสนทนาในนวนิยาย โดยถือว่าเป็นถ้อยคำที่สั้นและสามารถเรียกอารมณ์สะเทือนใจได้มากที่สุดนั้นเอง

11. **ความรัก เรื่องทางเพศ และความรุนแรง** (Love Sex and Violence)

ปัจจุบันนี้พบว่าความรัก เรื่องทางเพศ และความรุนแรงเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ดัดแปลงมักแสดงให้เห็นความรักของตัวละครเอกชายหญิง ในขณะเดียวกันก็มีภาพยนตร์ความโหดร้ายรุนแรงมากกว่าที่พบในหนังสือ เพราะทำให้เกิดความเพลินเพลิดให้แก่ผู้ชมโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมในผู้ใหญ่ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา เป็นเรื่องราวเชิงสังวาส ดังนั้นเนื้อหาทางด้านเพศจึงปรากฏอยู่สม่ำเสมอ

12. **สาระแห่งรสนิยม** (Matters of Taste)

รสนิยมเป็นตัวกำหนดการทำรายได้ของหนัง เช่น หากสร้างภาพยนตร์จากนวนิยายที่เคร่งเครียด หดหู่ เศร้าสร้อย ผู้ชมอเมริกันโดยเฉลี่ยไม่ยอมรับภาพยนตร์ประเภทนี้ ทว่ากลับเป็นที่ยอมรับในหมู่ผู้ชาวยุโรปและเอเชีย บางครั้งภาพยนตร์จึงต้องสร้างตอนจบขึ้น 2 แบบ ให้สำหรับผู้ชมที่มีรสนิยมต่างกัน เช่น ในเรื่องเดียวกันอาจสร้างตอนจบที่มีความสุขสำหรับตลาดหนังอเมริกัน ส่วนตอนจบที่เป็นโศกนาฏกรรมนั้นสร้างไว้สำหรับตลาดหนังในต่างประเทศ

13. **แนวคิดสากล** (Universal Issues)

นวนิยายมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นได้มากกว่าภาพยนตร์ บางครั้งประเด็นการวิจารณ์สังคม หรือศาสนาจะต้องได้รับการหลีกเลี่ยงเมื่อคิดว่าสิ่งที่ตัดทอนนั้นกระทบกระเทือนกับแก่นของเรื่อง ก็จะเลี่ยงโดยการนำเสนอแนวคิดเป็นกลางให้ผู้ชมเป็นคนตัดสินใจ ไม่เสนอแนวคิดของตนออกไป เช่น ในกรณีสร้างเรื่องมาจากอาชญากรรม เช่น The Godfather ภาพของเรื่องก็จะดูอ่อนโยนลงไปในกรณีที่คิดว่าเนื้อหาอาจจะไปโจมตีจริยธรรมของชนกลุ่มน้อย เช่น องค์กรอาชญากรรม

องค์ประกอบทั้ง 13 ประการข้างต้น เป็นเพียงข้อสังเกตของนักวิชาการภาพยนตร์ที่เห็นว่าภาพยนตร์และนวนิยายมีความแตกต่างกัน เมื่อนำนวนิยายมาผลิตเป็นภาพยนตร์ จึงต้องมีเทคนิควิธีการที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม ในความต่างกันนั้นสื่อภาพยนตร์ในฐานะที่ถ่ายทอดศิลปะแขนงหนึ่ง ต่างก็ใช้กลวิธีการเล่าที่แตกต่างกันไปตามแต่ละแนวคิดของผู้ตีความหรือผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งได้นำเสนอศิลปะการเล่าของตนสู่สายตาประชาชนด้วยข้อดีของสื่อภาพยนตร์ คือ แสดงภาพและเสียง ซึ่งผู้ที่มีข้อจำกัดด้านการอ่านก็สามารถรับสิ่งที่นักประพันธ์นำเสนอนวนิยายของตนได้ ถือได้ว่าเป็นสื่อที่ช่วยเกื้อกูลซึ่งกันและกันในที

2.1.3 แนวคิดเรื่องการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์

กล่าวกันว่า ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมและภาพยนตร์นั้นถือกำเนิดตั้งแต่เมื่อภาพยนตร์ในยุคต้นได้นำเอานวนิยาย "คลาสสิก" มาสร้าง ผู้สร้างภาพยนตร์จึงเป็นหนี้วรรณกรรมในหลากหลายหนทาง นักศึกษาวรรณคดีไม่ว่าจะเป็นด้าน นวนิยาย โคลงมหากาพย์ บทละคร และรูปแบบประเภทวรรณกรรมอื่นๆ ต่างก็ต้องมีคุณสมบัติและขอบเขตของการควบคุมประเภทของวรรณกรรมด้านนั้นๆ บทละครอาจจะไม่สามารถนำมาเป็นกวีนิพนธ์ที่ไพเราะได้ และบทกวีนิพนธ์ที่งดงามบทหนึ่งก็อาจจะไม่สามารถนำมาร้อยเรียงในรูปแบบของนวนิยายได้งดงามเท่ากัน เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์ที่มีความเร้าใจดีๆ เรื่องหนึ่ง เป็นภาพยนตร์ที่มีความธรรมดาๆ ที่สุดเรื่องหนึ่ง และเป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับเรื่องราวของผู้คน ก็อาจจะไม่ประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดสู่รูปแบบอื่นๆ ได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องมีการดัดแปลง (Adaptation) ที่ยิ่งใหญ่เกิดขึ้นในงานภาพยนตร์

คึกฤทธิ์ ปราโมช (2530) กล่าวไว้ในหนังสือเมืองมายาถึงแหล่งที่มาของเรื่องที่จะนำสร้างเป็นภาพยนตร์ ว่า "แหล่งที่ว่านี้ก็คือหนังสือเล่ม นวนิยายที่เอามาทำเป็นภาพยนตร์นั้นร้อยละ 75 มาจากหนังสือเล่ม ทั้งนี้เพราะเหตุที่นวนิยายที่พิมพ์ออกจำหน่ายเป็นเล่มแล้วนั้นเอามาปรับปรุงแก้ไขให้เป็นสคริปต์ใช้ในการถ่ายหนังได้อย่างสะดวกอย่างหนึ่ง แต่อีกเหตุผลหนึ่งที่สำคัญกว่าก็คือนวนิยายที่พิมพ์เป็นเล่มต้องมีคนอ่าน เรื่องไหนดีก็มีคนอ่านมากมายเรื่องไหนไม่ดีคนอ่านก็น้อย หากซื้อลิขสิทธิ์นวนิยายที่ขายดีเอามาทำเป็นภาพยนตร์ก็เท่ากับว่าเป็นการประกันไว้เบื้องต้นว่าจะมีคนดูหนังเรื่องนี้มาก เพราะคนชอบอ่านหนังสือเล่มใด ก็ย่อมจะเห็นนวนิยายที่ตนชอบนั้นมีตัวตนเป็นจริงเป็นจังขึ้นมาในจอภาพยนตร์" และสูตรสำเร็จของฮอลลีวู้ดที่คึกฤทธิ์ ปราโมช ที่กล่าวไว้ข้างต้น ก็เป็นสูตรสำเร็จที่นำมาใช้ในวงการภาพยนตร์ไทยเช่นกัน ส่วนดาราต่างก็อยากที่จะแสดงเป็นตัวละครที่มาจากหนังสือที่ประสบความสำเร็จ ส่วนความยากง่ายในการดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์นั้นไม่ใช่เรื่องที่ดาราสนใจ คึกฤทธิ์ กล่าวอย่างติดตลกว่า "ภาระเวรกรรมต่างๆ ในการดัดแปลงหนังสือนั้นให้เป็นบทภาพยนตร์ที่ใช้การได้ก็มาตกอยู่แก่ผู้เขียนบท และบางทีก็ตกอยู่แก่ผู้กำกับการแสดงด้วย"

สำหรับการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์นั้น Siefried Kracauer ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจในหนังสือ Theory of film (Siefried Kracauer, 1960 : 239-264) โดยยกตัวอย่างเรื่อง Gervaise ซึ่งเป็นการดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์ที่ยังคงเรื่องเดิมของ Zola เอาไว้ทั้งหมด และยังสามารถทำให้เป็นภาพยนตร์ที่ดีได้อีกด้วย ซึ่งทำให้องค์ประกอบในด้านโครงเรื่อง เนื้อหา เหตุ

การณ์ และตัวละครมีความสอดคล้อง กลมกลืนกันเป็นอย่างดี ภาพที่ออกมาจึงมีความลงตัวจากการเลือกโลเกชั่น ฉาก หรือการวางมุมกล้อง ถึงแม้จะมีการดัดแปลงนวนิยายมาสู่ภาพยนตร์ก็ตาม ดังนั้นจึงเป็นความจริงที่ว่าสื่อภาพยนตร์สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างซื่อสัตย์ต่อนวนิยาย โดยเรื่องหลักของนวนิยายนั้นเป็นการอธิบายเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมร่วมสมัย (กับ Zola) ซึ่งเป็นการง่ายที่จะนำไปเสนอเป็นภาพ ฉากของความน่ากลัวของการทำลายสัตว์ป่า จัดเป็นวัตถุดิบที่สำคัญของภาพยนตร์ ในกรณีของฉากต่างๆ ซึ่งราวกับว่าเขาได้ถ่ายทอดจากคำพูดสู่ภาพที่นำมาจากต้นฉบับนั้นมีความเป็นสุนทรีย์จริงๆ ภาพยนตร์สามารถที่จะบันทึกความมึนเมาที่น่ารังเกียจของ Coupeau (ตัวเอกในเรื่องซึ่งเป็นกรรมกรติดเหล้า ในการเขียนเรื่องนี้ Zola ได้ทำการค้นคว้าเรื่องเหล้า และการติดสุราเรื้อรังอย่างละเอียด) ดังนั้นจึงไม่อาจจะลืมได้ว่า ส่วนดีของเรื่อง Gervaise ในเรื่องการเป็นหนังย้อนยุคสะท้อนให้เห็นภาพความทรงจำในอดีตเท่าๆ กับที่มีความเป็นภาพยนตร์ที่ดี

จากตัวอย่างภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้น เป็นตัวอย่างที่ Kracauer ได้แสดงให้เห็นว่า นวนิยายเชิงสัจนิยมและธรรมชาตินิยม ซึ่งจะแสดงให้เห็นมิติของความเข้าใจในเชิงจิตวิทยา นวนิยายเชิงสัจนิยมมีลักษณะภายนอกที่สามารถนำเอาแก่นเรื่องหรือจุดเด่นในเรื่องออกมาเป็นภาพได้อย่างพึงพอใจ ในขณะที่การสร้างภาพยนตร์จากนวนิยายที่นำเสนอเรื่องราวของกระบวนการภายในจิตใจมีความยากที่จะใช้เนื้อหาดั้งเดิมจากนวนิยายเพียงอย่างเดียวมาดัดแปลง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถดัดแปลงได้ ส่วนในเรื่อง จัน ดารา เป็นการเล่าเรื่องโดยผ่านตัวละครเอก คือ จัน โดยตัวละครได้ทอดความรู้สึกของตนที่ต้องผ่านชีวิตที่น่าสังเวชมาตั้งแต่เกิด เมื่อมีการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ผู้ชมก็เปรียบเสมือนผู้ฟังเรื่องราวไปพร้อมๆ กับการชมภาพยนตร์ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเนื้อหาตามภาพที่ปรากฏบนจอ

โดยเขาได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Madame Bovary ของ Renoir ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยายชื่อเดียวกันของ Flaubert ผู้เขียนไม่เพียงแต่จะมุ่งไปที่สถานที่ที่แสดงให้เห็นชีวิตชนบทเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจที่รายละเอียดทางกายภาพอีกด้วย เพราะสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่จะทำให้ Emma ซึ่งเป็นตัวละครเอกหญิงของเรื่องได้สั่งสมประสบการณ์ในครั้งแรกดูเหมือนว่า จะเป็นการง่ายที่ผู้สร้างภาพยนตร์จะสร้างตามตัวอักษรที่ Flaubert เขียนไว้ในเชิงสัจนิยม แต่ว่างานของ Flaubert ไม่คล้ายคลึงกับ Steinbeck หรือ Zola เพราะเขาให้ความสำคัญที่จิตใจ ซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับข้อมูลทางด้านกายภาพที่เขาให้มาตลอดเลย

ส่วนในกรณีการดัดแปลงที่ไม่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์ (Uncinematic Adaptations) (Ibid : 242) คือการนำเนื้อหาของนวนิยายมาสร้างเป็นภาพยนตร์โดยไม่มีการสร้างสรรค์ เพิ่ม ลด

ตัดทอนเนื้อหาเพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจ น่าติดตามด้วยภาพแต่เป็นการนำเสนอโดยใช้ภาษาพูดแทน ส่วนในเรื่อง จัน ดารา ผู้ประพันธ์มีวิธีการเล่าเรื่องที่กลับไปกลับมา ผู้อ่านสามารถที่จะพลิกกลับไปอ่านเนื้อหาที่ผ่านมาได้หากจำไม่ได้ แต่สำหรับภาพยนตร์ ไม่สามารถที่จะนำวิธีการเล่าเรื่องอย่างในนวนิยายมาใช้ได้ แต่อาจสามารถทำได้โดยใช้วิธีการย้อนกลับไปในอดีต (flash back) โดยอาจวิธีทำภาพมัวๆ หรือทำเป็นภาพขาว-ดำ การแทรกภาพ (intercut) หรือการตัดต่อภาพแบบกระแสสำนึก (stream of consciousness montage) แต่ก็ไม่สามารถทำได้บ่อยครั้งนัก เนื่องจากจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน ในเรื่องดังกล่าวนี้ Kracauer กล่าวว่า เป็นการคงเรื่องเดิมจากนวนิยายให้มากที่สุดแทบทุกองค์ประกอบ ผู้ดัดแปลงภาพยนตร์ถูกกำหนดความคิดจากแต่ละบรรทัดของนวนิยายที่ตนดัดแปลงดั้งนั้นจึงนำมาสู่การดัดแปลงให้มีลักษณะของละครมากกว่าการเป็นภาพยนตร์

ในการเล่าเรื่องเต็มไปด้วยการพรรณนาถึงสภาพแวดล้อมของ Emma ที่ทำให้เธอต้องหนีออกจากบ้านไปแสวงหาความสุขที่อื่น ในเรื่อง Madame Bovary ผู้กำกับ Renoir ได้แสดงให้เห็นถึงความซื่อตรงในการถ่ายทอดเรื่องราวจากนวนิยายสู่แผ่นฟิล์ม เท่าที่จะเป็นไปได้ โดยนำเสนอการเรียงลำดับเวลาที่เคลื่อนที่อย่างช้าๆ อันเป็นเสมือนตัวการที่ทำให้ชีวิตของ Emma ล่มสลาย แต่ด้วยกระบวนการเช่นนี้ทำให้เป็นการยากที่จะนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์ Renoir ไม่สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ทั้งหมดบนแผ่นฟิล์ม นวนิยายทำให้เขาวนเวียนอยู่ในวังวนของตัวอักษรทุกบรรทัด ทำให้การถ่ายทอดงานออกมาในลักษณะของการของการเล่าเรื่อง ฉะนั้นสิ่งที่ไม่อาจจะหลีกเลี่ยงได้คือการดัดแปลงที่มีลักษณะเหมือนภาพยนตร์เชิงละคร

ดังนั้นจึงทำให้ภาพยนตร์ของเขาเกิดช่องว่างในแต่ละส่วน รวมทั้งมุมกล้องซึ่งเป็นผลให้หนังมีความซับซ้อน เพราะองค์ประกอบเหล่านี้เป็นสิ่งที่ Renoir พยายามดึงมาจากนวนิยายซึ่งเป็นไปด้วยแก่นสาระชีวิตที่เศร้าสลดของ Emma ที่ไม่อาจจะดัดแปลงออกมาได้ ดังนั้นถ้าพวกเขาวางรูปแบบไว้ที่ความต่อเนื่อง สิ่งนี้ก็ไม่อาจเรียกว่าวัตถุดิบได้ ขณะเดียวกัน Renoir ก็ได้แสดงให้ถึงความเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ของเขา โดยเสนอฉากชนบทซึ่งเป็นหัวใจของเรื่อง รวมทั้งคนร้องเพลงตามถนน หรือการพบกันที่โรงละครและโบสถ์อีกด้วย แต่ทว่าการถ่ายโอนเหตุการณ์จากหนังสือสู่แผ่นฟิล์มนั้น ฉากและเหตุการณ์ต่างก็ต้องเปลี่ยนหน้าที่ไป ในนวนิยายฉากและเรื่องราวต่างๆ ต่างก็ลื่นไหลอย่างต่อเนื่อง แต่ในขณะที่การดัดแปลงเต็มไปด้วยช่องว่างระหว่างฉากต่างๆ นั่นคือ การเกิดข้อจำกัดในการหาฉาก สถานที่เพื่อให้ได้ภาพตรงกับเนื้อหาในนวนิยายซึ่งในบางครั้งเป็นไปได้ยาก หรือข้อความบกพร่องของการสื่อความหมาย ทางเลือกอันดับแรกที่นำมาใช้ใน

การนำเสนอภาพยนตร์ก็คือ ใช้ภาพหลังฉากร่วมกัน ทางเลือกอันดับสองคือการใช้ฉากท้องถนนในชนบทซ้ำไปมาเพราะถือเป็นแก่นสำคัญของเรื่อง

ตัวอย่างทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น Kracauer ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการนำนวนิยายมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ทั้งที่นำมาสร้างแล้วมีลักษณะเป็นภาพยนตร์และไม่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์ ซึ่ง Kracauer ได้กล่าวสรุปว่านั่นก็เนื่องมาจากประเภทของนวนิยายด้วยนั่นเอง

ดังนั้นเมื่อมีการเลือกนวนิยายแล้ว ก็จะต้องทำความเข้าใจและค้นหาจุดสำคัญที่สุดของเนื้อหาว่าอะไรเป็นแก่นของเรื่อง การนำนวนิยายเรื่องจัน ดารามาสร้างเป็นภาพยนตร์ก็เช่นกัน แนวคิดนี้สามารถนำมาประกอบการศึกษาว่าเรื่อง จัน ดารา มีแก่นของเรื่องอยู่ที่ตรงไหนและเมื่อมีการนำสื่อนวนิยายมาผลิตเป็นสื่อภาพยนตร์สามารถคงไว้ซึ่งเค้าโครงเดิมหรือไม่ และเป็นไปตามศิลปะของภาพยนตร์หรือไม่ อย่างไร

การดัดแปลงนวนิยายไทยสู่ภาพยนตร์ไทย

สำหรับการดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์ของไทยนั้น ก็มีลักษณะที่ไม่แตกต่างจากตัวอย่างนวนิยายและภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงของโลกดังกล่าวข้างต้นเท่าไรนัก ทั้งนี้เนื่องจากนวนิยายและภาพยนตร์ทั่วโลกนั้นมีลักษณะเป็นสากล ดังนั้นปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นจึงมีลักษณะเป็นสากลไปด้วย ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่นำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์มักจะได้พบ

สำหรับภาพยนตร์ไทย ตัวอย่างหนึ่งซึ่งได้รับการดัดแปลงอย่างมีศิลปะ และซื่อสัตย์ต่อนวนิยาย แต่เป็นลักษณะของความเป็นภาพยนตร์ด้วยเนื้อหาของนวนิยายนั้นเอื้อต่อการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เช่นเดียวกับ Gervaise นั่นก็คือภาพยนตร์เรื่อง ลูกอีสาน เป็นผลงานการดัดแปลงภาพยนตร์จากวรรณกรรมชื่อเดียวกันของนักประพันธ์นาม คำพูน บุญทวี เป็นผลงานวรรณกรรมที่ได้รับรางวัลซีไรท์ เมื่อปี 2519 และยังเป็นหนังสืออ่านนอกเวลาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เรื่องราวในลูกอีสาน เป็นนวนิยายแนวสัจนิยม ที่แสดงให้เห็นความเป็นจริงของมนุษย์ที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ด้วยความทรหดอดทน กับสภาวะแห้งแล้งทุรกันดารของท้องถิ่นอีสานซึ่งเป็นเหตุให้ต้องอพยพไปทำงานในเมือง "บ้านโคกอีแหลวในลูกอีสาน คือภาพจำลองบ้านเกิดของ คำพูน บุญทวี ที่กิ่งอำเภอทรายมูล จังหวัดยโสธร และเป็นหมู่บ้านของคนอีสานเมื่อราว 43 ปีก่อน วันนี้ก็ยังไม่มีสายไฟฟ้าแรงสูงพาดผ่านและทางเงินผันเข้าไปยังไม่ถึง" (มะตูม "นามแฝง" , 2525 : 47-49) ด้วยเนื้อหาที่ดูเหมือนสารคดีเนื่องจากท้องเรื่องในบทชิงรักหักสวาทไม่มีบทอิจฉาริษยา หรือการฆ่ากันระหว่างคู่อริ ดังนั้นหากนำเสนอโดยปราศจากศิลปะของภาพ

ยนตร์แล้ว ถึงแม้ว่าจะสามารถสร้างได้ตรงตามเนื้อหาของนวนิยาย แต่คงจะเป็นภาพยนตร์ที่ขาดศิลปะของภาพยนตร์เป็นแน่ ในกรณีที่ได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์นั้น คุณาวุฒิ ผู้กับกำการแสดงและผู้เขียนบทภาพยนตร์ ได้ให้ทรรศนะของการดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์ในกรณีเรื่องลูกอีสาน ว่า "ลูกอีสาน เป็นหนังสือที่ได้รับรางวัล เราจะใส่อะไรเข้าไปเท่าไร เรื่องเดิมไม่มีรักคุณจะใส่รักเข้าไปมากไม่ได้ แต่ก็เพิ่มเติมบางอย่างได้ตามข้อเท็จจริง" (อรรถวินิจ, 2531 : 74) ทว่าจุดเด่นที่ทำให้การดำเนินเรื่องน่าติดตามคือภาพที่ออกมาอย่างบริสุทธิ์และหมดจดงดงามจากการเลือกสรรหาโลเกชั่นในการถ่ายทำ การวางมุมกล้องและการวางระยะที่เหมาะสมตลอดจนการจัดส่วนประกอบของแต่ละฉากอย่างบรรจง ทำให้แต่ละคัทผ่านสายตาไปด้วยความมีชีวิตชีวามีการเคลื่อนไหวอย่างไม่จำเจทุกฉากปรากฏออกมาอย่างกลมกลืนเป็นธรรมชาติ (มะตูม "นามแฝง", 2525 : 48) นับว่าเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่แสดงการดัดแปลงจากสื่อหนึ่งได้อย่างน่ายกย่องเรื่องหนึ่ง ซึ่งต่างจากภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงที่ไม่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์ดังตัวอย่างที่จะนำเสนอต่อไปนี้

ภาพยนตร์ที่ขาดลักษณะความเป็นภาพยนตร์เช่นนี้ของไทย ที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุดเรื่องหนึ่งก็คือ ข้างหลังภาพ เมื่อเป็นนวนิยาย ข้างหลังภาพ ได้ชื่อว่าเป็นนวนิยายที่มีภาษาไพเราะราวกับบทกวี ไม่ว่าจะเป็นบทสนทนาหรือการบรรยายเรื่องราว เป็นหนังสือที่คนไทยทุกรุ่นต่างก็ยอมรับว่าเป็นวรรณกรรมชิ้นเอกของ ศรีบูรพา รวมทั้งเป็นผลงานวรรณกรรมชิ้นเอกของชาติที่ได้รับการยกย่องทั่วไป เป็นเรื่องราวของความรักระหว่างสาวใหญ่ชั้นสูง ที่มีสามีอายุมากกว่ากับเด็กหนุ่ม ที่มีไฟแห่งความรักคุกรุ่นอยู่ในจิตใจ เมื่อเวลาผ่านไปไฟรักก็ได้ผ่านไปจากหัวใจของเขาเช่นกัน ทว่าทุกสิ่งทุกอย่างยังอยู่ในจิตใจของหญิงสาวตลอด สร้างความทุกข์ทรมานใจให้กับเธอเป็นอันมาก เมื่อได้รับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เปี๋ยก โปสเตอร์ ผู้กำกับการแสดงก็ยังคงแสดงภาษาที่ไพเราะราวบทกวีนั้นไว้ และแสดงความศรัทธาต่อผู้ประพันธ์เดิมด้วยการคงเรื่องราวที่อยู่ในนวนิยายทุกบททุกตอนไว้ เริ่มตั้งแต่เปิดเรื่องในลักษณะเดียวกับหนังสือ

บทภาพยนตร์เขียนในครั้งนี้ ได้รับการถ่ายทอดโดยเคารพสำนวนเขียนอันสละสลวยของศรีบูรพาไว้เป็นอย่างดี จึงทำให้หนังกลายเป็นหนังบทสนทนาไปทั้งเรื่อง ก็ไม่แปลกที่จะเป็นเช่นนั้น ถึงแม้บทพูดซึ่งเขียนขึ้นตามเรื่องเดิมจะฟังประดักประเดิดหูอยู่บ้าง หนังก็อาจจะทำออกมาในอารมณ์คลาสสิกแบบกวีก็ได้ เพราะถ้อยคำ บรรยากาศตามท้องเรื่องและบุคลิกตัวละครให้อยู่แล้ว แต่หนังทำไม่ได้ เชื่อว่าการกำกับภาพอันหมายถึงการถ่ายทำและมุมกล้องการตัดต่อไม่ส่งความคลาสสิกในข้อนี้เลย ไปถ่ายทำถึงที่ญี่ปุ่น กลับไม่ได้โลเกชั่นที่สวยให้บรรยากาศกับภาพดีเท่าที่ควร การใช้บรรยากาศ 50 ปีก่อนก็ไม่ช่วยให้ดูสวยงามคลาสสิกแต่อย่างใด

สิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง ข้างหลังภาพ ขาดศิลปะแห่งความเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ก็คือการใช้ภาษาพูดเล่าเรื่องแทนการใช้ภาษาภาพ นอกจากนั้นเรื่องราวของนวนิยายเรื่องข้างหลังภาพ เป็นเรื่องราวที่บรรยายความในใจของตัวละคร ซึ่งยากยิ่งที่จะทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงเรื่องราว แต่อย่างไรก็ตามภาพนั้นสามารถเล่าเรื่องได้กว่าคำพูดนับสิบคำ คำกล่าวเช่นนี้ทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะเฉพาะของตนเอง หากผู้สร้างได้สร้างภาพยนตร์ด้วยศิลปะแห่งภาพยนตร์

2.2 การสื่อความหมาย

2.2.1 ทฤษฎีสัญญะวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiotics and Signification)

สัญญะวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ (Signs) ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวเรา สัญลักษณ์อาจได้แก่ ภาษา รหัส สัญญาณ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในปริบท (Context)

O' Sullivan and Other (1973, p. 210-214) ให้คำจำกัดความของคำว่า สัญญะวิทยา (Semiology) ว่า เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญญะ (Sign) รหัส (Code) และวัฒนธรรม (Culture) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของ "สัญญะ" และการที่สัญญะถูกนำมาใช้ในสังคม

ความจริงการศึกษาในเรื่องของสัญลักษณ์นี้ได้รับความสนใจมานานแล้ว ตั้งแต่สมัยของนักปรัชญาชื่อดังในยุคกลางคือ John Locke แต่การวิเคราะห์ทางสัญญะแนวใหม่เริ่มมาจากการศึกษาของ Ferdinand de Saussure (1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ Chartes Saunders Peirce (1839-1914) นักตรรกวิทยาและนักปรัชญาชาวอเมริกันซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ที่ร่วมก่อตั้งสาขา Semiotic ในประเทศสหรัฐอเมริกา ทั้งสองท่านนี้นับได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกและวางรากฐานของทฤษฎีสัญญะวิทยา เนื่องจากเป็นผู้เปิดศักราชใหม่ในวิชาภาษาศาสตร์ด้วยการแยกภาษาออกมาศึกษาในเชิงของสิ่งที่เป็นระบบ (System) ในตัวของมันเอง ซึ่งสร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการภาษาศาสตร์ที่ในอดีตเป็นการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์และการศึกษาเชิงเปรียบเทียบมาโดยตลอด

การนำทฤษฎีสัญญะวิทยาเข้ามาใช้ในการศึกษาเรื่องการสื่อสารของมนุษย์ ถือเป็นการศึกษาในแนวใหม่และเป็นจุดเน้นที่ต่างไปจากการศึกษาดั้งเดิมในอดีตที่มุ่งการศึกษาการสื่อสาร

แบบเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องอยู่กับสาร ช่องทาง เครื่องส่ง ผู้รับ เสียงรบกวน และการย้อนกลับ ซึ่งถือกันว่าเป็นพื้นฐานของการสื่อสาร เป็นการขนถ่ายของสารจาก A ไปยัง B ในลักษณะการไหลของสารแบบเส้นตรง จากผู้ส่งถึงผู้รับ ในแง่ของการศึกษาประสิทธิผลและตัวผู้รับสาร

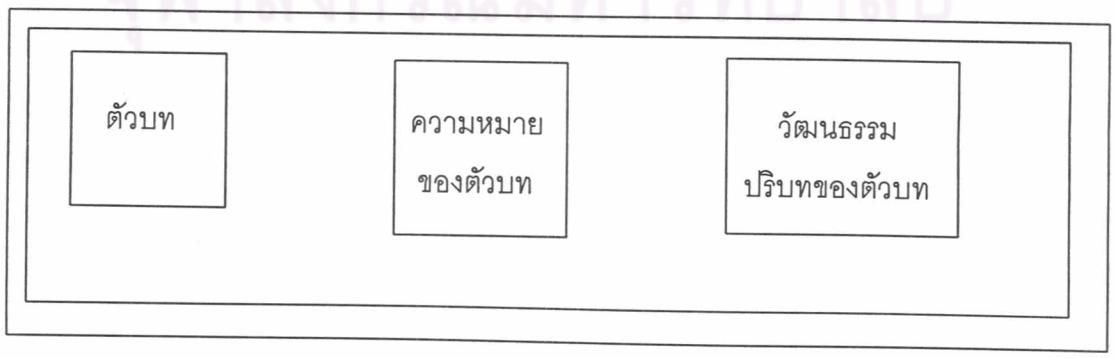
แนวคิดในเรื่องสัญญะวิทยากับการสื่อสาร ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ (ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ, 2531, น. 185) อธิบายไว้คือ วิชาที่นำมาสำรวจธรรมชาติของระบบสัญญะในส่วนที่อยู่นอกเหนือไปจากกฎของไวยากรณ์และกฎของความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค (วากยสัมพันธ์ Syntax) ระบบสัญญะทำการควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อนอย่างแฝงเร้น และขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม

Ferdenand de Saussure (อ้างถึงใน ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ, 2531: 183-184) อธิบายความหมายของสัญญะว่าเป็นสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายาตนะ (ประสาทสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งได้ตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (Mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้ปรากฏอยู่ในสัญญะนั้น

สัญญะวิทยาเป็นศาสตร์หนึ่งที่อยู่ในทฤษฎีโครงสร้างนิยม มีต้นกำเนิดจากสาขาวิชาภาษาศาสตร์ และสาขาวิชามนุษย์วิทยาเชิงโครงสร้าง (Structural Antropology)

การวิเคราะห์เชิงโครงสร้างนิยมไม่ได้จำกัดตัวเองอยู่ที่การวิเคราะห์ "ภาษา" เท่านั้น หากแต่ได้ขยับขยายขอบเขตการศึกษาออกไปถึงวัตถุดิบทุกอย่างที่อยู่ใน "ระบบสัญญะ" อันหมายถึงทุกอย่างที่มีความหมายแฝงอยู่ในเนื้อใน เช่น แหวนแต่งงาน การกิน อาหาร อาการเจ็บป่วย กล้ามเนื้อ ฯลฯ และการวิเคราะห์นั้นได้ให้ความสำคัญในความสัมพันธ์ของสิ่งสามสิ่ง คือ (กาญจนา แก้วเทพ : 2541, 325-326)

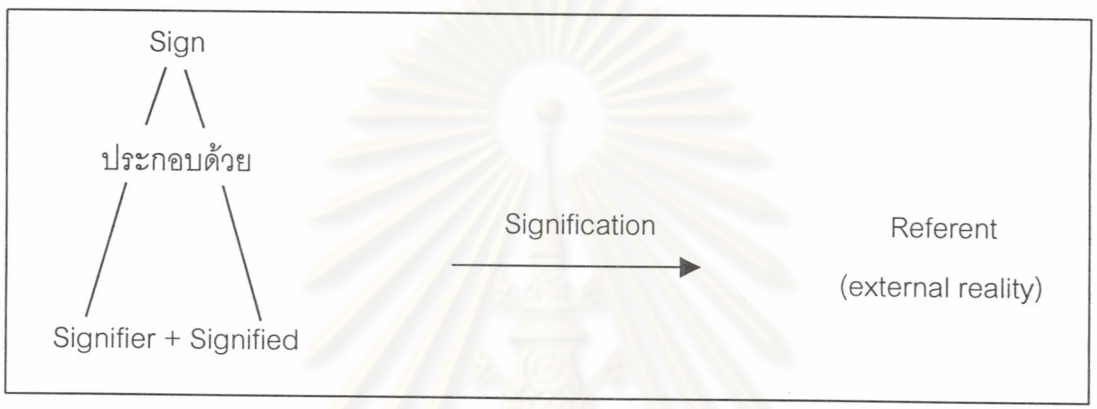
แผนภาพที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ของตัวบท ความหมายของตัวบทและวัฒนธรรมปริบทของตัวบท



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การที่จะทราบความหมายของตัวบทนั้นมิใช่ดูที่ตัวบทเสียอย่างเดียวเพราะความหมายมิได้เกิดจากตัวบท มิได้สร้างตัวมันขึ้นมาเอง แต่จะมีความหมายก็ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์เกิดขึ้น อาทิ "ครู" สอนในห้องเรียน แต่ถ้าในห้องไม่มี "นักเรียน" ตัวบทที่ถูกเรียกว่า "ครู" ก็คงจะไม่เกิดความหมายได้

ในแนวคิดเรื่อง "สัญญะ" นั้น Saussure ได้อธิบายไว้ดังนี้



แผนภาพที่ 3 แสดงกระบวนการสร้างสัญญะ

เริ่มจาก Sign (สัญญะ) ซึ่งหมายถึง พาหะ (Vehicle) ที่จะบรรทุกความหมายไปยังที่ต่างๆ สัญญะนี้ต้องมีลักษณะเป็นรูปธรรม กายภาพที่จับต้องได้ สัมผัสได้ เช่น รูปภาพ วัตถุ เสียง ฯลฯ เมื่อผู้รับสารได้สัมผัสสัญญะ ไม่ว่าจะเห็นหรือได้ยิน (หรือด้วยผัสสะอย่างอื่น) ก็จะทำให้เรา "นึกถึง"(refer) วัตถุ หรือความจริง (กาญจนา แก้วเทพ : 2541, น. 327)

Saussure ตั้งชื่อองค์ประกอบที่เป็นรูปธรรม (ถ้อยคำ ภาพ เสียง) ว่า "ตัวหมาย" (Signifier) และใช้คำว่า "ตัวหมายถึง" (Signified) ว่าหมายถึงภาพในห้วงความนึกคิดที่เกิดขึ้นเมื่อได้ยิน หรือได้เห็นตัวหมาย (กาญจนา แก้วเทพ : 2541, น. 327)

C.Peirce นำองค์ประกอบระหว่าง "ตัวหมาย" (Signifier) กับ"ตัวหมายถึง" (Signified) มาจัดระยะห่าง โดยแบ่งประเภทของสัญญะออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. Icon เป็นสัญญะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุจริงมากที่สุด และเป็นที่เข้าใจได้ เช่น รูปวาด ปฏิทิน ปากกา ฯลฯ

2. Index เป็นสัญญะที่มีความเกี่ยวกันโดยตรงกับวัตถุจริง เช่น รอยเท้าสัตว์เป็นเครื่องชี้ว่ามีการเดินผ่านของสัตว์ หุ้นตกเป็นดัชนีชี้สภาวะทางเศรษฐกิจ ฯลฯ การถอดรหัสต้องอาศัยการคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงระหว่าง Index กับ Object

3. Symbol เป็นสัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวพันอันใดระหว่างสัญญะกับวัตถุที่มีอยู่จริง ความเกี่ยวพันเกิดขึ้นจากข้อตกลงร่วมกัน การถอดรหัสต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญญะ เช่น 1+1=2 ผู้ที่สามารถเข้าใจได้ต้องศึกษาและความรู้ในวิชาคณิต

การศึกษา "ความหมาย" ในสัญญะวิทยาซึ่งได้มีการจัดประเภทของความหมายออกเป็นหลายแบบ R.Barthes แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุในสัญญะทุกอย่างว่ามี 2 ความหมาย ดังนี้

1. Denotative meaning (ความหมายโดยอรรถ) คือ ตัวหมายถึง (Signified) ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นภววิสัย (Objective) กล่าวคือ เป็นความหมายที่เข้าใจตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปหรือเป็นความหมายโดยตรงเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระดับแรกระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายในพจนานุกรม เช่น พิษ ความหมายตามพจนานุกรม หมายถึง ของร้ายที่เป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ

2. Connotative meaning (ความหมายโดยนัย) เป็นตัวหมายถึงที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะในระดับปัจเจกบุคคล หรือในปริบททางสังคม ความหมายในขั้นนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นความหมายทางสังคม

2.2.2 **ทฤษฎีสัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์** (The Semiology of the Cinema)

Christian Metz (อ้างถึงใน Andrew, 1976) นักทฤษฎีสัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์ได้กล่าวไว้ว่า ทัศนะเกี่ยวกับภาพยนตร์ในช่วงเวลา 50 ปีแรกนั้น แม้ว่าจะมีลักษณะที่หลากหลายชาญฉลาด และน่าทึ่งอยู่ไม่น้อย แต่ก็มีลักษณะที่เรียกว่า "ครอบจักรวาล" Metz เห็นว่าทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์นั้นควรจะได้รับการจัดระเบียบเสียใหม่ และถึงเวลาที่ควรเลิกคิดถึงภาพยนตร์ในมุมมองที่กว้างเกินไป แต่ควรจะถึงยุคของการศึกษาค้นคว้าที่มีลักษณะชี้เฉพาะเจาะจงมากกว่าเก่า ซึ่งแม้ว่าการศึกษาแบบนี้จะกระทำในวงจำกัดแต่ว่ามีความเที่ยงตรงแม่นยำ ซึ่งจะพบได้ก็แต่ในการศึกษาในลักษณะที่เป็นวิทยาศาสตร์เท่านั้น

ในยุคสมัยที่ให้ความสำคัญกับอภิปรัชญาต่างๆ น้อยลงและเกิดความไม่เชื่อถือวิธีคิดแบบคาดเดา (Speculative thinking) แต่หันมาเชื่อถืออุดมการณ์แบบวิทยาศาสตร์ซึ่งเน้นที่การสังเกตแบบเป็นกลาง (The Scientific ideal of neutral observer) Metz ได้ทำการศึกษาถึงเงื่อนไขทางวัตถุที่เอื้ออำนวยให้กับการทำพันธกิจหน้าที่ของภาพยนตร์ จุดมุ่งหมายของเขาก็คือ การให้คำอธิบายที่ชัดเจนเที่ยงตรงเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความหมายในภาพยนตร์ จากการดำเนินรอยตามแนวทางของสัญญะวิทยาชื่อ ชาร์ล เพียซ (Charles Peirce) และเฟอร์ดินานด์ เดอ ซอสซูร์ (Ferdinand de Saussure) Metz เรียกภาพยนตร์ในลักษณะนี้ว่า "สัญญะวิทยาทางภาพยนตร์" ทฤษฎีของเขาได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของ

1. สัญญะวิทยา

สัญญะวิทยาจะมุ่งศึกษากลไกภายในของสื่อภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งเป็นแนวทางที่ Metz ได้เลือกที่จะทำการศึกษา ในความหมายทั่วไป สัญญะวิทยา หมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยความหมาย และสัญญะวิทยาทางภาพยนตร์จะเป็นหนทางในการสร้างแบบจำลองเพื่ออธิบายว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ บรรจุความหมายและสื่อความหมายนั้นให้กับผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งมีเป้าหมายคือการค้นหากฎหรือแบบแผนที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์ หรือแนวของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หัวใจสำคัญของการศึกษาสาขานี้คือ การทราบถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการสร้างภาพยนตร์ และประเด็นสำคัญของศาสตร์ที่ว่านี้คือ กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) ซึ่งเป็นสิ่งที่นักสัญญะวิทยาให้ความสนใจโดยตรงนั่นเอง

2. ภาพยนตร์

Metz ได้กล่าวไว้ว่าในทุกๆ รูปแบบของงานศิลปะ ซึ่งจะว่าไปแล้วในการสื่อสารทุกระบบนั้นมีองค์ประกอบเฉพาะสำหรับการแสดงออกที่ต่างออกไปจากระบบอื่นๆ วัตถุดิบหรือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้นไม่ได้หมายถึงความจริงหรือวิธีการเฉพาะในการสร้างความหมาย เช่น การตัดต่อภาพที่ดึงดูดความสนใจ หากแต่เป็นช่องทางของข้อมูลข่าวสาร (The Channels of Information) ที่ผู้ชมให้ความสนใจในขณะที่ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยผ่านภาพ เทคนิค บทสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่นๆ โดยนักสัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์จะให้ความสนใจกับการสร้างความหมายโดยใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งดังกล่าว หรือการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน

มีภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยที่สร้างขึ้นมาโดยมุ่งเน้นให้ภาพมีความโดดเด่นที่สุด และอาจจะมีภาพยนตร์บางเรื่องให้ความสำคัญกับบทสนทนาหรือแม้แต่ดนตรีเป็นพิเศษเช่นกัน แต่นักสัญญะวิทยาทางภาพยนตร์จะต้องศึกษาทุกๆ สิ่งที่สื่อความหมายออกมาโดยผ่านทางช่องทางในการแสดงออกที่กล่าวมาแล้ว

2.2.3 แนวคิดเรื่องการสร้างความหมายในภาพยนตร์

เราอาจกล่าวว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง ทั้งนี้โดยประวัติแล้วนับตั้งแต่แรกๆ ที่เกิดทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ขึ้นมา ก็ได้เกิดคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ที่มีต่อภาษาพูด ซึ่งในขณะนั้นนับได้ว่าเป็นการสร้างความหมายที่พัฒนาสูงสุดและเป็นที่เข้าใจมากที่สุดซึ่งเป็นจุดที่ทำให้สัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์แยกตัวออกมาจากภาษาศาสตร์โดยตรง Metz กล่าวไว้ว่าถ้าจะเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กับภาษาแล้วในระดับของสภาพที่ปรากฏนั้นจะเห็นว่าการสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้นต่างจากในภาษาพูด ส่วนในระดับพันธกิจหน้าที่ หรือการนำระบบเหล่านี้มาใช้แล้ว ทั้งสองส่วนสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบกันได้ต่อไป ลักษณะที่เรียกกำหนดขึ้นตามใจชอบ (Arbitrariness) ที่พบในภาษาพูดนั้นได้ทำให้เกิดการพัฒนาในศาสตร์ที่เกี่ยวกับภาษาขึ้นมา ความเกี่ยวพันกันระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) นั้นมีความห่างไกลกันอย่างมาก ซึ่งส่งผลให้ผู้ใช้สามารถใช้ภาษาในการทำหน้าที่ได้ 2 ระบบ คือ ระดับของเสียง และระดับของความหมาย ในขณะที่ในภาพยนตร์ ตัวหมายนั้นจะอยู่ใกล้ชิดกับตัวหมายถึงอย่างมาก กล่าวคือ ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริง (Realistic representation) และเสียงที่ออกมาก็เป็นการผลิตซ้ำเสียงที่เหมือนกับเสียงจริงๆ ของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง (Exact reproductions of what they refer to) ผู้ชมจะไม่มีทางเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์ได้หากไม่สามารถจดจำตัวหมายถึงในเวลาเดียวกัน ด้วยเหตุที่ตัวหมายกับตัวหมายถึงนี้ผูกติดกันอย่างแยกไม่ออก Metz จึงถือว่าภาพยนตร์เป็นเหมือนกับประโยคเป็นชุดๆ เรียงต่อกัน ซึ่งเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแปลจากพจนานุกรม หรือคำพ้องความหมายทุกๆ สิ่งในภาพยนตร์ดูจะเข้าใจได้หมด จึงเห็นได้ชัดว่าภาษาของภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูดอย่างมากทีเดียว

นอกจากนี้แล้วภาษายังเป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้คนในขณะที่ภาพยนตร์เป็นสิ่งถ่ายทอดจากแหล่งสาร (Source) ไปสู่ผู้ชม ดังนั้นหน้าที่ของภาพยนตร์จึงดูคล้ายคลึงกับนวนิยายหรือวงซิมโฟนีมากกว่า และสารที่ส่งนั้นก็มีลักษณะราบรื่นและต่อเนื่องไปสู่ผู้ชม พูดได้ว่าในภาพยนตร์นั้นไม่มีกฎเกณฑ์พื้นฐานตายตัว ในภาษาพูดแล้วระดับการสร้างความหมายแฝงจะมา

พร้อมๆ กับความหมายตรง ทั้งนี้เพราะตัวหมายและตัวหมายถึงนั้นผูกติดกันอย่างสนิทแน่น เราจึงสามารถเห็นถึงความหมายตรงของภาพได้ในเวลาเดียวกันกับที่เรารู้สึกได้ถึงทัศนคติของผู้สร้างที่แฝงมากับภาพนั้น

เนื่องจากว่าภาพยนตร์สามารถนำเสนอตามลักษณะที่มันเป็นหรืออาจจะบิดเบือนไปจากความจริงได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนารมณ์ของผู้สร้างว่าจะใช้สื่อความหมายใด ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่เน้นการแสดงออกมากกว่าจะเป็นเพียงการสื่อสารระบบหนึ่ง และด้วยเหตุนี้กฎเกณฑ์ของภาพยนตร์จึงเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์หนึ่งโดยเฉพาะ

Metz (1974) นักทฤษฎีสัญญะวิทยาของภาพยนตร์ ได้เสนอเรื่องความสำคัญของการใช้ภาษาทางภาพยนตร์ เพื่อเข้าใจความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นว่า ภาพยนตร์ไม่ได้เริ่มมีภาษาเฉพาะมาจากต้นกำเนิดของสื่อ แต่ได้ความหมายมาจากการใช้กระบวนการของเครื่องมือซึ่งก็คือกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่สร้างการรับรู้ ภาพที่มองเห็นได้จากชีวิตทั่วๆ ไปและนำลักษณะของละคร เช่น เรื่องขององค์ประกอบของภาพ (Mise-en scene) ลักษณะของภาพยนตร์ที่ก่อให้เกิดความหมายนั้นแตกต่างจากภาพถ่ายคือ การที่ภาพยนตร์ประกอบไปด้วยภาพ (Shot) อันมากมาย ซึ่งเป็นความจำเป็นในการจะประกอบกันขึ้นเป็นความหมายที่ขยายออกไป โดยมาจากภาพต่างๆ เหล่านี้ที่ได้ถูกจัดวางเรียงกัน

Metz เห็นว่า ภาษาทางภาพยนตร์นั้นเป็นภาษาชนิดหนึ่งจากการเรียงกันของภาพทำให้เกิดความหมายด้านสัญญะ Shot ที่เรียงกันจำนวนมากคือประโยคที่อธิบายความหมายโดยการสร้างของผู้ผลิตภาพยนตร์ ภาษาของภาพยนตร์เป็นชุดของเนื้อความซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงออกอันประกอบมาจากช่องทาง 5 ประการ คือ การเคลื่อนไหวของภาพ การบันทึกเสียงที่เป็นเสียงพูด (Phonetic Sound) การบันทึกเสียงที่เป็นบรรยากาศโดยรอบ (Noises) การบันทึกที่เป็นเสียงดนตรี (Musical Sound) และการเขียน (เช่น การเขียนไตเติ้ล) ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นภาษาที่ถือว่าเป็นหน่วยทาง Technico-Sensorial อันจะขึ้นกับประสบการณ์การรับรู้ซึ่งการแสดงความหมายถูกออกแบบโดยการเข้ารหัสเฉพาะและเกี่ยวข้องกับกระบวนการตามลำดับ เป็นรูปแบบการเรียงต่อกันของภาพที่แตกต่างกันเพื่อก่อให้เกิดความหมาย การเกิดความหมายโดยตรง (Denotation) ของภาพยนตร์นั้นเกิดจาก รูปแบบ ประเภท สัญลักษณ์ และบรรยากาศทางภาษา ที่ประกอบกันขึ้นในภาพยนตร์ ส่วนความหมายโดยนัยนั้น (Connotation) จะมาจากภาษาที่เป็นด้านของสุนทรียะของภาพยนตร์ ระดับทางสุนทรียะที่ก่อความหมายโดยนัยนั้นจะประกอบกันขึ้นเป็น 2 ระดับ ระดับแรกมาจาก เรื่องราวที่เป็นการบรรยาย คำพูด รวมถึงการใช้คำอุปมา อุปมัย ซึ่งเป็น

I20646628

ส่วนที่เป็นการประพันธ์ขึ้น ระดับที่ 2 จะมาจากภาพที่นำเสนอ จากการเคลื่อนไหวของกล้อง ผลพิเศษทางแสง ซึ่งเป็นความหมายที่อ่านได้โดยปรากฏผ่านทั้งลักษณะภาพและเสียง

Rowe (1996) ได้กล่าวถึง รหัสทางภาพยนตร์ (Cinematic Code) ไว้ว่า ประกอบอยู่ในลักษณะของการเคลื่อนกล้อง ลักษณะขององค์ประกอบภาพ แสง เสียง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า การแสดง การเล่าเรื่องและการตัดต่อ ทั้งหมดนี้ถูกสร้างขึ้นโดยมีความหมายพื้นฐานเป็นตัวกำกับความหมายเฉพาะเอาไว้ ดังนั้นในการพิจารณาภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในแต่ละภาพนั้น จะต้องพิจารณาถึงความหมายจากรหัสที่อยู่ในองค์ประกอบเหล่านี้ประกอบกันไป

องค์ประกอบทางด้านเทคนิคของภาพยนตร์ (Technical Elements)

เทคนิคด้านขนาดภาพ (Camera Shot)

หมายถึง ภาพที่เกิดจากการกำหนดระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่ายจากการใช้เลนส์ตัวเดียวกัน ระยะห่างจากกล้องถึงสิ่งที่ถ่ายจะมีผลต่อภาพที่ปรากฏในด้านลักษณะและคุณสมบัติทางภาพที่แตกต่างกัน

- ภาพใกล้ (The Close-up) เป็นภาพที่แสดงให้เห็นบางส่วนของตัวแสดง เช่น ศีรษะ แขน ขา เป็นต้น หรือบางส่วนของสิ่งของ เป็นขนาดภาพที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่าย ช่วยบังคับความสนใจของผู้ชม และถ่ายทอดรายละเอียดทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกของนักแสดงได้อย่างชัดเจน รวมทั้งเป็นการเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถ่าย

- ภาพใกล้มาก (The Extreme Close-up) เป็นภาพที่มีคุณภาพเหมือนภาพใกล้ แต่จะเน้นรายละเอียดมากกว่า เช่น ภาพส่วนหนึ่งส่วนใดบนใบหน้านักแสดง เพื่อเน้นการสื่ออารมณ์มากขึ้น

- ภาพปานกลาง (The Medium Shot or Mid Shot) เป็นขนาดภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวแสดงตั้งแต่เอวขึ้นไป นิยมใช้มากในรายการโทรทัศน์ที่ถ่ายทำในสตูดิโอ โดยที่ตัวนักแสดงหรือสิ่งของที่ถ่ายจะยังคงมีพื้นที่ความสัมพันธ์กับฉากหลังหรือสภาพแวดล้อมเหลืออยู่ ถือได้ว่าเป็นขนาดภาพที่ให้รายละเอียดของเหตุการณ์ได้ดี

- ภาพไกล (The Long-Shot) เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแสดงกับสภาพแวดล้อมทั่วไป

- ภาพแทนสายตา (The Point-of-View (POV) Shot) เป็นการเสนอภาพแทนสิ่งที่เห็นในสายตาของตัวละคร เพื่อดึงดูดผู้ชมเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์

- ภาพ Over-the-shoulder shot หรือภาพถ่ายข้ามไหล่ มักจะประกอบไปด้วยตัวละครสองคน แต่ภาพจะเผยให้เห็นคนหนึ่งเพียงแค่ข้างหลังเท่านั้น ในขณะที่อีกคนหนึ่งมักจะหันมาเผชิญกับกล้อง ภาพ Over-the-shoulder shot เปิดโอกาสให้ผู้กำกับหลีกเลี่ยงความจำเจในการเสนอภาพ two shot ใช้เพื่อเน้นความสำคัญหรืออิทธิพลของตัวละครคนหนึ่งที่มีอยู่เหนือตัวละครอีกคนหนึ่ง

เทคนิคทางด้านมุมกล้อง (Camera Angle)

คือ ตำแหน่งมุมของกล้องที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูงของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มุมกล้องจะนำมาใช้เสริมคุณค่าของภาพเคลื่อนไหวทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และในด้านจิตวิทยาการรับรู้ อันมีผลต่อภาพและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งยังช่วยเสริมมิติของมุมมองให้ดูสมจริงยิ่งขึ้นด้วย

- มุมกล้องระดับสายตา (Straight on or Eye-level) เป็นตำแหน่งกล้องที่ใช้เป็นหลักตามปกติ มุมกล้องลักษณะนี้เป็นการเลียนแบบสายตามนุษย์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนดูเหตุการณ์ต่างๆ ด้วยตัวเอง มีความเป็นกันเองและแสดงถึงความเสมอภาค

- มุมกล้องระดับต่ำ (Low-angle) เป็นการตั้งกล้องในระดับต่ำกว่าระดับสายตาหรือต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพต้องเงยกล้องขึ้น ภาพมุมต่ำจะทำให้รู้สึกว่าสิ่งที่ถ่ายนั้นมีพลังอำนาจยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม และมีค่า แสดงถึงความสง่างามและชัยชนะ

- มุมกล้องระดับสูง (High-angle) เป็นการตั้งกล้องในระดับสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพต้องกดกล้องลงมา ซึ่งจะทำให้สิ่งที่ถ่ายมองดูเล็กลง ภาพมุมสูงนี้จะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ค่า ไร้ความหมาย สิ้นหวัง แสดงถึงความพ่ายแพ้

- มุมเอียง (Oblique angle/Dutch angle) เป็นการตั้งกล้องโดยการทิลต์ (Tilt) ให้เอียงไปทางใดทางหนึ่ง ซึ่งโดยปกติแล้วมุมเอียงแบบ Oblique angle จะหมายถึงการเอียงซ้ายหรือขวา ส่วนมุมเอียงแบบ Dutch angle จะเป็นการเอียงตามแนวตั้งหรือแนวนอน ภาพที่ได้จึงเฉแบบทแยงมุม ให้ความรู้สึกผิดปกติ บิดเบือน และไม่สมดุล

- มุมกล้องระดับสายตานก (Bird's eye view) เป็นการตั้งกล้องในตำแหน่งเหนือหรือด้านบนของสิ่งที่ถ่าย จะมีมุมมองเช่นเดียวดับสายตานกที่มองดิ่งลงมายังพื้นดิน มุมกล้องลักษณะนี้ให้ความรู้สึกถึงความสิ้นหวัง ตกอยู่บนสภาพคับขัน ช่วยตัวเองไม่ได้ หรือตกอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของผู้ที่อยู่เหนือกว่า แสดงถึงความลึกลับน่ากลัว

เทคนิคด้านการตัดต่อภาพ (Editing)

พัฒนาการของการตัดต่อแบบต่างๆ เป็นการเสริมความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ (Shot) ไม่ว่าจะเป็นการตัดภาพเหตุการณ์ที่เรียงกันจากหนึ่งเป็นสองเป็นสามแบบเรียกว่า 'straight cut' หรือการนำเอาภาพเหตุการณ์อื่นเข้ามาแทรกไว้สักสองสามภาพแบบที่เรียกว่า 'crosscut' ก็ล้วนแต่ทำให้เราสามารถที่จะหยุดคุณลักษณะความต่อเนื่องที่ไม่มีรอยต่อของสื่อภาพที่เคลื่อนไหวได้ การตัดต่อทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน นอกจากนี้การตัดต่อยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างของช่วงเวลาอีกด้วย

การตัดต่อแบบกระโดดไม่ต่อเนื่อง (Juxtaposition) ที่เรียกว่า 'montage' เป็นความสัมพันธ์ระหว่างภาพที่มีส่วนในการผลักดันให้การเล่าเรื่องดำเนินไป และยังเป็นการสร้างความหมายของภาพขึ้นใหม่ ทั้งด้านการสื่ออารมณ์และการรับรู้ให้เกิดแก่ผู้ชม

ภาพ (Shot) แต่ละภาพจะรวมกันเป็นฉาก (Scene) ฉากแต่ละฉากจะรวมกันขึ้นเป็นตอน (Sequence) สุดท้ายเมื่อตอนแต่ละตอนมารวมกันก็จะกลายเป็นโครงเรื่อง (Plot) และเป็นเรื่องเล่า (Narrative) ในที่สุด

การตัดต่อลำดับภาพนี้ นอกจากจะเป็นการเล่าเหตุการณ์ สร้างความเข้าใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์นั้นๆ แล้ว ยังใช้เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อในการชมภาพยนตร์ด้วย โดยการใช้เทคนิคการตัดสลับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน หรือการเล่าย้อนไปในเหตุการณ์ในอดีต สลับกับการเรียงลำดับเหตุการณ์ เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซากจำเจ

เทคนิคด้านการจัดแสง (Lighting)

ความสำคัญของแสงนอกจากจะทำให้สามารถบันทึกภาพยนตร์ในช่วงระหว่างการถ่ายทำแล้ว แสงยังมีอิทธิพลสำคัญในการทำให้เกิดอารมณ์ที่มีต่อภาพด้วย ดังนั้น ในการถ่ายทำภาพยนตร์ แสงจึงจัดเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างมากในการสื่อความหมาย ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น

1. แสงสร้างความเข้าใจในภาพ (orientation) โดยแสงช่วยสื่อความหมายให้ผู้ดูได้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับทิศทางเพื่อให้รู้ว่าฉากที่ทำการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นเป็นภาพอะไร มีเรื่องราวอย่างไรและบ่งบอกฤดูกาล เวลา รวมทั้งสภาพโดยทั่วไปของดินฟ้าอากาศ แสดงให้เห็นลักษณะของเวลา

2. แสงสร้างบรรยากาศ (atmosphere) โดยการทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มีต่อภาพนั้น ในลักษณะอ่อนนุ่ม แข็งกระด้าง ลึกลับ ตื่นเต้นหรือโลดโผน ตามสภาพที่ผู้ดูกำลังเผชิญอยู่ โดยการเร่งเร้าให้ผู้ดูเกิดบรรยากาศคล้อยตาม

3. แสงทำให้เกิดมิติและความลึก (depth and dimension) แสงเงาทำให้การมองเห็นวัตถุนอกจากจะรับรู้ทรวดทรงด้านกว้างและด้านยาวแล้ว ยังทำให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับความลึกด้วย โดยทิศทางของแสงจะก่อให้เกิดความเข้มบนผิวของวัตถุไม่สม่ำเสมอกัน ส่วนที่สว่างทำให้มนุษย์รับรู้ว่าส่วนนั้นมีทรวดทรงที่สูง และส่วนที่มืดก็จะรับรู้ว่าบริเวณนั้นลึกมาก

4. แสงทำให้เกิดความสวยงาม (aesthetic) แสงนอกจากจะทำให้เกิดการมองเห็นและสร้างบรรยากาศทั้งด้านอารมณ์ การสื่อความหมาย และการรับรู้เกี่ยวกับทรวดทรงของวัตถุแล้ว ยังทำให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับความสุนทรีย์ที่เป็นความสวยงามทั้งในด้านความกระจ่างชัด ความสมดุล ความกลมกลืน การเน้นหรือการตัดกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

ความสำคัญและเคล็ดลับสำหรับการจัดแสงในภาพยนตร์ โดยทั่วไปนั้นจะอยู่ตรงที่จะต้องสร้างภาพนั้นออกมาให้มีความรู้สึกเหมือนจริงมากที่สุด เช่น ถ้าเป็นเวลากลางวันควรมีเงาๆ เดียว มีแหล่งกำเนินแสงมาจากทิศทางเดียว ซึ่งเป็นทิศทางแสงที่มาจากดวงอาทิตย์ หรือแสงกลางคืนควรมีความมืดในภาพเป็นส่วนประกอบ โดยควรดูนุ่มนวลราวกับว่าได้อิทธิพลจากแสงจันทร์หรือแหล่งกำเนิดแสงอื่นๆ เช่น ตะเกียง ไฟฟ้าบนถนน เป็นต้น

<u>เทคนิคด้านเสียง (Sound)</u>

- เสียงประกอบ (sound effect) ที่ใช้ในภาพยนตร์ คือเสียงทั่วๆ ไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพ ซึ่งจำเป็นจะต้องสัมพันธ์กับเวลา และการกระทำของสิ่งนั้นๆ โดยเฉพาะในขณะเดียวกันจะแสดงความหมายในตัวของมันเอง เช่น เสียงสตาร์ทรถ เสียงน้ำ เสียงฝนต่างๆ เหล่านี้เป็นต้น

หลักสำคัญของการใช้เสียงประกอบ ก็คือ การยึดเอาภาพเป็นหลักและเสียงประกอบนั้นเกิดขึ้นจากภาพ ในการเลือกใช้เสียงประกอบแต่ละครั้งจึงต้องคำนึงถึงหลักของความจริงเสมอ เสียงประกอบที่เหมาะสมที่สุดก็คือเสียงที่บันทึกจากเหตุการณ์จริงเนื่องจากหูของมนุษย์เราก็ทำงานคล้ายกับตา คือพยายามเลือกเฉพาะสิ่งที่น่าสนใจ

จากเหตุผลนี้เองที่เมื่อนำมาใช้กับภาพยนตร์ การเปลี่ยนเสียงให้ฟังผิดแปลกกันไป จะช่วยให้เสียงนั้นน่าฟังมากยิ่งขึ้น เสียงประกอบที่ใช้ในแต่ละฉากไม่ควรให้มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน หรือสม่ำเสมอกันตลอดเพราะจะทำให้น่าเบื่อ การปรับระดับเสียง (volume) หรือตกแต่งเสียง (equalization) จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น แต่ยังคงรักษาคุณสมบัติเดิมไว้

- เสียงดนตรี (music) ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง หากจะพิจารณาจากประโยชน์ของเสียงดนตรีแล้วจะพบว่า เสียงดนตรีที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ด้วยเหตุผลต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อช่วยสร้างเสริมบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ เป็นการใช้ดนตรีเข้ามาประกอบภาพเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ให้เป็นไปตามที่ทิศทางที่ต้องการ ในขณะเดียวกันเสียงดนตรียังแต่งเติมสีสันให้กับภาพได้

2. เพื่อช่วยสร้างมิติใหม่ เป็นการสร้างความรู้สึกใหม่ที่ดูเหนือความเป็นจริง เสียงของดนตรีจะช่วยให้ภาพดูไม่เป็นความจริงนัก ภาพยนตร์เหล่านี้ เช่น ภาพยนตร์เพลง (musical) ภาพยนตร์แบบเพ้อฝัน (fantasy) ภาพยนตร์แบบเทพนิยาย (fairy tale) ภาพยนตร์แบบสืบสวนสอบสวน และภาพยนตร์เกี่ยวกับการผจญภัยต่างๆ เป็นต้น

3. เพื่อช่วยเชื่อมฉากและตอนของภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะทำหน้าที่คล้ายสะพานเพื่อเชื่อมต่อเหตุการณ์ หรือเรื่องราวให้เข้ากันโดยที่อารมณ์ทางภาพไม่ขาดตอนไป ในขณะเดียวกันจะสร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับตอนขึ้นได้

4. เพื่อใช้แทนเสียงประกอบ ในเหตุการณ์หรือฉากซึ่งไม่มีเสียงประกอบ เช่น การถ่ายภาพยนตร์เงียบที่ไม่ได้บันทึกไว้ จึงต้องนำเสียงดนตรีเข้ามาใช้แทน ถึงแม้ว่าเสียงดนตรีจะใช้แทนที่จะได้ก็ตาม แต่จะให้ผลทางภาพและอารมณ์ที่แตกต่างกัน การใช้เสียงประกอบภาพจะให้ความรู้สึกที่เหมือนจริง ส่วนเสียงดนตรีจะทำให้ภาพมีลักษณะคล้ายสิ่งเทียมกับความรู้สึกที่ผิดธรรมดาไป

5. เพื่อใช้ประกอบหัวเรื่องภาพยนตร์ เสียงดนตรีถูกนำมาใช้บ่อยครั้งเพื่อเป็นการนำหัวเรื่องภาพยนตร์ ใช้ประกอบไตเติ้ลเรื่อง และบ่อยครั้งที่เสียงดนตรีถูกนำมาใช้เป็นเพลงนำเรื่องให้กับภาพยนตร์จนกลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์นั้นๆ ไป

เสียงดนตรีเมื่อนำมาประกอบกับภาพยนตร์ จะต้องให้เข้ากับภาพและมีความกลมกลืนที่ประสานกัน ช่วยส่งเสริมภาพให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

หลักสำคัญในการใช้เสียงดนตรีสำหรับภาพยนตร์ คือ ภาพจะต้องมีความเด่น และมีความสำคัญมากกว่าเสียง ในทางปฏิบัติภาพควรถูกใช้เป็นหลักโดยให้เสียงดนตรีสนับสนุนภาพอีกทีหนึ่ง เสียงควรใช้ในลักษณะคลอไปกับภาพ หรือประสานให้เข้ากับภาพตลอดเวลา เสียงดนตรีที่เด่นและไพเราะมากจะไม่เหมาะสมกับภาพยนตร์

- เสียงบรรยาย (narration) ที่ใช้ในภาพยนตร์คือ เสียงคำพูดที่บรรยายเรื่องราวต่างๆ ของภาพเพื่อสร้างความเข้าใจให้ถูกต้อง หรือเป็นการแสดงความคิดเห็นบางประการที่ผู้สร้างต้องการชี้แนะให้ผู้ชมได้ตั้งข้อสังเกตโดยไม่เลยผ่านไป

เสียงบรรยายควรจะถูกนำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและให้ได้ผลมากกว่าที่จะเป็นเพียงคำอธิบายประกอบภาพ เสียงบรรยายควรเป็นเสียงซึ่งสามารถสร้างบรรยากาศให้กับภาพและเสริมสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตามและดูมีชีวิตชีวาเพิ่ม

เสียงบรรยายนั้นจะแตกต่างไปจากเสียงที่เกิดจากบทสนทนา (dialogue) เสียงบรรยายส่วนใหญ่จะถูกเพิ่มเติมขึ้นภายหลังจากที่ภาพยนตร์ได้ทำการตัดต่อเสร็จสิ้นแล้ว วัตถุประสงค์ส่วนหนึ่งเพื่อสร้างความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาให้กับภายนตร์มากยิ่งขึ้น

ในการวิจัยเรื่อง "การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง "จัน ดารา" เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากสื่อนวนิยายสู่สื่อภาพยนตร์ซึ่งจัดเป็นสื่อด้านโสตทัศน์ (Audiovisual) ซึ่งต้องอาศัยทั้งภาพและเสียงในการสื่อสารกับผู้ชม โดยนักสัญญะวิทยาจะถือว่า ภาพยนตร์เป็นระบบของสัญญะ (System of signs) กล่าวคือ องค์ประกอบต่างๆ ทางเทคนิคภาพยนตร์สามารถใช้ในการถ่ายทอดความหมายทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ การใช้มุมกล้อง การใช้แสง สี ฯลฯ ซึ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นรหัส (Code) ที่ทำให้เราสามารถชมภาพยนตร์ได้รู้เรื่องและเข้าใจ การนำสัญญะวิทยาเข้ามาประยุกต์ใช้กับการศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดความ

หมายที่มีอยู่ในภาพยนตร์จะสื่อถึงผู้ชมอย่างไร ซึ่งจะทำให้สามารถดูภาพยนตร์รู้เรื่องและเข้าใจในรูปแบบของการสื่อความหมาย ในงานวิจัยชิ้นนี้อาศัยทฤษฎีสัญญะวิทยาทางภาพยนตร์มาประกอบในส่วนของการวิเคราะห์การใช้กลวิธีในการสื่อความหมายเพื่อให้เข้าใจในตัวบท (Text) ของภาพยนตร์นั้น และทำให้ทราบว่าองค์ประกอบทางเทคนิคในภาพยนตร์จะช่วยให้การถ่ายทอดความหมายทางเพศเรื่อง จัน ดารา ได้อย่างเหมาะสม

2.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความหมายด้วยตัวอักษร

สื่อนวนวนิยายเป็นงานเขียนประเภทบันเทิงคดี นวนิยายจะเขียนให้ยาวเท่าใดก็ได้ ผู้เขียนนวนิยายมีอิสระกว้างขวางที่จะสร้างสรรค์ผลงานของตน อาจกล่าวได้ว่าเพราะความยาวที่ไม่จำกัดของนวนิยายเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้รูปแบบของนวนิยายยืดหยุ่น พอที่จะให้อิสระในการสร้างสรรค์ทุกองค์ประกอบอย่างกว้างขวางแก่นักเขียน

นวนิยายถือเป็นวรรณกรรมที่ใช้ศิลปะในการสื่อสารด้วยภาษาแบบพรรณนา และการบรรยาย มีความสละสลวย ไพเราะ มีความหมายในตัวเอง เพื่อจะได้สร้างจินตนาการให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับเนื้อหา และตัวละครของเรื่องอีกด้วย และมีวิธีเจรจาของตัวในเรื่องจะเลียนแบบชีวิตจริง สำนวนที่นักประพันธ์ใช้บรรยายหรือพรรณนาจะแตกต่างไปจากสำนวนเจรจาของตัวละครในเรื่อง วิธีเจรจาหรือสนทนาของตัวละครนิยมให้เป็นไปตามฐานะตามวัยและพยายามวาดภาพให้เห็นอากัปกิริยาของตัวละครให้ชัดเจน

คำนิยามของนวนิยายสามารถสรุปได้ดังนี้ นวนิยาย คือ บันเทิงคดีร้อยแก้วที่มีความยาวไม่จำกัด สามารถพลิกแพลงกลวิธีการเขียนได้หลากหลาย ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตไม่ว่าทางกายหรือทางจิต พฤติกรรมทุกชนิดของมนุษย์สามารถนำมาผูกเป็นเนื้อเรื่องของนวนิยายได้ นวนิยายอาจเกิดจากจินตนาการหรือความจริงผสมจินตนาการก็ได้ (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539)

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

1. การเล่าเรื่อง

ในแง่ของ Genre หรือ Format นั้น มีผู้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า เกือบจะถือได้ว่า “ไม่มีอะไรใหม่แล้วใต้ดวงอาทิตย์นี้” นั่นคือไม่ว่าจะมีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยอย่างไร “การส่งสาร” ของเราก็ยังยึดหลักการเล่าเรื่องอยู่นั่นเอง

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน ซึ่งเกี่ยวข้องกับ Formula ที่กล่าวมาข้างต้น การเล่าเรื่องต้องมีตรรกะของการเล่าเรื่อง (Logic of Narration) โดยมีองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ ดังต่อไปนี้

ก. ต้องมีฝ่ายพระเอก นางเอก

ข. ต้องมีผู้ร้าย

ค. ต้องมีความขัดแย้งระหว่าง 2 ฝ่าย

ง. ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง

จ. ต้องมี Magic เช่น ของวิเศษหรือเวทมนตร์ต่างๆ ในหนังจักรๆ วงศ์ๆ หรือแผนการบวกกับอาวุธที่เหมาะสมกับพระเอกเหนือชั้นกว่าฝ่ายตรงกันข้าม ในหนังนักสืบ

2. ขั้นตอนการเล่าเรื่อง

<u>แบบแรก</u> การเล่าเรื่องแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่

ก. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามกันต่อไป อาจจะใช้ได้หลายวิธี เช่น การแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือเปิดประเด็นขัดแย้ง เป็นต้น

ข. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

ค. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งเพิ่มขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือกได้อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น

ง. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนงำต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้

จ. ขั้นตอนการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจจะมีจุดจบได้หลายๆ แบบ เช่น จบแบบมีความสุข จบอย่างสูญเสีย หรือจบแบบเป็นปริศนาให้คิดต่อไป เป็นต้น

<u>แบบที่สอง</u> Todorov (1977) ได้เสนอเกณฑ์ที่จะแบ่งขั้นตอนของสภาวการณ์ในวิธีการเล่าเรื่องโดยแบ่งออกเป็น 4 สภาวะ คือ

ก. สภาวะปกติ (Equilibrium) ได้แก่ สภาวะสงบสุขที่ปรากฏตอนเริ่มเรื่อง

ข. ภาวะวิกฤต(Disruption) ได้แก่ขั้นตอนที่ปัญหาเริ่มก่อตัวขึ้นและทวีความรุนแรงมากขึ้น

ค. การแก้ไขปัญหา (Equalizing) ได้แก่ สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาให้ลุล่วงไป ซึ่งมีทั้งล้มเหลวและสำเร็จ

ง. การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขอีกครั้ง (New Equilibrium) หลังจากปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว ทุกอย่างคืนสู่ความสงบสุขอีกครั้ง

3. การเล่าเรื่องคือการพรรณนากิจกรรมต่างๆ ของบรรดาตัวละครในเรื่อง เพื่อแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบของตัวละคร

4. องค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น ก็คือความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งแบ่งได้หลายประเภท เช่น

ก. ความขัดแย้งระหว่างมนุษยชาติ

ข. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

ค. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น หนังผี

ง. ความขัดแย้งในจิตใจมนุษย์เอง

5. การวิเคราะห์ตัวเอก (Hero) เนื่องจากตัวละครทั้งพระเอก นางเอก เป็นองค์ประกอบสำคัญมากของการเล่าเรื่อง จึงมีความสนใจในการวิเคราะห์ตัวเอกเป็นพิเศษ

6. การวิเคราะห์จุดยืนของผู้เล่า จากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องที่ต่างกัน ทำให้มีมุมมองในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน Giannetti (1988) แบ่งประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องเป็น 4 แบบ คือ

ก. ผู้เล่าเรื่องมองออกไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)

ข. ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator)

ค. การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective)

ง. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปทุกอย่าง (The Omniscient)

2.3 แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

มโนทัศน์สำคัญประการหนึ่งในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ คือ มโนทัศน์เรื่องปมเอดิปัส

(Oedipus complex) ซึ่งเป็นชื่อที่ฟรอยด์หยิบยืมมาจากบทละครเรื่อง Oedipus Rex ฟรอยด์เสนอว่า บทละครเรื่องนี้ได้นำเอาความรู้สึกที่เด็กๆ ทุกคนต้องพานพบประสบมาในช่วงระยะองคชาต นั่นคือ ความรู้สึกรัก หวงแหน ต้องการความใกล้ชิด และความอบอุ่นจากแม่ เด็กๆ จะรู้สึกเกลียดชังทุกๆ คนที่มาแย่งชิงความรักของแม่ไปจากตน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "พ่อ" ซึ่งเป็นคู่รักของแม่ นอกจากนั้นในสังคมแทบทุกแห่งหนทั่วโลก พ่อยังเป็นตัวแทนของอำนาจ และการควบคุมทางสังคม เป็นสัญลักษณ์ของการลงโทษที่เด็กๆ หวาดกลัว ความรู้สึก "เกลียด" และ "กลัว" ที่เด็กมีต่อพ่อจึงเป็นลักษณะสากลซึ่งบีบบังคับให้เด็กจำต้องเหินห่างจากเป้าแห่งความรัก (love object) ครั้งแรกในชีวิตของตนไป

มโนทัศน์เรื่องปมเอดิปัสเป็นการอธิบายความรู้สึกที่เกิดขึ้นทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง เด็กๆ เริ่มเรียนรู้ความสัมพันธ์ทางสายโลหิตหรือกรรมพันธุ์ ฟรอยด์เชื่อว่าความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกเกิดโดยธรรมชาติ เพราะโดยทั่วไปแล้ว แม่เป็นผู้ทำหน้าที่คอยเลี้ยงดูลูกให้ลูกดื่มกิน ความผูกพันระหว่างแม่และเด็กในขณะที่ให้นม เป็นความอบอุ่นและความรักอันดูดดื่มลึกซึ้ง ก่อให้เกิดความรู้สึกหวงแหนและความผูกพันที่ติดตรึงตัวเด็กไปจนเติบใหญ่

ฟรอยด์เชื่อว่าเด็กๆ ทั้งชายและหญิงมีลักษณะของความเป็นชาย (masculinity) และความเป็นหญิง (femininity) อยู่ในตัว ในขณะที่เด็กผู้หญิงมีลักษณะของความเป็นชายและผูกพันกับแม่ของตน เด็กผู้ชายก็มีลักษณะของความเป็นหญิงซึ่งก่อให้เกิดความผูกพันต่อพ่อเช่นเดียวกัน ในขณะเดียวกันเด็กผู้ชายก็มีความเป็นชายที่ก่อให้เกิดความผูกพันต่อแม่ และเด็กผู้หญิงก็มีความเป็นหญิงที่ก่อให้เกิดความผูกพันต่อพ่อของตน ตั้งแต่แรกเกิด มนุษย์ตามทัศนะของฟรอยด์จึงมีลักษณะเป็นไบเซ็กชวล (bisexual) คือ สามารถมีความรักความผูกพันและความปรารถนาทั้งเพศชายและเพศหญิง เด็กๆ ทุกคนทั้งชายและหญิงต้องเผชิญหน้ากับปมเอดิปัส หรือความขัดแย้งภายในจิตใจ ที่เกิดจากความรักความผูกพันที่มีต่อแม่ และความหวาดกลัววิตกกังวลว่าจะมีคนอื่นมาแย่งชิงความรักที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในชีวิต

การคลี่คลายของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก อาจมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไประหว่างเด็กชายและเด็กหญิง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่า วัฒนธรรมที่เด็กเติบโตขึ้น ได้ให้ "ทางเลือก" หรือกำหนดแนวทางในการปฏิบัติในเรื่องเกี่ยวกับบทบาทสำหรับชายและหญิงไว้อย่างไร ดังนั้นทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์จึงให้ความสำคัญกับรูปแบบของสังคมวัฒนธรรมที่มากำหนดพัฒนาการบุคลิกภาพของมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่

บุคลิกภาพของคนตามความคิดของ Sigmund Freud ประกอบด้วยระบบใหญ่ 3 ระบบด้วยกัน เรียกว่า อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Superego) คนที่มีสภาพจิตใจเป็นปกติสุขดีอยู่ ระบบ 3 อย่างนี้จะประกอบกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นั่นคือทั้งสามระบบจะทำงานประสานสัมพันธ์กัน ทำให้บุคคลสามารถดำเนินการอย่างพึงพอใจกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขาได้ เป้าหมายของการดำเนินการเหล่านั้นคือคนได้รับการตอบสนองขั้นพื้นฐานและได้สมความปรารถนาของตน ในทางกลับกันเมื่อระบบสามอย่างดังกล่าวขัดแย้งหรือวิปริตไป คนผู้นั้นจะไม่สามารถปรับตัวเองท่ามกลางสิ่งแวดล้อม เขาจะเกิดความไม่พึงพอใจในตัวเองและไม่พึงพอใจโลก และสมรรถภาพของเขาก็จะลดน้อยลงไปด้วย (อ้างถึงใน กิติกร มีทรัพย์, 2543)

1. อิด (Id) มีหน้าที่สำคัญประการเดียวคือ จัดการความรู้สึกตื่นเต้นของคน อันเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือจากสิ่งเร้าภายนอก (ในระดับปกติหรือระดับตึงเครียด) ให้ออกไปโดยทันที หน้าที่ของอิดคือทำให้ชีวิตพื้นฐานหรือเบื้องต้นได้สมปรารถนาโดยหลักที่ฟรอยด์เรียกว่า "หลักของความพึงพอใจ" เป้าหมายของหลักอันนี้ก็คือขจัดความตึงเครียดของบุคคลออกไป หรือถ้าทำให้เข้าสู่สภาวะปกติไม่ได้ก็ให้ลดจำนวนความตึงเครียดลงสู่ระดับต่ำ และคงระดับนั้นไว้เท่าที่จะเป็นไปได้

2. อีโก้ (Ego) อีโก้ เป็นอีกระบบหนึ่งในสามระบบตาม "ทฤษฎีบุคลิกภาพ" ของ Freud ระหว่างสองกระบวนคือ "อีโก้" กับ "อิด" อิดเป็นตัวระบาย (ปล่อย) ความตึงเครียดออกมา เป็นต้นว่า การกระทำในกิจกรรมต่างๆ อย่างหุนหัน และโดยการสร้างฝัน (แรงปรารถนา) อย่างเพ้อเจ้อโดยไม่คำนึงถึงผลหรือเป้าหมายที่ได้รับ และไม่สนใจว่าการสะท้อนและความปรารถนาลอยๆ นั้นจะทำให้คนที่หิวอาหารอิ่มได้หรือไม่หรือคนที่อยู่ในความใคร่จะมีความสุขทางเพศเต็มที่หรือไม่ด้วย ซึ่งโดยความจริงแล้วกลับจะทำให้ยิ่งตึงเครียด (เจ็บปวด) มากขึ้น เพราะถูก "ทำโทษ" จากโลกภายนอกด้วย คนเราจะต้องดิ้นรนหาอาหารเอาเอง หาคู่ร่วมเพศและใฝ่หาสิ่งอื่นๆ อีกมากมายหลายสิ่งตามความจำเป็นในชีวิตของเรา เพื่อให้การใฝ่หาสัมฤทธิผลดังต้องการ คนเราจึงต้องหาสิ่งนั้นๆ จากโลกภายนอก (ไม่ใช่ฝันเอา) โดยปรับตัวให้เหมาะสมกับความปรารถนาของตัวเองที่พึงใฝ่หาเอาจากโลกภายนอกตามที่อยากได้

3. ซูเปอร์อีโก้ (Superego) คือการที่ร่างกายยอมรับเอาวัฒนธรรม คุณค่าของชีวิตและมาตรฐานของสังคม เข้าไปมีส่วนในการกระทำกิจกรรมคราวต่อๆ ไปของร่างกาย เด็กจะสร้าง Superego ขึ้นมาจากการที่ผู้ใหญ่ในสังคมสอน ซึ่งส่วนมากก็ผ่านทางการทำโทษและให้รางวัล เช่น เด็กมีความปรารถนาทางเพศ และด้วยความที่ไม่ได้รู้ถึงข้อห้ามขนบธรรมเนียม ซึ่งผู้ใหญ่สร้างขึ้นเอาไว้ก่อน ก็กระทำกิจกรรมตาม Ego สั่ง เมื่อผู้ใหญ่พบเห็นเข้า มองเห็นเป็นเรื่องน่าเกลียดน่า

อับอาย เกิดมีการลงโทษ เฆี่ยนตี จากตอนนี้เองที่เด็กจะสร้างความรู้สึกชั่วดีขึ้นมา และนั่นคือ Superego

<u>พัฒนาการของบุคลิกภาพ</u>

บุคลิกภาพของตัวเรานี้ Freud กล่าวว่า ระยะสร้างที่สำคัญนั้นอยู่ที่ 5 ปีแรกของชีวิต ภายในระยะ 5 ปีนี้ ก็แบ่งออกได้เป็นระยะๆ ที่สำคัญ 3 ระยะ ด้วยกันคือ กล่าวคือ

1. ระยะปาก (Oral) ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 1 ปี 1 ปีแรกของชีวิตนี้ ชีวิตส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับการดูดนมของมารดา ลักษณะใดก็ตามที่ร่างกายเกิดสร้างเสริมเข้าสู่ระดับคงตัว (Fixation) ในระยะนี้ก็จะมีส่วนพาดพิงไปถึงเรื่องของการดูดเป็นสำคัญ

2. ระยะทวาร (Anal) อายุ 1 ปี ถึง 2 ปี เด็กจะมีประสบการณ์ว่าร่างกายต้องถ่ายของเสียออกทางทวารเป็นประจำ และการถ่ายเทออกนี้ทำให้ร่างกายได้รับความพึงพอใจและผ่อนคลายความตึงเครียดไปด้วย

3. ระยะอวัยวะสืบพันธุ์ (Genital) อายุ 3 ปี ถึง 5 ปี ระยะนี้ความพอใจของร่างกายเปลี่ยนจากการดูดและถ่ายมาสู่ความพอใจที่ได้รับจากการเสียดสีอวัยวะสืบพันธุ์ และสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง (Masterbation) ซึ่งถือเป็นเรื่องธรรมดาของทุกคน

ข้อที่น่าสนใจยิ่งที่ Freud คิดขึ้นมาเกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาของร่างกายระยะที่สามนี้ คือ ความปรารถนาทางเพศที่มีชื่อเรียกว่า แอดิพุส (Oedipus complex) Freud กล่าวว่า แอดิพุสเป็นปมทางใจ เป็นความรู้สึกทางเพศที่เกิดขึ้นกับเด็กผู้ชายที่ต้องการจะร่วมประเวณีกับมารดาซึ่งเป็นเพศตรงข้ามและในขณะเดียวกันก็สร้างความรู้สึกอิจฉา และเกลียดบิดาของตนเอง สำหรับในกรณีเด็กผู้หญิงก็กลับกัน คือรักบิดาและเกลียดมารดา อาจจะเป็นที่ Freud สังเกตพบว่า ธรรมดานั้นเด็กผู้หญิงรักพ่อมากกว่าแม่ และเด็กผู้ชายรักแม่มากกว่าพ่อ

อย่างไรก็ตาม จะต้องเข้าใจว่าไม่มีเส้นคั่นกลางสำหรับแบ่งระบบทั้งสามนี้ออกจากกันโดยเด่นชัด อีโก้ก่อรูปออกจากอิด และซูเปอร์อีโก้ก่อรูปออกจากอีโก้ ทั้งสามส่วนนี้ ต่อเนื่องเป็นปฏิกิริยาต่อกันและรวมกันจนตลอดชีวิตการทำงานของทั้งสามส่วนมีทั้งส่งเสริมกัน และขัดแย้งกัน

Totem and Taboo

ฟรอยด์ได้นำได้นำเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้อธิบายสังคมวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ คือ Totem and Taboo หนังสือเล่มนี้เป็นผลิตผลของความสนใจเกี่ยวกับแนวความคิดเรื่องปมเอดิปัส และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพในวัยเด็ก หนังสือเล่มนี้ได้มีการกล่าวถึง "The Horror of Incest" เป็นการวิเคราะห์มโนทัศน์เรื่อง "รักร่วมสายเลือด" (incest) ในสังคมดั้งเดิมฟรอยด์ได้นำเอาแนวความคิดของเดอร์คิม (Durkheim, 1912) ที่เสนอว่าการศึกษามนุษย์ในสังคมดั้งเดิมช่วยให้เราสามารถทำความเข้าใจกับความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีตกาลที่ผ่านเลยมาได้เป็นอย่างดี การศึกษามนุษย์ในสังคมดั้งเดิมช่วยให้เราเข้าใจวิถีชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีต ได้รับการท้าทายจากนักวิทยารุ่นใหม่บางท่าน เช่น เลวี่-สเตร้าส์ (Levi-Strauss, 1962) เขาเชื่อว่าความคิดหรือการทำงานของจิตใจมนุษย์ในสมัยโบราณและในปัจจุบันมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือมีระบบการจำแนกแยกแยะสรรพสิ่งออกเป็นคู่ๆ ตรงข้ามกัน แต่ฟรอยด์เชื่อเช่นเดียวกับเวเบอร์ (Max Weber) ในลักษณะของความมีเหตุผล (rationality) ของมนุษย์ที่เพิ่มมากขึ้นตามยุคสมัย นั่นคือมนุษย์สมัยใหม่จะมีความมีเหตุผลมากกว่ามนุษย์ในสมัยโบราณ ฟรอยด์เชื่อว่าความคิดของสมัยโบราณ มนุษย์สังคมดั้งเดิม เด็ก และผู้ป่วยโรคประสาท มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ มีลักษณะที่ไม่มีเหตุผล (irrational)

ฟรอยด์ได้นำข้อมูลเกี่ยวกับมนุษย์ยุคหิน หรือชาวพื้นเมืองในออสเตรเลีย (Australian aborigines) มาใช้เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ ชนเผ่านี้ได้มีการจัดตั้งขึ้นโดยมีโทเทม (Totem) หรือสัญลักษณ์ของกลุ่มเป็นจุดศูนย์กลาง กลุ่มๆ หนึ่งหรือตระกูลหนึ่งจะมีโทเทมเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม

มนุษย์ยุคหิน ตามความคิดของฟรอยด์ มีความเกลียดกลัว "รักร่วมสายเลือด" เป็นพิเศษ ความเกลียดกลัวรักร่วมสายเลือดและกฎข้อห้ามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศในระหว่างญาติพี่น้อง แสดงให้เห็นว่าคนเหล่านี้มีระบบศีลธรรมที่คอยควบคุมบังคับพฤติกรรมและวิถีชีวิตของพวกเขา คนที่อยู่ในตระกูลเดียวกัน (นับถือโทเทมเดียวกัน) จะแต่งงานหรือมีความสัมพันธ์กับคนร่วมตระกูลไม่ได้ ฟรอยด์ได้อ้างถึงคำพูดของเฟรเซอร์ในหนังสือ Totemism and Exogamy ที่ว่า "ในออสเตเรีย ผู้ที่ละเมิดกฎข้อห้ามนี้มีโทษถึงตาย" (Frazer, 1910) กฎข้อห้าม (taboo) เกี่ยวกับรักร่วมสายเลือดมิได้หมายถึงเฉพาะพ่อกับแม่ พี่น้องและคนในครอบครัวเท่านั้น แต่คำว่า "ญาติ" นั้นถูกกำหนดโดยสังคมหรือตระกูลที่มีโทเทมเป็นเครื่องบ่งบอก คนทุกคนจะแต่งงานได้เฉพาะกับคนที่มาจากตระกูลอื่นเท่านั้น

ทฤษฎีเฟมินิสม์แนวลากอง (Post-Lacanian Feminism)

จาค ลากอง เป็นนักคิดที่มีบทบาทอิทธิพลค่อนข้างสูงในแวดวงปัญญาชนชาวฝรั่งเศสสมัยใหม่ ประเด็นที่สำคัญที่สุดในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของลากองที่นักทฤษฎีเฟมินิสม์ให้ความสนใจ คือ มโนทัศน์เรื่องระบบสัญลักษณ์ คือ ระบบความหมาย หรือระบบวัฒนธรรมที่ครอบงำมนุษย์โดยผ่านกลไกของภาษา ระบบสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่แยกอยู่ต่างหากจากตัวมนุษย์ ความหมายที่ระบบสัญลักษณ์หยิบยื่นยัดเยียดให้กับมนุษย์จึงมิได้เป็น "ความจริง" ที่เกิดจากการรับรู้ธรรมชาติที่แท้จริงของมนุษย์ หากแต่เป็นความแปลกแยกที่มนุษย์ถูกสร้างขึ้นเป็นซับเจคภายใต้กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม หรือที่ลากองเรียกว่า "กระบวนการทำให้เป็นมนุษย์" (humanization process) ในขณะที่ทฤษฎีเป้าหมายสัมพันธ์เน้นความสำคัญของประสบการณ์ในวัยอันเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับพ่อแม่ ซึ่งมีอิทธิพลในการกำหนดโลกทัศน์และแบบแผนพฤติกรรมของมนุษย์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของลากองปฏิเสธทฤษฎีเป้าหมายสัมพันธ์โดยสิ้นเชิงเนื่องเพราะ "ความหมาย" ตามแนวความคิดของลากองมิได้ถูกสร้างขึ้นจากตัวมนุษย์หรือประสบการณ์ของมนุษย์ หากแต่ความหมายถูกกำหนดนิยามและหยิบยื่นยัดเยียดให้แก่มนุษย์จากระบบสัญลักษณ์ที่ครอบงำมนุษย์จากภายนอก ตั้งแต่ที่มนุษย์เริ่มก้าวย่างเข้าสู่โลกของระบบสัญลักษณ์เมื่อแรกเรียนรู้ภาษาความหมายที่มนุษย์ได้รับจากประสบการณ์ในวัยเด็กจึงเป็นเพียงภาพลวงตาที่ถูกกำหนดโดยระบบที่มาจากภายนอก

ลากองได้หยิบยกตัวอย่างจากแนวความคิดของเลวี่-สเตร้าส์เรื่อง "กฎข้อห้ามรักร่วมสายเลือด" (incest taboo) และ "การแลกเปลี่ยนผู้หญิง" (exchange of woman) มาแสดงให้เห็นว่ากฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการแต่งงานและความสัมพันธ์ระหว่างชายกับหญิง ถูกสร้างและกำหนดขึ้นจากโครงสร้างที่ดำรงอยู่ก่อนหน้าที่มนุษย์จะเกิดขึ้น มิใช้เกิดจากความตั้งใจหรือลักษณะทางชีววิทยาของมนุษย์แต่อย่างใด กฎเกณฑ์แห่งการแลกเปลี่ยนผู้หญิงถูกสร้างและกำหนดขึ้นโดยโครงสร้างของระบบเครือญาติ และได้รับการอธิบายในเทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน กฎเกณฑ์เหล่านี้อยู่นอกเหนือประสบการณ์ในชีวิตของปัจเจกบุคคลและทำหน้าที่กำหนดฐานะความคิดความคิด และการแสดงออกของปัจเจกบุคคลในสังคมวัฒนธรรม เช่นเดียวกับที่ความปรารถนาของมนุษย์เกิดขึ้นจากประสบการณ์แห่งการสูญเสียหรือความเป็นไปไม่ได้ที่จะได้รับความพึงพอใจโดยสมบูรณ์ การรับรู้ตนเองในฐานะที่เป็นหญิงหรือชายก็เป็นเพียงภาพลวงอันเกิดจากประสบการณ์ที่แบ่งแยก ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ถูกสร้างขึ้นเป็นซับเจคในโลกของสัญลักษณ์ ความเป็นชายและความเป็นหญิงมิได้เป็นการแบ่งแยกอย่างเด็ดขาด หรือเป็นการแบ่งแยกที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ หากแต่เป็นภาพลวงที่ถูกกำหนดโดยระบบสัญลักษณ์

แนวคิดนี้สามารถนำมาใช้ประกอบการศึกษาในการวิเคราะห์ ตัวละครในเรื่อง จัน ดารา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง "การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง "จัน ดารา" ผู้วิจัยได้นำผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา(Intertextuality)</u>

งานวิจัยเรื่อง "การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยาย และสื่อละครโทรทัศน์ เรื่อง สี่แผ่นดิน" ของ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อสำรวจรูปแบบ และเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อนวนิยาย และสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะการเชื่อมโยงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมไทยในสื่อละครโทรทัศน์โดยเปรียบเทียบกับสื่อนวนิยาย

ผลการวิจัยพบว่า ในสื่อนวนิยายที่นำมาผลิตเป็นสื่อละครโทรทัศน์สามารถคงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมทั้งแปดหมวดหลักตามที่กำหนดไว้ แต่วัฒนธรรมย่อยที่ปรากฏในแต่ละหมวดหลักมีความแตกต่างกันในบางวัฒนธรรมย่อยในลักษณะการคงเดิม การเพิ่มขึ้น การลดลง อันเกิดจากปัจจัยต่างๆ ทางด้านการผลิต เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย ฯลฯ รวมถึงธรรมชาติของสื่อที่เป็นตัวกำหนดสำคัญที่ทำให้เกิดความแตกต่างกันของการถ่ายทอดวัฒนธรรมในสื่อนวนิยาย และสื่อละครโทรทัศน์

งานวิจัยเรื่อง "การเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงไทยลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ. 2498-2535" ของ ศุภยง พันธุมโกมล (2537) คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาสื่อสารมวลชน

งานวิจัยนี้ ศึกษาการเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงไทยลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ. 2498-2535 ที่สามารถแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการเชื่อมโยงทางปฏิสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมหลวง และวัฒนธรรมราษฎร์ เกี่ยวกับการส่งข่าวสาร เรื่องราวต่างๆ และความทันสมัยจากชาวเมืองส่งไปให้ชาวชนบทโดยผ่านทางเพลงไทยลูกทุ่ง

ผลการวิจัยพบว่าการเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เพราะเนื้อหาเพลงไทยลูกทุ่งมักจะนำสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวกับวัตถุนิยมของคนในเมือง เช่น การดำเนินชีวิตแบบใหม่ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอันทันสมัย สิ่งของเครื่องใช้ที่บ่งบอกระดับชนชั้นของคนในสังคม และเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งมักมีความคล้ายคลึงกับเพลงลูกกรุง เพลงป๊อปในสมัยปัจจุบันเสมอ ดังนั้นสิ่งที่

ชาวชนบทได้รับจากเพลงลูกทุ่งจึงเกี่ยวกับเรื่องราวที่มาจากชาวเมืองส่งผ่านไปยังชาวชนบทโดยผ่านทางเพลงลูกทุ่ง

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการดัดแปลงบทประพันธ์มาเป็นภาพยนตร์</u>

งานวิจัยเรื่อง "จากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ : กรณีศึกษาเรื่อง "ฟร็อม เอ็มเพอร์เรอร์ ทู ซิติเซ่น" และเรื่อง "เดอะ ลาสท์ เอ็มเพอร์เรอร์" ของ อัมพร เสงี่ยมวิบูล (2539) คณะอักษรศาสตร์ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์ ในกรณีศึกษาการดัดแปลงอัตชีวประวัติเรื่อง "ฟร็อม เอ็มเพอร์เรอร์ ทู ซิติเซ่น" ซึ่งเป็นชีวประวัติของ อ้ยชิง เจี่ยวหรอ ฟู่อี้ (Aisin-Gioro Pu Yi) และเรื่อง "เดอะ ลาสท์ เอ็มเพอร์เรอร์" ซึ่งเป็นชีวประวัติของจักรพรรดิองค์สุดท้ายของจีน "ปูยี" โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงจากอัตชีวประวัติภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์กรณีศึกษาพบว่า ในแง่เนื้อหาภาพยนตร์ดัดแปลงไม่เพียงแต่นำเนื้อหาวัตถุดิบในเรื่องเล่าของอัตชีวประวัติมาเล่าซ้ำในภาพยนตร์ ในแง่รูปแบบภาพยนตร์ดัดแปลงได้ปรุงแต่งเนื้อหา เช่น การแสดงความรู้สึกภายในใจผ่านการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้อาจแสดงออกถึงความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจให้บุคคลอื่นเห็นได้ชัดเจนด้วยการแสดงออกทางคำพูด ซึ่งคำพูดจะสะท้อนความรู้สึกภายในใจของผู้พูด ผ่านน้ำเสียง และลีลาการพูด นอกจากนี้การแสดงออกด้วยสีหน้า ท่าทาง ก็สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจมนุษย์ได้เช่นเดียวกับคำพูด เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการนำเสนอในรูปแบบของศิลปะภาพยนตร์

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการดัดแปลงนวนิยายไทยสู่ภาพยนตร์ไทย</u>

งานวิจัยเรื่อง "แผลเก่า : จากนวนิยายสู่ภาพยนตร์" ของ รังสิมา กุลพัฒน์ (2539) คณะอักษรศาสตร์ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์ โดยนำภาพยนตร์เรื่องแผลเก่ามาเป็นกรณีศึกษา อีกทั้งยังมีความประสงค์จะศึกษาวิวัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์ไทย และการดัดแปลงนวนิยายมาสู่ศิลปะแขนงอื่นๆ

จากการศึกษาพบว่า นวนิยายและภาพยนตร์ไทยมีความสัมพันธ์กัน นับตั้งแต่คนไทยสามารถสร้างภาพยนตร์ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสนับสนุนกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ความสัมพันธ์กันของ

นวนิยายและภาพยนตร์เป็นไปในทางแลกเปลี่ยนและเกื้อกูลกัน นวนิยายได้รับการนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และนักประพันธ์มักมีความสัมพันธ์กับการสร้างภาพยนตร์ กล่าวคือ มีบทบาทเป็นผู้ประพันธ์ดนตรี นักเขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น นักเขียนชื่อดัง William Faulkner เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง To Have and Have Not ของผู้กำกับ Howard Hawk นักเขียนนวนิยายและนักเขียนบทละคร ได้เขียนบทภาพยนตร์และกำกับภาพยนตร์ด้วยตัวเอง เช่น Alain Robbe-Grillet สร้างภาพยนตร์เรื่อง The Man Who Lies เป็นต้น

จากการศึกษาประวัติความสัมพันธ์ระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์พบว่า นวนิยายเรื่องแผลเก่า เป็นนวนิยายเรื่องที่ 2 ที่ได้รับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เมื่อ พ.ศ. 2483 และ ยังได้รับการดัดแปลงสู่ศิลปะแขนงต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และดนตรี พบว่า การดัดแปลงนวนิยายเรื่อง แผลเก่าสู่ภาพยนตร์นั้นเกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเนื้อหาและรายละเอียดตั้งแต่ พ.ศ. 2483, 2497 และ 2520 ตามการตีความของผู้สร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสียชีวิตของเรียม ที่แตกต่างกันไปจากบทประพันธ์เดิม

อย่างไรก็ตามในการศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายเรื่องแผลเก่ากับภาพยนตร์ฉบับที่สมบูรณ์ที่สุดคือ การดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี พบว่ามีองค์ประกอบสำคัญคือด้านศิลปะภาพยนตร์ และการพาณิชย์ ที่มุ่งนำวัฒนธรรมไทยไปเผยแพร่ยังต่างประเทศ พบว่านวนิยายเรื่องแผลเก่านั้นมีความเหมาะสมต่อการนำไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ทั้งด้านความเป็นไทย และการเป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาสะเทือนอารมณ์ ซึ่ง เชิด ทรงศรี สามารถถ่ายทอดอารมณ์สะเทือนใจให้ผู้ชมได้รับเช่นเดียวกับที่ผู้อ่านได้รับในนวนิยายด้วยศิลปะของภาพยนตร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย