

การสร้างศูนย์ทรัพยากรแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

นางสาวสุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

THE AESTHETICIZATION OF VIOLENCE IN MICHAEL HANEKE'S FILMS

Miss Supamittra Vorapongpichet

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film

Department of Motion Pictures and Still Photography

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ ของมิชาเอล ฮาเนเคอ
โดย	นางสาวสุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารูวอ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ดา บัณฑิตแห่งพิชญ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรบุญย์ ทัศนบรรจง)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.ศิวาภรณ์ นิโกลาส รัตนพันธุ์)

สุพมิตรภา วรพงศ์พิเชษฐ : การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของ
มิชาเอล ฮาเนเคอ. (THE AESTHETICIZATION OF VIOLENCE IN MICHAEL
HANEKE'S FILMS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 281
หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง
ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ เพื่อวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและ
เสียงของมิชาเอล ฮาเนเคอ และศึกษาสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ โดยเป็นการวิจัยเชิง
คุณภาพ ด้วยกระบวนการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง
ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล
ฮาเนเคอ มีแนวคิดมาจากความตั้งใจที่จะสะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัยในโลกปัจจุบัน ซึ่งปัญหา
สังคมต่างๆล้วนมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น มิชาเอล ฮาเนเคอ สร้าง
ความรุนแรงขึ้นมาในภาพยนตร์ของเขา เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงและอยู่
รอบตัวของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาใคร่ครวญหาคำตอบด้วยตนเองว่าจะจัดการกับความ
รุนแรงที่พบเจอได้อย่างไร ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงที่มิชาเอล ฮาเนเคอ
ใช้ในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง มีหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น การสร้างความสมจริง
ในการนำเสนอความรุนแรง การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการและการทำให้ผู้ชมเกิด
ความอยากรู้อยากเห็น การหลอกลวง การปฏิเสธความพึงพอใจและการทำลายความคาดหวังของ
ผู้ชม ตลอดจนการกั้นผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมกลับมาถูกคิดถึงสารที่มิชาเอล
ฮาเนเคอ ต้องการที่จะสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ สารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ประกอบด้วย
ความรุนแรง การวิพากษ์ความรุนแรงในสื่อมวลชน โดยเฉพาะความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์
และภาพยนตร์ ความเห็นต่างแปลกแยกของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ และการสื่อสารที่ล้มเหลว
ระหว่างมนุษย์

ภาควิชา.....การภาพยนตร์และภาพนิ่ง..... ลายมือชื่อนิสิต.....
สาขาวิชา.....การภาพยนตร์..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา.....2554.....

518 47475 28 : MAJOR FILM

KEYWORDS : MICHEAEL HANEKE / AESTHETICIZATION OF VIOLENCE / FILM LANGUAGE

SUPAMITTRA VORAPONGPICHET : THE AESTHETICIZATION OF VIOLENCE IN MICHAEL HANEKE'S FILMS. ADVISOR : ASSOC. PROF. RAKSARN WIWATSINUDOM, 281 pp.

The objectives of this research are to study the concept of aestheticization of violence in the films of Michael Haneke, to analyze the characteristics of film language and study the messages in Michael Haneke's films. This is a qualitative research, using interpretative analysis of a total of 10 films directed by Michael Haneke.

The findings of the research are as follows. The concept of the aestheticization of violence is initiated by the director to reflect contemporary problems in modern world, all of which are related and linked directly with violence. Michael Haneke deliberately creates violence in his films to make the audience aware of the violent acts that really happen and can be seen all around them. The aim is to arouse the intellect in the audience with the hope that they can find the best solutions when encountering these problems. The characteristics of film language in Michael Haneke's films are presented in many different forms, such as creating realistic representation of violence, creating empathy and curiosity in the imagination of the audience, deception and denial of satisfaction by destroying their expectations as well as alienating them from the narratives. In so doing, the messages conveyed by his films can be fully understood. The messages in Michael Haneke's films include the issue of violence, criticism of violence in the media, especially in television and film, estrangement and alienation of people in modern society, including communication breakdown among people.

Department : Motion Pictures and Student's Signature.....

Still Photography Advisor's Signature

Field of Study : Film.....

Academic Year : 2011.....

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขออุทิศความดีความชอบทั้งหมด ที่ปรากฏอยู่ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ให้แก่ผู้ที่ ได้ทำการศึกษามาก่อนหน้าข้าพเจ้า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงจะไม่มีทางสำเร็จลงอย่างสมบูรณ์ ดังที่ ท่านได้เห็นกันอยู่ที่นี่ได้เลย หากข้าพเจ้าขาดบุคคลผู้มีพระคุณ ไม่ว่าจะเป็น ครอบครัว อาจารย์ มิตรสหาย ที่คอยชี้แนะและคอยช่วยเหลือข้าพเจ้าในเรื่องต่างๆ ตลอดจนเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้า ผ่านพ้นอุปสรรคนานัปการ จนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงมาได้ด้วยดี

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า คุณพ่อ คุณแม่ และน้องสาวทั้งสองคน ที่ คอยให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นกำลังใจและกำลังใจในการศึกษาและการทำงานของ ข้าพเจ้าเสมอมา

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ. รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ของข้าพเจ้า ที่คอยให้คำปรึกษาและอดทนในการอ่านงานของข้าพเจ้า พร้อมทั้งตรวจทานให้อย่าง ละเอียดย รศ. ปัทมวดี จารูวร หัวหน้าภาควิชาที่แก้ไข ตรวจทาน ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ออกมา อย่างถูกต้องสมบูรณ์ ศ.ดร.ศักดา ปั้นเหน่งเพชร ที่คอยให้คำแนะนำที่ดีอยู่เสมอ อ.ดร.จิรบุญย์ ทัศนบรรจง ที่คอยดูแลและเป็นกำลังใจให้แก่ข้าพเจ้าด้วยดีเสมอมา อ.ดร.ศิวาภรณ์ นิโกลาส รัตนพันธุ์ ที่ให้เกียรติข้าพเจ้าด้วยการสละเวลามาเป็นกรรมการวิทยานิพนธ์ ทั้งยังคอยให้คำชี้แนะ และตรวจสอบความถูกต้องให้งานของข้าพเจ้าออกมาอย่างสมบูรณ์ รวมถึงอาจารย์ในภาควิชา การภาพยนตร์และภาพนิ่งทุกท่าน ที่อบรมสั่งสอนให้ข้าพเจ้ามีความรู้ความสามารถและความคิด สร้างสรรค์ นับตั้งแต่วันแรกที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษาที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณมิตรสหาย รุ่นพี่ และรุ่นน้องที่สาขาวิชาการภาพยนตร์ และที่คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ทุกคน ที่คอยช่วยเหลือข้าพเจ้าในยามลำบากและเป็นกำลังใจที่ดีตลอดมา ทำให้ วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างราบรื่น ข้าพเจ้าจะจดจำมิตรภาพของทุกท่านมิลืมเลือน

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณผู้มีพระคุณทุกท่านที่ข้าพเจ้ามิได้เอ่ยนาม มา ณ ที่นี้ ที่คอยให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้าในเรื่องต่างๆ ให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.4 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	8
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์.....	10
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์.....	27
2.3 แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา.....	40
2.4 แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	43
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์.....	49
2.6 แนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กร.....	55
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	60
2.8 กรอบแนวความคิดของงานวิจัย.....	62
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	63

3.1 แหล่งข้อมูล.....	63
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
3.3 การนำเสนอข้อมูล.....	68
4 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ.....	70
4.1 ภาพยนตร์เรื่อง <i>The Seventh Continent</i> (1989).....	70
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Benny's Video</i> (1992).....	92
4.3 ภาพยนตร์เรื่อง <i>71 Fragments of a Chronology of Chance</i> (1994).....	109
4.4 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games</i> (1997) และ <i>Funny Games U.S.</i> (2007)....	126
4.5 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Code Unknown</i> (2000).....	146
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง <i>The Piano Teacher</i> (2001).....	164
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Time of the Wolf</i> (2003).....	189
4.8 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Hidden</i> (2005).....	212
4.9 ภาพยนตร์เรื่อง <i>The White Ribbon</i> (2009).....	228
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	248
สรุปผลการวิจัย.....	248
ข้อเสนอแนะ.....	258
รายการอ้างอิง.....	259
ภาคผนวก.....	266
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	281

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
ก	ผลงานการกำกับภาพยนตร์ขนาดยาวของมิชาเอล ฮาเนเคอ (Filmography)....	268
ข	รางวัลภาพยนตร์ที่สำคัญของมิชาเอล ฮาเนเคอ (Awards).....	269

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวความคิดของงานวิจัย.....	62
4.1	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Seventh Continent</i>	76
4.2	ฉากอันนาตบหน้าเอวี่.....	79
4.3	ฉากอันนาสะเทือนใจที่ได้เห็นศพผู้เสียชีวิตในระยะใกล้.....	81
4.4	ฉากครอบครัวไซเบอร์ทำลายสิ่งของต่างๆในบ้าน.....	82
4.5	ฉากเกออร์กหุบตู้ปลา.....	85
4.6	ฉากเกออร์กและอันนาทิ้งเงินทั้งหมดลงไปในถังส้วม.....	85
4.7	ฉากการเสียชีวิตของเอวี่.....	87
4.8	ฉากการเสียชีวิตของอันนา.....	88
4.9	ฉากการเสียชีวิตของเกออร์ก.....	90
4.10	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>The Seventh Continent</i>	91
4.11	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Benny's Video</i>	100
4.12	ฉากการฆาตกรรม.....	103
4.13	ฉากการฆาตกรรมเด็กสาว.....	105
4.14	ฉากเบนนี่เปิดวิดีโอการฆาตกรรมเด็กสาวให้พ่อแม่ดู.....	106
4.15	ฉากเกออร์กกับอันนาคู่กันเรื่องการฆ่าศพเด็กสาว.....	107
4.16	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>Benny's Video</i>	108
4.17	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>71 Fragments</i>	116
4.18	ภาพจากข่าวโทรทัศน์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น.....	118
4.19	ฉากมักซ์ปิดถาดอาหารด้วยความโมโหอย่างไร้สาเหตุ.....	119
4.20	ฉากอันส์ตบหน้ามาเรียระหว่างการรับประทานอาหาร.....	120
4.21	ฉากมักซ์ถูกชายคนหนึ่งต่อย.....	121
4.22	ฉากมักซ์กราดยิงผู้คนในธนาคารก่อนที่จะยิงตัวตาย.....	124
4.23	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>71 Fragments of Chronology of Chance</i>	125
4.24	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games</i>	130

ภาพที่		หน้า
4.25	ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games</i>	132
4.26	ฉากปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games</i>	133
4.27	ฉากอันนาพบศพสุนัขในรถยนต์.....	134
4.28	ฉากการเล่นเกมส์พนันของพอล.....	135
4.29	ฉากชอร์ซี่จะยิงปืนใส่พอล.....	138
4.30	ฉากการเสียชีวิตของชอร์ซี่.....	140
4.31	ฉากอันนายิงพีเทอร์และพอลกตรีโมตโรทท์สค์.....	143
4.32	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games (1997)</i>	144
4.33	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games U.S. (2007)</i>	145
4.34	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Code Unknown</i>	151
4.35	ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Code Unknown</i>	153
4.36	ภาพข่าวสงครามและภาพถ่ายผู้คนในรถไฟใต้ดิน.....	154
4.37	ฉากอันนารับบทเป็นเหยื่อของฆาตกรโรคจิตในภาพยนตร์.....	155
4.38	ฉากพ่อของฌองฆ่าวัวทั้งฟาร์ม.....	156
4.39	ฉากอันนากำลังพากษ์เสียงภาพยนตร์ที่เธอแสดง.....	161
4.40	ฉากอันนัถูกคุกคามโดยชายวัยรุ่นชาวอาหรับในรถไฟใต้ดิน.....	162
4.41	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>Code Unknown</i>	163
4.42	ฉากลานสเก็ตน้ำแข็งสื่อถึงความแตกต่างระหว่างชายหญิง.....	169
4.43	ฉากเอริก้าทะเลาะกับแม่.....	171
4.44	ฉากเอริก้าดูวิดีโอลามกอนาจารที่ร้านเซ็กซ์ช็อป.....	174
4.45	ฉากเอริก้าสำเร็จความใคร่ด้วยใบมีดโกน.....	175
4.46	ฉากเอริก้าแอบดูคูรักรำลังร่วมรักกันในโรงภาพยนตร์.....	178
4.47	ฉากเอริก้าพยายามที่จะฆ่าแม่.....	179
4.48	ฉากवालแตร์ทำร้ายร่างกายและฆ่าแม่เอริก้า.....	185
4.49	ฉากเอริก้าใช้มีดแทงหน้าอกของตัวเอง.....	187
4.50	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>The Piano Teacher</i>	188
4.51	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Time of the Wolf</i>	194

ภาพที่		หน้า
4.52	ฉากชายแปลกหน้ายิงฉออร์จส์เสียชีวิต.....	199
4.53	ฉากอานน์และลูกๆเผชิญหน้ากับฆาตกรที่ฆ่าฉออร์จส์.....	202
4.54	ฉากเด็กชายวัยรุ่นฆ่าแพะ.....	204
4.55	ฉากเอวาเห็นลูกสาวของอะซูล์กำลังถูกข่มขืน.....	205
4.56	ฉากเบนตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดเข้ากองไฟ.....	204
4.57	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>Time of the Wolf</i>	211
4.58	สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Hidden</i>	218
4.59	ฉากฉออร์จส์ทะเลาะกับชายผิวสีหน้าสถานีตำรวจ.....	220
4.60	ฉากฉออร์จส์ยื่นดูมาฆิดฆ่าไก่ในวัยเด็กที่บ้านต่างจังหวัด.....	224
4.61	ฉากมาฆิดฆ่าตัวตายต่อหน้าฉออร์จส์.....	225
4.62	ฉากปิเอโรยื่นคุยกับลูกชายของมาฆิดหน้าโรงเรียน.....	226
4.63	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>Hidden</i>	227
4.64	ฉากคาร์ล่าและมาร์ตินถูกทำโทษ.....	234
4.65	ฉากพ่อบ้านทำร้ายลูกชาย.....	236
4.66	ฉากหมอมีความสัมพันธ์กับลูกสาว.....	237
4.67	ฉากคาร์ลิลูกทำร้าย.....	239
4.68	ฉากบาทหลวงข่มขู่มาร์ติน.....	241
4.69	ฉากหมอทำร้ายนางพยาบาล.....	243
4.70	ฉากลูกชายของชานาพบศพของพ่อในห้องหลังบ้าน.....	245
4.71	ฉากบาทหลวงทำโทษลูกสาวในห้องเรียน.....	246
4.72	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง <i>The White Ribbon</i>	247
ก	มิชาเอล ฮาเนเคอ ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวออสเตรีย.....	267

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“ภาพยนตร์” เป็นสื่อสากลแขนงหนึ่ง และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน เราสามารถชมภาพยนตร์ได้ในโรงภาพยนตร์ ที่บ้าน ที่ทำงาน ในรถ บนรถเมล์ หรือบนเครื่องบิน และสามารถนำภาพยนตร์ติดตัวไปทุกที่ด้วยการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา เป็นเวลาหนึ่งร้อยกว่าปีมาแล้ว ที่ผู้คนพยายามทำความเข้าใจถึงสาเหตุที่ภาพยนตร์สามารถทำให้ผู้คนหลงใหลประทับใจ ภาพยนตร์ส่งผ่านข้อมูลและความคิด แสดงสถานที่และแนวทางการใช้ชีวิตในแบบที่เราไม่เคยรู้จัก ทั้งยังนำเสนอประสบการณ์และความรู้สึกที่ทำให้เราพึงพอใจอย่างลึกซึ้ง (Bordwell and Thompson, 2008: 2) ภาพยนตร์สามารถพัฒนาความคิดและใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทางอุดมการณ์อันหลากหลาย เป็นพื้นที่ในการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของผู้สร้าง ความคิด ความฝัน ค่านิยมและความเชื่อ ล้วนแล้วแต่ถูกสะสม กลั่นกรอง ถ่ายทอดออกมาให้เราเห็นผ่านทางผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคนย่อมมีแนวความคิดและสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ผู้ชมผ่านทางการใช้ภาพและเสียงในลักษณะที่แตกต่างกัน

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ความรุนแรงในภาพยนตร์ (Violence in Film) เป็นประเด็นที่มีการถกเถียงกันมากในแวดวงวิชาการ เนื่องจากความรุนแรงมีบทบาทสำคัญในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์หลายประเด็น ทั้งที่สัมพันธ์กับผลกระทบทางสังคม และความสัมพันธ์ของสื่อกับผู้คนในสังคมที่พัฒนาไปพร้อมๆกัน ก่อให้เกิดงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อชนิดนี้ อาทิเช่น งานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อผู้ชม มีความพยายามในการอธิบายความประทับใจและการตอบสนองต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ชม รวมทั้งแนวความคิดเกี่ยวกับการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ มีคำกล่าวที่ว่า “หากปราศจากความรุนแรง ภาพยนตร์ทั้งหมดจะมีจำนวนน้อย” (Male, 1997: 30) “ความรุนแรงมีความสำคัญต่อความเป็นที่นิยมของภาพยนตร์” (Prince, 2000) และ “ภาพยนตร์และกระบอกปืนถูกทำขึ้นมาเพื่อกันและกัน” (Jacobs, 2000: 9) เพื่อเป็นการเน้นย้ำว่า ความรุนแรงกับภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน

เป็นอย่างมาก และหากสังเกตให้ดีจะพบว่า ความรุนแรงจัดเป็นประเด็นร่วมสมัยประเด็นหนึ่ง ที่นิยมนำเสนอผ่านสื่อต่างๆอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และถือเป็นอันดับต้นๆในการใช้เป็นเนื้อหาหลักของภาพยนตร์หรือแก่นเรื่อง (Theme) สังเกตได้จากการที่ภาพยนตร์ประเภทต่างๆล้วนแล้วแต่มีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบด้วยกันแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สงคราม (War) ภาพยนตร์แอ็คชั่น (Action) ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) เป็นต้น

ภาพยนตร์จำนวนมากในท้องตลาดที่นำเสนอเกี่ยวกับความรุนแรงนั้น มักจะนำเสนอความรุนแรงไปในทางบันเทิง เพื่อให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานผ่อนคลายจากความเครียดในชีวิตประจำวัน แต่มีซาเอล ฮาเนเคอ (Michael Haneke) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวออสเตรีย มีความคิดที่ศิลปะจำเป็นต้องเผชิญหน้ากับความจริง ศิลปะคือความพยายามที่จะค้นหาชิ้นส่วนเล็กๆที่เป็นความจริงแท้ เขาคาดหวังว่า ผู้ชมจะถูกคิดจนแลเห็นเศษเสี้ยวของความจริงแท้ที่เขาต้องการจะสื่อ เพราะความรุนแรงที่ทำหน้าที่รับใช้ความบันเทิงนั้น อาจทำให้ผู้ชมมองไม่เห็นความน่ากลัวของโลกแห่งความเป็นจริง (Andrew, 2005: 88) ดังนั้น เขาจึงเลือกใช้เทคนิคทางด้านภาพ เสียงและการตัดต่อของสื่อภาพยนตร์ เป็นเวทีในการตั้งคำถามกับสังคม ซึ่งเป็นหน้าที่ของศิลปินนอกเหนือจากการสร้างประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพแก่ผู้ชมงานศิลปะ สอดคล้องกับแนวความคิดของอังเดรจ วาจาดา (Andrzej Wajda) ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวโปแลนด์ เจ้าของผลงานอันเป็นต้นแบบของการทำภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมหลายเรื่องในอเมริกา ที่เคยกล่าวไว้ว่า “ศิลปินต้องเป็นผู้เตือนสติให้เกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อชาติ สิ่งสำคัญที่สุดประการหนึ่งก็คือ การบอกอะไรบางอย่างแก่คนดูและทำให้พวกเขาเหล่านั้นได้คิด” (Maland, 1988: 320) ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงเกิดความประทับใจแนวความคิดในการสร้างภาพยนตร์ของมิซาเอล ฮาเนเคอ จนนำมาสู่ความสนใจที่จะศึกษาภาพยนตร์ของเขาในเชิงลึก

ภาพยนตร์ของมิซาเอล ฮาเนเคอ จัดเป็นภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นไม่เหมือนใคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอความรุนแรงผ่านทางการใช้ภาษาภาพยนตร์อันทรงประสิทธิภาพ จนได้รับการขนานนามว่าเป็น “สัญลักษณ์ของภาพยนตร์เลือดเย็นแห่งทวีปยุโรป” (ไกรวุฒิจุลพงษ์ศร, 2548: 51-61) ภาพยนตร์ของเขาทำหน้าที่ของความเป็นภาพยนตร์ได้อย่างสมบูรณ์ ในการสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้ชม (Emotional Function) และทำให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาใคร่ครวญถึงสารบางอย่างที่ส่งมาจากตัวภาพยนตร์ (Intellectual

Function) โดยการนำเทคนิคต่างๆของภาพยนตร์มาใช้ได้อย่างชาญฉลาด ภาพยนตร์เพียงข้อเดียวของเขาสามารถบอกเล่าเรื่องราวมากมาย ในขณะที่เดียวกันก็สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้หวั่นไหวคล้อยตามเรื่องราวบนจออย่างที่ภาพยนตร์บางเรื่องไม่สามารถที่จะทำได้ โดยเฉพาะในส่วนของการสร้างอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชมนั้น ความรู้สึกกระอักกระอ่วนที่เกิดจากการชมภาพยนตร์ของเขาเป็นที่โจษจันอย่างมากในกลุ่มผู้ชม เนื่องมาจากวิธีการสร้างความรุนแรงในภาพยนตร์ของฮาเนเคอ เป็นการสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ชมล้วนๆ ความรุนแรงในภาพยนตร์ของเขาไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ และดูเหมือนจะสร้างความหวาดผวาก็แก่ผู้ชมมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการนำเสนอความรุนแรงของเขาตั้งอยู่บนสมมติฐานอันยกย่องที่ว่า “การไม่เห็น คือ ธรรมชาติของการเห็น” (ส่ายัณห์ แดงกลม, 2548: 56) และ “ในเมื่อความรุนแรงมีเหตุมาจากเรื่องที่ไม่เห็น สาเหตุที่แท้ของความรุนแรงก็คือจินตนาการที่มีตัวภาพเป็นสื่อสะกด จุดจินตนาการสานต่อภาพความรุนแรงที่ถูกละค้างตัดตอน เรื่อน่ากลัวจึงก่อตัวขึ้นจากความคิด” (ส่ายัณห์ แดงกลม, 2548: 67) การที่เขาเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใช้จินตนาการสร้างภาพในหัวของตัวเอง ก็เพราะหากผู้ชมเห็นภาพบนจอมากเท่าไร จินตนาการของผู้ชมจะถูกจำกัดมากเท่านั้น สอดคล้องกับความคิดของจิลส์ เดอเลอซ (Gilles Deleuze) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสซึ่งเป็นหนึ่งในบุคคลที่มีความคิด “ต้นแบบ” มากที่สุดในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่เคยกล่าวไว้ว่า ในการทำความเข้าใจศิลปะแขนงต่างๆ ไม่จำเป็นต้องพิจารณาแต่ความหมาย ความงาม หรือความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงานเพียงอย่างเดียว แต่อาจพิจารณา “ตรรกะของความรู้สึก” (Logic of sensation) ที่แฝงฝังอยู่ในชิ้นงานนั้นๆ เพื่อดูว่างานศิลปะชิ้นนั้นถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดแบบใดแบบหนึ่งไปสู่ผู้ชมได้อย่างไร (ศิริโรตม์ คล้ามไพบูลย์, 2548: 46)

มิชาเอล ฮาเนเคอ ใช้ภาษาภาพยนตร์นำเสนอความรุนแรงในลักษณะที่ปฏิเสธความพึงพอใจปกติของผู้ชม (Readman, 2005: 64) ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games (1997)* ความรุนแรงในจอ (On-screen Violence) ส่วนใหญ่มักจะเป็นความรุนแรงเชิงจิตวิทยา (Psychological) เช่น การที่ผู้ชมลุ้นไปกับชายหนุ่มโรคจิตสองคน ที่พนันกันว่า เหยื่อของพวกเขาจะตายภายในสิบสองชั่วโมงตามที่พวกเขาสนทนากันหรือไม่ ส่วนความรุนแรงเชิงกายภาพ (Physical) นั้น ฮาเนเคอเลือกที่จะไม่ให้ผู้ชมเห็นบนจอภาพ (Off-screen Violence) แต่จะนำเสนอด้วยการใช้เสียงประกอบ (Sound Effects) เช่น เสียงปืนลั่น แทนภาพการฆาตกรรมสุนัขและเด็ก การใช้เสียงในภาพยนตร์ของเขา เป็นไปเพื่อรบกวนโสตประสาทและการรับรู้ของผู้ชม ไม่

ว่าจะเป็น เสียงเครื่องจักรที่ตั้งโดยไร้ที่มา เสียงรถราบนท้องถนนที่ตั้งผิดปกติ ฯลฯ และการใช้เสียงเงียบ (Silence) ก็เป็นไปเพื่อที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอึดอัดและทรมานมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

การใช้ภาษาภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าวนี้ สามารถใช้เป็นประโยชน์ในการอธิบายเรื่องบริบทของอาการตกใจสุดขีดของผู้ชม (Context of Shock) เพราะมีบางอย่างที่ลึกซึ้งและไม่แน่นอนเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ชมว่า การกระทำความรุนแรงกำลังเกิดขึ้น ในขณะที่ถูกปฏิเสธความพึงพอใจทางด้านภาพ ซึ่งที่จริงแล้วภาพและเสียงควรจะมาพร้อมกันเสมอ โจนาธาน โรมนี่ (Jonathan Romney) ให้เหตุผลถึง ความน่าสนใจในการใช้ภาษาภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มาเป็นประเด็นในการศึกษาถึงความรุนแรงในจอ (Screen Violence) ไว้ว่า “ภาพยนตร์ของฮาเนเคอ มิใช่เพียงภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการกระทำการก่อการร้ายเท่านั้น แต่ตัวมันเองคือ ผู้ก่อการร้ายที่โจมตีผู้ชม ภาพความน่ากลัวอะไรก็ตามที่เกิดขึ้นบนจอหรือเสียงที่มาจากนอกจอ มันทำให้เรารู้สึกอึดอัดชั่วขณะตลอดเวลา ในแง่หนึ่ง ฮาเนเคอทำให้พวกเราติดกับของการยอมรับความรุนแรงจำนวนมากเท่าที่เราสามารถจะทนเห็นได้ ดังที่เขาเคยกล่าวไว้ว่า ใครก็ตามที่หยุดดูเพราะทนไม่ได้ ไม่ใช่ผู้ที่ต้องการภาพยนตร์ของเขา ใครที่ยังดูมันต่อไปได้ เขาผู้นั้นเป็นผู้ต้องการมันอย่างแท้จริง” (Readman, 2005: 63) การที่ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ว่าตัวละครถูกทำร้ายจนบาดเจ็บปางตายหรือเสียชีวิตไปต่อหน้าต่อตา ย่อมทำให้ผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวและเกิดคำถามตามมาว่า ตัวละครที่พวกเขาเห็นนั้น ไปทำอะไรมาถึงต้องรับชะตากรรมอันเลวร้ายอย่างนี้ ยิ่งไปกว่านั้น การที่ภาพและเสียงในภาพยนตร์ของฮาเนเคอ ได้สร้างความรุนแรงแบบสุดขีดที่มนุษย์ธรรมดาน่าจะทนดูไม่ได้ แต่หากผู้ชมยังทนดูมันต่อไปได้ ก็จะกลายเป็นการตั้งคำถามกับตัวผู้ชมเอง ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ผู้ชมล้วนเคยได้ประสบพบเห็นและรับรู้รับฟังผ่านทางสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ

นอกจากนี้ มิชาเอล ฮาเนเคอ ยังใช้ภาษาภาพยนตร์ เพื่อการกีดกันผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว (Alienation) ที่ทำให้ผู้ชมเพ่งความสนใจไปที่ “สาร” (Message) ที่เขาต้องการจะสื่อ วิธีการนี้มาจากทฤษฎีละครของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ (Bertolt Brecht) ปรมาจารย์ด้านละครเวทีชาวเยอรมัน ซึ่งฮาเนเคอได้ศึกษามาตั้งแต่สมัยเรียนการละคร นพมาศ แวหงส์ อธิบายแนวคิดนี้ไว้ว่า “ทฤษฎีละครของเบรคชท์เป็นการกลับไปสู่ narrative เบรคชท์อยากให้ละครเป็นการเล่าเรื่อง และแทนที่จะให้การเล่าเรื่องเป็นไปในลักษณะ dramatic กลับให้ใช้วิธี alienate คนดู โดยพยายามผลักคนดูออกจากเรื่องเมื่อคนดูเริ่มรู้สึก in คอยดึงอารมณ์คนดูและผลักคนดูออกจากเรื่องสลับกัน

อยู่เรื่อยๆ เบรคซท์บอกล่าวว่าการที่คนดู in กับเรื่อง ทำให้คนดูใช้แต่อารมณ์ ไม่ได้ใช้สติปัญญา เราจะเห็นได้จากหลายกรณีที่พระเอกเป็นโจร แต่คนดูก็เข้าข้างเขา ไม่อยากให้เขาตาย ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะมีการใช้เทคนิคของ drama กระตุ้นอารมณ์ของคนดู ทำให้คนดูหยุดใช้เหตุผล” (นพมาศ แวงหงส์, 2542: 44) ซึ่งลักษณะแบบนี้แทบจะไม่มีให้เห็นในภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เน้นเรื่องของอารมณ์เป็นหลัก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนจากภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games (1997)* คือ การยักย้ายเวลา (Readman, 2005: 64) ในฉากที่ผู้เป็นแม่คว่ำปิ่นยิงใส่หนึ่งในคนร้าย ผู้ชมพากันอุทานด้วยความตื่นเต้น ขณะที่คนร้ายอีกคนหาวิธีโจมตีโทรทัศน์และหยิบมากดปุ่มกรอกกลับ ทันใดนั้นเหตุการณ์ทั้งหมดถูกย้อนกลับไป ชายที่โดนยิงก็ฟื้นคืนชีพราวกับไม่มีอะไรเกิดขึ้น ซึ่งวิธีนี้เป็นการทำลายความคาดหวังของผู้ชม และมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับการแอบมองจ้องดูในภาพยนตร์ (Cinematic Voyeurism) (Readman, 2005: 63) ที่ฮานะเคอเรียกว่า “ช่วงเวลาที่ยิ่งพอใจของผู้ชม” (Crowd pleasing moment) เขาเคยเล่าไว้ว่าผู้ชมที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ปรบมือให้กับฉากนี้ แต่เนื่องจากเขาตั้งใจที่จะโต้แย้ง “ความพึงพอใจของความรุนแรงที่ถูกนำเสนอในสื่อบันเทิง” (The Pleasures of violent entertainment) ดังนั้น เมื่อผู้เป็นแม่เอื้อมมือไปหยิบปืนเพื่อยิงคนร้ายให้ตายอีกครั้ง คนร้ายอีกคนก็สกัดเธอเอาไว้ได้ ถือเป็นการทำลายความคาดหวังของผู้ชมที่จะเห็นเหยื่อทั้งครอบครัวรอดชีวิต หรือการที่ฆาตกรหันหน้ามาคุยกับผู้ชมเป็นระยะๆ เช่น การหันม่ายกคิ้วลือตา ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกราวกับว่าเป็นผู้สมรู้ร่วมคิด หรือการคุยกับผู้ชมว่า “ทำไมผมถึงทำเรื่องแบบนี้ไม่ได้” ก่อนการลงมือฆาตกรรมนั้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกกระอักกระอ่วนใจ ในขณะเดียวกันเมื่ออารมณ์ของผู้ชมขาดช่วง ผู้ชมก็จะรู้สึกตัวว่าภาพที่เห็นไม่ใช่เรื่องจริง จากนั้นผู้ชมก็จะเกิดคำถามในใจว่า เหตุใดตนสามารถชมภาพยนตร์ที่โหดร้ายแบบนี้อยู่ได้ หรือตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown (2000)* ในฉากที่นางเอกวิ่งไปช่วยลูกที่กำลังจะตกตึก ทันใดนั้นเสียงหัวเราะของนางเอกก็ดังขึ้นมา แท้จริงแล้ว ภาพที่ผู้ชมเห็นนั้นเป็นภาพจากภาพยนตร์ที่นางเอกแสดงนั่นเอง (นางเอกมีอาชีพเป็นนักแสดง) การที่อารมณ์ขาดตอน ทำให้ผู้ชมมีโอกาสยากกับตัวเองว่า สิ่งที่เห็นนั้นเป็นเพียงภาพยนตร์ไม่ใช่ความจริง นำไปสู่การสำรวจความคิดของผู้ชมในประเด็นต่างๆ ที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำเสนอ

ทั้งนี้ ความน่าสนใจของการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานะเคอ ที่ผู้วิจัยกล่าวมาพอสังเขปข้างต้น นอกจากจะมีผลทางด้านการศึกษาความหมายและการสื่ออารมณ์ความรู้สึกแล้ว ลักษณะของการใช้ภาษาภาพยนตร์ดังกล่าว ยังเป็นไปอย่างสอดคล้องและสนับสนุนในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีเช่นกัน ภาพยนตร์ทุก

เรื่องของเขาล้วนพูดถึงความรุนแรงที่มีลักษณะแตกต่างกันไป แม้ว่าจะไม่มีการคลี่คลายไปสู่ทางออกหรือคำตอบใดๆ ในตอนจบ แต่ภาพยนตร์ของเขาจะมีลักษณะเป็นการตั้งคำถามปลายเปิดให้ผู้ชมขบคิดหาความจริงด้วยตนเอง อาทิเช่น ไตรภาคแห่งความรุนแรงที่เขาเรียกว่า “my country’s emotional glaciation” (Badt, 2005: online) นำเสนอประเด็นเรื่องการสื่อสารที่ล้มเหลว ความโดดเดี่ยวห่างเหินของผู้คน ความเฉยชาของสังคม และความรุนแรงในโลกสมัยใหม่ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) ที่มีเนื้อหาเล่าถึงโศกนาฏกรรมความแตกร้างของครอบครัวหนึ่ง และภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) สร้างจากเหตุการณ์จริงที่นักศึกษาคนหนึ่งบุกอาคารเพื่อก่อเหตุฆาตกรรมหมู่ รวมทั้งภาพยนตร์เรื่อง *Benny’s Video* (1992) ที่วิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบของความรุนแรงของสื่อในเยาวชนมิชาเอล ฮาเนเคอ พูดถึงความซับซ้อนเปราะบางของชีวิตและความล้มเหลวของอารยธรรมตะวันตก ในภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) และภาพยนตร์เรื่อง *The Time of the Wolf* (2003) โจมตีพฤติกรรมของชนชั้นกลางปัญญาชนในภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001) และภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005) วิพากษ์การนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)*

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอทั้งหมด เปิดตัวที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส (Cannes Film Festival) ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากนักวิจารณ์และบรรดาผู้ชม อีกทั้งยังได้รับรางวัลต่างๆ มากมาย (Awards for Michael Haneke, 2009: online) อาทิเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) ได้รับเลือกให้เข้าฉายในสายประกวดและได้รางวัล Prize of the Ecumenical Jury ซึ่งมอบให้แก่ภาพยนตร์ที่มีสาระด้านการสร้างความสมานฉันท์กลมเกลียวในหมู่ชนมนุษยชาติ โดยผู้ตัดสินรางวัลคือองค์กรทางคริสต์ศาสนา ภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001) ได้รับรางวัล Grand Prize of the Jury รวมทั้งรางวัลนักแสดงนำชายและรางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม ภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005) ได้รับรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม รวมถึงรางวัล FIPRESCI Prize จากสมาคมนักวิจารณ์นานาชาติ กับรางวัล Prize of the Ecumenical Jury และภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) ผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของมิชาเอล ฮาเนเคอ นอกจากจะได้รับรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d’Or) ซึ่งเป็นรางวัลที่สำคัญที่สุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์แล้ว ยังได้รับรางวัลภาพยนตร์ยุโรปยอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ และรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากเทศกาลภาพยนตร์ยุโรป

(European Film Awards: The Winners, 2009: online) รวมทั้งรางวัลภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม (Best Foreign Language Film) จากงานประกาศรางวัลลูกโลกทองคำครั้งที่ 67 (Golden Globe Awards: Nominations & Winners, 2010: online) โดยสมาคมผู้สื่อข่าวต่างประเทศในฮอลลีวูด (The Hollywood Foreign Press Association) อีกด้วย

เนื่องจากภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการนำเสนอความรุนแรงที่ไม่เหมือนใคร จนเป็นที่จับตามองในวงการภาพยนตร์โลกปัจจุบัน และการได้รับรางวัลจากสถาบันต่างๆ เป็นจำนวนมาก ย่อมเป็นเครื่องยืนยันได้ดีถึงคุณภาพผลงานของเขา ผู้วิจัยจึงตัดสินใจเลือกภาพยนตร์ของเขามาเป็นประเด็นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือมาช่วยเหลือในการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น อาทิเช่น แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์ และแนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กรรม รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงตัวบทของภาพยนตร์ที่จะทำการวิเคราะห์ ตีความ และสรุปให้เห็นถึงการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ออกมาได้อย่างถูกต้องที่สุด

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงของมิชาเอล ฮาเนเคอ
3. เพื่อศึกษาสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature films) ทั้งหมด

ของมิชาเอล ฮาเนเคอ จำนวนทั้งสิ้น 10 เรื่อง มาทำการศึกษาอย่างละเอียด โดยไม่รวมภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่อง *The Castle* (1997) ที่ดัดแปลงจากนวนิยายของฟรันซ์ คาฟคา (Franz Kafka) เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นเพื่อฉายทางโทรทัศน์ในประเทศออสเตรียโดยเฉพาะ ไม่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศออสเตรียและต่างประเทศ แต่อย่างใด

สำหรับภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวกันที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ได้นำกลับมาสร้างใหม่ด้วยการถ่ายทำและการตัดต่อที่เหมือนเดิมทุกซ็อต (Shot-for-shot Remake) นั้น ผู้วิจัยจะขอทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ในหัวข้อเดียวกัน เพื่อความสะดวกในการนำเสนอข้อมูลภาพยนตร์ทั้งหมดนี้ สามารถหาชมได้ในประเทศไทยในรูปแบบของ DVD และ VCD ได้แก่

1. *The Seventh Continent* (1989)
2. *Benny's Video* (1992)
3. *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994)
4. *Funny Games* (1997)
5. *Code Unknown* (2000)
6. *The Piano Teacher* (2001)
7. *Time of the Wolf* (2003)
8. *Hidden* (2005)
9. *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)*
10. *The White Ribbon* (2009)

1.4 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง (The Aestheticization of Violence) หมายถึง การบรรยายให้เห็นภาพความรุนแรง ด้วยการใช้องค์ประกอบของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง ในสไตล์ที่โดดเด่นสุดเหวี่ยง เป็นไปในทางที่สำคัญและจรรโลงใจ เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับเนื้อหาเรื่องราวในภาพยนตร์

2. สาร หมายถึง เนื้อหาและแก่นเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพิ่มองค์ความรู้ใหม่ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ในเชิงลึก และเปิดทางให้มีการศึกษาวิจัยผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีคุณภาพแก่สาธารณชน
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนการสร้างเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ไทย
3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ ในการกำกับภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” นี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาใช้ในการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ทั้งหมดของมิชาเอล ฮาเนเคอ เพื่อเพิ่มความหนักแน่นและความถูกต้องแม่นยำให้แก่ข้อมูลต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าทั้งจากเอกสาร และการตีความจากการชมภาพยนตร์ โดยมีแนวคิดและทฤษฎีทั้งหมด ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์
- 2.2 แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา
- 2.4 แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์
- 2.6 แนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กร
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์

2.1.1 ความหมายของความรุนแรง (Definition of Violence)

องค์การอนามัยโลก (The World Health Organization: WHO) ให้ความหมายของการใช้ความรุนแรง หมายถึง “การกระทำที่มีเจตนาที่แสดงออกมาทางร่างกาย การขู่บังคับ การแสดงอำนาจต่อตนเอง บุคคลอื่น กลุ่มบุคคล หรือชุมชน เพื่อก่อให้เกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต ความสะเทือนใจ ความสูญเสีย หรือการถูกทอดทิ้ง” (WHO, 2010: online)

2.1.2 ประเภทของความรุนแรง (Types of violence) จำแนกโดยผู้กระทำความรุนแรง

เป็นเกณฑ์ (WHO, 2010: online) ดังนี้

1. การกระทำความรุนแรงต่อตนเอง (Self-directed violence) แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- การฆ่าตัวตาย (Suicidal behavior)
- การทำร้ายตนเอง (Self-abuse)

2. การกระทำความรุนแรงต่อผู้อื่น (Interpersonal violence) แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- ความรุนแรงในครอบครัวและคู่ครอง (Family and intimate partner violence)

เช่น การใช้ความรุนแรงต่อบุตร/เด็ก คู่ครอง/สตรี และผู้สูงอายุ เป็นต้น โดยปกติความรุนแรงประเภทนี้ จะปรากฏที่บ้านเป็นสำคัญ จึงมีการเรียกความรุนแรงประเภทนี้ว่า “ความรุนแรงภายในครัวเรือน” (Domestic violence)

- ความรุนแรงในชุมชน (Community violence) พิจารณาความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง ที่ไม่ใช่สมาชิกในครอบครัว เช่น การใช้ความรุนแรงต่อคนในชุมชน/คนรู้จัก (Acquaintance) หรือ คนนอกชุมชน/คนแปลกหน้า (Stranger) เป็นต้น โดยปกติความรุนแรงประเภทนี้จะไม่ปรากฏในบ้าน เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน คูก หรือโรงเรียนเด็ก เป็นต้น

3. ความรุนแรงในสังคม (Collective violence) เป็นการกระทำความรุนแรงโดยกลุ่มบุคคล (Large groups of individuals) หรือโดยรัฐ (States) โดยแต่ละกลุ่มแสดงการขับเคลื่อนทางสังคม (Social motive) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของกลุ่ม หรือแย่งชิงผลประโยชน์ของผู้อื่นมาเป็นของตน ความรุนแรงในสังคม แบ่งเป็น 3 ประเภท ตามผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้อง คือ

- ความรุนแรงทางสังคม เช่น การต่อสู้ทางชนชั้น การก่อการร้าย การก่อม็อบ (Mob violence) เป็นต้น
- ความรุนแรงทางการเมือง เช่น สงคราม ปฏิบัติการทางกฎหมาย (Legal intervention) และความขัดแย้งระหว่างรัฐ (State violence)
- ความรุนแรงทางเศรษฐกิจ เช่น การต่อต้านโดยการทำให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจหยุดชะงัก เช่น การนัดหยุดงาน เป็นต้น

2.1.3 ลักษณะของการกระทำความรุนแรง (Nature of violent acts) สามารถแบ่งได้ 4

รูปแบบ ตามวิธีการที่ใช้ในการแสดงออกถึงความรุนแรง (WHO, 2010: online) ได้แก่

1. ความรุนแรงทางร่างกาย (Physical violence) หมายถึง การได้รับบาดเจ็บโดยผู้กระทำ ความรุนแรงในรูปแบบการเชียนตี ตะ กัดหรือวิธีอื่น ทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับบาดเจ็บ เช่น กระดุก หัก เลือดออกภายใน ฟกช้ำ แผลไฟไหม้ ได้รับสารพิษ รวมถึงการทะเลาะวิวาท ทั้งนี้ต้องคำนึงถึง บริบทของแต่ละวัฒนธรรมด้วย และเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ใช่อุบัติเหตุ

2. ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) หมายถึง การกระทำใดๆที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ ใช้ผู้ถูกกระทำเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ หรือตกลงยินยอมร่วม และการกระทำนั้น อาจใช้กำลังบังคับข่มขู่ หรือหลอกล่อ ชักชวนให้สิ่งตอบแทน

3. ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) หมายถึง การทำร้ายจิตใจ ควบคุม บังคับอย่างไม่มีเหตุผล ทำให้ได้รับความอับอาย รู้สึกด้อยค่าหรือลดคุณค่าความเป็นมนุษย์

4. ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสียหรือการละเลยทอดทิ้ง (Deprivation or neglect) หมายถึง การไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ และคุ้มครองอย่างเหมาะสมเพียงพอ รวมถึงการทอดทิ้ง ทางกาย (การทอดทิ้งทางกาย หมายถึง ไม่ให้อาหารอย่างเพียงพอ ไม่ดูแลสุขภาพ ไม่ดูแลยามเจ็บ ป่วย ไม่คุ้มครองจากอันตรายหรืออุบัติเหตุ)

2.1.4 องค์ประกอบของการใช้ความรุนแรง (Components of Violence) (WHO, 2010: online) มีดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้า (Input) หมายถึง ความจงใจ (Intentionality) ที่จะทำให้เกิดผลของการ กระทำ สามารถแสดงออกในรูปแบบของการใช้ความรุนแรงทางร่างกาย ทางเพศ และทางจิตใจ

2. เหยื่อ (Victim) หมายถึง ผู้ถูกกระทำ ซึ่งมีหลายระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล กลุ่ม/ผู้อื่น ชุมชน และสังคม

3. ผลลัพธ์ (Results) หมายถึง ผลจากการกระทำที่เกิดจากความจงใจที่มีต่อเหยื่อ แสดง ออกในรูปแบบของการบาดเจ็บ การเสียชีวิต ความผิดปกติทางจิตใจและพัฒนาการทางร่างกาย

2.1.5 ความรุนแรงในแง่จิตวิทยา

ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย ผู้คิดค้นทฤษฎีจิตวิเคราะห์

(Psychoanalysis Theory) อธิบายถึง “ความรุนแรง” ว่ามาจากสัญชาตญาณของมนุษย์ (The life and death drives, 2010: online) เขาเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์ เป็นผลมาจากแรงจูงใจหรือแรงขับพื้นฐานที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกมา ประกอบด้วย สัญชาตญาณเพื่อการดำรงชีวิต (Life Instinct) เป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลได้พัฒนาและเจริญเติบโต และสัญชาตญาณเพื่อความตาย (Death Instinct) ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวนำไปสู่การทำลายตนเองหรือบุคคลอื่น

ฟรอยด์เชื่อว่า เป้าหมายของทุกชีวิต คือ ความตาย องค์ประกอบหลักของสัญชาตญาณนี้คือ ความก้าวร้าว (Aggression) เมื่อบุคคลพยายามทำลายผู้อื่นหรือไม่ก็ตัวเอง เขากล่าวไว้ว่า “ความจริงก็คือว่า มนุษย์มิใช่จะเป็นมิตรและอ่อนโยนมุ่งหาความรักและรู้จักแต่ป้องกันตัวเองเท่านั้น แต่มนุษย์ยังมีความต้องการที่จะก้าวร้าวมากเพราะเป็นสัญชาตญาณ ผลก็คือผู้ใกล้เคียงมีเพียงแต่จะเป็นคนช่วยเหลือและเป็นคู่แข่ง แต่ยังเป็นเป้าที่เข้ายวนให้ทำร้าย ถูกเอาเปรียบในการทำงานและถูกใช้ทางเพศโดยไม่ยินยอม ถูกปล้น ถูกทำให้อับอาย ถูกทำให้เจ็บ ถูกทรมาณและฆ่าทิ้ง Homo homini lupus (คนก็เหมือนสุนัขป่า) มนุษย์เป็นผู้ซึ่งกล้าพอที่จะเถียงทุกอย่างที่มีหลักฐานมัดตัวในชีวิตและในประวัติศาสตร์” (นพมาศ ธีรเวคิน, 2546: 27)

ทฤษฎีความก้าวร้าวในเชิงสัญชาตญาณและชีวภาพ ได้ให้ความสำคัญต่อร่างกายซึ่งนักทฤษฎีเชื่อว่าเป็นแหล่งกำเนิดพลังงานก้าวร้าว แต่ในทางตรงกันข้าม ทฤษฎีแรงผลักดัน (Drive Theory) ถือว่าความก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อปรับสิ่งแวดล้อมซึ่งขาดดุล ความก้าวร้าวมักจะเป็นผลมาจากความคับแค้นใจ (Frustration) และความคับแค้นใจ คืออะไรก็แล้วแต่ที่เกิดขวางไม่ให้เราได้อะไรที่เราต้องการได้และควรจะได้ (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539: 75 อ้างถึง Dollard, 1939) ผลงานวิจัยได้บ่งชี้ว่า ยิ่งมีการกระตุ้นและความคับแค้นใจมากเท่าใด ก็จะมีก้าวร้าวมากเท่านั้น และพบว่าบุรุษมีความก้าวร้าวมากกว่าสตรี ซึ่งตัวแปรทางสังคมและสิ่งแวดล้อมมีผลต่อความก้าวร้าวของมนุษย์แต่ละคนแตกต่างกันออกไป (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539: 77-78)

นอกจากนี้ ยังมีทฤษฎีบุคลิกภาพ (Personality Theory) ที่มุ่งศึกษาจิตใจมนุษย์ ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการตัดสินใจ หรือมีส่วนทำให้บุคคลใช้ความรุนแรง โดยเชื่อว่า ความรุนแรงเกิดจากความขัดแย้งระหว่างอิด อีโก้ ซูเปอร์อีโก้ (Id, Ego and Superego) (สุดสงวน สุธีสร, 2547: 67) ดังนี้

1. อิด (Id) หมายถึง ส่วนหนึ่งของจิตใต้สำนึกเป็นรากเหง้าของการทำตามอำเภอใจ เป็นศูนย์พลังที่มุ่งแสวงหาความเพลิดเพลินในลักษณะที่ต้องการความสุข สนุกสนาน
2. อีโก้ (Ego) หมายถึง อัตตา หรือความถือตนเป็นที่ตั้ง เป็นส่วนที่สามารถเตือนถึงความ เป็นจริง พยายามบอกให้อิดแสวงหาแหล่งของความเพลิดเพลิน และหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดซึ่งมี อยู่ในสภาพแวดล้อม อีโก้ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่ได้รับการพัฒนาภายหลัง จนกระทั่งทำหน้าที่ สามารถควบคุมอิดได้
3. ซุปเปอร์อีโก้ (Superego) หมายถึง มโนธรรม เป็นส่วนของจิตที่อยู่เหนืออัตตา ทำหน้าที่ ควบคุมความคิดและการกระทำของมนุษย์ แยกแยะดีชั่ว ถูกผิด ในระดับจิตไร้สำนึก

ในระดับปัจเจกบุคคล ความรุนแรงและการทำลายล้างถูกควบคุมโดยซุปเปอร์อีโก้ มนุษย์จะ เกิดความรู้สึกผิดเมื่อถูกซุปเปอร์อีโก้ตักเตือน เพราะ “การกระทำ” หรือ “ความคิด” ของเขาขัดต่อสิ่ง ที่สังคมอบรมสอนสั่ง การตักเตือนนี้ก่อให้เกิดความรู้สึกผิดและความขัดแย้งขึ้นในจิตใจ แต่ใน ขณะเดียวกัน มนุษย์ก็มีความรู้สึกขัดเคืองใจเมื่อสัตยชาติญาณแห่งความรุนแรงไม่ได้รับการระบายน ออก มนุษย์ที่มีซุปเปอร์อีโก้เข้มแข็ง จะมีความรู้สึกผิดต่อความปรารถนาที่จะใช้ความรุนแรง แม้ว่า จะมีได้ลงมือกระทำตามความปรารถนานั้นจริงๆ อย่างไรก็ตาม หากบุคคลนั้นมีความรู้สึกผิดมาก จะทำให้บุคคลลงโทษตนเองโดยใช้ความรุนแรงต่อตนเองได้ ส่วนในระดับสังคม ฟรอยด์ได้กล่าว ไว้ว่า “คุณค่าที่เราต้องซัดใช้ในการเสริมสร้างอารยธรรมของเราก็คือ การสูญเสียความพึงพอใจใน ชีวิต เพราะความรู้สึกผิดที่เพิ่มมากขึ้นในตัวเรา” ใครก็ตามที่ใช้ความรุนแรงโดยไม่ถูกดำเนินโดย ซุปเปอร์อีโก้ก็จะไม่รู้สึกผิด แต่เขาก็ยอมมิใช่มนุษย์ตามมาตรฐานของสังคมโดยทั่วไป ฟรอยด์เชื่อว่า ความรู้สึกผิดเป็นรากเหง้าของอารยธรรม (ยศ สันตสมบัติ, 2538: 65-67)

นักวิชาการแบ่งความก้าวร้าว ออกเป็น 2 ประเภท (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539: 73) คือ

1. ความก้าวร้าวที่มุ่งร้าย (Hostile aggression) มีความต้องการที่จะทำร้ายเป็นเป้าหมาย ขึ้นต้น ซึ่งปกติเกิดจากความเกลียดชังหรือความเหยียดหยามที่ผู้ก้าวร้าวมีต่อเป้าหมายของตน
2. ความก้าวร้าวเพื่อเป้าหมายบางประการ (Instrumental aggression) มีเป้าหมายขึ้น ต้น คือ การป้องกันตนเอง หรือทำเพื่อเป้าหมายอื่นบางประการ เช่น การปฏิวัติของสังคม คอมมิวนิสต์มีเป้าหมายที่จะทำให้ชีวิตของคนยากไร้ดีขึ้น ความก้าวร้าวเพื่อชิงรางวัลซึ่งปรากฏอยู่ ในรูปของการแข่งกีฬาและการแข่งขันทุกชนิด รวมทั้ง ความก้าวร้าวเพราะตำแหน่งหน้าที่ เช่น ผู้ คุมนักโทษในคุก เป็นต้น

ความก้าวร้าวที่ถือว่าผิดและชั่วร้าย คือ ความก้าวร้าวที่มุ่งแต่จะทำลายและทำร้ายอย่างเดียว โดยไม่มีเป้าหมายอื่น แต่อย่างไรก็ตาม ความก้าวร้าวที่มันล้นแล้วแต่จะสร้างความเสียหายได้ไม่ว่ารูปแบบไหน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในยุคนี้ซึ่งเป็นยุคที่วิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้าอย่างมาก ความก้าวร้าวทุกรูปแบบจึงควรจะยุติ เพราะผลเสียที่จะตามมาในที่สุดที่มนุษย์จะคิดคำนวณได้ด้วยเหตุนี้ การเจรจาเพื่อสันติภาพและการลดอาวุธร้ายแรง จึงเป็นวิธีทางออกที่ถูกต้องเพื่อรักษาเผ่าพันธุ์ของมนุษยชาติ (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539: 73)

2.1.6 ความรุนแรงในแง่สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

ความรุนแรง เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษยชาติและวัฒนธรรมมาเป็นเวลายาวนาน และประวัติศาสตร์ของมนุษย์นั้นเต็มไปด้วยสงครามและการสู้รบกัน ทอมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) นักปรัชญาชาวอังกฤษ จึงให้ภาพพจน์ของสังคมมนุษย์ ในลักษณะของการต่อสู้และการมีสงครามตลอดเวลา ส่วน ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin, 1809-1882) นักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ หลังจากเดินทางเพื่อสำรวจธรรมชาติตามหมู่เกาะและพบกับชาวพื้นเมืองจำนวนมาก ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ชาวพื้นเมืองเหล่านี้มักเฝ้าเพื่อเกื้อกูลกันดีภายในชุมชนของตน แต่มักแสดงการเป็นอริอย่างสูงกับคนนอกหมู่หรือนอกเผ่า เขาได้คิดค้นทฤษฎีการอยู่รอดของผู้ที่เหมาะสมที่สุด (Survival of the Fittest) ซึ่ง เฮอร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) ได้อาศัยทฤษฎีนี้ในการให้ความชอบธรรมต่อความก้าวร้าวเพื่อเอาชนะกันว่า ผู้ชนะคือผู้ที่เหมาะสมที่สุด แม้ว่าความคิดนี้จะได้รับการตำหนิและวิพากษ์วิจารณ์จากผู้คนเป็นอันมาก โดยเฉพาะประเด็นเรื่องศีลธรรม (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539: 73-74)

ริชาร์ด ดอว์กิน (Richard Dawkins) นักชีววิทยาชาวอังกฤษ เขียนหนังสือชื่อ “ยีนที่เห็นแก่ตัว” (The Selfish Gene, 1976) เสนอในเชิงอุปมาว่า ยีนนั้นพยายามถ่ายทอดตัวเองโดยไม่คำนึงถึงอะไร นั่นก็คือมีความอยากที่จะดำรงตัวมันเองไว้ ดังนั้น ความอยากที่จะดำรงตนเองไว้และความเห็นแก่ตัวจึงเป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ในยีน อาจกล่าวได้ว่า ความก้าวร้าวรุนแรง เป็นพฤติกรรมที่ยังลึกหรือก่อเกิดขึ้นในกระบวนการวิวัฒนาการอันยาวนานของมนุษย์ ที่ไม่อาจลบเลือนไปได้โดยง่ายเช่นกัน (อนุช อภาภิรม, 2543: 10)

คานธี (Mohandas Karamchand Gandhi, 1869-1948) ผู้นำทางการเมืองชาวอินเดีย

และผู้เผยแพร่ลัทธิหิงสาหรือความไม่รุนแรง ที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งในศตวรรษที่ 20 ชื่อว่า ความรุนแรงอาจแบ่งได้เป็น 2 ประการ (อนุช อาภาภิรม, 2543) คือ

1. ความรุนแรงที่แฝงเร้นหรือความรุนแรงแบบไม่ลงมือ (Passive Violence) หรือความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) ซึ่งคานธีเรียกว่า ความผิดพลาด 7 ประการ (อนุช อาภาภิรม, 2543: 11) ได้แก่

- ความมั่งคั่งโดยไม่ทำงาน (Wealth without Work)
- ความเพลิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบ (Pleasure without Conscience)
- ความรู้ที่ขาดหลักความประพฤติ (Knowledge without Character)
- การพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม (Commerce without Morality)
- วิทยาศาสตร์ที่ปราศจากความเป็นมนุษย์ (Science without Humanity)
- การสักการะที่ปราศจากการเสียสละ (Worship without Sacrifice)
- การเมืองที่ปราศจากหลักการ (Politics without Principle)

ความรุนแรงแบบไม่ลงมือนี้ อาจแบ่งตามอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรม เป็น 5 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ ความโกรธ ความเกลียด อคติ การเก็บกด และการกดขี่ ความรุนแรงชนิดนี้เป็นพื้นฐานและสนับสนุนความรุนแรงทางกายภาพ ทำให้ปัญหาความรุนแรงทางกายภาพแก้ไขได้ยาก (อนุช อาภาภิรม, 2543: 16)

2. ความรุนแรงทางกายภาพหรือความรุนแรงแบบลงไม้ลงมือ (Physical Violence) (อนุช อาภาภิรม, 2543: 17) ได้แก่

- ความรุนแรงในครอบครัว ซึ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงนี้เกือบทั้งหมดเป็นสตรีและเด็ก เนื่องจากลัทธิถือเพศและโครงสร้างสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่
- ความรุนแรงในชุมชน มีพื้นฐานมาจากความรุนแรงในครอบครัว ช่องว่างทางสังคมและความยากจน
- ความรุนแรงจากองค์กรอาชญากรรม เช่น การค้ายาเสพติด การค้ามนุษย์ การพนัน การค้าอาวุธ และอาชญากรรมคอมพิวเตอร์
- ความรุนแรงจากองค์กรธุรกิจเอกชน ซึ่งเกิดจากทั้งพฤติกรรมส่วนบุคคลของเจ้าหน้าที่หรือเจ้าของบริษัท เข้าลักษณะยกยอกข้อโกงที่เกิดจากลักษณะทางโครงสร้าง เป็นการกระทำผิดเพื่อเพิ่มกำไรหรือการรวบเร็ว เช่น การตั้งราคาสินค้าสูง การเลียงภาษี การติดสินบนเจ้าหน้าที่และ

นักการเมือง การกดขี่หรือไม่คำนึงถึงคนงาน การฟอกเงิน ฯลฯ

- ความรุนแรงจากรัฐ ที่สำคัญได้แก่ การละเมิดสิทธิมนุษยชน การทุจริตคอร์รัปชัน การก่อ
หนี้

- ความรุนแรงจากสงครามและอาวุธสงคราม

มนุษย์ใช้เหตุผลและข้ออ้างมารองรับ (Justify) การใช้ความรุนแรงโดยวิธีแยกตัวออกจาก
มนุษย์คนอื่นๆ ซึ่งกฤษณะมุรติ นักปราชญ์อินเดีย ได้เสนอทัศนะว่า การที่มนุษย์เข้าใจว่าตนเองตัด
ขาดและแยกตัวออกจากมนุษย์และสิ่งอื่น ๆ นั้น ก็เป็นการรุนแรงอยู่แล้ว (ชัยวัฒน์ สถาอานันท์,
2549: 40 อ้างถึงใน J. Krishnamurti, 1973: 80) ทางจิตวิทยาเรียกกระบวนการดังกล่าวว่า
“Egocentric Perceiving” หรือการสัมผัสรับรู้โดยมีตัวเองเป็นศูนย์กลาง โดยมีการกระทำในระดับ
ที่แตกต่างกัน (ชัยวัฒน์ สถาอานันท์, 2549: 31-39) คือ สงครามชนชั้นกับการคิดว่าชนชั้นของตน
เป็นจุดหลัก (Class Centeredness) สงครามศาสนา-การยึดศาสนาเป็นศูนย์กลาง จักรวรรดินิยม
และสงครามเผ่าพันธุ์-ลัทธิเชื้อชาตินิยม (Ethnocentrism) รวมทั้งสงครามระหว่างประเทศ-ลัทธิ
ชาตินิยม (Nationalism)

แซนเดอร์สัน เบ็ก (Sanderson Beck) ผู้นำองค์กรความไม่รุนแรงได้รับอิทธิพลจากคานธี
โดยกล่าวถึงลัทธิ (-ism) 7 ประการ ที่คนเราจะต้องปลดปล่อยเพื่อสามารถปฏิบัติความไม่รุนแรง
ได้ ได้แก่ ลัทธิถือเพศ (Sexism) ลัทธิเชื้อชาติ (Racism) ลัทธิจักรวรรดินิยม (Imperialism) ลัทธิ
ทหาร (Militarism) ลัทธิวัตถุนิยม (Materialism) ลัทธิคัมภีร์ (Dogmatism) และลัทธิอวดตัว
(Egotism) (อนุช อาภาภิรม, 2543: 15)

2.1.7 ความรุนแรงในแง่อาชญาวิทยา

อาชญาวิทยา (Criminology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเหตุและผลของพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนใน
ลักษณะของการกระทำความผิดของตัวบุคคล หรือสาเหตุของพฤติกรรมอาชญากร (สุดสงวน สุธี
สร, 2547: 1) ส่วน อาชญากรรม (Crime) หมายถึง การกระทำที่ผิดกฎหมาย ก่อให้เกิดความสูญ
เสียทั้งชีวิตและทรัพย์สิน ความรุนแรงจัดเป็นพฤติกรรมอาชญากรรมประเภทหนึ่ง คือ พฤติกรรม
อาชญากรที่กระทำต่อบุคคลด้วยความรุนแรง (Violent personal criminal behavior) เช่น การ
ประทุษร้ายต่อบุคคล การใช้อาวุธทำร้ายร่างกายบุคคลอื่น

ลาร์รี ซีเกล (Larry Siegel, 2000) นักอาชญาวิทยา ได้แบ่งประเภทของอาชญากรรมไว้ โดยจัดกลุ่มดังนี้ (สุดสงวน สุธีสร, 2547: 23-31) คือ

1. อาชญากรรมรุนแรง (Violent crimes) หรืออาชญากรรมระหว่างบุคคล (Interpersonal Crimes)
2. อาชญากรรมเกี่ยวกับทรัพย์สิน (Property Crimes)
3. อาชญากรรมคอปกขาว อาชญากรรมองค์กร และอาชญากรรมเศรษฐกิจ (White Collar Crimes, Organized Crimes and Economic Crimes)
4. อาชญากรรมที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม (Public Order Crimes) หรืออาชญากรรมที่ปราศจากเหยื่อ (Victimless Crimes)

ในที่นี้จะขอกล่าวถึง อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง คือ อาชญากรรมรุนแรง (Violent Crimes) เช่น การฆ่า การข่มขืน การประทุษร้ายร่างกาย การชิงทรัพย์ ฯลฯ อาชญากรรมที่เกิดจากความเกลียด (Hate Crime) หรือ อาชญากรรมที่เกิดจากความลำเอียง (Bias Crime) ก็ถือเป็นอาชญากรรมรุนแรงเช่นกัน ดังกรณีการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติ นอกจากนี้ อาชญากรรมรุนแรงยังกำหนดให้อาชญากรรมที่เป็นผลจากความขัดแย้งทางการเมือง หรือ ความรุนแรงทางการเมือง (Political Violence) อยู่ในประเภทนี้ด้วย เช่น การก่อการร้าย (Terrorism) (สุดสงวน สุธีสร, 2547: 23)

หากพิจารณาถึงอาชญากรรมแล้ว พฤติกรรมอันเป็นเหตุให้บุคคลอื่นต้องตกเป็นผู้เสียหาย จากการบาดเจ็บเล็กน้อยจนถึงแก่ชีวิต ล้วนมีรากฐานมาจากความรุนแรง ดังนั้น เราควรศึกษาว่า พฤติกรรมความรุนแรงของบุคคลเกิดขึ้นมาได้อย่างไร ซึ่งที่มาของความรุนแรง ได้แก่ ความไม่มีประสิทธิภาพของครอบครัว ค่านิยมทางวัฒนธรรมและค่านิยมท้องถิ่น การรวมตัวกันของกลุ่ม อิทธิพลหรือแก๊ง การใช้สารเสพติด การพกพาอาวุธ บุคลิกภาพส่วนบุคคล และสัญชาตญาณของมนุษย์ เป็นต้น (สุดสงวน สุธีสร, 2547: 24-25)

2.1.8 ความรุนแรงในแง่เทววิทยา

สงคราม ความรุนแรง และการวิวาทนั้น มีสาเหตุที่มองเห็นได้เฉพาะหน้าจากการหวงแหวน หรือการอารักขาสิ่งที่ได้มาหรือกรรมสิทธิ์เอกชน แต่คติทางพุทธศาสนาเชื่อว่า หากจะแก้ปัญหา

การวิวาทความรุนแรง จะต้องเอาชนะตัณหาหรือความอยากที่เกี่ยวข้องอยู่ในโลกให้ได้ ลำดับการเกิดขึ้นของการทะเลาะวิวาทหรือความรุนแรงและสงครามในหมู่มนุษย์ เป็นดังนี้ “เพราะอาศัยเวทนาจึงเกิดตัณหา เพราะอาศัยตัณหาจึงเกิดการแสวงหา เพราะอาศัยการแสวงหาจึงเกิดการได้มา เพราะอาศัยการได้มาจึงเกิดการปลงใจรัก เพราะอาศัยการปลงใจรักจึงเกิดฉันทะวาคะ (ความกำหนดด้วยอำนาจแห่งความเพิลิตเพลิน) เพราะอาศัยความกำหนดด้วยอำนาจแห่งความเพิลิตเพลินจึงเกิดความสยบมัวเมา เพราะอาศัยความสยบมัวเมาจึ่งเกิดความจับอกจับใจ เพราะอาศัยความจับอกจับใจจึงเกิดความตระหนี่ ไม่อยากแบ่ง ไม่ยอมแบ่ง เพราะอาศัยความตระหนี่จึงเกิดการหวงกัน คือ ความหึงหรือความหวง (หรือการอารักขา) เพราะอาศัยการอารักขาจึงได้เกิดการใช้อาวุธไม่มีคม เกิดการใช้อาวุธมีคม เกิดการโกลาหลวุ่นวาย เกิดการยื้อแย่ง เกิดการวิวาท เกิดการกล่าวว่ามีงูๆ เกิดถ้อยคำส่อเสียด เกิดถ้อยคำมุสาวาทอันมีมูลจากการอารักขานั้นๆ บาปอกุศลกรรมเป็นอเนกย่อมเกิดขึ้นได้ด้วยอาการอย่างนี้” (อนุช อาภาภิรม, 2543: 10 อ้างถึงใน พุทธทาส, ฆราวาสคืออะไร, 2534: 23-24)

หลักคำสอนของพุทธศาสนา มีศีล 5 ซึ่งเป็นข้อห้ามพื้นฐานสำหรับพุทธศาสนิกชน ในการระงับการกระทำความรุนแรง (สุดสงวน สุธีสร, 2547: 14) มีดังนี้

1. ห้ามไม่ให้ฆ่าสัตว์ เท่ากับเป็นการป้องกันการทำร้ายร่างกาย หรือฆ่ากันตาย
2. ห้ามลักทรัพย์ เท่ากับเป็นการห้ามใช้ความรุนแรงในการชิงและปล้น สิ่งที่ไม่ใช่ของตน
3. ห้ามประพฤติผิดในกาม เท่ากับเป็นการป้องกันการใช้ความรุนแรงทางเพศ เช่น ช่มชู้
4. ห้ามพูดปด เท่ากับเป็นการห้ามพูดโกหกหรือหลอกลวงผู้อื่น อันเป็นมูลเหตุในการก่อการทะเลาะวิวาท
5. ห้ามดื่มเครื่องดองของเมา เท่ากับเป็นการป้องกันสาเหตุของความรุนแรงทางอารมณ์

ในมุมมองของคริสต์ศาสนา ความรุนแรงมีความเกี่ยวข้องกับบาปส่วนบุคคล ซึ่งเป็นสิ่งที่ออกมาจากดวงใจ เป็นแก่นแท้ที่ลึกซึ้งของมนุษย์ เช่น จากคำกล่าวของพระเยซูคริสต์เจ้าที่ตรัสว่า “จากดวงใจมนุษย์ เป็นที่มาของความคิดชั่ว การเข่นฆ่า การล่วงประเวณี การผิดศีลธรรมทางเพศ การลักขโมย การเป็นพยานเท็จ การนิินหาว่าร้าย เป็นสิ่งที่ล้วนออกมาจากจิตใจ สิ่งเหล่านี้ทำให้มนุษย์เป็นมลทิน” (มธ. 15: 18-19) เพราะว่าแก่นแท้ของบาป คือ การเลือกที่มาจากเสรีภาพในการกำหนดตนเองและบาปส่วนบุคคลเป็นที่มาของบาปสังคม เช่น การเบียดเบียนคนกลุ่มน้อย สงครามที่ไม่ยุติธรรม หรือการทำแท้งซึ่งเป็นการทำลายชีวิตผู้บริสุทธิ์ (เชิดชัย เลิศจิตระเลขา, 2548:

249-250)

ประเภทของบาปที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง คือ บาปที่ทำให้ตาย (Mortal Sin) และ บาปเบา (Venial Sin) (เชดซีย์ เลิศจิตรเลขา, 2548: 251-252) บาปที่ทำให้ตาย คือ บาปที่ผู้ทำบาปมีความรู้ถึงความจริงของบาปในขณะที่กระทำ มีความตั้งใจและเต็มใจในการกระทำ ซึ่งเรียกร่องว่าเป็นการกระทำที่มาจากเสรีภาพขั้นพื้นฐานของตนเอง และผิดในข้อหนัก เช่น การฆ่าชีวิตผู้บริสุทธิ์หรือการผิดประเวณี ซึ่งเป็นบาปที่ผู้กระทำต้องรับผิดชอบอย่างเต็มที่ เพราะเป็นการกระทำที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดชีวิตของตนเองว่าจะเลือกมีความสัมพันธ์กับพระเจ้า หรือเลือกที่จะตัดความสัมพันธ์กับพระองค์ ส่วนบาปเบา เป็นบาปในเชิงเปรียบเทียบ คือ บาปหรือการตัดสินใจเลือกกระทำผิดทางศีลธรรม ที่ไม่ได้เป็นการกระทำที่ออกมาจากการเลือกขั้นพื้นฐานหรือเป็นบาปที่ออกมาจากแก่นแท้แห่งความเป็นมนุษย์โดยตรง ที่มนุษย์ตัดตัวเองออกจากความสัมพันธ์กับพระเจ้าอย่างสิ้นเชิง บาปเบา มักเป็นการกระทำผิดด้านศีลธรรมที่ขาดองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งของเงื่อนไข 3 ประการ เช่น ผู้กระทำอาจไม่รู้ไม่เข้าใจถึงความจริงในสิ่งที่ตนเองกำลังกระทำ ไม่มีเสรีภาพอย่างเต็มที่หรือเต็มใจกระทำ และเป็นการกระทำผิดในเรื่องเล็กน้อย เช่น การโกหก การนินทา เป็นต้น ตัวอย่างเช่น การทำแท้งซึ่งเป็นการกระทำที่มีความผิดหนัก อาจเป็นเพียงบาปเบาถ้าผู้ที่กระทำอยู่ในภาวะที่สับสน หรือไม่รู้ตัวว่าตนเองทำอะไรลงไป ถูกบังคับจากผู้อื่นไม่ว่าเป็นการบังคับทางตรงหรือทางอ้อม เป็นต้น

บาปเจ็ดประการ (Seven Deadly Sins) เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกในอดีตกาล ประกอบด้วย ความมโหฬาร (Pride) ความโลภ (Covetousness) ตัณหา (Lust) โทสะ (Anger) ความตะกละ (Gluttony) ความริษยา (Envy) และความเกียจคร้าน (Sloth) ตรงกันข้ามกับคุณธรรมเจ็ดประการ (Seven Virtues) ได้แก่ ความศรัทธา (Faith) ความหวัง (Hope) ความเมตตา (Charity) การรู้จักประมาณ (Temperance) ความสุชุม (Prudence) ความเข้มแข็ง (Fortitude) และความยุติธรรม (Justice) (จอร์จ เฟอ์กูสัน แปลโดย กุลวดี มกราภิรมย์, 2549: 216)

นอกจากนี้ ในพระสมณสาสน์เกี่ยวกับการอภิบาลในโลกปัจจุบัน (Gaudium et Spes) ข้อที่ 27 ได้ให้รายชื่อการกระทำที่ชั่วในตัวเอง (Intrinsic Evil) ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่ว่าผู้กระทำจะมีเจตนาดีหรือไม่ และไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใดก็ตาม การกระทำดังกล่าวผิดเสมอไปโดยไม่มี

ช้อยกเว้น ไว้ดังนี้ “การกระทำที่เป็นปฏิปักษ์ต่อชีวิต เช่น การฆ่าคนทุกชนิด การทำลายเผ่าพันธุ์มนุษย์ การทำแท้ง การฆ่าเพราะความสงสาร การจงใจฆ่าตัวตาย; การกระทำที่ละเมิดต่อบุรณภาพของความเป็นบุคคล เช่น การทำให้พิการ การทรมานทางร่างกายและจิตใจ การบีบบังคับจิตใจ; สิ่งต่างๆที่ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นบุคคล (The Human Dignity) เช่น สภาพความเป็นอยู่ที่ไม่สมควรกับความเป็นมนุษย์ การขังคุกตามอำเภอใจ การเนรเทศ การจับเป็นทาส การเป็นโสเภณี การซื้อขายเด็กและสตรี ตลอดจนการใช้แรงงานมนุษย์ดูจเครื่องมือเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ โดยไม่คำนึงถึงความเป็นบุคคลที่เป็นผู้ที่มีเสรีภาพและความรับผิดชอบ” (เชิดชัย เลิศจิตรเลขา, 2548: 256-257)

ส่วนในจริยศาสตร์อิสลาม (The Collector of Felicities) ได้อธิบายไว้ว่า “ความรุนแรง คือ การใช้พลังแห่งความโมโหโกรธาและการทำลายล้าง ไม่ว่าจะคำพูดหรือการกระทำ และเป็นผลมาจากโทสะ สิ่งที่ตรงกันข้าม คือ คุณธรรมของความนุ่มนวล อันเป็นผลมาจากความสุภาพเรียบร้อย” (มุฮัมมัด มะฮ์ดี อิบนิ อิบิซรั อัน นะรอกี, 2547: 71)

2.1.9 ความรุนแรงในสื่อมวลชน

อ็อตโต ลาร์เซ็น (Otto N. Larsen) นักสังคมวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยวอชิงตัน ผู้เชี่ยวชาญเรื่องสื่อและความรุนแรง ได้กล่าวถึงความหมายของความรุนแรงไว้ในหนังสือ Violence and the Media (Larsen, 1968) โดยมีลักษณะ 3 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะทางจิตวิทยา หมายถึง การระบายโดยการแสดงออกถึงอำนาจ หรือการบังคับแสดงถึงความไร้เหตุผล และรูปแบบของการฆาตกรรม
2. ลักษณะทางศีลธรรม หมายถึง การล่องละเมิดทรัพย์สินและเสรีภาพของบุคคลอื่น
3. ลักษณะทางการเมือง หมายถึง การบังคับ การขูดขอยอำนาจ หรือการใช้อำนาจในทางที่ผิดไปสู่จุดจบที่ต้องห้าม

ในปัจจุบัน สื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรงมักจะไม่ได้แสดงให้เห็นถึงผลที่ตามมาของความรุนแรง และนั่นจะทำให้ผู้ชมเรียนรู้ไปเองว่า หากมีการต่อย้ำพฤติกรรมความรุนแรง ย่อมหมายความว่าพฤติกรรมนั้นไม่ค่อยจะมีความรุนแรงเท่าไรนัก แต่จากการศึกษาวิจัยผลกระทบของสื่อโดยจอร์จ เกร์ปเนอร์ (George Gerbner) พบว่าความรุนแรงในสื่อ นั้น ได้กลายมาเป็นดาบสองคมที่ส่งผล

กระทบต่อผู้ชมสามารถนำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงได้ เริ่มมีการตั้งข้อสังเกตว่า ความรุนแรงในจอมีความเชื่อมโยงกันกับความรุนแรงนอกจอ การที่บุคคลเสพความรุนแรงจากสื่อจะส่งผลให้เกิดผลกระทบได้หลายประการ ทั้งทางด้านทัศนคติและพฤติกรรม (Gerbner and Signorielli, 1988) ดังต่อไปนี้

1. ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและต่อต้านสังคมมากขึ้น อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้และการเลียนแบบ (Learning and Imitation)
2. ก่อให้เกิดความกลัว (Fearfulness) ที่จะกลายเป็นเหยื่อของความรุนแรงมากขึ้น หรือหวาดกลัวโลก (Mean World Syndrome) แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ได้รับชมความรุนแรงจากสื่อมาก ๆ นั้นจะเกิดการรับรู้ (Perception) ว่าในสังคมแห่งความเป็นจริง มีลักษณะเหมือนกันกับสังคมที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอออกมา
3. ก่อให้เกิดความชาชิน (Desensitization) การเสพสื่อที่มีความรุนแรงเป็นระยะเวลานานสามารถทำให้เกิดความชาชินต่อความรุนแรงได้ ทั้งในชีวิตจริง หรือต่อเหยื่อของความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่อหน้า ซึ่งมีผลทำให้เกิดความกระด้างต่อความรุนแรงทั้งหลายที่เกิดขึ้น และลดท่าทีของพฤติกรรมการยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือเหยื่อผู้เคราะห์ร้าย เมื่อเกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้น
4. ก่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย (Catharsis) หรือพึงพอใจในความรุนแรงที่มีอยู่ในสื่อและในชีวิตจริง

เกิร์บเนอร์ได้ใช้สื่อโทรทัศน์เป็นเครื่องมือในการวิจัยเรื่อง “สื่อกับความรุนแรง” โดยเขาเป็นนักทฤษฎีผู้บุกเบิก “ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory)” ซึ่งมีแนวความคิดว่า สำหรับผู้ที่ดูโทรทัศน์เป็นเวลานานในแต่ละวัน (เรียกว่า heavy user) โทรทัศน์จะสร้างโลกที่โหดร้ายและน่ากลัวขึ้นมาสำหรับเขา ความรุนแรงในโทรทัศน์จะค่อยๆ ซึมผ่านเข้าไปในจิตใจของเขา และปลูกฝังจิตใจที่หวาดกลัวสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมทั้งบ่มเพาะความไม่ไว้วางใจคนรอบข้างให้เกิดขึ้นในใจ แม้ว่าในโลกแห่งความเป็นจริง เขาแทบจะไม่ได้เจอกับความรุนแรงน่ากลัวดังกล่าวด้วยตัวเองเลย (กาญจนา แก้วเทพ, 2549: 233-234) จากการเก็บข้อมูลภาพในโทรทัศน์ถึง 20 ปีติดต่อกัน เกิร์บเนอร์พบว่า ภาพที่ผู้ชมจะได้ชมในจอโทรทัศน์ ก็คือ “ความรุนแรง” ซึ่งเขาให้คำนิยามว่า “เป็นการใช้กำลังทางกายภาพ ไม่ว่าจะใช้อาวุธหรือไม่ก็ตาม เพื่อทำให้คนอื่นบาดเจ็บ/ถูกฆ่าหรือกลายเป็นผู้พิการ” (Gerbner and Signorielli, 1988: 11)

2.1.10 ความรุนแรงในภาพยนตร์

ความรุนแรงในภาพยนตร์มีหลายรูปแบบ ทั้งในแง่วิธีการนำเสนอผ่านเนื้อเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา การแสดง ลักษณะทางด้านภาพและเสียง ฯลฯ ซึ่งในการสื่อความหมายความรุนแรงที่ปรากฏนั้น อาจไม่ได้ตั้งใจให้เกิดความรุนแรงในแง่ของพฤติกรรมการเล่นแบบ แต่ตั้งใจที่จะสร้างแรงจูงใจด้วยอารมณ์และเหตุผลบางอย่างที่เอื้อต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ความรุนแรงที่เราพบเห็นได้ในภาพยนตร์ ตัวละครมักจะมีบทบาทในการนำเสนอความรุนแรงนั้นๆ อาทิเช่น การทะเลาะเบาะแว้ง การทำร้ายร่างกาย การฆาตกรรมผู้อื่นและการฆ่าตัวตาย รวมไปถึง อุบัติเหตุ และภัยพิบัติที่ก่อให้เกิดความเสียหายในชีวิตและทรัพย์สินของตัวละคร เป็นต้น โดยมีการใช้ภาษาภาพยนตร์ ซึ่งก็คือ ลักษณะทางด้านภาพและเสียง เป็นเครื่องมือในการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นการใช้มุมกล้องหรือขนาดภาพต่างๆ การตัดต่อแบบสโลว์โมชั่น (Slow Motion) และการใช้ Special Effects ให้เกิดความสมจริง

มีการจำแนกถึงการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ (Barker and Petley, 2006: 70) ออกเป็นรูปแบบต่างๆ ดังนี้

1. ความรุนแรงในลักษณะหยอกเล่น (Playful Violence) คือ การแสดงความรุนแรงอย่างชัดเจนแต่เห็นได้ชัดว่าไม่ใช่เรื่องจริง เป็นความรุนแรงที่มีการจัดฉาก มีลักษณะเป็นไปเพื่อความบันเทิงและไม่ได้ทำร้ายความรู้สึกของผู้ชม

2. ความรุนแรงในลักษณะบรรยายให้เห็นภาพ (Depicted Violence) คือ การแสดงความรุนแรงที่มีลักษณะสมจริง มีความพยายามในการบรรยายภาพความรุนแรง รวบรวมว่าเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริง มักจะใช้เทคนิคการถ่ายภาพใกล้ (Close-up) เพื่อเน้นให้เห็นถึงความเสียหาย และมีการใช้เทคนิคทางด้านภาพ ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความโหดร้ายน่ากลัวของความรุนแรงนั้นๆ

3. ความรุนแรงในลักษณะที่สมจริง น่าเชื่อถือ (Authentic Violence) คือการแสดงความรุนแรงที่มีจัดฉากอยู่ในโลกที่ผู้ชมคุ้นเคย เช่น ความรุนแรงภายในครอบครัว (Domestic Violence) หรือ ความรุนแรงในผับหรือห้างสรรพสินค้า ความรุนแรงในลักษณะนี้ใกล้ตัวผู้ชมมากที่สุด การจะทำให้ผู้ชมรู้สึกสะเทือนใจต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ประเภทนี้มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับความรุนแรงในฉากต่างๆ

ทั้งนี้ การรับรู้ความรุนแรงของผู้ชม ยังขึ้นอยู่กับความเป็นธรรมชาติ คุณภาพและเทคนิควิธีการที่ใช้ในการนำเสนอภาพความรุนแรงนั้นๆ อีกด้วย

ในส่วนของการพัฒนาการของความรุนแรงในภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ยุคแรกๆ ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ทั้งผู้สร้างและผู้ชมภาพยนตร์ล้วนแสดงให้เห็นถึงความหลงใหลและอำนาจดึงดูดใจของภาพความรุนแรงบนจอภาพยนตร์ ความรุนแรงมีความสำคัญกับพัฒนาการทางด้านเทคนิคและสไตล์ของภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่มที่ฉายด้วยเครื่อง Kinetoscope เรื่อง *The Execution of Mary Queen of Scots (1895)* มีการใช้ศักยภาพทางด้าน Special Effects ด้วยเทคนิค Stop Motion เพื่อแสดงภาพการตัดพระเศียรของพระนางแมรี โดยใช้เทคนิคการหยุดกลิ้ง และนำหุ่นจำลองตัวละครมาเข้าฉากการประหารนี้แทน ฉากดังกล่าวสร้างความหวาดเสียวให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก เพราะผู้ชมเชื่อว่าหุ่นจำลองนั้น คือ ผู้แสดงจริงๆ (Musser, 1990: 86-87) มีผู้ให้คำจำกัดความถึงศักยภาพดังกล่าวว่าเป็น “สุนทรีย์ภาพแห่งความประหลาดใจ” (aesthetic of astonishment) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความพึงพอใจที่รู้สึกได้ของ “ความตื่นเต้นและการตกใจสุดขีดของผู้ชม” ภาพยนตร์จึงถูกนิยามว่าเป็น “Cinema of attractions” (Gunning, 1994: 120)

ในปี ค.ศ. 1903 ภาพยนตร์เรื่องเล่าเรื่องแรก ที่เป็นที่รู้จักในฐานะภาพยนตร์ที่เขย่าขวัญผู้ชมด้วยการนำเสนอภาพความรุนแรงที่ถูกสมมติขึ้น คือ ภาพยนตร์ที่ผสมผสานแนวบุกเบิกตะวันตกและอาชญากรรม เรื่อง *The Great Train Robbery (1903)* ของ Edwin Porter สามารถเรียกความสนใจของผู้ชมด้วยการจำลองภาพการปล้นรถไฟ ที่ถูกบอกเล่าผ่านทางหน้าต่างสีฟิล์มที่อยู่ทุกวันให้ผู้ชมได้เห็น (Jacobs, 1939: 42) ภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยฉากการไล่ล่าและฉากยิงกันดุเดือดระหว่างชาวเมืองและโจรปล้นรถไฟความรุนแรงบนจอของ *The Great Train Robbery (1903)* กระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมชนิดที่ลืมไม่ลงเลยทีเดียว ส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้มหาศาล (Carter, 2003: 43) ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *The Birth of the Nation (1915)* ของ D.W. Griffith นั้นถูกวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่องของการใช้ความรุนแรงและการเหยียดสีผิวต่อคนผิวดำ เช่น การนำเสนอภาพองค์การลับของชนผิวขาวที่มุ่งต่อต้านผู้ที่มีเชื้อชาติแตกต่าง ที่เรียกว่า Ku Klux Klan และการนำเสนอภาพทาสผิวดำชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ว่าเป็นฆาตกรฆ่าข่มขืนหญิงสาวผิวขาว ซึ่งเป็นการสันคลอนสังคมของผู้มีอารยธรรม ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกแบนในสหรัฐอเมริกา 5 มลรัฐ และเมืองอีก 19 แห่ง โดย National Association of the Advancement of Colored People (NAACP) (Carter, 2003: 45)

ยุคภาพยนตร์เสียง (Sound Film) ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในวงการภาพยนตร์

ช่วยให้การนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์เป็นไปอย่างสมจริงมากขึ้น เสียงสามารถบ่งชี้สิ่งที่ปรากฏขึ้นในจอ ไม่ว่าจะเป็น ความกลัว ความเจ็บปวด การบาดเจ็บ และความตาย ฯลฯ เสียงจึงถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์ทุกประเภท ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ มีการใช้เสียงกรี๊ดร้องของตัวละครและเสียงอื่นๆ เพื่อบอกเป็นนัยถึงการมาของภูตผีปีศาจ เช่น เสียงเอี้ยดอืดอาดของประตู เป็นต้น แทบจะเรียกได้ว่า ต้นทศวรรษ 30 ภาพยนตร์สยองขวัญกลายเป็นปรากฏการณ์ของภาพยนตร์อเมริกันเลยทีเดียว (Berenstein, 1996: 2) สำหรับผู้ชมแล้ว ภาพยนตร์สัตว์ประหลาดอาทิเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Dracula (1931)* *Frankenstein (1931)* *The Mummy (1932)* และ *King Kong (1933)* ช่วยในการบำบัดจิตใจของผู้ชม ให้ผู้ชมได้ปลดปล่อยอารมณ์ไปตามจินตนาการของโลกแห่งความฝันที่ภาพยนตร์สร้างขึ้น หลีกหนีไปจากโลกแห่งความจริง ซึ่งในขณะนั้นเป็นยุคเศรษฐกิจตกต่ำที่สุดของประเทศสหรัฐอเมริกา

ในช่วงประมาณทศวรรษ 1930 ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์เริ่มเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นชาย มีการนำเสนอความรุนแรงทั้งทางภาพและเสียงอย่างสมจริง ภาพยนตร์จึงเริ่มถูกตำหนิในฐานะที่เป็นตัวอย่างในการใช้ความรุนแรง และการนำเสนอวิธีการก่ออาชญากรรมแก่เยาวชน การตระหนักถึงผลของการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ดังกล่าวนำไปสู่ “การจัดการกับความรุนแรงในรูปแบบของการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ (Censorship)” (กฤษดา เกิดดี, 2548) ริชาร์ด แรนดอลล์ (Richard Randall) นักวิชาการที่ศึกษาการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้ตั้งข้อสังเกตในหนังสือ *Censorship of Movies* ไว้ว่า “ภาพยนตร์เป็นสื่อทางการสื่อสารชนิดแรก ที่ปราศจากรากฐานทั้งกลุ่มชนชั้นนำและจากกลุ่มชาวบ้าน ไม่มีประวัติศาสตร์ ปราศจากรากหรือประเพณีดั้งเดิม เป็นสื่อสาธารณะ ไม่สามารถพับเก็บกลับไปดูที่บ้านเป็นการส่วนตัว การดูเป็นกิจกรรมสาธารณะ และในทางเศรษฐศาสตร์ ภาพยนตร์มีชีวิตอยู่ได้ก็ด้วยจากเงินที่คนดูจ่าย และที่เหนือสิ่งอื่นใด ภาพยนตร์นั้นเป็นที่นิยม” ตามความเห็นของแรนดอลล์ ความนิยมต่อภาพยนตร์ทำให้มันตกเป็นเป้าหมายของการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีอาจหลีกเลี่ยงไม่ได้ด้วยลักษณะเด่นของภาพยนตร์ในแง่ต่างๆ ทำให้ผู้ที่เคร่งศาสนาและศีลธรรม รวมทั้งนักการเมืองต่างก็เชื่อมาตลอดว่า ภาพยนตร์มีอิทธิพลอันส่งผลให้คนดูเปลี่ยนความคิด ความเชื่อ ทั้งทางการเมืองและศีลธรรม ซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานที่นำไปสู่การตรวจพิจารณาภาพยนตร์

โคลด ชาโบรล (Jean Claude Chabrol) ผู้กำกับภาพยนตร์ที่เคยเป็นคลื่นลูกใหม่ลูกหนึ่งของฝรั่งเศสที่ก่อตัวตอนปลายทศวรรษ 50 ต่อต้นทศวรรษ 60 กล่าวถึงสื่อภาพยนตร์โดยเน้นที่

ประเด็นความรุนแรง “แน่นอนทุกคนกังวลเรื่องความรุนแรง แต่สิ่งที่ไม่มีความชัดเจนคือว่า ความรุนแรงในหนัง สามารถเผยให้เห็นมุมมืดและการตรวจสอบต่อด้านหนึ่งของชีวิตที่แอบซ่อนอยู่ – สงคราม การทรมานโดยทหารหรือตำรวจ พวกอันธพาล พฤติกรรมแบบอาชญากรของวัยรุ่นที่ไม่มีทั้งเงินและความหวัง บางโอกาส หนังสามารถชี้ทางสว่างให้ผู้คนได้...ความรุนแรงในหนังช่วยทำให้เกิดความรุนแรงมั้ย? ผมไม่เชื่อว่ามันเป็นเช่นนั้น นับตั้งแต่สมัยอริสโตเติลแล้ว เป็นที่ทราบกันทั่วไปว่า คนเราดูความบันเทิงเพื่อชำระจิตใจ และทำให้กลับบ้านด้วยความสงบมากกว่าเดิม พวกเขาได้รับการปลดปล่อยไม่ใช่ถูกทำให้ชั่วร้าย” (กฤษดา เกิดดี, 2548: 83)

ในยุคแรกๆการนำเสนอความรุนแรงยังมีน้อย แม้แต่ในตอนท้ายทศวรรษ 1950 ความรุนแรงอาจจะมีแต่ไม่ถูกนำเสนอให้เห็นบนจอ การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญมีขึ้นตอนปลายทศวรรษ 1960 โดยเฉพาะเมื่อภาพยนตร์เรื่อง *The Wild Bunch* (1969) ของ แซม เพ็คกินพาร์ (Sam Peckinpah) เข้าฉาย (กฤษดา เกิดดี, 2548: 70) ซึ่งภาพยนตร์ของเขานำเสนอความรุนแรงด้วยการสร้างสรรคภาพสไตล์ใหม่ในบริบทที่เหมือนจริง “newly graphic and realist context for violence” (Jacobs, 2000: 10)

ภาพยนตร์เรื่อง *Psycho* (1960) ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาจินตนาการถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ ฉากอาบน้ำอันโด่งดังที่นอร์แมน เบตส์ (Norman Bates) ใช้มีดแทงแมเรียน ครอน (Marion Crane) จนถึงแก่ความตาย ถูกอธิบายไว้ว่าเป็น “เหตุการณ์ที่น่ากลัวที่สุดที่น่าจะเป็นไปได้ในภาพยนตร์บันเทิงคดี” ความรุนแรงในฉากนี้เกิดจากการตัดต่อภาพข้อตื้นๆของอวัยวะส่วนต่างๆของตัวละคร สลับกับการจ้วงแทงมีดของฆาตกร สร้างความรู้สึกว่าเป็นการฆ่าที่โหดเหี้ยมรุนแรง ทั้งที่ความเป็นจริงแล้ว ไม่มีภาพใดที่เป็นภาพการแทงมีดลงบนร่างของแมเรียนโดยตรง (Carter, 2003: 52-55)

ปลายทศวรรษ 60 เข้าสู่ทศวรรษ 70 มีผู้กำกับภาพยนตร์จำนวนมากนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ของเขา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Night of the Living Dead* (1971) ของ จอร์จ โรเมโร, *A Clockwork Orange* (1971) ของ สแตนลีย์ คิวบริค, *Dirty Harry* (1971) ของ ดอน ซีเกล และ *The Godfather* (1971) ของ ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา ฯลฯ ภาพความรุนแรงอันตื่นตาตื่นใจเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในท้องตลาดขณะนั้น เริ่มมีการตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์นำเสนอบทบาทเพศชายเป็นผู้มีอำนาจและเป็นผู้ใช้ความรุนแรง ส่วนเพศหญิงเป็นเพศ

ที่อ่อนแอและเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ต่อความรุนแรง ตลอดจนมีการเชื่อมโยงความรุนแรงในภาพยนตร์ กับทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theory) และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory) ในเวลาต่อมา ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ของผู้กำกับชื่อดังอย่าง มาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese) ที่นำเสนอความรุนแรงควบคู่กับภาพความเป็นชาย ไปจนถึงภาพยนตร์แอ็คชั่นของอาร์โนลด์ ชวาร์เซเน็กเกอร์ (Arnold Schwarzenegger) และซิลเวสเตอร์ สตอลโลน (Sylvester Stallone) ที่นำเสนอความรุนแรงด้วยภาพการต่อสู้ทำลายล้างด้วยความเข้มแข็งของเพศชาย เป็นต้น (Carter, 2003: 55-63)

จากทศวรรษ 1980 จนถึงปัจจุบัน ความรุนแรงก็ยังคงเป็นที่นิยมนำเสนอในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่นำเสนอความรุนแรง ยังคงเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมเสมอมา เดวิด โครเนนเบิร์ก (David Cronenberg) ถูกวิจารณ์อย่างรุนแรงเกี่ยวกับฉากเช็ทอันวิปริตใน ภาพยนตร์ของเขาเรื่อง *Crash* (1996) ส่วนควอนติน ทาร์นตีโน (Quentin Tarantino) ก็เป็นผู้กำกับอีกคนหนึ่งที่ถูกวิจารณ์ว่านำเสนอภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและแสดงออกอย่างรุนแรง เช่น ฉากทรมานและเขื่อนไอบูห์ดำราวจ ในภาพยนตร์เรื่อง *Reservoir Dogs* (1992) (กฤษดา เกิดดี, 2548: 79-81)

โดยสรุปแล้ว ความรุนแรงในภาพยนตร์ ไม่เพียงแต่จะนำเสนอเพื่อความบันเทิงของผู้ชมเพียงเท่านั้น ความรุนแรงในภาพยนตร์ยังถูกเชื่อมโยงเข้ากับสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ฯลฯ ในแต่ละยุคสมัย เมื่อใดก็ตามที่มีการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ ย่อมจะมีการถกเถียงกันถึงผลกระทบที่มีต่อผู้ชมเสมอ ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยนำเสนอมาข้างต้นนี้ จะเป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจถึงการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน ได้เป็นอย่างดี

2.2 แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) กล่าวไว้ว่า “ศิลปะเป็นกิจกรรมของมนุษย์ อันประกอบด้วยคนคนหนึ่งได้ส่งผ่านอารมณ์ความรู้สึกของเขาไปยังคนอื่น ๆ จนอารมณ์ความรู้สึกนั้นไปกระทบจิตใจคนอื่น ๆ และทำให้คนอื่น ๆ เกิดอารมณ์ความรู้สึกเช่นเดียวกันกับเขา” (Leo Tolstoy,

1904: 50)

งานศิลปะนั้น จำเป็นต้องมีคุณสมบัติ (ลีโอ ตอลสตอย แปลโดย สิทธิชัย แสงกระจ่าง, 2551: 89) ดังนี้

1. ความคิดใหม่ ตัวเนื้อหาของงานชิ้นนั้น ต้องสำคัญต่อมนุษย์
2. เนื้อหา ต้องแสดงออกมาอย่างชัดเจนจนผู้คนสามารถเข้าใจได้
3. สิ่งกระตุ้นให้ผู้ประพันธ์ลงมือทำงานของเขา ต้องเป็นความต้องการภายใน ไม่ใช่จากแรงจูงใจภายนอก

ศิลปะและสุนทรียศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่ต้องศึกษาควบคู่กัน เพลโต (Plato) มีแนวความคิดว่า ศิลปะคือการเลียนแบบ (Representation) (Stephen Davies, 2005: 228) ความงามที่แท้จริงนั้นอยู่ในโลกมโนคติ เขาถือว่าทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีแบบของมันอยู่แล้ว ศิลปะต้องเลียนแบบได้เหมือนของจริงต้นฉบับ ต้องแสดงถึงความดีงาม ก่อให้เกิดความพึงพอใจ ดึงดูดใจและสร้างความรื่นรมย์ (Christopher Janaway, 2005: 3-14)

ในหนังสือ Poetics ของ อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญาชาวกรีกให้หลักสำคัญไว้ว่า ศิลปะทุกชนิด คือ การลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Imitation) โดยผ่านสื่อและวัตถุต่างๆ รวมทั้งกิริยาท่าทาง เช่น การเล่าเรื่องราวของมนุษย์ ธรรมชาติ และเหตุการณ์ผ่านทางบทประพันธ์ กวี งานปั้น ภาพเขียน การละคร และดนตรี เป็นต้น ศิลปะลอกเลียนแบบธรรมชาติ ในขณะเดียวกันก็สามารถทำให้เกิดความรู้สึกสง่างามสูงส่งในเชิงสุนทรียภาพได้อีกด้วย (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 17-18)

2.2.1 สุนทรียศาสตร์และสุนทรียภาพ

คำว่าสุนทรียศาสตร์ หรือ Aesthetics มาจากคำว่า Aisthesis ในภาษากรีก หมายถึง ความรู้สึกสัมผัส ผัสสะ ญาณ ประสาทสัมผัส (Perception / Sensation) เป็นสาขาวิชาที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 18 ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับความงดงาม ความสง่างาม ความสูงส่ง และน่าเลื่อมใสของงานศิลปะ ตลอดจนลักษณะเด่นเฉพาะ รวมไปถึงความพึงพอใจ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 17 อ้างถึงใน Stam, 2000)

ในช่วงแรก สุนทรียศาสตร์ยังมิได้มีการใช้เจาะจงถึงการรับรู้ผลงานศิลปะและความงาม แต่ใช้บรรยายการรับรู้ทุกรูปแบบที่มาจากประสาทสัมผัส และใช้ในการแบ่งแยกระหว่างการรับรู้ประสาทสัมผัสกับความเข้าใจทางสติปัญญาจากสิ่งต่างๆ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1735 อเล็กซานเดอร์ กอทลีบ เบาม์การ์เทิน (Alexander Gottlieb Baumgarten) ใช้คำว่า “Aesthetic” เป็นครั้งแรก ในหนังสือของเขาชื่อ “Reflections on poetry” เพื่อบ่งถึงทั้งความรู้ที่ได้จากประสาทสัมผัสและศาสตร์แห่งความงาม (Sensuous Knowledge and Science of Beauty) และยืนยันว่าความรู้ทางสุนทรียภาพเป็นผลที่เกิดมาจากส่วนประกอบทั้งสองประการนี้

อารี สุทธิพันธุ์ นักวิชาการศิลปะ ได้อธิบายถึงสุนทรียศาสตร์ (อารี สุทธิพันธุ์, 2533: 239) ไว้ว่าเป็น

1. วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งทำให้มนุษย์เกิดความเบิกบานยินดี อิ่มเอิบใจ โดยไม่หวังผลตอบแทนเป็นคุณค่า
2. วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นทุกแขนง เพื่อนำข้อมูลมาจัดลำดับเสนอแนะ ให้ผู้อื่นเห็นคุณค่า ชำบซึ่งในสิ่งที่แอบแฝงซ่อนเร้น เพื่อสร้างความนิยมชมชื่นร่วมกันตามลักษณะรูปแบบของผลงานนั้นๆ

ตามความหมายทั้งสองประการนี้ อาจสรุปได้ว่า สุนทรียศาสตร์ คือ วิชาที่เกี่ยวกับการรับรู้หรือศาสตร์แห่งการรับรู้ของมนุษย์นั่นเอง (Science of Perception)

วิธีค้นหาความหมายของความงามของนักสุนทรียศาสตร์ มี 2 วิธี คือ ประการแรก นักสุนทรียศาสตร์อาจจะพยายามค้นหาคุณสมบัติของวัตถุที่เรียกกันว่ามี ความงามก่อน แล้วก็ทำการวิเคราะห์ว่า ความงามนั้นมีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติอื่นๆของวัตถุอย่างไรหรือไม่ สรุปได้ว่าสาระสำคัญของสุนทรียศาสตร์ ก็คือ ความคิดเรื่องความงาม (Concept of beauty) ซึ่งตำแหน่งของความงาม เป็นประเด็นที่ถกเถียงกันอย่างมาก ความงามนั้นไม่ว่าจะเป็นจิตวิสัยหรือวัตถุวิสัย ก็ยังคงเป็นเรื่องที่นักสุนทรียศาสตร์ทั้งหลายมีความเห็นไม่ตรงกันอยู่นั่นเอง ทฤษฎีเกี่ยวกับความงาม ได้แก่ ความงามเป็นคุณสมบัติของวัตถุ (Beauty as the Quality of an Object) ความงามคือความรู้สึกเพลิดเพลิน (Beauty as the Feeling of Pleasure) ความงามคือความสัมพันธ์ (Beauty as Relation) ความงามเป็นอุบัติการณ์ใหม่ (Beauty as Emergent) เป็นต้น (ศรีนิวาสน์, 2545)

สุนทรียภาพ (Aesthetic) คือ ความรู้สึกถึงคุณค่าของสิ่งซึ่งงดงามทั้งธรรมชาติและศิลปะ เป็นอารมณ์ที่ดีงาม สง่างาม และปิติ เกิดขึ้นภายในจิตของคน เมื่อสุนทรียภาพที่เกิดจาก ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงคนดูได้ง่าย จึงสามารถสร้างโลก (จิต) ของคนดูให้มีอารมณ์เชื้อคล้อย ตาม ให้ความระรื่นให้ ดีใจ เสียใจ ตื่นเต้น ไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ เกิดความประทับใจขึ้น จึงมีผลต่อคนดู หากทำให้คนดูนั้นรับเนื้อหาข่าวสารซ้ำๆ ต่อเนื่องและสม่ำเสมอ จะเกิดการเรียนรู้ หรือการอบรมบ่มเพาะปลูกฝังขึ้น (Media Cultivation Effect) จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อ และความจริงขึ้นในจิตใจของคนดู เรียกว่า มายาคติ (Myth) (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 267)

สุนทรียภาพหรือความงามที่สามารถรับรู้ได้ในจิตกรรมที่ถือว่ามีคุณค่านั้น โดยทั่วไปมีอยู่ หลายประเด็น ไม่ว่าจะเป็น เรื่องราว รูปทรงและแสงสี แฉะยืดหยุ่นและแฉะยืดเหนียว บริเวณว่าง และเวลา รวมทั้งความแปลกใหม่ ความหนาแน่น ขนาดและความเหมาะสม ซึ่งทุกประเด็นข้างต้น นี้ คือ แนวทางหรือเครื่องมือที่คอยเตือนให้ศิลปินผู้สร้าง และผู้ชมตระหนักในเรื่องของการรับรู้ ดังกล่าว เพราะสุนทรียศาสตร์นั้นคือศาสตร์ของการรับรู้ตามที่ตกลงกัน (อารี สุทธิพันธุ์, 2533: 242-248)

2.2.2 สุนทรียศาสตร์กับภาพยนตร์

การที่เหล่าศิลปินและนักสุนทรียศาสตร์เข้าใจจุดมุ่งหมายของศิลปะไม่เหมือนกัน ด้วย ทักษะที่แตกต่างกันได้ก่อให้เกิดเป็นทฤษฎีทางศิลปะขึ้นหลายทฤษฎี ไม่ว่าจะเป็น ทฤษฎีการลอก เลียนแบบ (Theory of Imitation) ที่เชื่อว่าแก่นสารของศิลปะคือการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form) ที่เชื่อว่าแก่นสารของศิลปะคือรูปทรงหรือองค์ประกอบต่างๆที่ รวมกันขึ้นมาเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง และทฤษฎีการแสดงออกซึ่งอารมณ์ (Theory of Expression) ที่เชื่อว่าแก่นสารของศิลปะคือการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์เหล่านี้ ถูกเชื่อมโยงมาสู่การศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ เพราะถือว่าภาพยนตร์ก็เป็นศิลปะแขนงหนึ่งเช่นกัน

ภาพยนตร์จัดเป็น โสตทัศนศิลป์ (Audio Visual Arts) คือ เป็นศิลปะที่รับสัมผัสด้วยการ ฟังและการเห็นพร้อมกัน ซึ่งเป็นการผสมกันของวรรณกรรม ดนตรี และทัศนศิลป์ (ชลูด นิมสมอ, 2542: 4) การมองภาพยนตร์ในฐานะนักสุนทรียศาสตร์นั้น หาได้มุ่งเน้นประเด็นที่ว่าภาพยนตร์

นั้นๆดีหรือเลว ซึ่งเป็นมุมมองของนักวิจารณ์ แต่จะมองหามาตรฐานที่ช่วยให้พบความงามในงานดังกล่าวเป็นสำคัญ เพราะนักสุนทรียศาสตร์เป็นผู้ค้นหาและทำความเข้าใจความงาม แต่ไม่ใช่ผู้ตัดสิน นอกจากนี้ยังไม่มีกฎเกณฑ์วิเคราะห์ที่ตายตัว หากสายตาผู้มองมีความแหลมคมก็ย่อมเห็นความงามในรูปแบบใหม่ๆ ได้ทั้งนั้น

ภาพยนตร์มีองค์ประกอบของความเป็นศิลปะ วิทยาศาสตร์และสื่อสารมวลชน อยู่ร่วมกัน ในรูปของสื่อบันเทิงที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ และสามารถสร้างมิติของความเป็นจริงขึ้นอีกแห่งหนึ่งในจิตใจของคนดู ซึ่งภาพที่เกิดขึ้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับจิต (mental process) เรามองเห็นภาพได้แต่เราจับต้องไม่ได้ ซึ่งในทฤษฎี Retention of Visual Stimulus ของ Hugo Munsterberg อธิบายว่าเกิดจากจิตของคนเราถูกกระตุ้น แล้วสร้างภาพนั้นขึ้นมาเรียกว่า Positive After Image นอกจากนี้ที่สำคัญจิตของเรายังสามารถถูกชักพาไปได้ทุกหนทุกแห่งและเข้าใจภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในที่ต่างๆ ตลอดจนภาพที่ซับซ้อน ยุ่งเหยิง ตัดสลับไปมาในภาพยนตร์โดยถกทอเหตุการณ์ที่ต่างเวลาและสถานที่กันเหล่านั้น หล่อหลอมเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้ จนเกิดสุนทรียภาพขึ้นในจิตของคนดู หรือกล่าวได้ว่าเป็นจุดเชื่อมของสองศาสตร์ระหว่างจิตวิทยาและสุนทรียศาสตร์ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 267)

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า สุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์ คือ การศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์ ว่ามีบทบาทต่อการสร้างความหมาย ความรู้สึก ฟังพอใจทางโสตสัมผัส และความจรรโลงใจให้แก่ผู้ชมได้อย่างไร (วิระชัย ตั้งสกุล และ ภัทรวิดี จันทร์ประภา, 2548: 20)

2.2.3 การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง (The Aestheticization of Violence)

การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง (Margaret Ervin Bruder, 2003) ในงานศิลปะวัฒนธรรมชั้นสูงหรือสื่อมวลชนนั้น หมายถึง “การบรรยายให้เห็นภาพหรือการอ้างอิงถึงความรุนแรง” อย่างที่มาร์กาเรต เออร์วิน บรูเดอร์ (Margaret Ervin Bruder) ศาสตราจารย์ด้านภาพยนตร์ศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยอินเดียน่า เรียกว่า “สไตล์ที่โดดเด่นสุดเหวี่ยง” และ “ในทางที่สำคัญและจรรโลงใจ” (The aestheticization of violence in high culture art or mass media is the depiction of or references to violence in what Indiana University film studies

professor Margaret Bruder calls a "stylistically excessive," "significant and sustained way.")

ในขณะที่ความรุนแรงกำลังเป็นที่นิยมในภาพยนตร์ รายการทีวีและสื่อต่างๆ บรูเดอร์ให้ข้อสังเกตว่า ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงการอ้างอิงเหล่านั้นจาก “การแสดงของภาพและสัญลักษณ์” (play of images and signs) ถึงงานศิลปะ ตระกูลของภาพยนตร์ สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม หรือ มโนทัศน์ต่างๆ ในงานศิลปวัฒนธรรมชั้นสูง อาทิเช่น งานจิตรศิลป์และงานวรรณกรรม มีการถ่ายทอดความรุนแรงในงานศิลปะอย่างมีอิสระ

ในปีค.ศ. 1991 โจเอล แบล็ก (Joel Black) ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยจอร์เจีย กล่าวไว้ว่า “(ถ้า) การกระทำใดๆของมนุษย์ นำมาซึ่งประสบการณ์ทางสุนทรียะของสิ่งที่มีมูลค่า มันคือการกระทำของฆาตกรอย่างแน่นอน” แบล็กให้ข้อสังเกตว่า “ถ้าการฆาตกรรมสามารถที่จะเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียะได้ ฆาตกรย่อมจัดว่าเป็นศิลปินผู้หนึ่ง เป็นศิลปินแสดงสด (a performance artist) หรือ ผู้ต่อต้านศิลปิน (anti-artist) ผู้ซึ่งไม่ได้มีความชำนาญในการสร้างสรรค์ แต่ชำนาญในการทำลาย” มโนทัศน์ของการสร้างสุนทรียภาพของการฆาตกรรมนี้ มีประวัติศาสตร์อันยาวนานในศตวรรษที่ 19 โทมัส เดอ ควินซี (Thomas de Quincey) เขียนไว้ว่า “ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้มีที่จับยึดสองที่ ตัวอย่างเช่น การฆาตกรรมอาจจับยึดโดยศีลธรรม....และนั่น ผมสารภาพว่า เป็นด้านที่อ่อนแอ หรือ มันอาจจะถูกปฏิบัติอย่างมีสุนทรียะ ดังที่ชาวเยอรมันเรียกมันว่า รสนิยมที่ดี” (Margaret Ervin Bruder, 2003)

ในการศึกษาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ (Antiquity) เพลโต (Plato) ประกาศห้ามกวีหลายคนเข้าร่วมสังคมอุดมคติของเขา ด้วยความกลัวว่าความสามารถทางสุนทรียะของพวกเขา จะสร้างความดึงดูดใจเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมให้กับเยาวชน เขาเชื่อว่าบทกวีเป็นสิ่งที่ไม่มีกฎเกณฑ์ทางปรัชญาเป็นอันตรายต่อจิตวิญญาณและสาธารณณะ เขาเตือนว่า บทกวีแนวโศกนาฏกรรม สามารถที่จะสร้างความผิดปกติขึ้นในจิตใจ โดยการชักนำให้เข้าสู่โลกแห่งความฝัน ไปสู่ภาวะที่ไม่สามารถอธิบาย เมื่อเราหลงไปในความเศร้าโศก ความหดหู่ ความโกรธ และความขุ่นเคืองใจ ทำที่ที่สุด โลกแห่งละครและโลกแห่งจินตนาการ จะถูกเชื่อมเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริง ส่วน อริสโตเติล (Aristotle) นั้นสนับสนุนบทบาทที่มีประโยชน์ของดนตรี ละครและเรื่องราวโศกนาฏกรรม เพราะ

เป็นหนทางที่จะช่วยให้ผู้คนชำระล้างอารมณ์ด้านลบของพวกเขา เขากล่าวถึง “การปลดปล่อยทางอารมณ์” (Catharsis) ในตอนท้ายของงานเขียนเรื่อง The Politics เขาอธิบายว่า หลังจากที่ถูกคนฟังดนตรีที่กระตุ้นความกลัวและความสงสาร พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะตกอยู่ในการครอบครองของอารมณ์ด้านลบ ทุกๆประสบการณ์จะได้รับการชำระล้างและปลดปล่อยทางอารมณ์ ไปสู่ความพึงพอใจและการผ่อนคลาย (Margaret Ervin Bruder, 2003)

ในช่วงศตวรรษที่ 15-16 เฮียโรนิมัส บอส (Hieronymus Bosch) เป็นศิลปินที่ใช้ภาพปีศาจ ภาพครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ และเครื่องจักรกล กระตุ้นความกลัวและความสับสน เพื่อที่จะถ่ายทอดให้เห็นถึงความร้ายกาจของมนุษย์ ปีเตอร์ บุนเกล ผู้พ่อ (Pieter Brueghel the Elder) ศิลปินในศตวรรษที่ 16 สร้างผลงานที่บรรยายจินตนาการถึงฝันร้าย ความน่ากลัว และนรก จากบันทึกของชาวยิวหรือชาวคริสเตียน (Apocalypse) มาทริฮัส โกฮาร์ท ไนท์ฮาร์ท (Mathis Gothart-Neithart) จิตรกรชาวเยอรมันที่เป็นที่รู้จักกันดีในนามของกรูเนอวัลด์ (Grünewald, 1480-1528) บรรยายภาพความรุนแรงทางอารมณ์อย่างเข้มข้นโดยไม่ปราณีผู้ชม โดยเฉพาะอารมณ์ความรู้สึกเจ็บปวดทรมานในการตรึงกางเขนของพระเยซู (The Crucifixion) ในผลงานที่ชื่อ “Isenheim Altarpiece” ภาพร่างกายที่เต็มไปด้วยบาดแผล เน้นให้เห็นถึงความโหดร้ายของการทรมานโดยเหล่าเพชรฆาต และความตายที่พระเยซูได้รับ (Margaret Ervin Bruder, 2003)

ในช่วงศตวรรษที่ 17 ถึงปัจจุบัน จิโวนานนี บัตตริस्ता ปิรานีซี (Giovanni Battista Piranesi) สถาปนิก นักโบราณคดี และนักแกะสลักชาวอิตาลี ได้แกะสลักภาพนักโทษที่บรรยายให้เห็นถึงความเจ็บปวดจากเครื่องทรมานและกับดักในคุกใต้ดิน ซึ่งจัดว่าเป็นการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงและความทรมาน ในปี ค.ศ. 1849 มีเหตุการณ์ปฏิวัติเกิดขึ้นในถนนสายต่างๆของยุโรป ผู้มีอำนาจออกกวาดล้างผู้คนที่ต่อต้านพวกเขา และทำการรวบรวมอำนาจรัฐเข้าด้วยกัน ริชาร์ด วากเนอร์ (Richard Wagner) นักประพันธ์เพลงชื่อดัง เขียนไว้ว่า “ฉันมีความปรารถนาอย่างแรงกล้า ที่จะกระทำการก่อการร้ายเล็กๆที่เต็มไปด้วยสุนทรียะ” ในปี ค.ศ. 1929 อังเดร แบริง (André Breton) ศิลปินชื่อก้องในยุคนั้น ได้ประกาศแถลงการณ์เกี่ยวกับศิลปะเหนือจริง (Surrealist Art) โดยกล่าวไว้ว่า “การแสดงผลอย่างเหนือจริงที่ง่ายที่สุด ประกอบด้วย การวิ่งอยู่บนถนน พกปืนในมือ ยิงเข้าไปยังฝูงชนอย่างไม่ลืมหูลืมตา” (The simplest Surrealist act consists of running down into the street, pistols in hand, and firing blindly, as fast as you can pull the trigger, into the crowd.) (Margaret Ervin Bruder, 2003)

ในส่วนของภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์จำนวนมากในศตวรรษที่ 20 สร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงขึ้นในภาพยนตร์ของพวกเขา เจมส์ ฟอกซ์ (James Fox) กล่าวถึง โดนัลด์ แคมเมลล์ (Donald Cammell) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวสก๊อตแลนด์ ไว้ว่า “เป็นผู้มองความรุนแรงเหมือนกับศิลปินมองภาพวาด (เขาถาม) อะไรคือส่วนประกอบของมัน ธรรมชาติของมันคืออะไร มันเข้ายวนใจหรือไม่” (Schneider, 2001: online) โทมัส แฮร์ริส (Thomas Harris) สร้างสรรค์ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะตัวอย่างอันนิบาล เล็กเตอร์ (Hannibal Lecter) ผู้มีอารมณีสุนทรียในการลิ้มรสเนื้อมนุษย์ นำแสดงโดย แอนโทนี ฮอปกินส์ (Anthony Hopkins) ในภาพยนตร์เรื่อง *The Silence of the Lambs* (1991) และ *Hannibal* (2001) กำกับภาพยนตร์โดย โจนาธาน เดมมี (Jonathan Demme) และ ริดลีย์ สก็อต (Ridley Scott) ตามลำดับ ได้สร้างความตื่นเต้นและการรอคอยอย่างใจจดใจจ่อแก่ผู้ชม เมื่อเล็กเตอร์กำลังฆ่าและกินเนื้อเหยื่อของเขา ภาพยนตร์ของเดวิด ลินช์ (David Lynch) เรื่อง *Blue Velvet* (1986) ตัวร้ายในเรื่อง แฟรงก์ บูธ (Frank Booth) ผู้ชอบใช้ความรุนแรง เขาค้างค้ำกับวัตถุชิ้นเล็กๆอย่างผ้ากำมะหยี่สีน้ำเงิน โดยใช้มันตอนที่ทำร้ายร่างกายและข่มขืนเหยื่อ ซึ่งทำให้เขาบรรลุความต้องการทางเพศอย่างสูงสุด

ในบทวิจารณ์ของซาวิเย่ มอร์เรล (Xavier Morales) เกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่อง *Kill Bill Vol.1* (2003) ของควอนติน ทาร์นติโน (Quentin Tarantino) เขาขนานนามว่าเป็น “ความรุนแรงที่สวยงาม เป็นการค้นพบใหม่ของการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง และเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความรุนแรงที่ดีที่สุดที่เคยผลิตมา ฉากที่เร้าใจในขณะที่ศิลปะกับความรุนแรงได้ถูกผสมเข้าด้วยกัน เป็นประสบการณ์ที่ลึกลับไม่ลงที่เดียว” มอร์เรล อธิบายว่า ทาร์นติโนต้องการนำเสนอสิ่งที่อเล็ก เดอ ลาช (Alex de Large) ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) ของผู้กำกับสแตนลีย์ คิวบรีค (Stanley Kubrick) เคยทำได้ เขาถ่ายทอดความรุนแรงออกมาในรูปแบบของศิลปะที่สื่อความหมายผ่านการแสดงของตัวละคร (Expressive Art) ความรุนแรงถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างงดงามเป็นธรรมชาติ ชวนให้เคลิบเคลิ้มได้อย่างน่าอัศจรรย์ด้วยความพิถีพิถันในการนำเสนอให้เห็นถึงการตอบสนองทางอารมณ์โดยสัญชาตญาณ ให้ผู้ปฏิเสธภาพยนตร์เกี่ยวกับความรุนแรงได้เห็นมุมมองใหม่ ทาร์นติโนสามารถเปลี่ยนสิ่งที่โหดร้ายรุนแรงในด้านศีลธรรมให้กลายเป็นสิ่งที่มีสุนทรียภาพทางศิลปะ ความรุนแรงในภาพยนตร์ของเขาใช้จุดประสงค์เกี่ยวกับการสื่อสาร นอกเหนือไปจากคุณค่าทางสุนทรียภาพ “เมื่อหญิงสาวกวัดแกว่งดาบอย่างชำนาญไปหาศัตรู ประหนึ่งว่าเธอกำลังละเลงสีน้ำมันบนภาพเขียนแห่งเพลิงแค้น ด้วยแปรงและสี ดาบและเลือด” (Morales, 2003: online)

บรรดานักวิจารณ์ภาพยนตร์ ทำการวิเคราะห์ภาพความรุนแรงในภาพยนตร์ที่สนองตอบทางด้านสุนทรียภาพแก่ผู้ชม ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ นักวิจารณ์กลุ่มแรกมองว่าการบรรยายให้เห็นภาพความรุนแรงในภาพยนตร์ เป็นเรื่องผิวเผินไม่สลักสำคัญและใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัวเท่านั้น ทำให้ผู้ชมเกิดความซาซึนต่ออาการกระทำที่โหดเหี้ยม และเป็นกรเพิ่มความก้าวร้าวให้พวกเขามากขึ้น ส่วนนักวิจารณ์กลุ่มหลังมองความรุนแรงว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของเนื้อหา (Content) หรือเป็นแก่นของเรื่องราว (Theme) พวกเขาอ้างว่าความรุนแรงเป็นเรื่องของการระบายอารมณ์ความรู้สึก (Cathartic) และเป็นกรหาวิธีการแสดงออกทางอารมณ์ที่ยอมรับได้ สำหรับแรงกระตุ้นที่จะต่อต้านสังคม (Bruder, 1998: online)

เอเดรียน มาร์ติน (Adrian Martin) แสดงให้เห็นว่าเหล่านักวิจารณ์ที่มีความเอาใจใส่ในเรื่องความรุนแรงในภาพยนตร์ ได้มีการตอบสนองของผู้สนับสนุนการต่อต้านความรุนแรง “ผู้ที่วิพากษ์วิจารณ์ทุกสิ่งทุกอย่างอย่างรุนแรงตั้งแต่ *Taxi Driver* (1976) ไปจนถึง *Terminator 2* (1991) ในส่วนของอิทธิพลทางวัฒนธรรม ผู้คนมีความเมตตากรุนนอยลงและตอบสนองต่อความรุนแรงน้อยลง” มาร์ติน อ้างว่า นักวิจารณ์ที่ให้คุณค่าทางสุนทรียภาพแก่ความรุนแรง ปกป้องการนำเสนอภาพสยของขวัณที่เต็มไปด้วยเลือดบนแผ่นฟิล์ม ด้วยเหตุผลที่ว่า “ความรุนแรงในภาพยนตร์ไม่ใช่ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริง ไม่ควรนำไปผสมปนเปกันให้สับสน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้นสร้างความบันเทิงและความตื่นตาตื่นใจ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อและเกิดความรู้สึกร่วมไปกับมัน เป็นการอุปมาเปรียบเทียบกับมีลักษณะเหมือนละคร หรือการปลดปล่อยทางอารมณ์ที่คล้ายกัน ซึ่งจัดให้โดย Jacobean Theatre (ชื่อโรงละครในประเทศอังกฤษ ยุคเรอเนสซองซ์) มันเป็นความจริงที่เกิดขึ้นทั่วไป เต็มไปด้วยความรู้สึกและจินตนาการที่บริสุทธิ์ มีเรื่องราวและสัญลักษณ์เป็นของตัวเอง มีการใช้สุนทรียศาสตร์อย่างพิถีพิถัน”

มาร์กาเรต บรูเดอร์ ผู้เขียนหนังสือ “Aestheticizing Violence, or How To Do Things with Style” เสนอความแตกต่างระหว่างการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง กับการใช้ความรุนแรงอย่างบ้าคลั่งของภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นตามท้องตลาด หรือภาพยนตร์แนวสงคราม ไว้ว่า “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง ไม่ใช่การใช้ความรุนแรงอย่างบ้าคลั่ง เช่น ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นที่ได้รับความนิยมเรื่อง *Die Hard 2: Die Harder* (1990) มีการใช้ความรุนแรงค่อนข้างมาก แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่นับอยู่ในหมวดของภาพยนตร์ที่มีการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง เพราะมันไม่ได้มีลักษณะหรือสไตล์ที่โดดเด่นสุดเหวี่ยง หรือเป็นไปในทางที่สำคัญและ

จรรโลงใจ” (Margaret Ervin Bruder, 2003)

บรูเดอร์อธิบายลักษณะภาพยนตร์ที่มีสไตล์ที่โดดเด่นสุดเหวี่ยง ตามที่เธอนิยามไว้ว่า “ให้ความรู้สึกสนุกสนานและบันเทิงไปกับปืน เลือด และระเบิด ใช้ประโยชน์จากการจัดฉาก คือไม่บรรยายเรื่องราวมากไปกว่าการสร้างบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่มีการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง สร้างความตื่นเต้นประทับใจให้แก่ผู้ชม โดยใช้ศิลปะการถ่ายทำและวิธีการลำดับภาพที่มีชั้นเชิง ผู้กำกับอาจใช้การตัดต่อที่รวดเร็วหรือเชิงซ้ำ การจัดองค์ประกอบภาพที่มีความลาดเอียง เทคนิคการตัดต่อภาพแบบทันทีทันใดเพื่อช็อกคนดู หรือการใช้เทคนิคสโลว์โมชั่น เพื่อเน้นให้ผู้ชมเห็นถึงวิถีของลูกกระสุนหรือเลือดที่กำลังพุ่งออกมา” ภาพยนตร์ที่มีการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง เช่น ภาพยนตร์ของผู้กำกับจอห์น วู (John Woo) เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่สร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม ภาพยนตร์เรื่อง *Hard Target* (1993) ทำให้ผู้ชมเรียนรู้ว่า จอห์น วู เล่นกับขนบของภาพยนตร์อย่างไร มีการลอกเลียนแบบและการแสดงความเคารพต่อภาพยนตร์ของเขา ในภาพยนตร์ของผู้กำกับคนอื่นๆหลายต่อหลายเรื่อง บรูเดอร์ให้ความเห็นว่าการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์หลายเรื่อง มีความเชื่อมโยงกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Hard Target* (1993) ของจอห์น วู, *True Romance* (1993) ของ โทนี สก็อตต์ และ *Tombstone* (1993) ของจอร์จ พี. คอสมาทอส ล้วนเป็นภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วย “สัญลักษณ์” สอดแทรกการนำเสนอความรุนแรงอย่างมีสไตล์ ตลอดการเล่าเรื่องราว

ภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) ของผู้กำกับสแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) สร้างจากนิยายชื่อเดียวกันของ แอนโทนี เบอร์เกส (Anthony Burgess) โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของ อเล็กซ์ (Alex) หัวหน้าที่แก๊งวัยรุ่นอังกฤษในยุคอนาคต ซึ่ง อเล็กซานเดอร์ โคเฮน (Alexander Cohen) วิเคราะห์ถึงความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าเป็น “ความรุนแรงแบบหลุดโลก” (Ultra-Violence) เหล่าตัวละครที่เป็นสมาชิกในแก๊งวัยรุ่นล้วนใช้ความรุนแรงอย่างสนุกสนานบันเทิงใจ เพื่อเป็นการหลบหนีออกจากความว่างเปล่า ในสังคมที่ไม่พึงปรารถนาที่พวกเขาอาศัยอยู่ (Dystopian Society) ในฉากที่ตัวละครเอกสังหารผู้หญิงคนหนึ่งในบ้านของเธอเองนั้น โคเฮนเห็นว่า คูบริกสร้างสุนทรียภาพแห่งความตาย ด้วยการจัดฉากการฆาตกรรมที่เต็มไปด้วยศิลปะสมัยใหม่ (Modern art) บรรยายให้เห็นภาพความรุนแรงที่เกี่ยวกับเรื่องเพศและการถูกพันธนาการ (Sexual intensity and bondage) สู่ถึงการต่อสู้ระหว่างศิลปวัฒนธรรมชั้นสูง (High-Culture) ที่มีการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงและเรื่องทางเพศ ซึ่งเป็นศิลปะที่

ถ่ายทอดอย่างอิสระ (Autonomous Art) รวมถึง อำนาจของภาพในศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น (The Very Image of Post-Modern Mastery) (Cohen, 2007: online)

2.2.4 ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป

ส้ายัณห์ แดงกลม นักวิชาการจากภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้นำเสนอบทความเรื่อง “ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป” (ส้ายัณห์ แดงกลม, 2548: 44-73) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอความรุนแรงในงานศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความน่าสนใจ และมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ทฤษฎีภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ ดังนี้

เงื่อนไขสำคัญของการรับรู้เรื่องความรุนแรง คือ การได้เห็น ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม และประสบการณ์ตรงของความรุนแรง ซึ่งไม่สามารถแบ่งปันร่วมกับผู้อื่นที่ไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์สาธารณะหรือประสบการณ์ส่วนบุคคล หากแต่การสัมผัสถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงมักมาจากประสบการณ์ทางอ้อม กล่าวคือเป็นการรับรู้ผ่านตัวกลางหรือสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ผ่านขั้นตอนและกระบวนการที่จะกำหนดและประเมินความรุนแรงจริงที่เราไม่ได้สัมผัสจริง เป็นความรุนแรงที่เกิดจากการบันทึก ถ่ายทอด สื่อของประสบการณ์ตรง เช่น วาทกรรม คำพูดภาพ งานเขียน วิชชุ การแสดง ฯลฯ ความรุนแรงจากสิ่งที่อ่านจากสิ่งที่ได้ยิน จากสิ่งที่ชม หรือจากสิ่งที่เราสัมผัส จึงเป็นความรุนแรงจากเรื่องที่เราไม่ได้มีประสบการณ์ตรง เรื่องรุนแรงจึงมาจากสิ่งที่เราไม่เห็น และเรื่องร้ายแรงคือการคล้อยตามความรุนแรงดังกล่าว โดยไม่ทันตระหนักถึงศาสตร์และศิลป์ของการนำเสนอ

ดิเดอโรต์ (Diderot, 1713-1784) นักประพันธ์และนักปราชญ์ชาวฝรั่งเศส ให้ข้อสังเกตไว้ว่า ทำไมเราจึงรู้สึกเฉยๆกับวัตถุสามัญธรรมดา ถ้วยโกโฮซาม ผักผลไม้ในชีวิตจริง ที่กลับสามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจต่อผู้ชมเมื่อมันถูกวาดบนผืนผ้าใบ นั่นคือ สื่อศิลปะเป็นตัวแปรที่ปรับเปลี่ยนทัศนวิสัยของผู้ชมต่อเรื่องที่ถูกแสดง หรือหากจะโยงกลับมาประเด็นเรื่องความรุนแรง ความรุนแรงที่เราสัมผัสคือความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการถ่ายทอด ผันแปร ผ่านตัวกลางหรือสื่อ ในเมื่อความรุนแรงคือการประเมินค่าอย่างหนึ่งผ่านอารมณ์ความรู้สึก และกฎเกณฑ์มาตรฐาน (คนตาบอดก็อาจรับรู้ถึงความรุนแรงผ่านการได้ยินหรือการสัมผัส) เราจึงมักจะให้ค่ากับสิ่งที่เราเห็นและ

ตีค่าความรุนแรงจากสิ่งที่มองเห็น โดยไม่เฉลียวใจว่าเราไม่ได้เห็นโดยแท้และโดยสมบูรณ์ครบถ้วน

ทีแมนทีส (Timanthes) จิตรกรกรีกโบราณ วาดภาพพิธีบูชายัญของอีฟิเจเนีย (Iphigenia) โดยมีกษัตริย์อากาเมนอนน (Agamemnon) ผู้เป็นบิดาเข้าร่วมด้วย จิตรกรไม่รู้จะหาวิธีสื่อความรู้สึก ระทมทุกข์อย่างสุดซึ้งของผู้เป็นพ่อ ซึ่งจะต้องเห็นบุตรสาวของตนถูกมัดสังเวศคร่าชีวิตไปต่อหน้า ต่อตาได้อย่างไร เขาจึงเลือกที่จะวาดผ้าคลุมใบหน้าของกษัตริย์อากาเมนอนนเพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่ไม่สามารถแสดงออกมาได้ คือ เลือกที่จะไม่ให้ผู้ชมเห็นความโศกเศร้าดังกล่าว ซึ่งเป็นหนทางหนึ่งของศิลปะที่เลือกจะสื่อด้วยการไม่ให้เห็น ทั้งค้ำความไม่ชัดเจนหรือละบางส่วนที่ไม่สมบูรณ์ไว้กับผู้ชม ดังนั้น ความแตกต่างระหว่างภาพความรุนแรงกับความรุนแรงจริงจึงอยู่ที่ “วิธีการนำเสนอ”

โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1915-1980) แบ่งแยกระหว่างความรุนแรงที่ภาพแสดงกับผลที่มีต่อผู้ชม เขาเห็นว่าบ่อยครั้งภาพเหตุการณ์เหล่านั้นไม่ก่อปฏิกิริยาร่วมต่อผู้ชม เพราะมีความตั้งใจที่จะจัดการกับตัวเนื้อหาของภาพ คือ บอกอย่างโจ่งแจ้งว่าต้องการหมายถึง “ความน่าหวาดกลัว” (signifier l'horrible) “ภาพถ่ายแบบตรงไปตรงมานำไปสู่การเปิดโปงความสยอง ไม่ใช่ไปสู่ตัวความสยองนั่นเอง” (สายัณห์ แดงกลม, 2548: 47) กล่าวคือ เป็นความรุนแรงที่ถูกจัดระบบโดยช่างภาพผู้ปล่อยให้ผู้ชมเห็นถึงจุดประสงค์ที่แท้ของภาพ แต่กลับไม่เหลืออะไรไว้ให้ผู้ชมวิพากษ์เพราะภาพถูก ย่อย ซึมซับ สังเคราะห์ มาแล้วเสร็จสรรพ เช่น ภาพกลุ่มทหารใกล้กับกองหวัะโหลก หรือเหล่านักโทษเดินสวนกับฝูงแกะ ด้วยเหตุนี้ ศิลปะจึงสามารถกลายเป็นอุปสรรคของการถ่ายทอดความคิดเรื่องความรุนแรงด้วยการให้รู้สึก “สยองแขยง” ตามโอกาสเสียดที่ผู้ชมจะไม่รับรู้ถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงจึงกลับมีเพิ่มตามระดับผลสำเร็จทางงานศิลปะ คือ ยิ่งเห็นว่าภาพสยอง (กล่าวคือมีสำนวนภาษาและเทคนิคการจัดการมาเกี่ยวข้อง) ยิ่งขจัดผู้ชมให้ห่างจากเหตุการณ์ที่ภาพแสดง หรือไม่มีอารมณ์ความรู้สึกร่วมนั่นเอง (สายัณห์ แดงกลม, 2548: 49)

ดังนั้น ภาพที่จะส่งผลต่อผู้ชมโดยแท้จริง จึงต้องมีลักษณะที่ไม่มีการจัดเตรียม ดูเป็นธรรมชาติ ตรงไปตรงมาแต่ไม่เผยความหมายออกมา และไม่มีจุดสุดยอดที่ถูกคัดสรรมาเพื่อให้ตรึงตาผู้ชม (numen) ทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ประเมินและค้นหานัยยะด้วยตนเอง บาร์ตส์เรียกสถานการณ์นี้ว่าเป็นการ “ปลดปล่อยเชิงวิพากษ์” (catharsis critique) ไม่ใช่แค่การ “ปลดปล่อยอารมณ์” (purge émotive) กล่าวคือ ภาพซึ่งไม่มีความตั้งใจจะปรุงแต่ง แต่ให้เห็นเหตุการณ์ในสภาพที่ดิบ สามารถเรียกร้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการที่จะวิจารณ์เหตุความน่ากลัวดังกล่าว แต่

ไม่ได้สร้างความน่ากลัวโดยแท้ หรืออาจตีความได้ว่า ศิลปะทำหน้าที่เป็นตัวขัดเกลาหรือฉากกั้นระหว่างความรุนแรงจริงกับการรับรู้ของผู้ชม คือ เมื่อความรุนแรงถูกบันทึกไว้ผ่านมุมมองที่บ่งบอกแรงจูงใจของช่างภาพ ผู้ชมจึงไปไม่ถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริง เพราะติดอยู่กับประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ (การจัดการกับสิ่งต่างๆ ในภาพ การจงใจเลือกลักษณะที่จับตาเพราะความแปลกหายาก ฯลฯ) ส่วนภาพที่ตรงไปตรงมาจะปล่อยให้ผู้ชมประจันหน้ากับเหตุการณ์ความรุนแรงนั้น ทัศนคติเชิงวิพากษ์จึงก่อเกิดขึ้นเอง (ส่ายัณห์ แดงกลม, 2548: 50-51)

ในที่นี้ ปัญหาของศิลปะ คือ จะปกปิดตัวตนได้อย่างไร “จะสร้างดิบ สร้างความเป็นธรรมชาติ” ในตัวงานได้อย่างไร หรือจะให้ผู้ชมรับรู้ความรุนแรงโดยที่ข้างบางส่วนไว้ให้ผู้ชมสร้างขึ้นมาเองได้อย่างไร จะให้ผู้ชมวิพากษ์ความรุนแรงดังกล่าวด้วยเรื่องที่เขาไม่เห็นและจากสิ่งที่เขาไม่เห็นได้อย่างไร เดิมพันของการสื่อแทนของความรุนแรง (Representation of Violence) จึงคือตัวศิลปะเอง “จะให้เห็นโดยไม่ให้เห็นได้อย่างไร” (ส่ายัณห์ แดงกลม, 2548: 51-52)

นอกจากประเด็นการใช้ศิลปะปรุงแต่งความรุนแรงให้ดูสมจริงเป็นธรรมชาติแล้ว บาร์ตส์ยังเห็นว่างานศิลปะจำนวนมากพยายามให้เห็นภาพความรุนแรงแบบเต็มตา เพื่อที่จะตรึงผู้ชม ซึ่งบาร์ตส์เรียกว่า “ชนบ Medusa” คือการ “ตรึงตา” ด้วยการ “ให้เห็น” เพื่อสะกดให้ผู้ชมรับรู้ และเชื่อว่าภาพความรุนแรงดังกล่าวนี้เป็นความจริง โดยปราศจากการวิพากษ์วิจารณ์หรือตั้งคำถามใดๆ เขาสรุปว่า “ภาพถ่ายนั้นรุนแรง ไม่ใช่เพราะมันแสดงความรุนแรง แต่เพราะในแต่ละครั้งมันเต็มตาอย่างเลียดไม่ได้ และเพราะว่าในตัวมันนั้นไม่มีอะไรจะถูกปฏิเสธหรือถูกปรับเปลี่ยนไปเลย” (Barthes, 1980: 43 อ้างถึงใน ส่ายัณห์ แดงกลม, 2548: 54)

ตัวอย่างภาพยนตร์ที่นำเสนอความรุนแรงในลักษณะที่ตรงข้ามกัน คือ ภาพยนตร์เรื่อง *The Passion of the Christ* (2004) และ *The Blair Witch Project* (1999) ภาพยนตร์เรื่องแรกนำเสนอภาพความรุนแรงอย่างตรงไปตรงมา ใช้วิธีการบอกเล่าและศิลปะการถ่ายทำที่เห็นชัดในความพิถีพิถันเพื่อให้เหมือนจริง ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของบาร์ตส์ที่ว่า “ความรุนแรงที่แท้ คือความคิดเรื่องความกระຈ้างชัดอยู่แล้วในตัว ดังนั้น สิ่งที่แจ่มแจ้งจึงรุนแรง แม้ว่าความชัดแจ้งดังกล่าวจะถูกนำเสนออย่างนิ่มนวล เป็นอิสระ... ในขณะที่สิ่งที่ชัดแจ้งในตัว สิ่งที่ไม่อยู่ในการรับรู้จะรุนแรงน้อยกว่า...” (Barthes, 1975: 88 อ้างถึงใน ส่ายัณห์ แดงกลม, 2548: 52-53) ส่วนภาพยนตร์เรื่องหลังกลับไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพความรุนแรงอย่างชัดเจน แต่ปกปิดมันโดยใช้เทคนิค

ของภาพยนตร์ เช่น การเล่าเรื่องและการใช้เสียงประกอบ เพื่อสร้างความน่ากลัวในจินตนาการของผู้ชม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ มาช่วยในการวิเคราะห์ตีความให้เห็นถึงการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น

2.3 แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เราสามารถประยุกต์เอาแนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยามาตั้งคำถามนำการศึกษาได้ว่า ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอแต่ละเรื่อง มีสัญลักษณ์อะไรประกอบอยู่บ้าง ในการใช้ภาษาของภาพยนตร์ เช่น ภาพ เสียง ฉาก มุมกล้อง ฯลฯ และสัญลักษณ์เหล่านั้นทำงานสร้างความหมายได้อย่างไร ตลอดจนการทำความเข้าใจว่า ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายของตัวบท (Text) ที่ถูกส่งผ่านมาทางสื่อภาพยนตร์ได้อย่างไร

ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) หรือ ทฤษฎีสัญญาศาสตร์ (Semiotics) เป็นสาขาวิชาที่ศึกษาในเรื่องของการสื่อความหมาย โดยมีนักวิชาการผู้บุกเบิกวางรากฐาน คือ เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand De Saussure, 1857-1913) นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียซ (Charles Sanders Peirce, 1839-1913) นักปรัชญาด้านภาษาชาวอเมริกัน และ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1915-1980) นักคิดแนวโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศส เป็นต้น

“สัญลักษณ์” เป็นสิ่งที่สามารถกำหนดความหมาย ให้เป็นอะไรก็ตามเพื่อแทนความหมายของสิ่งอื่นๆ (A sign can be defined as anything that can be used to stand for something else.) (Arthur Asa Berger, 2007: 38) โซซูร์ ได้แบ่งองค์ประกอบของกระบวนการสร้างความหมายออกเป็น 2 ประการ คือ “รูปสัญลักษณ์” (Signifier) หรือตัวหมาย คือ วัตถุ (Object) และ “ความหมายสัญลักษณ์” (Signified) หรือตัวหมายถึง คือ แนวความคิด (Concept) เมื่อนำวัตถุมาประกอบเข้ากับแนวความคิด วัตถุนั้นก็กลายเป็นสัญลักษณ์ของแนวความคิดนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงนั้นเป็นเรื่องของการกำหนดขึ้นเองของผู้สร้าง ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ตายตัว ดังนั้น ความหมายที่ได้จึงขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกัน (Convention) ของชุมชนหรือสังคม

นั้นๆ (Arthur Asa Berger, 2007: 38-39)

เพียช ได้แบ่งประเภทสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ประกอบด้วย ภาพเหมือน (Icon) คือ สัญลักษณ์ที่เหมือนกับวัตถุจริงมากที่สุด ดรรชนี (Index) คือ สัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องเชิงเหตุผล โดยตรงกับวัตถุจริง และ สัญลักษณ์ (Symbol) คือ สัญลักษณ์ที่เกิดจากข้อตกลงร่วมกันว่า สัญลักษณ์นั้นจะหมายถึงสิ่งใด (James Monaco, 1981: 133) ทั้งนี้ สัญลักษณ์ที่เห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ คือ สัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงรายละเอียดของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ในหัวข้อถัดไป

โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ได้นำแนวคิดของโซซูร์มาวิเคราะห์การสื่อความหมาย โดยแบ่งประเภทของการสื่อความหมายออกเป็น 2 ประเภท คือ ความหมายโดยอรรถ หรือความหมายตรง (Denotative Meaning) ซึ่งการเกิดความหมายโดยตรงของภาพยนตร์ จะมาจากรูปแบบ ประเภท สัญลักษณ์และบรรยากาศทางภาษาที่ประกอบขึ้นในภาพยนตร์ ส่วนความหมายโดยนัย หรือความหมายแฝง (Connotative Meaning) จะเกี่ยวข้องกับระดับทางสุนทรียภาพที่ก่อความหมายโดยนัย 2 ระดับ คือ ระดับแรก มาจากเรื่องราวที่เป็นการบรรยาย คำพูด และการใช้คำอุปมาอุปไมย ซึ่งเป็นส่วนที่เป็นการประพันธ์ขึ้น ส่วนระดับสอง มาจากภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) เช่น การเคลื่อนไหวของกล้องและการจัดแสง เป็นต้น ซึ่งเป็นความหมายที่อ่านได้โดยปรากฏผ่านลักษณะภาพและเสียง ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอนั้น มีการสื่อความหมายโดยนัยผ่านลักษณะภาษาของภาพยนตร์ เป็นส่วนใหญ่ อาทิเช่น การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) และการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์ เป็นต้น

นพพร ประชากุล กล่าวถึงการนำแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ มาใช้ในการศึกษาการสื่อความหมายและการสร้างอารมณ์ความรู้สึกในภาพยนตร์ (นพพร ประชากุล, 2542: 20-23) ได้แก่

1. สัญญานิยมที่สัมพันธ์กับสื่อภาพยนตร์ (Cinematographic Conventions) หมายถึง กติกาข้อตกลงที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะกับกระบวนการใช้ภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อการเล่าเรื่อง ที่สัมพันธ์กับเงื่อนไขตาม “ธรรมชาติ” ของสื่อ และเกี่ยวกับการแสดงจริงหรือเล่นโวหารเฉพาะของภาพยนตร์ เช่น ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

2. สัญญนิยมที่สัมพันธ์กับแนวเรื่อง (Generic Conventions) หมายถึง สัญญนิยมที่ขึ้นต่อประเภท (Genre) ของเรื่องเล่า มีบทบาทกำหนดทิศทางการเดินเรื่อง และความสมจริงของรายละเอียดต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ เป็นภาพยนตร์ระทึกขวัญ (Thriller) ตัวละครจึงต้องเผชิญกับเหตุการณ์ที่รุนแรงเลวร้าย ฉากฆาตกรรมในภาพยนตร์ของเขา ย่อมนำเสนอความรุนแรงออกมาในลักษณะที่สมจริง จนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว

3. สัญญนิยมที่สัมพันธ์กับรายละเอียดของเรื่อง หรือ สัญญนิยมทางวัฒนธรรม (Cultural Conventions) เป็นความหมายแฝงที่ผู้ชมรับรู้ ควบคู่ไปกับความหมายเบื้องต้นที่สื่อโดยตรงจากภาพ และเชื่อมโยงกับคติ ความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ที่ถูกใช้ในการสร้างและรับรู้ความหมายทางวัฒนธรรมของภาพที่ปรากฏบนจอ สัญญนิยมประเภทนี้ เกี่ยวข้องกับความหมายของสถานที่และยุคสมัย ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของตัวละคร

ในส่วนของภาษาภาพยนตร์ (Film Language) คริสเตียน เมทซ์ (Christian Metz, 1931-1993) นักทฤษฎีสัญญาวิทยาด้านภาพยนตร์ กล่าวว่า “ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ยากจะอธิบาย เพราะมันง่ายที่จะเข้าใจ คือ เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์เพราะเข้าใจระบบของมัน ตรงกันข้ามเราเข้าใจระบบได้เพราะเราเข้าใจภาพยนตร์เรื่องนั้นต่างหาก และไม่ใช่ว่าภาพยนตร์เป็นภาษาถึงเล่าเรื่องได้ดีขนาดนั้น แต่เพราะเล่าเรื่องได้ดีขนาดนั้นต่างหาก มันถึงกลายเป็นภาษา” (Metz, 1974: 47) เมทซ์ได้เสนอเรื่องความสำคัญของการใช้ภาษาภาพยนตร์ เพื่อความเข้าใจความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา ภาพยนตร์ไม่ได้เริ่มมีภาษาเฉพาะมาตั้งแต่ต้นกำเนิดของสื่อ แต่ได้ความหมายมาจากการใช้กระบวนการของเครื่องมือ ซึ่งก็คือ กล้องถ่ายภาพยนตร์ ที่สร้างการรับรู้ภาพที่มองเห็นได้จากชีวิตทั่วไป และนำมาจากลักษณะของละคร เช่น การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en scene)

เมทซ์เห็นว่า ภาษาทางภาพยนตร์เป็นภาษาชนิดหนึ่ง โดยมีการเปรียบเทียบภาพยนตร์กับภาษา คือ การเทียบช็อต (Shot) เท่ากับคำ (Word) ฉีน (Scene) เท่ากับประโยค (Sentence) และซีควเอนซ์ (Sequence) เท่ากับย่อหน้า (Paragraph) ซึ่งช็อต คือ หน่วยย่อยๆ ที่ประกอบเป็นหน่วยใหญ่กว่าขึ้นมา ภาษาของภาพยนตร์ คือ ชุดของเนื้อความซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงออกอันประกอบมาจากช่องทาง 5 ประการ คือ การเคลื่อนไหวของภาพ การบันทึกเสียงที่เป็นเสียงพูด (Phonetic Sound) การบันทึกเสียงที่เป็นบรรยากาศโดยรวม (Noises) การบันทึกเสียงดนตรี

(Musical Sound) และการเขียน เช่น การขึ้นไตเติ้ล (Titles)

โรเบิร์ต อี สโคลส์ (Robert E. Scholes) นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ด้านภาษาศาสตร์ชาวอเมริกันกล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์ คือ หน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญลักษณ์วิทยาเลยทีเดียว เพราะในภาพยนตร์มีทั้งภาพ, แสง, เสียง, เพลง, การกระทำ, การแสดง และเนื้อเรื่อง ที่สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น” เขาสรุปว่า “หากใครสนใจศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ แต่ไม่มีความรู้ความเข้าใจหรือไม่รู้จักใช้วิธีการวิเคราะห์แบบสัญลักษณ์วิทยา ก็เท่ากับยังอ่านภาพยนตร์ไม่ออก ดูภาพยนตร์ไม่เป็น” (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545: 18) ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดและทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยามาใช้ เพื่อประกอบการทำความเข้าใจและเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ถึงลักษณะภาษาของภาพยนตร์ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ให้เป็นไปอย่างถูกต้องแม่นยำที่สุด

2.4 แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับเนื้อหาและสารในภาพยนตร์ ซึ่งจะถูกถ่ายทอดสู่สายตาของผู้ชม ผ่านการใช้ภาษาของภาพยนตร์ ดังนั้น การศึกษาถึงการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องทำการศึกษารายละเอียดประกอบต่างๆของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อย่างละเอียด เพื่อที่จะทราบถึงสารที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ มิชาเอล ฮาเนเคอ

การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอนั้น สามารถทำได้โดยผ่านองค์ประกอบต่างๆของการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้ง มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง ฉาก และสัญลักษณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.4.1 โครงเรื่อง (Plot)

การเล่าเรื่อง (Narrative) คือ การร้อยเรียงชุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่และเวลานั้นๆ (Pramaggiore and Wallis, 2011: 66) โครงสร้างของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ มีการลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising

Action) จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติของเรื่องราว (Ending) ซึ่งกุสตาฟ เฟรย์ทาก (Gustav Freytag) นักวิชาการชาวเยอรมัน ได้นำเสนอออกมาเป็น โครงสร้างการเล่าเรื่องรูปตัววี ซึ่งเป็นโครงสร้างการเล่าเรื่องสำหรับการเล่าเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ทั่วไป (Louis Giannetti, 2008: 376)

ลักษณะเฉพาะของโครงเรื่องในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ คือ มีการเริ่มเรื่อง (Exposition) ตามด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) แบบภาพยนตร์ปกติทั่วไป แต่ เรื่องราวในภาพยนตร์ของเขา มักจะเข้าสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) ในฉากปิดเรื่อง (Closure) โดยปราศจากภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และมีการจบเรื่องแบบเปิด (Open Ending) โดยที่ ความขัดแย้งในเรื่องยังไม่คลี่คลาย และคำถามบางอย่างถูกทิ้งค้างไว้ในความคิดของผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและค้างคาใจ ซึ่งตรงกับความตั้งใจของมิชาเอล ฮาเนเคอที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้ขบคิดกับประเด็นต่างๆ รวมถึงสารในภาพยนตร์ที่เขาต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ชม

นอกจากนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาคิดค้น โครงสร้างของการเล่าเรื่อง แนวใหม่ (Alternative Narrative) ที่ไม่เป็นไปตามแบบแผนโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบเดิมๆ เพื่อ สร้างความแปลกใหม่ในการเล่าเรื่อง เช่น การเล่าเรื่องเป็นตอนๆ ที่เรียกว่า “Episodic Narrative” และการเล่าเรื่องราวซ้อนเรื่องราว (Story within a story) ที่เรียกว่า “Frame Narrative” (Pramaggiore and Wallis, 2011: 73) ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับเทคนิคหนังซ้อนหนัง (Film within a film) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) อีกด้วย

2.4.2 แก่นความคิด (Theme)

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม ได้อธิบายไว้ว่า แก่นของเรื่องถือเป็นศูนย์กลางของความคิดหลัก ที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมด ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือ ต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ ความคิดหลักนี้ยังเป็นตัวคอยยึดเรื่องราว หรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของ เรื่องเข้าไว้ด้วยกัน ความคิดหลักของเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ สังคม สภาพแวดล้อม เช่น ความรัก การพลัดพราก ความพยายามเอาชนะใจ ความเสียสละ ความเอื้ออาทร ความอดทน เป็นต้น ในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปอาจมีมากกว่าหนึ่งความคิดหลัก ซึ่งความคิดรองควร

เป็นตัวส่งเสริมความคิดหลักใหญ่ เพื่อให้เรื่องมีความหนักแน่นและชัดเจนขึ้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 99-100)

แก่นความคิดในภาพยนตร์มีหลายประเภท โจเซฟ เอ็ม บอกซ์ (Joseph M. Boggs) ได้แบ่งแก่นความคิดหลักของเรื่องราวในภาพยนตร์ ออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรม ชีวิต ธรรมชาติของมนุษย์ การวิพากษ์สังคม และคำถามเชิงปรัชญา (Boggs, 1978: 14-15)

แก่นความคิดในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ส่วนใหญ่จะเป็นแก่นความคิดที่เกี่ยวกับมนุษย์และการวิพากษ์สังคม ไม่ว่าจะเป็น การใช้ความรุนแรงของผู้คนในสังคมปัจจุบัน รูปแบบความสัมพันธ์และการใช้ชีวิตของชนชั้นกลาง การวิพากษ์สื่อมวลชนโดยเฉพาะโทรทัศน์และภาพยนตร์ ในประเด็นเรื่องการนำเสนอความรุนแรงและการนำเสนอความจริง เป็นต้น ซึ่งแก่นความคิดทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับ “สาร” ที่มิชาเอล ฮาเนเคอต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ชมภาพยนตร์

2.4.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละคร เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นผู้ดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ ดไวท์ วี สเวน (Dwight V. Swain) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ คือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรมการแสดงออก (Presentation) (Dwight V. Swain, 1988: 97) ซึ่งพฤติกรรมการแสดงออก ย่อมมีที่มาจากความคิดและทัศนคติของตัวละครนั้นๆ เราสามารถพิจารณาตัวละครจากบุคลิกและองค์ประกอบภายนอก เช่น รูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทาง อายุ เพศ ฐานะ การศึกษา และตัวตนที่แท้จริง เช่น ตัวละครเป็นคนที่อ่อนโยนหรือโหดร้าย เป็นต้น

เราสามารถจำแนกตัวละครในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ โดยแบ่งตามคุณสมบัติของตัวละครได้เป็น 2 ชนิด คือ ตัวละครผู้กระทำ (Active character) จะมีลักษณะเข้มแข็งและมีเป้าหมายของตัวเอง ส่วนตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive character) จะมีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่น ต้องอยู่ภายใต้การดูแลหรือควบคุมของตัวละครอื่น (Dancyger and Rush, 2007: 164-169)

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ สามารถที่จะแบ่งตัวละครออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ ชนชั้นกลางปัญญาชน มีฐานะดี มีการศึกษาและมีชีวิตความเป็นอยู่ที่สูงสบาย ได้แก่ ตัวละครใน ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) ภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) ภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001) ภาพยนตร์ เรื่อง *Time of the Wolf* (2003) ภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* ตัวละครกลุ่มที่สอง คือ ตัวละครที่มีความแตกต่างกัน ทั้ง เพศ วัย อาชีพการงาน ฐานะความเป็นอยู่และเชื้อชาติ ได้แก่ ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) และ ภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) เป็นต้น ซึ่งตัวละครทั้งสองกลุ่ม จะมีทั้งตัวละครที่เป็นผู้กระทำ และตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ ในสัดส่วนที่เท่าๆกัน

2.4.4. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งมีความสำคัญมากในบทภาพยนตร์ เพราะ “ละครก็คือความขัดแย้ง หากปราศจากความขัดแย้งก็จะมีไม่เกิดตัวละคร หากปราศจากตัวละครก็จะมีไม่เกิดแอ็คชั่น หากปราศจากแอ็คชั่นก็จะมีไม่เรื่องราว หากปราศจากเรื่องราวก็จะมีไม่บทภาพยนตร์” (Syd Field, 1994 อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 101) ความขัดแย้งในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ แบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมและธรรมชาติ

ความขัดแย้งในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีความขัดแย้ง 2 ประเภทได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสารที่ล้มเหลวของมนุษย์และการใช้ความรุนแรงระหว่างกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) ภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* (2003) ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* และภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009)

ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) ภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) ภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001)

และภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005)

2.4.5. มุมมอง หรือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเป็นอย่างยิ่ง เพราะมันส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่องมี 4 ประเภท (Louis Giannetti, 2008: 436-440) ได้แก่ มุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (The First - Person Narrator) คือ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง มุมมองของบุคคลที่สาม (The Third - Person Narrator) คือ ตัวละครหนึ่งเล่าถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์ที่ตัวผู้เล่าพบเห็นหรือมีความเกี่ยวข้อง มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Point of View) คือ มุมมองที่ปราศจากอคติในการนำเสนอ ให้ผู้ชมทำหน้าที่สังเกตการณ์และตัดสินใจเรื่องราวด้วยตัวเอง และมุมมองแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัวสามารถย้ายสถานการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต ซึ่งการเล่าเรื่องชนิดนี้ เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ทุกเรื่องจะเป็นมุมมองที่เป็นกลาง เนื่องจากฮาเนเคอมีความตั้งใจกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามอง ติดตามเหตุการณ์และการกระทำของตัวละครในเรื่องอยู่ห่างๆ โดยเลือกที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจน ไม่ได้ชี้นำหรือสั่งสอนผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิด และความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม เพราะเขาต้องการที่จะให้ผู้ชมขบคิดถึงสิ่งที่ได้รับชมด้วยตนเอง ยกเว้นภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) ที่มีการนำเสนอมุมมองของบุคคลที่สาม ประกอบกับมุมมองที่เป็นกลาง โดยกำหนดให้ครูประจำโรงเรียน ผู้อยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้าน เป็นผู้เล่าเรื่องต่างๆที่เขาพบเห็นผ่านทางใช้เสียงวีออยซ์โอเวอร์ (Voice-Over) เป็นระยะตลอดเรื่อง

2.4.6. ฉาก (Setting)

ฉาก เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง เช่นเดียวกับองค์ประกอบอื่นๆ เพราะเป็นสถานที่ดำเนินเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆในภาพยนตร์ ฉากในภาพยนตร์ มีหลายประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการดำเนิน

ชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม

ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ นั้น ส่วนใหญ่เป็นฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของตัวละคร และสะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครได้เป็นอย่างดี เช่น บ้านและที่ทำงานของตัวละครชนชั้นกลางปัญญาชน จะมีการตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ที่บ่งบอกถึงฐานะและรสนิยมของพวกเขา ตัวละครส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่ในเมือง และจะเดินทางไปยังบ้านพักตากอากาศของพวกเขาที่ต่างจังหวัด ในวันหยุดสุดสัปดาห์ ซึ่งเป็นฉากที่เป็นธรรมชาติ ยกเว้นภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon (2009)* ที่มีการใช้ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย คือ ฉากหมู่บ้านแห่งหนึ่งในปี ค.ศ. 1913-1914 ช่วงเวลาก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1

2.4.7. สัญลักษณ์ (Symbols)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย สัญลักษณ์ที่พบในภาพยนตร์มี 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

สัญลักษณ์ที่พบในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ นั้น ส่วนใหญ่เป็นสัญลักษณ์ (Symbols) ที่มักจะถูกนำเสนอซ้ำๆมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป หรือที่เรียกกันอีกอย่างหนึ่งว่า โมทีฟ (Motifs) เพื่อที่จะสื่อความหมายพิเศษที่เชื่อมโยงถึงเรื่องราวและการกระทำของตัวละคร อาทิเช่น ภาพชายหาดริมทะเล ที่ปรากฏซ้ำๆตลอดเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent (1989)* สื่อความหมายที่เชื่อมโยงถึง ชื่อของภาพยนตร์ที่แปลว่า “ทวีปที่เจ็ด” ซึ่งหมายถึง ทวีปออสเตรเลียที่ตัวละครหลักบอกว่ากำลังจะอพยพไปอยู่ อีกความหมายหนึ่ง หมายความว่า พวกเขา กำลังจะฆ่าตัวตาย ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance (1994)* มีการใช้เกมส์แทนแกรม (Tangram) และเกมส์มิคาโดะ (Mikado) เพื่อสื่อถึงความแตกต่างหลากหลายของตัวละคร และความเป็นชิ้นส่วน ซึ่งเชื่อมโยงถึงโครงสร้างของภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games (1997)* และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* ไข่ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อแทนความอ่อนแอและบอบบางของมนุษย์ และยังมีนัยยะที่สื่อถึง ซอร์ซี ตัวละครเด็ก การที่ฆาตกรทำไข่แตกถึงสามครั้ง สื่อเป็นนัยว่า ฆาตกรทั้งสองจะเอาชีวิตของเขาเป็นรายแรก ในภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown (2000)* การแสดงท่าทางด้วยภาษาใบ้ของเด็กชายหญิงหูหนวก ที่ผู้ชมไม่อาจเข้าใจได้ว่าพวกเขาหมายถึงอะไร เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คน ซึ่งเชื่อมโยงถึงแก่นความคิดของเรื่องและชื่อของภาพยนตร์ที่แปลว่า

“รหัสปริศนาที่ถอดไม่ออก” ส่วนเปิดประตูเข้า-ออกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001) ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทน สิ่งทีกั้นระหว่างตัวตนของตัวละครกับสังคมภายนอก และยังถึงประเด็นเรื่องความแตกต่างระหว่างเพศชาย/หญิง ในภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* (2003) ใช้รถไฟ เพื่อสื่อแทนความหวังและอิสรภาพ ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005) วีดีโอเทปลึกลับ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการคุกคามบุกรุก และมีการใช้ภาพวาดระบายสีและภาพความฝันของตัวละคร ซึ่งเป็นภาพเด็กที่โผล่ออกมาเป็นเลือด เพื่อสื่อถึงความผิดบาปที่ตัวละครเคยกระทำอีกด้วย ในภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) มีการใช้ริบบิ้นสีขาว เพื่อสื่อถึงความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาและความตึงามของเด็ก ซึ่งตรงกันข้ามกับความชั่วร้ายที่พวกเขาถูกปลูกฝังและปมเพาะจากผู้ใหญ่ รวมทั้งการใช้สีขาวและดำ เพื่อสื่อถึงความตึงามและความชั่วร้ายของมนุษย์ อีกด้วย

ส่วนสัญลักษณ์ทางเสียงนั้น ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) มีการใช้เพลง “พระเยซู, ผู้เป็นความปิติยินดีของข้า” (Jesu, meine Freude) เพื่อสื่อความหมายถึงความผิดบาป (Guilty) ของเบนนี่ ตัวละครหลักของเรื่อง

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์

รูปทรงหรือรูปแบบ (Form) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เป็นส่วนที่เป็นรูปธรรมในงานศิลปะ ซึ่งใช้เพื่อแสดงเนื้อหาหรือส่วนที่เป็นนามธรรมของงาน ในทางทัศนศิลป์ เราอาจพิจารณาได้จากทัศนธาตุ (Visual Elements) ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสื่อความคิดหรืออารมณ์ความรู้สึก อันได้แก่ จุด (Point) เส้น (Line) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา (Tone) ที่ว่าง (Space) สี (Color) และ ลักษณะพื้นผิว (Texture) ฯลฯ (ชลุด นิมเสมอ, 2542)

คลิฟ เบลล์ (Clive Bell, 1881-1964) นักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษ สนับสนุนแนวคิดที่ว่า ความงามของศิลปะล้วนเกิดจากรูปทรงหรือรูปแบบ ตามความคิดของเขา สิ่งที่จะมากำหนดว่าผลงานดังกล่าวเป็นงานศิลปะหรือไม่ คือ การที่ผลงานนั้นครอบครองรูปทรงที่มีนัยสำคัญ (Significant form) หมายความว่า “การรวมตัวของเส้นและสีในวิธีเฉพาะซึ่งปลุกอารมณ์สุนทรีย์ภาพ” รูปทรงหรือรูปแบบเป็นเงื่อนไขของการเป็นผลงานศิลปะและเป็นแหล่งกำเนิดคุณค่า

ทางสุนทรียะของศิลปะ (จี ศรีนิวาสน์ แปลโดย สุเชาวน พลอยชุม, 2545)

จากการศึกษาพัฒนาการของศิลปะ พบว่ามีลักษณะรูปแบบการถ่ายทอดอยู่ 3 ลักษณะใหญ่ๆ คือ ลักษณะที่เหมือนจริง (Realism) ลักษณะที่ลดทอนเหลือบางส่วน (Distortion) และลักษณะที่ถ่ายทอดตามความรู้สึก (Abstraction) ซึ่งเมื่อศิลปินนำไปพิจารณาและทดลองถ่ายทอดด้วยวัสดุและวิธีการต่างๆแล้ว ทำให้เกิดรูปแบบต่างๆที่แตกแขนงออกไปอีก (อารี สุทธิพันธุ์, 2532: 83-86) ดังนี้

1. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามลักษณะคล้ายของจริง (Form: transformation in realistic)
2. รูปแบบที่ถ่ายทอดเฉพาะโครงสร้างที่เด่นและสำคัญ (Form: transformation in the significant structure)
3. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามความรู้สึกสัมผัส (Form: transformation insensory perception)
4. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามจินตนาการ (Form: transformation in imaginary)
5. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามด้านและมุมที่เห็น (Form: transformation in plane combination)

ส่วนรูปแบบภาพยนตร์ (Film Form) นั้น มีการศึกษาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของภาพยนตร์ โดยมีทฤษฎีภาพยนตร์ที่สำคัญที่อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบ คือ ทฤษฎีภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม (Formalism Theory) ซึ่งถือว่ารูปแบบเป็นตัวกำหนดความหมายไม่ใช่เนื้อหา และให้ความสนใจว่าภาพยนตร์นำเสนออย่างไร (how) มากกว่าจะสนใจว่ามันนำเสนออะไร (what) โดยมี รูดอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Rudolf Arnheim) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน เป็นผู้วางรากฐานทฤษฎีภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม ที่แยกแยะให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการรับรู้ของกล้อง กับการรับรู้ของสายตามนุษย์ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2548: 96-98)

ตามแนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบในภาพยนตร์ (The Concept of Form in Film) นั้น พิจารณาว่า จุดประสงค์ของรูปแบบ คือ การสื่อสารกับผู้ชมผ่านทางลักษณะภาษาของภาพยนตร์ ทางด้านภาพและเสียง เราไม่สามารถเข้าถึงเรื่องราวได้โดยตรงได้ แต่เรารับรู้และเข้าใจมันได้โดย ผ่านทางการเห็นภาพและการได้ยินเสียง ซึ่งรูปแบบได้สร้างหรือปรุงแต่งขึ้นมา ภาพยนตร์จึงไม่ใช่ การผสมผสานส่วนประกอบต่างๆอย่างไ้ก็ได้ เดวิด บอร์ดเวลล์ และ คริสติน ทอมป์สัน (David Bordwell and Kristin Thompson) ได้กล่าวถึงความสำคัญของรูปแบบของภาพยนตร์ (The Significance of Film Form) ไว้ในหนังสือ Film Art (Bordwell and Thompson, 2008: 59-63) ซึ่งผู้วิจัยจะขอเรียบเรียงแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้โดยสรุป ดังต่อไปนี้

2.5.1 รูปแบบและความรู้สึก (Form and Feeling)

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Toystoy) กล่าวไว้ว่า ศิลปะคือการแสดงออก (expression) ของ ความรู้สึกหรืออารมณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างศิลปินกับผู้ชม โดยผ่านงานศิลปะ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 11) เป็นที่แน่นอนว่า (Emotion) มีบทบาทสำคัญกับประสบการณ์ เกี่ยวกับรูปแบบ เพื่อที่จะเข้าใจบทบาทนี้ เราต้องทำความเข้าใจระหว่างอารมณ์ที่ถูกถ่ายทอดใน งานศิลปะ (Emotions represented in the artwork) และอารมณ์ที่ผู้ชมตอบสนอง (Emotional response felt by spectator) หากนักแสดงทำหน้าที่ตามบุตบั้งทุรนทุราย อารมณ์ของความเจ็บปวดก็จะถูกถ่ายทอดผ่านทางภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชม หากผู้ชมที่เห็นการแสดงออกถึงความเจ็บปวด นั้นเกิดความขบขัน นั้นเป็นเพราะผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกความสนุกสนาน ซึ่งอารมณ์ทั้งสอง แบบต่างก็มีความหมายโดยนัยที่มาจากรูปแบบ

อารมณ์ต่างๆที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชมนั้น เป็นส่วนหนึ่งของระบบภาพยนตร์ โดยรวม เช่น สีหน้าที่เจ็บปวดทรมานอาจเป็นการตอบสนองของตัวละครเมื่อได้รับรู้ข่าวร้าย การแสดงออกทางสีหน้าอาจบ่งบอกถึงเล่ห์เหลี่ยมหรือด้านที่ชั่วร้ายของตัวละครนั้นๆ หรือฉากที่สดใส ว่างถูกทำขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับฉากที่เศร้าโศก ฉากเหตุการณ์โศกนาฏกรรมอาจถูกลดความ เศร้าสลดลงด้วยการใช้เพลงที่ให้ความรู้สึกว่างเบิกบาน ทุกอารมณ์ที่แสดงผ่านทางภาพยนตร์ เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบผ่านทางรูปแบบ

ส่วนอารมณ์ที่ผู้ชมตอบสนองต่อภาพยนตร์ที่ชม ก็มีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบด้วยเช่นกัน

เราจะเห็นได้ว่า งานศิลปะทำปฏิกิริยาต่อผู้ชมผ่านประสบการณ์ที่ผู้ชมมีมาก่อนแล้ว โดยเฉพาะประสบการณ์ทางด้านสุนทรียะ รูปแบบของงานศิลปะดึงดูดผู้ชมให้มีปฏิกิริยาตอบสนองต่อภาพที่เห็นอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ เชื้อชาติ หรือฐานะทางสังคม แต่รูปแบบของภาพยนตร์สามารถที่จะสร้างการตอบสนองใหม่ๆของผู้ชม แทนความรู้สึกลึกซึ้งที่ซ้ำซากแบบเดิมๆ ผู้คนประเภทที่เราเหยียดหยามในชีวิตจริงอาจทำให้เราหลงใหลเคลิบเคลิ้มเมื่อถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครในภาพยนตร์ เราอาจรู้สึกติดใจกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ แม้ว่าเรื่องราวที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นเล่าจะทำให้เราเบื่อกก็ตาม ทั้งนี้เพราะรูปแบบในภาพยนตร์มีการเชื่อมโยงเข้ากับผู้ชมอย่างเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *The Wizard of Oz* (1939) ดินแดนมหัศจรรย์ย่อมนำหลงใหลใฝ่ฝันมากกว่าเมืองแคนซัสที่โดโรธี ตัวละครเอกของเรื่องจากมาแต่รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์เรื่องนี้ ทำให้เราเห็นออกเห็นใจโดโรธีและรู้สึกเห็นด้วยที่เธอจะเดินทางกลับบ้านของเธอที่เมืองแคนซัสในที่สุด (Bordwell and Thompson, 2008: 59-60)

สิ่งสำคัญที่รูปแบบกระทำต่อความรู้สึกของผู้ชม ก็คือ ความคาดหวังของผู้ชม การกระตุ้นอารมณ์ และการคาดเดาว่าเหตุการณ์อะไรจะเกิดขึ้นต่อไปคือ การใช้ความรู้สึกจำนวนหนึ่งของผู้ชมลงไปติดตามสถานการณ์อย่างใกล้ชิด ดังนั้น การทำให้ความหวังของผู้ชมประสบความสำเร็จจะสร้างความกระวนกระวายใจ ซึ่งนำไปสู่ความวิตกกังวลและความเห็นอกเห็นใจ การทำให้ผู้ชมสมหวังกับสิ่งที่คาดไว้จะสร้างความรู้สึกอึดอัดใจและผ่อนคลาย และการล่อหลอกความคาดหวังและความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมด้วยบางสิ่งบางอย่างในฉากก่อนหน้า จะสร้างความสับสนและเรียกร้องความสนใจใคร่รู้ของผู้ชม

สิ่งที่น่าสังเกต ก็คือ ทุกสิ่งล้วนมี “ความเป็นไปได้” ที่จะเกิดขึ้น ไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดเลยที่จะสามารถสร้างการตอบสนองทางอารมณ์ที่ถูกต้องแน่นอนแก่ผู้ชม ทั้งหมดล้วนขึ้นอยู่กับบริบทซึ่งเชื่อมโยงกับรูปแบบทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์กับอารมณ์ที่ผู้ชมตอบสนอง เป็นไปด้วยความซับซ้อนอย่างมาก ยิ่งเราสามารถรับรู้ถึงการแสดงออกของรูปแบบได้มากเท่าไร เราก็จะมีปฏิกิริยาตอบสนองทางอารมณ์ที่ลึกและซับซ้อนมากขึ้นเท่านั้น

2.5.2 รูปแบบและความหมาย (Form and Meaning)

ความหมาย มีความสำคัญกับประสบการณ์การรับรู้งานศิลปะของผู้ชม เช่นเดียวกันกับ อารมณ์ ความหมายที่ผู้ชมได้รับจากรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ (Bordwell and Thompson, 2008: 60-62) แบ่งได้ดังนี้

1. Referential Meaning คือ ความหมายอ้างอิง เป็นความหมายเชิงรูปธรรม เช่น โครงเรื่องโดยสรุป (Plot Summary) ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

2. Explicit Meaning คือ ความหมายโดยตรง เป็นความหมายเชิงรูปธรรม เช่น ประเด็นหลักของเรื่อง (Point of the film)

3. Implicit Meaning หมายถึง ความหมายโดยนัย เป็นความหมายเชิงนามธรรม เป็นความหมายโดยอ้อมที่ต้องการการตีความเฉพาะบุคคลเช่น การตีความจากภาพที่เห็นบนจอ

4. Symptomatic Meaning หมายถึง ความหมายเฉพาะ เป็นความหมายเชิงนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและบริบททางสังคมวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ และมีเงื่อนไขที่สัมพันธ์กับช่วงเวลาหรือยุคสมัยที่ภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้น

ทั้งนี้ ความหมายเชิงนามธรรม เช่น ความหมายโดยนัยและความหมายเฉพาะ อาจมาจากความตั้งใจหรือความไม่ตั้งใจของผู้สร้างภาพยนตร์ก็ได้ ดังนั้น การตีความถึงความหมายของรูปแบบ จึงต้องอาศัยความหมายเฉพาะและความหมายโดยตรง ซึ่งเป็นความหมายพื้นฐานในการทำความเข้าใจรูปแบบของภาพยนตร์

นอกจากแนวคิดเรื่องความสำคัญของรูปแบบภาพยนตร์แล้ว การพิจารณาสไตล์ของภาพยนตร์ในฐานะระบบที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ (Style as a Formal System) นั้น เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจรูปแบบการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมากยิ่งขึ้น การศึกษาถึงสไตล์ของภาพยนตร์ คือ การวิเคราะห์ถึงเทคนิคต่างๆที่ผู้กำกับแต่ละคนเลือกใช้ (Bordwell and Thompson, 2008: 304-309) สามารถปฏิบัติโดย

1. พิจารณาการกำหนดโครงสร้างของภาพยนตร์ (Determine the Organizational Structure) ว่าเป็นภาพยนตร์เล่าเรื่องหรือไม่เล่าเรื่อง (Narrative of Non-narrative Film) เพราะมีภาพยนตร์บางประเภทที่ไม่ได้มีการเล่าเรื่อง เช่น ภาพยนตร์แนวทดลอง (Experimental Film)

2. ระบุเทคนิคที่โดดเด่นที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนั้น (Identify the Salient Techniques Used) ไม่ว่าจะเป็น การใช้สี การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพ การตัดต่อ ไปจนถึง การใช้เสียงในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีเทคนิคการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

3. ร่างแบบแผนของเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์ทั้งหมดออกมา (Trace Out Patterns of Techniques)

4. พิจารณาถึงหน้าที่ของเทคนิคที่โดดเด่นนั้นๆ และแบบแผนที่มีนัยประกอบสร้างขึ้นมาว่ามีรูปแบบอย่างไร (Propose Functions for the Salient Techniques and the Patterns They Form) เทคนิคนั้น อาจมีหน้าที่ในการสื่ออารมณ์หรือสื่อความหมายพิเศษ เช่น การลำดับภาพที่เร่งเร้าอารมณ์ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ หลายเรื่อง สร้างความรู้สึกตื่นเต้น น่ากลัว และทำให้ผู้ชมอกสั่นขวัญแขวน

นอกจากนี้ หนังสือ Thinking About Movies ได้นำเสนอบทความเกี่ยวกับการวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ (Formal Analysis) โดยมีการยกตัวอย่างสไตล์ที่นิยมในการใช้เทคนิคของภาพยนตร์ (Common Stylistic Techniques) (Lehman and Luhr, 2008: 58-70) อาทิเช่น การตัดต่อโดยคำนึงถึงบทสนทนา (Cutting on dialogue) การตัดต่อโดยคำนึงถึงแอ็คชั่น (Cutting on action) การใช้ภาพขนาดไกล (Establishing shot) การใช้กฎ 180 องศา (The 180-degree rule) การใช้ภาพขนาดใกล้ (Close-Upshot) การใช้พื้นที่นอกภาพ (Off-screen Space) การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) การถ่ายภาพชัดลึก (Deep Focus) การใช้สีเพื่อสื่อความหมายพิเศษ (Color Motif) และ การใช้เสียงที่ปราศจากบทสนทนา (Non-dialogue Use of Sound) เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยนำเสนอมาข้างต้นนี้ สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์ว่า มิชาเอล ฮาเนเคอ มีวิธีการสื่อสารกับผู้ชมผ่านรูปแบบภาพยนตร์อย่างไร

2.6 แนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กร

แนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) เป็นแนวความคิดที่เชื่อว่า ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเจ้าของผลงานภาพยนตร์อย่างสมบูรณ์ (Dick, 2002: 217-231) คำว่า auteur เป็นศัพท์ภาษาฝรั่งเศส ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า author ที่หมายถึงผู้ประพันธ์หรือนักประพันธ์นั่นเอง แนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กรมีจุดกำเนิดที่ประเทศฝรั่งเศสในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ระหว่างการยึดครองโดยเยอรมัน ชาวฝรั่งเศสจึงไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับภาพยนตร์อเมริกัน แต่หลังสงครามจบสิ้นลง พวกเขาก็ได้เริ่มค้นพบความยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์อเมริกัน อังเดร บาแซง (Andre Bazin) เขียนบทความถึงความประทับใจในภาพยนตร์ของ วิลเลียม ไวลเลอร์ (William Wyler) และ ออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) การค้นพบภาพยนตร์อเมริกันของชาวฝรั่งเศสนี้เองได้นำพวกเขาเข้าสู่การพิจารณาผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะของศิลปิน สิ่งที่ทำให้ชาวฝรั่งเศสประทับใจก็คือ ความจริงที่ว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดสามารถที่จะและมักจะมีอำนาจในการควบคุมในส่วนของบริษัทภาพยนตร์ นักแสดงและทีมงานทั้งหมด ซึ่งผู้กำกับแต่ละคนสามารถจะเลือกได้รวมทั้งยังสามารถจัดการที่จะประทับตราบุคลิกตัวตนบางอย่างของเขา ลงไปในภาพยนตร์ที่พวกเขาสร้างได้อีกด้วย

ในปี ค.ศ. 1951 อังเดร บาแซง (Andre Bazin) และ ฌาคส์ โดนีโอ วาลโครซ (Jacques Doniol-Valcroze) เริ่มต้นตีพิมพ์ "Cahiers du Cinema" ซึ่งเป็นวารสารที่ชุมนุมของการวิจารณ์ของคนรุ่นใหม่ที่มีความศรัทธาในภาพยนตร์ เช่น ฌอง ลุก โกดาร์ (Jean-Luc Godard) ฟรังซัวส์ ทรูฟโฟต์ (Francois Truffaut) เอริก โรแมร์ (Eric Rohmer) คล็อด ชาโบรล (Claude Chabrol) เป็นต้น ซึ่งพวกเขาได้ผันตัวเองเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ในเวลาต่อมา วารสาร Cahiers du Cinema มีชื่อเสียงในเรื่องของความคิดอิสระและความสวนกระแส มักจะอวดอ้างและเอาแน่เอานอนไม่ได้ในเรื่องของความนิยมชมชอบผู้กำกับคนหนึ่งเหนือผู้กำกับอีกคนหนึ่ง เช่น ความคิดที่แปลกประหลาดของเหล่าผู้เขียนวารสาร ตัวอย่างเช่น ลุก มูเย (Luc Moullet) ผู้ค้นพบภาพยนตร์เรื่อง *Bluebeard* (1944) ของ เอ็ดการ์ จี. เฮลเมอร์ (Edgar G. Ulmer) อันมีแก่นเรื่องของความโดดเดี่ยวของมนุษย์เมื่อปราศจากพระเจ้า วารสารเล่มนี้ได้้นำผู้กำกับซึ่งเคยอยู่เบื้องหลังให้ก้าวออกมาข้างหน้า ตั้งพวกเขาให้เป็นผู้สร้างสรรค์แทนการตกอยู่ภายใต้คำสั่งของสตูดิโอ

ในช่วงสามปีแรกของการกำเนิดวารสารเล่มนี้ Cahiers du Cinema ยังไม่มีนโยบายทาง

ความคิดเห็นอย่างแท้จริง จนกระทั่งในปี ค.ศ.1954 ทูฟโฟต์ได้เสนอบทความที่มีชื่อเสียงออกมาชิ้นหนึ่งคือ “Une certaine tendance du cinéma français” ซึ่งโจมตีภาพยนตร์คลาสสิกของฝรั่งเศสที่มักจะขึ้นขอการดัดแปลงบทภาพยนตร์จากบทประพันธ์ ขอการตัดฉากในสตูดิโอมากกว่าการถ่ายทำในสถานที่จริง และการใช้ทีมงานผู้เชี่ยวชาญมากกว่าการสร้างสรรค์ผลงานเพียงคนเดียว ทูฟโฟต์โต้แย้งเพื่อ “ภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์” (a Cinema of Auteurs) และเป็นการบัญญัติศัพท์สำคัญคือ “Auteur” สู่วงการภาพยนตร์

ดังนั้น Cahiers du Cinema จึงมี “นโยบายของผู้ประพันธ์” (la politique des auteurs หรือ the Policy of Authors) เป็นแนวทางที่เน้นบทบาทและความสำคัญของบุคคลหนึ่ง ซึ่งมักจะเป็นผู้กำกับ โดยเป็นผู้รับผิดชอบภาพยนตร์ทั้งเรื่องและตัวภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกทัศน์ส่วนบุคคลผ่านทางสไตล์และแก่นเรื่อง ผลลัพธ์ของแนวทางการเน้นบทบาทและความสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์ ก็คือ ภาพยนตร์สามารถถูกศึกษาวิเคราะห์เหมือนนวนิยายหรือภาพเขียน หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งคือเป็นผลงานส่วนบุคคล (Monaco, 1981:422) นโยบายของผู้ประพันธ์นี้ได้รับการตีความอย่างหลากหลาย มีผู้ตีความว่า วารสารดังกล่าวลำเอียงไปในทางผู้กำกับอย่างออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) และฌอง เรอโนวส์ (Jean Renoir) และเพิกเฉยต่อผู้กำกับภาพยนตร์คนอื่นๆอย่าง จอห์น ฮัสตัน (John Huston) เรเน่ แคลร์ (René Clair) และ เรเน่ แครมมงต์ (René Clément) เป็นต้น และการตีความอื่นๆต่อ Cahiers du Cinema ว่ามีความชื่นชมผู้กำกับที่ไม่สามารถสร้างภาพยนตร์ได้อย่างแน่นอน แต่ทว่า บาแซงชี้ให้เห็นถึงมโนทัศน์ที่ผิดพลาดนี้ในปี ค.ศ.1957 เมื่อเขาชี้ว่าสิ่งที่เห็นได้ชัด คือ ผู้กำกับที่ยิ่งใหญ่ก็สามารถสร้างผลงานแยกออกมาได้ ขณะเดียวกันผู้กำกับธรรมดาก็สามารถที่จะสร้างภาพยนตร์ชั้นเยี่ยมออกมาได้ในบางโอกาส สิ่งสำคัญ คือ บาแซงได้ทำการรับรองนโยบายของการจัดลำดับชั้นของผู้กำกับ (the Policy of Ranking Directors) เขาได้สรุปจุดยืนของเขาในสมการที่ว่า “ผู้ประพันธ์ + ความเป็นอัตวิสัย = ผลงาน” (author + subject = work)

สมการดังกล่าวนี้ ถูกพัฒนาให้เป็นหลักการวิจารณ์ของ แอนดรูว์ ซารริส (Andrew Sarris) นักวิจารณ์ชาวอเมริกัน เมื่อแนวคิดดังกล่าวได้เข้าไปสู่ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเขาเป็นผู้ใช้คำว่า “ทฤษฎีประพันธ์กร” (Auteur Theory) เป็นคนแรกในช่วงทศวรรษ 1960 (Katz, 1994: 64) ในบทความของเขาเรื่อง “Notes on the Auteur Theory in 1962” นั้น ซารริสปกป้องนโยบายการจัดลำดับชั้นของผู้กำกับว่าเป็นนโยบายที่มักจะขยายอำนาจของศิลปะ จึงเป็นการหลีกเลี่ยงไม่พ้น

ที่ซาร์ริสจัดลำดับชั้นด้วยตัวของเขาเองใน The American Cinema เขาได้แบ่งผู้กำกับภาพยนตร์ออกเป็น 11 แบบ อย่างไรก็ตาม The American Cinema มีการเรียกร้องให้พิมพ์แก้ไขปรับปรุงใหม่ แม้ว่าจะมีความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ การวิจารณ์การประเมินของฮัดสันและไวเลอร์เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่ามีอะไรบางอย่างในผลงานของพวกเขา ที่มากกว่าการตัดสินใจโดยสายตาของซาร์ริส

ตามความคิดของซาร์ริส สุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์ถูกกำหนดขึ้นด้วยแนวคิดจากฝั่งยุโรป 2 แนวคิด ได้แก่ การลำดับภาพ (Montage) และการจัดองค์ประกอบภาพให้ได้ความหมายสมบูรณ์ภายในกรอบภาพเดียว (Mise en scene) ซาร์ริสเห็นด้วยกับโกดาร์ที่ว่า ภาพยนตร์เป็นผลิตภัณฑ์ของทั้งกล้องและห้องตัดต่อ ส่วนการจัดองค์ประกอบภาพนั้นเป็นการเน้นความหมายภายในหนึ่งกรอบภาพ มากกว่าจะสื่อความหมายจากการเชื่อมต่อของภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง (กฤษดา เกิดดี, 2548: 197)

จากพื้นฐานที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดทางภาพยนตร์จากฝั่งยุโรป ผสมกับการแสดงความคิดเห็นของกลุ่ม Cahiers du Cinema และงานเขียนของทรूपโไฟต์ ซาร์ริสได้พัฒนาความคิดและนำเสนอเป็นทฤษฎีประพันธ์กร ซึ่งเขียนไว้ใน “Notes on the Auteur Theory in 1962” โดยสรุปทฤษฎีประพันธ์กรไว้ 3 ประเด็นสำคัญ ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่า มิใช่ว่าผู้กำกับทุกคนจะสามารถถูกพิจารณาในฐานะประพันธ์กรได้ เกณฑ์ดังกล่าวนี้คือ

1. ผู้กำกับประพันธ์กรมีความสามารถอย่างยิ่งในเชิงเทคนิค (an auteur is technically competent)
2. ผู้กำกับประพันธ์กรมีบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวที่ปรากฏออกมาอย่างเด่นชัด ในการถูกหยิบยกขึ้นมาพิจารณาถึงสไตล์ประจำตัว ซึ่งกลายเป็นลายเซ็นของเขาหรือเธอ (an auteur has a personality that manifests itself in recurring stylistic traits that become his or her signature)
3. ภาพยนตร์ของผู้กำกับประพันธ์กรแสดงให้เห็นถึง ความตึงเครียดระหว่างบุคลิกภาพของผู้กำกับและวัตถุพิบของเขาหรือเธอ (an auteur's films exhibit a tension between the

auteur's personality and his or her material)

ซึ่งบุคลิกภาพของผู้กำกับประพันธ์นั้น มีหลายแง่มุมที่ซึมซับอยู่ในภาพยนตร์ แง่มุมที่ไม่ได้มองเห็นอย่างชัดเจน แต่จะปรากฏขึ้นเมื่อภาพยนตร์ของเขาจำนวนหนึ่งได้ถูกศึกษาวิเคราะห์ เช่น ความตั้งใจบางประการของฮิทช์ค็อกกับผู้หญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้หญิงที่มีผมสีบลอนด์ ซึ่งไม่ได้เป็นหลักฐานที่ปรากฏให้เห็นอย่างทันทีทันใด แต่ภายหลังการวิเคราะห์ภาพยนตร์หลายเรื่องของเขา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The 39 Steps* (1935) *Saboteur* (1942) *Psycho* (1960) และ *The Birds* (1963) ทำให้พวกเราได้เห็นว่าคุณสมบัติเหล่านั้นมีความดึงดูดใจสำหรับเขา เขามักจะนำเสนอพวกเธอในทางเสื่อมเสีย (Degradation) ด้วยรูปแบบวิธีการอันหลากหลาย เช่น การถูกใส่กุญแจมือโดยผู้ชาย การถูกแทงจนถึงแก่ความตายในขณะอาบน้ำ และการโดนนกรุมโจมตีจิกที่ใบหน้า เป็นต้น

จากหลักสำคัญ 3 ประการข้างต้น ซารริสได้บรรยายให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมโดยการนำเสนอให้เห็นว่า ทฤษฎีประพันธ์และหลักสำคัญ 3 ประการ เปรียบเหมือนวงกลม 3 วงซ้อนกันอยู่ วงนอกสุดคือเทคนิค วงกลางเป็นสไตล์ส่วนตัว และวงในสุดก็คือความหมายข้างใน (กฤษดา เกิดดี, 2548: 197) นอกจากนี้ ซารริสได้แบ่งผู้กำกับภาพยนตร์ออกเป็น 2 ประเภท (อัศวิน ชาบารา, 2551: 77-78) คือ

1. Great Author หรือ Major Author มีลักษณะเด่นคือ เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมรูปแบบและแก่นแท้ของเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ตนเป็นเจ้าของ ตัวอย่างของผู้กำกับภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ ได้แก่ ออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) อัลเฟรด ฮิทช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ฌอง เรอเนอร์ (Jean Renoir) และ จอห์น ฟอร์ด (John Ford) เป็นต้น

2. Lesser Author เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมได้เฉพาะการจัดองค์ประกอบภาพ (mise en scene) เท่านั้น แต่ไม่สามารถควบคุมรูปแบบและแก่นของเรื่องได้ ผู้กำกับในกลุ่มนี้ยกตัวอย่างเช่น ดักลาส ซิริก (Douglas Sirk) และ แซมมวล ฟูลเลอร์ (Samuel Fuller) เป็นต้น

ในช่วงทศวรรษที่ 1960 ยังมีการนำแนวคิดโครงสร้างนิยมของเฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่กล่าวถึงภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างมาประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์

โดยมีแก่นนำที่สำคัญ คือ คริสเตียน เมทซ์ (Christian Metz) ซึ่งอธิบายว่าภาพยนตร์นั้นมีภาษา เป็นของตัวเอง โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีโครงสร้างหลักที่เหมือนกัน (ก้อง พาหุรักษ์, 2548: 22) ซึ่งการมองภาพยนตร์ในลักษณะนี้ ถือเป็น การลดบทบาทความสำคัญของตัวผู้กำกับลง และมองถึงปัจจัยอื่นที่มีผลต่อภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น ภาษา นักแสดง ฯลฯ การสร้างภาพยนตร์นั้น มีความสลับซับซ้อน ต้องการความร่วมมือของทีมงานหลายฝ่าย ภาพยนตร์บางเรื่องเป็นผลงาน ของผู้อำนวยการสร้างมากกว่าเป็นผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Gone with the wind* (1939) หรือภาพยนตร์ที่ประทับตราสตูดิโอ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Singin' in the Rain* (1952) ของสตูดิโอ MGM หรือภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยเทคนิคพิเศษ (Special Effects) ก็มักจะให้เครดิตกับผู้สร้างเทคนิคพิเศษเหล่านี้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Who Framed Roger Rabbit* (1988) ที่มีผู้ทำเทคนิคพิเศษ คือ โรเบิร์ต เซเมกคิส (Robert Zemeckis) มากกว่าการให้เครดิตผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบด้านแอนิเมชันอย่างริชาร์ด วิลเลียม (Richard Williams) เสียอีก

ด้วยเหตุผลข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าไม่ใช่ผู้กำกับทุกคนที่จะสามารถเป็นผู้กำกับประพันธ์กร ตามแนวคิดดังกล่าว และในความเป็นจริงก็มีเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่สามารถเป็นได้ ในปัจจุบัน ผลงานของผู้กำกับประพันธ์กรหลายคนถูกใช้ในการศึกษาในสาขาภาพยนตร์ศึกษา และถูกใช้เป็น หัวเรื่องของหนังสือ บทความ และมีการจัดนิทรรศการรำลึกผลงานย้อนหลังของพวกเขา ซึ่งผู้ กำกับประพันธ์กรเหล่านี้ มีจุดเด่นร่วมกัน คือ ภาพยนตร์ของพวกเขาแสดงภาพการร่วมมือกันของ ทีมงานหลายฝ่าย (Collaboration) ซึ่งผู้กำกับหลายคนยอมรับว่างานของพวกเขาสามารถสร้าง ออกมาได้เป็นอย่างดีเป็นธรรมชาติเพราะการทำงานร่วมกับทีมงานเดิม การทำซ้ำแก่นเรื่องเดิมใน ภาพยนตร์แนวเดิม (Repetition) หรือหลากหลาย (Variety) การพาดพิงถึงผลงานชิ้นก่อนๆ (Quotation) และการหยิบยืมบางอย่างมาจากภาพยนตร์ของผู้กำกับคนอื่นๆ (Borrowings)

แม้ว่า การศึกษาเรื่อง “Auteur Theory” ไม่ใช่ประเด็นที่มีความสำคัญในปัจจุบัน แต่ก็ ยังคงมีผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีผลงานอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในผลงานของเขาทุกเรื่อง ซึ่งมักใช้ ทีมงานเดิมร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับจากฮอลลีวูดอย่าง สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg) หรือผู้กำกับจากเอเชียอย่าง หว่องกาไว (Wong Kar Wai) รวมทั้งมิชาเอล ฮาเนเคอ ที่ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ของเขามาทำการศึกษาในครั้งนี้ด้วย ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการตีความ ของผู้ชม ต่อผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคน

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กร ผู้วิจัยจะนำไปช่วยในการสรุปให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ หลังจากทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของเขาโดยรวมแล้ว เนื่องจากมิชาเอล ฮาเนเคอ เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับว่ามีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเฉพาะตัวในการนำเสนอความรุนแรง

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิรัฏฐ์ เฝ้าจิระศิลป์ชัย (2548) ทำการวิจัยเรื่อง “การนำเสนอภาพก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี 1994-1998” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจเนื้อหาที่ถูกนำเสนอภาพยนตร์อเมริกันที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการก่อการร้าย และเพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะของการนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์ โดยศึกษาจากภาพยนตร์อเมริกันที่สร้างขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994-1998 จำนวน 6 เรื่อง การวิจัยเชิงคุณภาพนี้ใช้วิธีวิเคราะห์ด้วยบทเพื่อหาความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์ โดยอาศัยทฤษฎีและแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครทางภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องการศึกษาแนวภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องการจำลองความจริง แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของอุตสาหกรรมฮอลลีวูด และแนวคิดเกี่ยวกับการก่อการร้าย

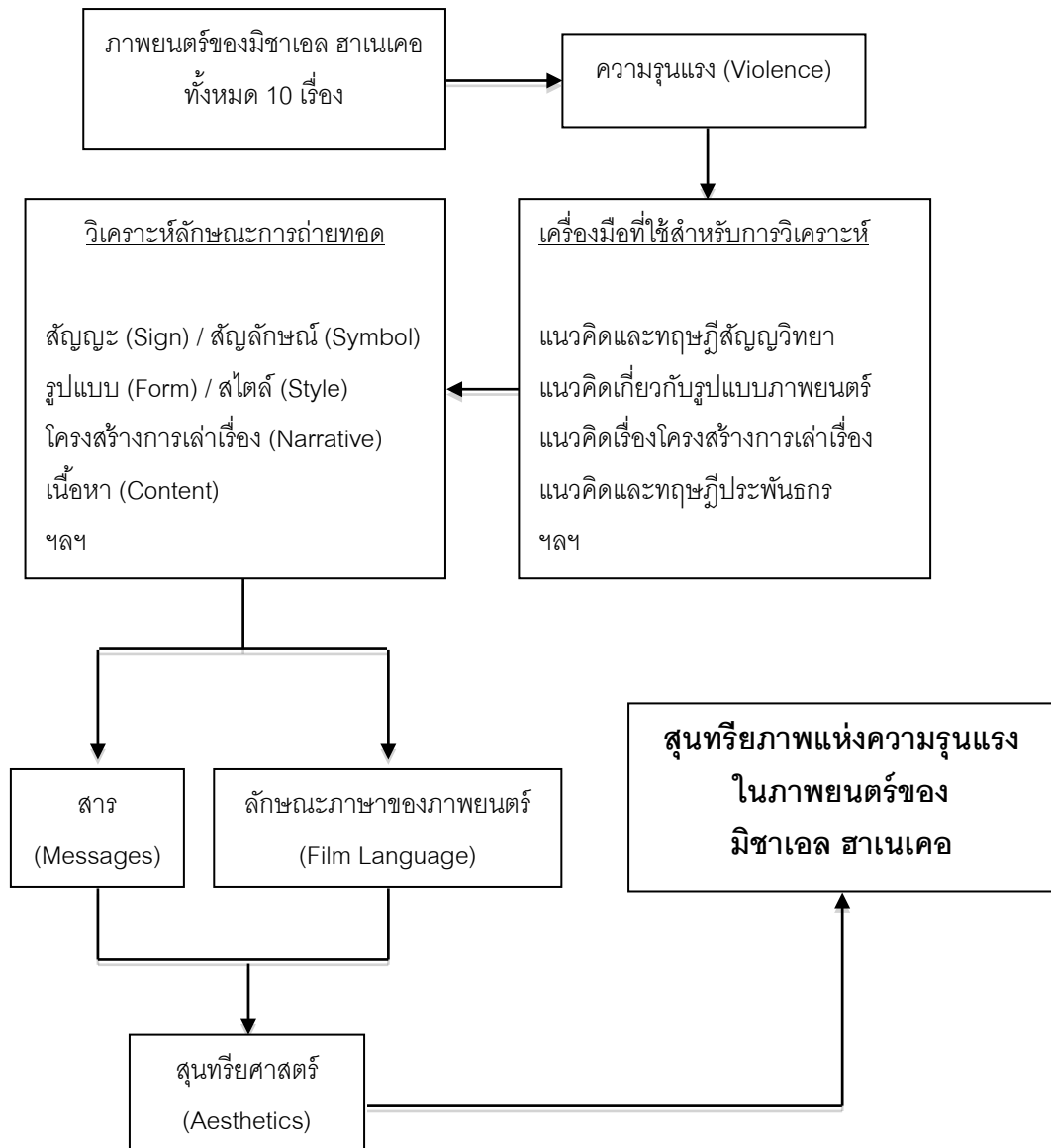
ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ ลักษณะของการก่อการร้ายในลักษณะต่างๆ คือ 1. การก่อการร้ายที่เป็นการกระทำของขบวนการที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำสงครามศาสนา 2. การก่อการร้ายที่มีลักษณะเป็นการก่ออาชญากรรมของกลุ่มบุคคล และ 3. เป็นการก่อการร้ายของปัจเจกบุคคลเพื่อตอบโต้ทำลายล้างอำนาจ โดยภาพยนตร์นำเสนอว่าการก่อการร้ายเป็นสิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาได้ ด้วยความสามารถของวีรบุรุษ ที่ส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ สำหรับการนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมนั้น พบว่า ภาพยนตร์มีการนำเสนอลักษณะต่างๆของผู้ก่อการร้ายมุสลิม ออกมาดังนี้ คือ 1. เป็นนักรบที่คลั่งศาสนา 2. เป็นอาชญากรบ้าคลั่ง และ 3. เป็นเหยื่อของความขัดแย้งที่เก็บกดและมีอารมณ์รุนแรง และจากภาพยนตร์ทั้งหมดที่นำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมออกมาในลักษณะต่างๆนั้น ก็มีที่แสดงถึงคุณลักษณะร่วมบางอย่างของตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิม นั่นคือ เป็นชายที่มักมาจากตะวันออกกลาง ชอบใช้ความรุนแรง โดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล และมีความคิดต่อต้านอเมริกา

กอบแก้ว ไทเย็นยงค์ดี (2543) ทำการวิจัยเรื่อง “เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์โฆษณาที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์ระหว่าง พ.ศ.2541-2542” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาของโฆษณาที่มีความรุนแรงในสื่อโทรทัศน์ และวิธีนำเสนอความหมายความรุนแรงในลักษณะต่างๆ รวมถึงศึกษาการบรรลุมวัตถุประสงค์การขายสินค้าว่าภาพยนตร์โฆษณาที่มีเนื้อหารุนแรงขายของได้หรือไม่ และเจ้าของสินค้าพอใจหรือไม่อย่างไร โดยใช้วิธีการศึกษาแบบวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์รุนแรงที่คัดมาทั้งหมด 62 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบหลัก คือ 1. การแสดงออกทางพฤติกรรม 2. แสดงการข่มขู่คุกคาม 3. แสดงผลลัพธ์จากการทำร้าย โดยมี การนำเสนอความหมายหลายลักษณะผ่านผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ 2 ใน 3 ของความรุนแรงทั้งหมด เป็นการกระทำแบบการแสดงออกทางพฤติกรรม ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำมักมีลักษณะตัวแทนกลุ่มเป้าหมายของสินค้า สาเหตุความรุนแรงส่วนใหญ่เป็นเรื่องของผลประโยชน์ส่วนตัว รูปแบบอาชญากรรมที่ใช้มากที่สุดคือ วัชโรรมชาติและอาชญากรรมไม่ปกติ จำนวนครั้งการกระทำรุนแรงมักเป็นครั้งเดียว การแสดงภาพการกระทำรุนแรงส่วนใหญ่แสดงให้เห็นในระยะใกล้ แต่มักไม่มีการแสดงให้เห็นเลือด ผู้กระทำรุนแรงมักไม่ได้รับการลงโทษในท้ายที่สุด ผลลัพธ์ความรุนแรงมักไม่แสดงให้เห็นอันตรายและการบาดเจ็บ แต่กลับมีความน่าจะเป็นอันตรายในชีวิตจริงขึ้นรุนแรง โดยส่วนใหญ่เป็นรูปแบบของเรื่องแต่งและมักนำเสนอด้วยความตลกขบขัน

ส่วนการบรรลุมวัตถุประสงค์การขายสินค้าพบว่า ภาพยนตร์โฆษณารุนแรงขายของได้จริง ซึ่งเจ้าของสินค้าส่วนใหญ่พอใจ ถ้าภาพยนตร์โฆษณาที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถขายของได้ การสร้างภาพยนตร์โฆษณาที่กระทบใจคนดูท่ามกลางเศรษฐกิจถดถอย เป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้ผู้บริโภคจดจำสินค้าได้เร็ว และความรุนแรงกลายเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอที่กระทบใจคนดูได้ โดยเจ้าของสินค้ามองว่า คนดูสามารถแยกแยะได้เองว่าเป็นความรุนแรงไม่จริง ดังนั้น ภาพยนตร์โฆษณาที่มีความรุนแรง จึงมีแนวโน้มที่จะสร้างผลกระทบต่อคนดูในระยะยาว ทั้งในแง่พฤติกรรม การเรียนรู้ พฤติกรรมการเลียนแบบ ความหวาดระแวงจนไม่ไว้ใจใคร และความซาบซึ้งต่อความรุนแรง

2.8 กรอบแนวความคิดของงานวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพประกอบที่ 2.1 กรอบแนวความคิดของงานวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” นี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาถึงแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ และสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ โดยเน้นการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) คือ ตัวภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ เป็นหลัก รวมถึงการนำแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเป็นเครื่องมือช่วยในการศึกษา การวิจัยครั้งนี้ ได้มีการระบุถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ตลอดจนการวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลประเภทภาพยนตร์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เน้นศึกษาจากภาพยนตร์ขนาดยาวของมิชาเอล ฮาเนเคอ รวมทั้งสิ้น จำนวน 10 เรื่อง ซึ่งสามารถหาชมได้ในประเทศไทย ในรูปแบบของ DVD และ VCD ได้แก่

1. ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) เป็นผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกของมิชาเอล ฮาเนเคอ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องจริงของครอบครัวหนึ่งที่ฆ่าตัวตายหมู่ นักวิจารณ์หลายคนถือว่าเป็นหนึ่งในผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกที่ดีที่สุด ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกหยิบยกขึ้นมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ของแซมแมนเดส (Sam Mendes) เรื่อง *American Beauty* (1999) อยู่บ่อยครั้งในฐานะภาพยนตร์ต้นแบบที่มีความรุนแรงมากกว่า และถูกสร้างขึ้นมาก่อนเป็นเวลาเกือบสิบปี

2. ภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) ได้ชื่อว่าเป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงความรุนแรงของสื่ออย่างตรงไปตรงมาที่สุดเรื่องหนึ่ง โดยนำเสนอเรื่องราวของเบนนี่ เด็กชาย

วัยรุ่นที่ชอบเก็บตัวเองอยู่ในห้องส่วนตัว และชอบดูโฮมวิดีโอที่ครอบครัวของเขาไปเที่ยวฟาร์มแล้วทำการช็อตหมู่จนตาย เบนนี่ดูวิดีโอนี้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนกระทั่งวันหนึ่งเขาพาเด็กสาวคนหนึ่งกลับมาและช็อตเธอด้วยปืนช็อตหมู่จนตาย ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัล FIPRESCI Prize จากเทศกาลภาพยนตร์ยุโรป (European Film Awards) และรางวัลชนะเลิศจากเทศกาลภาพยนตร์เวียนนา (Vienna International Film Festival)

3. ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) สร้างจากเหตุการณ์จริงในคืนวันคริสต์มาสตีฟ นักศึกษาคนหนึ่งบุกธนาคารเพื่อก่อเหตุฆาตกรรมหมู่ โดยนำเสนอภาพของผู้คนหลายชีวิตที่ได้รับผลกระทบ หรือมีส่วนในเหตุการณ์ความรุนแรงนั้น เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการมองภาพรวมของปัญหาต่างๆที่มีอยู่ในสังคม ซึ่งล้วนมีสาเหตุมาจากความรุนแรงของมนุษย์แทบทั้งสิ้น

4. ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) นำเสนอเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งที่เดินทางมาเที่ยวบ้านพักตากอากาศริมทะเลสาบในวันหยุดสุดสัปดาห์ มีชายแปลกหน้าสองคนแต่งกายสะอาดสะอ้านเดินมาหาเพื่อขอไข่ โดยไม่เหตุผลและไม่มีที่มาที่ไป เมื่อทั้งสองเข้ามาในบ้านก็ใช้กำลังรุนแรงกลั่นแกล้งครอบครัวนี้ในรูปแบบต่างๆ โดยบอกว่าการกระทำดังกล่าวเป็น “เกมส์ที่แสนสนุก” ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำ (Golden Palm) จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival)

5. ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) นำเสนอความรุนแรงทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ โดยมีเนื้อหาที่พูดถึงประเด็นพรมแดนระหว่างสถานะทางสังคมของบุคคล การสื่อสารที่ยากเย็นในโลกสมัยใหม่ ความสัมพันธ์ที่ล้มเหลวของมนุษย์ ตลอดจนการแข่งขันเอาตัวรอดในสังคม ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำ (Golden Palm) และได้รับรางวัล Prize of the Ecumenical Jury จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival)

6. ภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001) สร้างจากบทประพันธ์ชื่อของเอลฟ์ริเดอ เยลีเน็ค (Elfriede Jelinek) นักเขียนหญิงรางวัลโนเบลชาวออสเตรีย เป็น

เรื่องราวว่าด้วยคุณครูสอนเปียโน ผู้มีความผิดปกติทางจิตหมกมุ่นทางเพศ (นำเสนอโดยอิซาเบลล์ อูเปิร์ต นักแสดงหญิงชื่อดังชาวฝรั่งเศส) เธอมีความสัมพันธ์ทางเพศแบบซาโดมาโซคิซึม (Sadomasochism) หรือพฤติกรรมการร่วมเพศโดยใช้ความรุนแรงกับลูกศิษย์ของเธอเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำ (Golden Palm) และได้รับรางวัล Grand Prize of the Jury รางวัลนักแสดงนำชายและรางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival) นอกจากนี้ ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลจากเทศกาลอื่นๆ อีกมากมาย เช่น เทศกาลภาพยนตร์ยุโรป (European Film Awards) และ British Academy of Film and Television Arts (BAFTA Awards) เป็นต้น

7. ภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf (2003)* เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวหนึ่ง ที่เดินทางไปตากอากาศในชนบท (นำเสนอโดย อิซาเบลล์ อูเปิร์ต นักแสดงหญิงชื่อดังชาวฝรั่งเศส) เมื่อไปถึงที่พักก็พบว่ามีคนแปลกหน้ามายึดครองที่พักของพวกเขา และยังผู้เป็นพ่อตายต่อหน้าต่อตา แม้จะต้องพาลูกๆ เดินทางเร่ร่อน และพบว่าโลกภายนอกมีสภาพเหมือนกับเพิ่งผ่านเหตุการณ์เลวร้ายบางอย่างมา โดยไม่มีคำอธิบายใดๆ ถึงสาเหตุที่ทำให้โลกมีสภาพเช่นนี้

8. ภาพยนตร์เรื่อง *Hidden (2005)* เป็นเรื่องราวของครอบครัวปัญญาชนชาวปารีสที่ดำรงชีวิตอย่างสงบสุข จนกระทั่งถูกคุกคามด้วยพัสดุลึกลับ ซึ่งนำไปสู่การเปิดเผยเรื่องราวที่ปกปิดไว้ในจิตใจของตัวละคร ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลจากสมาคมนักวิจารณ์นานาชาติ (FIPRESCI Prize) รางวัล Prize of the Ecumenical Jury และรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival) รวมทั้งรางวัล FIPRESCI Prize จากเทศกาลภาพยนตร์ยุโรป (European Film Awards)

9. ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากต้นฉบับเรื่อง *Funny Games (1997)* ที่สร้างชื่อให้กับมิชาเอล ฮาเนเคอเมื่อ 10 ปีก่อน ด้วยการถ่ายทำและการตัดต่อที่เหมือนเดิมทุกข้อ (Shot-for-Shot Remake) ในฉบับภาษาอังกฤษ โดยใช้ดาราชาวอเมริกันชื่อดัง คือ นาโอมิ วัตต์ (Naomi Watts) และ ทิม ร็อบ (Tim Roth) นำแสดง และถ่ายทำในประเทศสหรัฐอเมริกา

10. ภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) เป็นผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของมิชาเอล ฮาเนเคอ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์รุนแรงที่หมู่บ้านในชนบทของเยอรมันช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้นอกจากจะได้รับรางวัลปาล์มทองคำ (Golden Palm) ซึ่งเป็นรางวัลที่สำคัญที่สุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์แล้ว ยังได้รับรางวัลภาพยนตร์ยุโรปยอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับและบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์ยุโรป (European Film Awards) และรางวัลภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม (Best Foreign Language Film) จากงานประกาศรางวัลลูกโลกทองคำครั้งที่ 67 (Golden Globe Awards) อีกด้วย

3.1.2 ข้อมูลประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยทำการรวบรวมเอกสาร บทความและหนังสือที่เกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์สุนทรียศาสตร์ ภาษาของภาพยนตร์ ตลอดจนผลงานภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ดังนี้

- นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ (2546) โดย รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม
- ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป (2548) โดย สายัณห์ แดงกลม
- มาทำหนังกันเถอะ ฉบับตัดต่อใหม่ (2551) โดย ประวิทย์ แต่งอักษร
- What is art? ศิลปะคืออะไร (2550) โดย สิทธิชัย แสงกระจ่าง
- Teaching film censorship and controversy (2005) โดย Mark Readman
- On Media Violence (1999) โดย W.James Potter
- Violence and the media (2003) โดย Cynthia Carter and C. Kay Weaver
- Shocking entertainment (1997) โดย Annette Hill
- Film Violence: History, Ideology and Genre (2009) โดย James Kendrick
- Early Modern Tragedy and the Cinema of Violence (2006) โดย Stevie Simkin
- Media and Violence: gendering the debates (2005) โดย Karen Boyle
- Film Art: An Introduction (2008) โดย David Bordwell และ Kristin Thompson
- Film: An introduction (2009) โดย William H. Phillips
- Anatomy of Film (2002) โดย Bernard F. Dick
- Cinematography (2002) โดย Blain Brown

- Understanding movies (2008) โดย Louis Giannetti
- The Visual Story (2008) โดย Bruce Block
- If it's purple, someone's gonna die (2005) โดย Patti Bellantoni
- Cinematic Storytelling (2005) โดย Jennifer Van Sijll
- Media and Society: A Critical Perspective (2007) โดย Arthur Asa Berger
- How to read a film (1981) โดย James Monaco
- The Art of Watching Films (2008) โดย Joseph M. Boggs และ Dennis W. Petrie
- Film: A Critical Introduction (2008) โดย Maria Pramaggiore และ Tom Wallis
- Michael Haneke's cinema (2009) โดย Catherine Wheatley
- Michael Haneke (2010) โดย Peter Brunette
- On Michael Haneke (2010) โดย John David Rhodes
- A Companion to Michael Haneke: Wiley-Blackwell Companions to Film Directors (2010) โดย Roy Grundmann

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมบทวิเคราะห์และบทสัมภาษณ์จากนิตยสารภาพยนตร์ทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงข้อมูลออนไลน์ในเว็บไซต์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ อีกด้วย

3.1.3 ข้อมูลประเภทวีดิทัศน์

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง (Special Features) จากดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วยบทสัมภาษณ์มิชาเอล ฮาเนเคอ ถึงแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาเสริมกับผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของเขา

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิเคราะห์ตีความ (Interpretative Analysis) ด้วยตนเองจากการชมภาพยนตร์ทั้งหมดของมิชาเอล ฮาเนเคอ โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ ตามหลักแนวคิดและ

ทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งศึกษาประวัติความเป็นมาและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของ มิชาเอล ฮาเนเคอ จากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสารและวีดิทัศน์ต่างๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเสริมการ วิเคราะห์ตีความภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ อย่างละเอียด อาทิเช่น โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้ง มุมมอง ฉาก และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อที่จะทราบถึงสารที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

3.2.2 วิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ ทั้งทางด้านภาพ เสียง และการตัดต่อ โดย เน้นการวิเคราะห์ในฉากที่มีการนำเสนอความรุนแรง เพื่อที่จะทราบถึงแนวคิดและวิธีการในการ สร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

3.3 การนำเสนอข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีต่างๆมาเป็นกรอบ ในการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) พร้อมภาพประกอบ ซึ่งแบ่งเป็นบทสำคัญ ดังนี้

บทที่ 4

นำเสนอบทวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ทั้ง 10 เรื่อง ประกอบด้วย

- | | |
|-----------|--|
| ส่วนที่ 1 | เรื่องย่อและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ |
| ส่วนที่ 2 | ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ |

บทที่ 5

นำเอาข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอในบทที่ 4 มาสรุปให้เห็นถึง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของ มิชาเอล ฮาเนเคอ” โดย แบ่งการนำเสนอออกเป็น

บทที่ 4

บทวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

ในการศึกษาถึงการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ไปพร้อมกันกับการวิเคราะห์ลักษณะภาษาภาพยนตร์ ทั้งทางด้านภาพ เสียง และการตัดต่อ โดยเน้นการวิเคราะห์ในฉากที่มีการนำเสนอความรุนแรง เพื่อที่จะได้ทราบถึงสารในภาพยนตร์ รวมทั้งแนวคิดและวิธีการที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ใช้ในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง ในบทนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งเนื้อหาการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ เป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เรื่องย่อและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

ส่วนที่ 2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989)

ปี ค.ศ.1987 เริ่มต้นด้วยกิจวัตรประจำวันของครอบครัว “โชเบอร์” (Schober) ครอบครัวชนชั้นกลางชาวออสเตรีย ซึ่งมีสมาชิกครอบครัวทั้งหมดสามคน ประกอบด้วย “เกออร์ก” (Georg) วิศวกรวัยกลางคน “อันนา” (Anna) ภรรยาเจ้าของร้านแว่นตา และ “เอวี” (Evi) ลูกสาวที่กำลังเรียนอยู่ชั้นประถม พวกเขาตื่นนอนเวลาหกโมงเช้า หลังจากการรับประทานอาหารเช้าพร้อมกัน เกออร์กขับรถไปส่งเอวีที่โรงเรียน และส่งอันนาที่ร้านแว่นตาก่อนไปทำงาน

อันนาเขียนจดหมายเล่าให้พ่อแม่ของเกออร์กฟังว่า “อเล็กซานเดอร์” (Alexander) น้องชายของเธอต้องไปรับการรักษาโรคซึมเศร้าที่โรงพยาบาลเพราะทำใจไม่ได้ที่มารดาเสียชีวิต เธอจึงต้องดูแลกิจการเพียงลำพัง ทั้งยังต้องจัดการเรื่องพินัยกรรม ทำงานบ้านและดูแลอเล็กซานเดอร์ แต่ตอนนี้เขาสามารถกลับไปทำงานได้แล้ว เธอจึงมีเวลามากขึ้น การที่เธอได้รับมรดกจากมารดาทำให้สถานะทางการเงินของครอบครัวดีมาก ส่วนเกออร์กเพิ่งย้ายแผนกและอาจจะได้

เลื่อนตำแหน่งเร็ว ๆ นี้ แม้ว่าเจ้านายของเขาจะขัดขวางทุกวิถีทาง ส่วนเอวี่ก็หายจากโรคหอบหืดแล้วที่โรงเรียน เอวี่โกหกคุณครูว่ามองไม่เห็นแต่ก็ถูกคุณครูจับได้

ที่ร้านแว่นตาของอันนา ลูกค้าเล่าเรื่องการแก๊งเพื่อนในวัยเด็กให้อันนากับน้องชายของเธอฟัง ตกเย็นเกออร์กซ์ขับรถมารับอันนาไปซื้อของที่ซูเปอร์มาร์เก็ตและแวะไปเติมน้ำมันรถ คุณครูของเอวี่โทรศัพท์มาบอกอันนาเรื่องที่เอวี่โกหกคุณครูว่าตาบอด อันนابอกลูกว่าจะไม่ทำอะไรถ้าพูดความจริง แต่พอเอวี่สารภาพว่าโกหกอันนาก็ตบหน้าลูก ตอนเย็น อเล็กซานเดอร์มาทานอาหารกับครอบครัวไซเบอร์ อยู่ๆเขาก็ร้องไห้ขึ้นมาระหว่างทานอาหาร

ปี ค.ศ.1988 เกออร์กซ์กับอันนากำลังร่วมรักกัน ก่อนที่นาฬิกาปลุกจะดังขึ้นในเวลาหกโมงเช้า หลังจากอาบน้ำแต่งตัวเสร็จ ทุกคนออกจากบ้านพร้อมกัน จากนั้นอันนาไปหาหมอ เธอเขียนจดหมายถึงพ่อแม่ของเกออร์กซ์ระหว่างนั่งรอคิวตรวจ เธอเล่าว่าตอนนี้เกออร์กซ์ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นหัวหน้าแผนกอย่างเป็นทางการ เพราะเจ้านายของเขาป่วยเป็นโรคลำไส้ ส่วนอเล็กซานเดอร์ขึ้นเรือเดินทางไปสแกนดิเนเวียในช่วงฤดูร้อน ระหว่างที่เกออร์กซ์ทำงานอยู่ที่บริษัท หัวหน้าเก่าของเขา มาที่โต๊ะทำงานของเกออร์กซ์เพื่อเก็บข้าวของ อันนาและเอวี่ขับรถมารับเกออร์กซ์หลังเลิกงาน มีฝนตกหนักระหว่างทาง รถของพวกเขาขับผ่านถนนที่มีอุบัติเหตุรถชน เห็นศพผู้เสียชีวิตซึ่งถูกคลุมด้วยผ้าพลาสติกวางอยู่บนถนน จากนั้นเกออร์กซ์ขับรถไปล้างที่คาร์แคร์ อันนาร้องไห้ขณะนั่งอยู่ในรถ

ปี ค.ศ.1989 ครอบครัวไซเบอร์เดินทางมาเยี่ยมพ่อแม่ของเกออร์กซ์ที่ต่างจังหวัด เข้าวันรุ่งขึ้น เกออร์กซ์ไปลาออกที่บริษัทและไปซื้อของที่ซูเปอร์มาร์เก็ตกับอันนา เกออร์กซ์เขียนจดหมายเล่าให้พ่อแม่ฟังว่าครอบครัวของเขาตัดสินใจแล้วว่าจากไป เกออร์กซ์ได้ลาออกจากการงาน ส่วนอันนาโอนหุ้นของเธอทั้งหมดให้กับอเล็กซานเดอร์ในห้องเรียน เอวี่เกาท้องของตัวเองไม่หยุด เธอบอกคุณครูว่าคันท้อง คุณครูเดินมาดูแต่เห็นว่าเอวี่ไม่ได้เป็นอะไรจริงๆ อันนาไปหาหมอเพื่อซื้อยานอนหลับ ส่วนเกออร์กซ์ไปซื้อเครื่องมือช่างหลายอย่าง จากนั้นทั้งสองไปถอนเงินสดที่ธนาคาร เจ้าหน้าที่ถามพวกเขาว่าจะถอนเงินไปทำอะไร อันนาตอบว่าจะย้ายไปอยู่ที่ประเทศออสเตรเลีย เมื่อกลับมาบ้าน อันนาโทรศัพท์ไปหาคุณครูของเอวี่เพื่อขอลาป่วยให้ลูก เกออร์กซ์พาเอวี่เอารถไปล้างที่คาร์แคร์ ก่อนจะนำไปขายที่คูู เกออร์กซ์เขียนจดหมายบอกพ่อแม่ว่า พวกเขาตัดสินใจอย่างลำบากมากกว่าจะพาเอวี่ไปกับพวกเขาด้วยดีหรือไม่ แต่เอวี่บอกว่าเธอไม่กลัวความตายและเต็มใจที่จะไปด้วย เสียงโทรศัพท์ดังขึ้นขณะที่ทุกคนกำลังรับประทานอาหารค่ำ เกออร์กซ์จึงตัดสายทิ้ง

เช้าวันรุ่งขึ้น อੰนาคัดเตรียมอาหารเช้าอย่างหรูหรา เกออร์กหยิบเครื่องมือช่างออกมาวาง เขาใช้ขวานจามชั้นวางหนังสือโดยมีเอวี่ยืนดูอยู่ข้างๆ ทั้งสามรับประทานอาหารเช้าด้วยกันก่อน ที่จะช่วยกันทำลายข้าวของเครื่องใช้ทุกอย่างในบ้าน ด้วยมือและอุปกรณ์ต่างๆ ไม่เว้นแม้แต่ตู้ปลา เอวี่เห็นปลาตายก็ร้องไห้เสียใจ จากนั้นเจ้าหน้าที่จากองค์การโทรศัพท์มากดิ่งที่หน้าบ้านเตือนให้เกออร์กวางหูโทรศัพท์ให้สนิทเพราะมีคนแจ้งว่าสายโทรเข้าไม่ได้ เกออร์กบอกว่าเขาไม่ต้องการที่จะรับสาย แต่เจ้าหน้าที่บอกว่าทางการไม่อนุญาตให้ตัดสาย เมื่อเจ้าหน้าที่กลับไปเกออร์กเอากะดาษอุดไว้ที่กริ่งของโทรศัพท์และกริ่งของประตูบ้านเพื่อปิดเสียง เกออร์กนำธนบัตรและเหรียญจำนวนมากใส่ลงไปในชักโครกแล้วกดน้ำทิ้ง

ตอนเย็น ครอบครัวโซเบอร์รับประทานอาหารบนพื้นห้องที่เต็มไปด้วยเศษชิ้นส่วนข้าวของที่ถูกทำลาย เอวี่ขอดูโทรทัศน์ในห้องนอน เกออร์กแปะจดหมายถึงพ่อแม่ไว้ที่ประตูบ้าน อੰนาคสมยามนอนหลับให้เอวี่ตีม เอวี่สวดมนต์ก่อนที่จะนอนหลับไป เกออร์กปิดโทรทัศน์ อੰนาคีเมยามนอนหลับ ในห้องน้ำแล้วเดินมาที่ห้องนอน เธอร้องไห้ขณะเขย่าตัวเอวี่ที่หมดลมหายใจแล้ว เกออร์กมองอยู่ซักพักแล้วเดินออกมาอาเจียนหน้าห้อง เขาสมยามนอนหลับกรอกใส่เข็มฉีดยาแล้วเดินไปเขียนชื่อและวันเวลาที่อੰนากับเอวี่เสียชีวิตบนผนังห้อง ตามด้วยชื่อของเขาต่อท้าย เกออร์กกลับมาที่ห้องนอน เขานอนลงบนเตียงมองจอโทรทัศน์ที่ไม่มีสัญญาณภาพ โดยมีร่างไร้วิญญาณของอੰนาคและเอวี่นอนอยู่ข้างๆ

ไต่เต้ได้ภาพยนตร์ชื่อว่า “พบศพครอบครัวโซเบอร์ในวันที่ 17 กุมภาพันธ์ ค.ศ.1989” น้องชายของฝ่ายภรรยาเป็นห่วงอย่างมาก จึงแจ้งให้ตำรวจจับประตูเข้าไปในบ้าน ศพทั้งครอบครัวถูกฝังในวันที่ 20 กุมภาพันธ์ แม้จะมีจดหมายลาตาย แต่พ่อแม่ของเกออร์กไม่เชื่อว่าเป็นการฆ่าตัวตาย จากการสืบสวนของตำรวจ ไม่พบหลักฐานใดๆที่ระบุถึงการฆาตกรรม คดีนี้จึงถูกเก็บเข้าหมวดคดีที่หาข้อสรุปใดๆไม่ได้”

4.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของมิชาเอล ฮาเนเคอ และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ “ไตรภาคแห่งความเยือกเย็น” สร้างโดยมีแรงบันดาลใจมาจากข่าวการฆ่าตัวตายหมู่ของครอบครัวหนึ่งซึ่งมิชาเอล ฮาเนเคอ อ่านเจอในหน้าหนังสือพิมพ์ ในชวานั้นมีการ

อธิบายสาเหตุการฆ่าตัวตายของพวกเขาอย่างละเอียด เช่น หัวหน้าครอบครัวมีปัญหาเรื่องหนี้สิน และมีปัญหาเรื่องเพศสัมพันธ์ในชีวิตคู่ ฯลฯ ซึ่งฮานเคอได้ให้สัมภาษณ์กับมิเชล ชูยทาท (Michel Cieutat) ในดีวีดีภาพยนตร์ไว้ว่า มันเป็นการสรุปที่ไร้เหตุผล เขาจึงมีความคิดที่จะนำเสนอมันออกมาในรูปแบบของภาพยนตร์ ด้วยความพยายามที่จะถ่ายทอดความจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ตัดสินและไม่วิพากษ์วิจารณ์ (Peter Brunette, 2010: 15)

ฮานเคอแบ่ง**โครงเรื่อง** (Plot) ออกเป็น 3 ส่วน ด้วยการเรียงลำดับเวลาตามปีคริสต์ศักราช คือ ภาคแรก ปี ค.ศ.1987 ภาคสอง ปี ค.ศ.1988 และ ภาคสาม ปี ค.ศ.1989 ซึ่งทั้งสามส่วน เป็นภาพชีวิตประจำวันของครอบครัวโซเบอร์ในหนึ่งวันของแต่ละปี *The Seventh Continent* มีการ**เริ่มเรื่อง** (Exposition) ด้วยการพาผู้ชมไปรู้จักกับครอบครัวโซเบอร์ผ่านกิจวัตรประจำวันของพวกเขาตั้งแต่เช้าจรดเย็น ในปี ค.ศ.1987 แม้พวกเขาจะมีชีวิตความเป็นอยู่ที่สะดวกสบาย มีหน้าที่การงานและมีฐานะทางการเงินที่มั่นคง แต่กระนั้น พวกเขาก็กังวลใจโดดเดี่ยวอ้างว้างและเบื่อหน่ายชีวิต ในปี ค.ศ. 1988 ชีวิตประจำวันของครอบครัวโซเบอร์ยังคงเป็นไปด้วยความซ้ำซากจำเจ ปราศจากความสุข เช่นเดียวกันกับปีที่ผ่านมาจากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**การพัฒนาเหตุการณ์** (Rising Action) ในปี ค.ศ.1989 หลังกลับจากการเยี่ยมพ่อแม่ที่ต่างจังหวัด เกออร์กีลาออกจากงาน ส่วนอันนาโอนหุ้นในกิจการของเธอทั้งหมดให้น้องชาย จากนั้นเธอกับเกออร์กีไปซื้อข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ก่อนที่จะไปถอนเงินทั้งหมดออกจากธนาคาร เกออร์กีนำรถยนต์ไปขายที่อู่ จากนั้นครอบครัวโซเบอร์ก็ตัดขาดตัวเองจากโลกภายนอก พวกเขาช่วยกันทุบทำลายข้าวของเครื่องใช้ในบ้าน รวมทั้งทรัพย์สินเงินทองทั้งหมด เรื่องราวเข้าสู่**จุดสูงสุดทางอารมณ์** (Climax) ใน**ฉากปิดเรื่อง** (Closure) เมื่อครอบครัวโซเบอร์ฆ่าตัวตายโดยการให้ยานอนหลับ

แก่นความคิด (Theme) ของ *The Seventh Continent* คือ การวิพากษ์วิจารณ์รูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็น การใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ การดำรงอยู่ของมนุษย์ในฐานะที่เป็นผู้บริโภค สิ่งของที่ถูกผลิตด้วยเครื่องจักร การใช้ชีวิตแบบตัวใครตัวมันในสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน สภาพสังคมที่บีบบังคับผู้คนในด้านต่างๆ ส่งผลให้เกิดความเหินห่างระหว่างกัน จนนำไปสู่ความด้านชาทางอารมณ์และความป่วยไข้ทางจิตใจ

ประเด็นเรื่องความเหินห่างระหว่างผู้คน เห็นได้ชัดเจนในฉากที่หัวหน้าคนเก่ามาเก็บของที่โต๊ะทำงานของเขา ซึ่งบัดนี้ได้ตกเป็นของเกออร์กีแล้ว เนื่องจากเขาได้รับการแต่งตั้งให้เป็นหัวหน้า

แผนกแทนหัวหน้าคนเก่าที่ป่วยเป็นโรคกล้ามเนื้อหัวใจ เกออร์ก์ถามไปถึงอาการป่วยของหัวหน้าด้วยความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งขัดแย้งกับสิ่งที่อันนาเล่าในจดหมายถึงพ่อแม่ของเกออร์ก์ไว้ว่า หัวหน้าเก่าคนนี้เป็นคนที่ไร้ความสามารถ ที่คิดว่าตัวเองรู้ดีกว่าคนอื่นไปทุกเรื่อง และมักจะสร้างอุปสรรคขัดขวาง เกออร์ก์เพราะกลัวว่าเกออร์ก์จะแย่งตำแหน่งของตัวเอง ฉากนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ผิวเผินและปราศจากความจริงใจของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ ที่คิดถึงแต่ผลประโยชน์ของตัวเองเป็นสำคัญ

ตัวละคร (Character) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ **ครอบครัวโซเบอร์** ซึ่งประกอบด้วย **เกออร์ก์** หัวหน้าครอบครัวผู้มีอาชีพเป็นวิศวกร เขาทำงานอยู่ในบริษัทใหญ่โตกว้างขวาง และกำลังก้าวหน้าในหน้าที่การงาน เนื่องจากเขากำลังจะได้เลื่อนตำแหน่งเป็นหัวหน้าแผนกแทนหัวหน้าคนเก่าที่ป่วยเป็นโรคกล้ามเนื้อหัวใจ **อันนา** ภรรยาของเกออร์ก์ ผู้เป็นเจ้าของร้านแวนตา **เอวี** ลูกสาวคนเดียวของครอบครัว แม้ว่าเธอจะอยู่อย่างสะดวกสบาย และได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากพ่อแม่ แต่ในความจริงแล้วเธอรู้สึกว่าเหวโอดเดียว **อเล็กซานเดอร์** น้องชายของอันนา ซึ่งเป็นโรคซึมเศร้าภายหลังจากการเสียชีวิตของมารดาจนต้องไปรักษาตัวที่โรงพยาบาล

ตัวละครทั้งหมดนี้ เปรียบเสมือนภาพตัวแทนของครอบครัวชนชั้นกลางในประเทศที่พัฒนาแล้ว พวกเขาคือปัญญาชนผู้มีการศึกษา มีหน้าที่การงานที่มั่นคงและมีทรัพย์สินเงินทองมากพอที่จะจับจ่ายใช้สอยบริโภคอุปโภคในสิ่งต้องการ หากแต่สภาพสังคมสมัยใหม่บีบรัดกดดันจิตใจของพวกเขา จนทำให้พวกเขาดำรงชีวิตในแต่ละวันโดยปราศจากความสุข อเล็กซานเดอร์เป็นตัวอย่งของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่มีความป่วยไข้ทางจิตใจ เนื่องจากโรคซึมเศร้าถูกจัดอยู่ในอันดับต้นๆในบรรดาโรคที่คร่าชีวิตมนุษย์มากที่สุดในปัจจุบัน

ความขัดแย้ง (Conflict) ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอความขัดแย้งในจิตใจของตัวละครกับสภาพสังคมเมืองที่บีบรัดกดดัน ความรู้สึกโอดเดียวแปลกแยกจากสังคมของตัวละครทำให้พวกเขาดำเนินชีวิตประจำวันอย่างเบื่อหน่ายและมีความทุกข์ จนในที่สุดพวกเขาตัดสินใจที่จะฆ่าตัวตายพร้อมกันเพื่อหลีกเลี่ยงหนีไปจากโลกใบนี้

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานาเคอใช้มุมมองที่เป็นกลาง (Objective) เขากำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้ติดตามดูเหตุการณ์ต่างๆในเรื่องอยู่ห่างๆ โดยไม่ได้ชี้แนะหรือ

อธิบายการกระทำของตัวละครอย่างชัดเจน ผู้ชมจึงมีหน้าที่ขบคิดถึงสิ่งที่ได้รับชมด้วยตนเองโดยปราศจากอคติของผู้สร้าง

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมเมือง และสะท้อนการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครได้ดี อาทิเช่น บ้าน ที่ทำงาน โรงเรียน คู่มือรถ ซุปเปอร์มาร์เก็ต และ ปั้มน้ำมัน เป็นต้น

บ้านของครอบครัวไซเบอร์เป็นบ้านเดี่ยวหลังเล็ก แต่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน และข้าวของเครื่องใช้ที่ทันสมัยราคาแพง บ่งบอกถึงฐานะความเป็นอยู่อันสุขสบายของพวกเขา

ที่ทำงานของเกออร์กถูกนำเสนอด้วยขนาดภาพขนาดใหญ่ (Establishing Shot) แสดงถึงความกว้างขวางใหญ่โตของพื้นที่ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยเครื่องจักรของระบบอุตสาหกรรม ซึ่งถูกตกแต่งด้วยวัสดุมันวาวเย็นเฉียบ เช่น เหล็กและอะลูมิเนียม เป็นการเน้นให้เห็นถึงอิทธิพลของเครื่องจักรที่มีความสำคัญต่อมนุษย์

คาร์แคร์หรือศูนย์บริการล้างรถ (Carcare) ที่ครอบครัวไซเบอร์นำรถไปล้างบ่อยครั้ง ตั้งแต่ฉากเปิดเรื่อง เปรียบเสมือนพิธีกรรมอย่างหนึ่งที่แสดงถึงความเป็นชนชั้นกลางมากที่สุด (Peter Brunette, 2010: 17) สถานที่นี้สื่อให้เห็นว่า มนุษย์ใช้เครื่องจักรเพื่อช่วยให้การดำเนินชีวิตสมัยใหม่เป็นไปอย่างสะดวกราบรื่น แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้มนุษย์ไม่ได้ออกกำลังกายของตัวเอง และยังทำให้มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกันน้อยลง เพราะไม่ได้ใช้เวลาร่วมกันอย่างเคย

สัญลักษณ์ (Symbols) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ **ภาพชายหาดริมทะเล** ที่ปรากฏซ้ำๆ เป็นระยะตลอดเรื่อง เช่น ภาพโปสเตอร์ที่มีข้อความ “Welcome to Australia” ที่ปรากฏในฉากการล้างรถที่คาร์แคร์ในฉากเปิดของเรื่อง กับภาพชายหาดริมทะเลที่มีการเคลื่อนไหวของคลื่นพร้อมด้วยเสียงซัดสาดกระทบฝั่งของมัน ทั้งสองภาพนี้เชื่อมโยงกับชื่อของภาพยนตร์ “ทวีปที่เจ็ด” (The Seventh Continent) ในความหมายแรก “ทวีปที่เจ็ด” หมายถึง “ทวีปออสเตรเลีย” ซึ่งเป็นสถานที่ที่ครอบครัวไซเบอร์ตั้งใจที่จะอพยพย้ายไปอยู่ ตามที่อับนอบอกกับเจ้าหน้าที่ธนาคาร ในความหมายที่สองหมายถึง “ดินแดนแห่งความตาย” สำหรับมิชาเอล ฮานะเคอ การซ้อนกันของภาพชายหาด ทะเล และภูเขาสีดำทะมึนที่เส้นขอบฟ้าประจวบกับเสียงคลื่นซัดสาด หมายถึง “ความ

สงบเงียบที่แฝงไปด้วยความน่าหวาดกลัว” (Frightening Calmness) (Peter Brunette, 2010: 13) สื่อเป็นนัยถึง การที่ครอบครัวไซเบอร์ตัดสินใจที่จะหลบหนีความทุกข์ของการมีชีวิตอยู่ในโลกใบนี้ โดยการฆ่าตัวตายอย่างพร้อมเพรียงกัน ด้วยความหวังที่จะมีความสุขอย่างแท้จริงในโลกหน้า



ภาพประกอบที่ 4.1 ภาพชายหาดริมทะเล เป็นสัญลักษณ์ใน *The Seventh Continent*

4.1.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ด้วยการขึ้นข้อความเป็นตัวอักษรสีขาวบนพื้นสีดำว่า ภาคแรก ปี ค.ศ.1987, ภาคสอง ปี ค.ศ.1988 และ ภาคสาม ปี ค.ศ.1989 แบ่งเป็นตอนๆเรียงกันตามลำดับเวลา ซึ่งฮานเคอใช้วิธีการแบ่งภาพแต่ละชิ้นออกจากกันด้วยการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to black) เขาได้ให้สัมภาษณ์กับมิเชล ชุยทาท (Michel Cieutat) ไว้ว่า เขาเลือกใช้วิธีการตัดต่อในลักษณะนี้ เพื่อที่จะสร้างความรู้สึกที่แท้จริงของการแยกเป็นส่วนๆระยะเวลาของภาพในแต่ละส่วน จะสัมพันธ์กับความลึกซึ้งของฉากก่อนหน้า “ถ้าในฉากนั้นมีอะไรให้ผู้ชมคิดเกี่ยวกับมันมาก ผมก็จะทำให้จอตดำอยู่นานขึ้นอีกหน่อย” (Peter Brunette, 2010: 13)


ลักษณะภาพส่วนใหญ่ใน *The Seventh Continent* มีลักษณะเป็นภาพช็อตสั้นๆ ถ่ายทำโดยไม่เคลื่อนไหวกล้อง (Static Shot) เพื่อเปลี่ยนมุมมองภาพ และเน้นการจับภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) ของอวัยวะบางส่วนของแต่ละคน เช่น มือ แขน เท้า ฯลฯ มากกว่าการจับภาพบริเวณใบหน้าของแต่ละคนตามปกติ และยังมีภาพระยะใกล้วัตถุและเครื่องจักรต่างๆที่ตัวละครใช้สอยในชีวิตประจำวัน เช่น นาฬิกาปลุกอัตโนมัติ เครื่องต้มกาแฟ ประตูโรง รถ อัตโนมัติ รถยนต์ ฯลฯ นอกจากนี้ มีการใช้ภาพที่ซ้ำกันช็อตต่อช็อต เพื่อเน้นความซ้ำซากจำเจของกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ในฉากแรกของภาคแรกกับภาคสองอีกด้วย ซึ่งลักษณะภาพดังกล่าวนี้ ฮานเคอได้ให้

สัมภาษณ์ไว้ว่า เขาต้องการที่จะชี้ให้ผู้ชมเห็นว่า มนุษย์ถูกรอบงำด้วยหน้าที่และความรับผิดชอบ มากแค่ไหนในการดำรงชีวิตแต่ละวัน “พวกเขาไม่ได้ใช้ชีวิต พวกเขาแค่กระทำการต่าง ๆ ด้วยกิจรยา อากาารที่ซ้ำ ๆ กัน พวกเราติดอยู่กับกิจรยาท่าทางเหล่านี้ และชีวิตทั้งหมดของพวกเราเป็นผลรวมของ กิจรยาท่าทางเหล่านี้” (Peter Brunette, 2010: 14)

ลักษณะของการใช้สีและการจัดแสงโดยรวมใน *The Seventh Continent* จะสังเกตได้ว่า เส้นผ่าและข้าวของเครื่องใช้ของตัวละคร ซึ่งจะมีสีสันสดใสสะดุดตา (Vivid Color) เป็นการใช้แม่สี หลัก (Primary Color) เช่น สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ซึ่งตัดกันกับสีของฉากโดยรวม ที่ใช้สีโทน เย็นและสีกลาง (Neutral Color) ซึ่งให้ความรู้สึกเยือกเย็น เมื่อประกอบกับการจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting) จึงสามารถสื่อเป็นนัยถึงชีวิตที่แสนหดหู่และปราศจากความสุข

4.1.2.1 การใช้ขนาดภาพระยะใกล้ เพื่อเน้นพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละคร

ความรุนแรงในฉากนี้ เป็นความรุนแรงทางกายภาพ หลังจากที่คุณครูโทรศัพท์มาฟ้องอัน นาว่าเอวีโกหกว่าตัวเองตาบอด อันนาจึงมาคุยกับลูก ในขณะที่เอวีกำลังทำการบ้านอยู่ อันนาจอก กับเอวีว่า เธอจะไม่ทำอะไร ถ้าลูกสารภาพความจริง แต่ทันทีที่เอวีสารภาพว่าเธอโกหก อันนาจับ หน้าเอวีด้วยความรุนแรง ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ในฉากนี้ เน้นการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อสร้าง ความรู้สึกอึดอัดให้กับผู้ชมและทำให้ผู้ชมตกใจเป็นอย่างมาก เพราะผู้ชมคาดไม่ถึงว่าอันนาจะใช้ ความรุนแรงกับลูก เธอทำร้ายเอวี ทั้ๆที่เธอเพิ่งบอกว่าจะไม่ทำอะไร ถ้าเอวีพูดความจริง



 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพอยู่ที่จอ โทรศัพท์ มือของอันนาจับปิดที่หน้าจอ</p>	<p>Audio: เสียงของเกมสโนโพรทัศน์ ตามด้วย เสียงนอกจอ (Off-screen sound) ของอันนาจ เธอถามเอวีว่าเป็นอะไร</p>
--	--


 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอวี่มีสีหน้าสงสัยว่ามีเรื่องอะไรเกิดขึ้น</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอของอันนา เธอกำลังคุยกับเอวี่</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายข้ามไหล่ของเอวี่ อันนา นั่งลงคุยกับเอวี่</p>	<p>Audio: อันนาถามเอวี่ว่า เธอโกหกครูว่าตาบอดจริงหรือไม่</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอวี่มองหน้าของอันนามือของอันนาค่อยๆ เขยคางลุกขึ้น</p>	<p>Audio: อันนาบอกให้เอวี่พูดความจริงออกมา</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อันนากำลังจ้องหน้าเอวี่</p>	<p>Audio: อันนาบอกลูกว่าไม่จำเป็นต้องกลัวอะไร ถ้าสารภาพความจริง เธอจะไม่ทำอะไรเอวี่</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอวีมองหน้าอันนา</p>	<p>Audio: เอวีตอบแม่ว่า เธอกำลังทำเป็นตาบอดจริง</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อันนาจ้องหน้าเอวี ก่อนที่จะตบหน้าเธออย่างแรง จนศีรษะของเอวีหันมาทางด้านซ้ายของเฟรม ก่อนที่ภาพจะตัดเข้าสู่จอต่าอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงของการตบหน้าด้วยความรุนแรง</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.2 <u>ฉากที่อันนาตบหน้าเอวี</u></p>	

4.1.2.2 การใช้ภาพศพและเสียงนอกจอ (Off-Screen Sound)

ความรุนแรงในฉากนี้ เป็นความรุนแรงทางอารมณ์ความรู้สึก ครอบคลุมไซเบอร์ซิปรดผ่านอุบัติเหตุริมถนนในคืนที่ฝนตกหนัก จะเห็นได้ว่าอันนาเริ่มถูกโจมตีด้วย “ความกลัว” รวากับว่า เธอได้ตระหนักถึงอะไรบางอย่างเกี่ยวกับชีวิตของเธอในช่วงเวลานั้น การได้เห็น “ความตาย” ในระยะใกล้ ทำให้อันนาสะเทือนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งในฉากถัดไป เธอร้องให้ออกมาอย่างอัดอั้นขณะที่ครอบคลุมไซเบอร์นำรถมาล้างที่คาร์แคร์ ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ในฉากนี้ แม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้รู้สึกสะเทือนใจที่เห็นภาพศพเหมือนกับที่ตัวละครเห็น แต่ฉากนี้ก็สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงความรุนแรงและรู้สึกว่าการกระทำดังกล่าวจะมีเหตุการณ์ที่ร้ายแรงเกิดขึ้นกับตัวละคร


 <p>Video: ภาพกว้างของท้องถนน ถ่ายจากกระจกด้านในของรถ ที่ปัดน้ำฝนปัดไปมาเป็นระยะๆ เกออร์กซ์ขับรถไปตามถนนเรื่อยๆ จนกระทั่งขับผ่านอุบัติเหตุริมถนนสายหนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงเพลงจากรายการวิทยุ และเสียงของเกออร์กซ์คุยกับอันนา เรื่องเจ้านายของเขา จะมารับประทานอาหารค่ำกับพวกเขาที่บ้าน</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ครอบครัวยุโรป มองดูเหตุการณ์ด้านนอกด้วยความสงสัย</p>	<p>Audio: เสียงเพลงจากวิทยุเงียบลง มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของเครื่องจักรชุดเจาะถนนค่อยๆ ดังขึ้นแทนเสียงเพลง</p>
 <p>Video: ภาพแทนสายตาของอันนา เห็นผู้คนชุดมุนุ่นวายและเจ้าหน้าที่ตำรวจกำลังกั้นทาง</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอของเครื่องจักรชุดเจาะถนน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อันนากำลังจ้องมองอะไรบางอย่างที่อยู่ภายนอกรถ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอของเครื่องจักรชุดเจาะถนน</p>

 <p data-bbox="288 591 831 745">Video: ภาพแทนสหายตาของอันนา เห็นศพสองศพมีผ้าพลาสติกคลุมอยู่บนพื้นถนน จากนั้นเป็นการตัดภาพเข้าสู่จุดดำ</p>	<p data-bbox="858 300 1398 338">Audio: เสียงนอกจอของเครื่องจักรชุดเจาะถนน</p>
<p data-bbox="347 824 1342 862">ภาพประกอบที่ 4.3 <u>ฉากที่อันนาสะเทือนใจที่ได้เห็นศพผู้เสียชีวิตในระยะใกล้</u></p>	

4.1.2.3 การใช้ภาพการทำลายสิ่งของและเสียงประกอบ


ความรุนแรงในฉากนี้ เป็นความรุนแรงทางกายภาพ สมาชิกครอบครัวไซเบอร์ช่วยกันทุบทำลายข้าวของเครื่องใช้ทุกอย่างในบ้าน ภาพทุกช็อตในฉากนี้เป็นภาพระยะใกล้-ระยะปานกลาง กล้องเน้นการจับภาพบริเวณมือของตัวละคร ขณะที่พวกเขากำลังทำลายสิ่งของต่างๆ ด้วยการทำทางที่เป็นจังหวะซ้ำไปซ้ำมา ในฉากนี้ผู้ชมแทบจะไม่เห็นใบหน้าของตัวละครและไม่ได้ยินเสียงพูดคุยของพวกเขาเลย ทำทางของตัวละครที่ทุบทำลายสิ่งของต่างๆ เป็นจังหวะ เมื่อนำมาประกอบกับการใช้เสียงประกอบอันดังสนั่น ที่มาจากการทุบทำลายสิ่งของจนแตกหัก ก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม เสียงประกอบดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรง

วัตถุสิ่งของที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ เปรียบเสมือนสภาพสังคมปัจจุบันที่บีบรัดตัวละคร การที่ครอบครัวไซเบอร์ช่วยกันทำลายสิ่งของที่พวกเขาครอบครองอยู่ ด้วยการทำทางที่เป็นแบบแผนราวกับจะอุทิศชีวิตให้กับการกระทำนี้ ถือเป็น การปลดปล่อยตัวเองให้เป็นอิสระ (Act of liberation) จากวัตถุเหล่านี้ แต่สิ่งที่สร้างความหดหู่ให้แก่ผู้ชม ก็คือ การที่ผู้ชมรับรู้แก่ใจดีว่า สิ่งที่ครอบครัวไซเบอร์ทำนั้น ไม่ใช่การปลดปล่อยที่แท้จริงสำหรับพวกเขา (Michael Haneke, DVD "The Seventh Continent")

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องเน้นการจับภาพมือของเกออร์ก อันนาและเอวีที่กำลังทุบทำลายข้าวของต่างๆ</p>	<p>Audio: เสียงข้าวของแตกเสียหาย เช่น เสียงการกรีด หัก ทุบสิ่งของ รวมทั้งเสียงกระจกแตก เป็นต้น</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.4 <u>ฉากที่ครอบครัวโซเบอร์ทำลายสิ่งของต่างๆในบ้าน</u></p>	

4.1.2.4 การใช้ภาพการตายของปลาและเสียงประกอบ

ความรุนแรงในฉากนี้ เป็นความรุนแรงทางกายภาพ เกออร์กใช้ขวานทุบตู้ปลาจนกระจกแตกกระจาย ปลาหลายตัวดิ้นไปดิ้นมาจนตาย เมื่อเอวีมาเห็นเข้าก็กรีดร้องและร้องไห้อย่างควบคุมไม่อยู่ มิชาเอล ฮาเนเคอ ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ฉากนี้เป็นหนึ่งในฉากที่ผู้ชมในเทศกาลภาพยนตร์บอกเขาว่า ฉากนี้เป็นฉากที่รุนแรงเกินรับได้ ภาพความตายของปลาเป็นภาพสะท้อนของความตายของเด็กหญิง การกรีดร้องด้วยความสะเทือนใจของเอวี แสดงให้เห็นว่าเขาเป็นคนเดียวที่ไม่อาจยอมรับการกระทำนี้ได้ ซึ่งสร้างความรู้สึกรุนแรงสมจริงในความคิดของผู้ชม (Michael Haneke, DVD “The Seventh Continent”)

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ มือของเกออร์กถือขวาน</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
--	------------------------------------

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพกระจกตู้ปลาที่กำลังถูกเกออร์กทุบด้วยขวาน</p>	<p>Audio: เสียงกระจกแตก และเสียงน้ำจากตู้ปลาที่กำลังไหลลงมาที่พื้น</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว เกออร์กใช้ขวานทุบตู้ปลาจนกระจกแตก ตู้ปลาพังเสียหาย โดยมีอันนา ยืนมองอยู่ด้านหลัง</p>	<p>Audio: เสียงกระจกแตก และเสียงน้ำจากตู้ปลาที่กำลังไหลลงมาที่พื้น</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ปลาหลายตัวกำลังดิ้นไปดินมา</p>	<p>Audio: เสียงน้ำจากตู้ปลาที่กำลังไหลลงมาที่พื้น</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ขวานของเกออร์ก</p>	<p>Audio: เสียงน้ำจากตู้ปลาที่กำลังไหลลงมาที่พื้น</p>

 <p>Video: ภาพพระยะใกล้ อันนาตกใจสุดขีด</p>	<p>Audio: เสียงน้ำจากตู้ปลาที่กำลังไหลลงมาที่พื้น</p>
 <p>Video: ภาพพระยะใกล้ปานกลาง เอวี่ยื่นมองเหตุการณ์ทั้งหมดอย่างสะเทือนใจ</p>	<p>Audio: เสียงน้ำจากตู้ปลาที่กำลังไหลลงมาที่พื้น</p>
 <p>Video: ภาพพระยะปานกลาง เอวี่กรีดร้องด้วยความเสียใจ อันนาเข้ามากอดเธอไว้</p>	<p>Audio: เสียงกรีดร้องของเอวี่</p>
 <p>Video: ภาพพระยะใกล้ เอวี่ร้องไห้สะอึกสะอื้น</p>	<p>Audio: เสียงร้องไห้ของเอวี่</p>

	Audio: เสียงเงียบ (Silence)
<p>Video: ภาพระยะใกล้ของปลาแต่ละตัวที่กำลังนอนพะงาบๆ และกำลังจะหมดลมหายใจ</p>	
<p>ภาพประกอบที่ 4.5 ฉากที่เกออร์กทูปปลา</p>	

4.1.2.5 การใช้ภาพการทิ้งเงินและเสียงประกอบ

ความรุนแรงในฉากนี้ เป็นความรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม หลังจากที่เกออร์ก อันนา และเอวี ช่วยกันทำลายข้าวของทุกอย่างในบ้านเสร็จสิ้น จากนั้น เกออร์กและอันนาช่วยกันนำธนบัตรและเหรียญสตางค์ทั้งหมดใส่ลงไปในชักโครก ก่อนที่จะกดชักโครกทิ้ง การทำลายเงินสื่อเป็นนัยถึงการวิพากษ์วิจารณ์โลกปัจจุบัน ซึ่งเป็นโลกแห่งทุนนิยมที่ให้ความสำคัญกับ “เงินตรา” มากที่สุด การทิ้งเงินในครั้งนี้ จึงเป็นการปฏิเสธการดำรงใช้ชีวิตอยู่ในโลกปัจจุบันของพวกเขา

	Audio: เสียงน้ำจากการกดชักโครกเป็นระยะๆ
<p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่โถส้วม เกออร์กและอันนาช่วยกันใส่เงินลงในโถส้วม ก่อนที่จะกดชักโครกทิ้ง</p>	
<p>ภาพประกอบที่ 4.6 ฉากที่เกออร์กและอันนาทิ้งเงินทั้งหมดลงในโถส้วม</p>	

4.1.2.6 การใช้ภาพอุปกรณ์การฆ่าตัวตายและเพลงประกอบ

การเสียชีวิตของเอวี เป็นความรุนแรงทางกายภาพ ซึ่งสร้างความรู้สึกรุนแรงสะเทือนใจแก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก ภาพในจอโทรทัศน์ที่พวกเขากำลังดูเป็นภาพคอนเสิร์ตเพลง “The Power of Love” ของเจนนิเฟอร์ รัช (Jennifer Rush) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับพลังแห่งความรัก ซึ่งเป็นการมองโลกด้วยความสดใส เต็มเปี่ยมด้วยกำลังใจ แต่เมื่อนำมาประกอบในฉากนี้ ได้สร้างความขัดแย้งอย่างรุนแรงกับสิ่งที่ครอบครัวไซเบอร์กำลังจะทำ คือ การให้ลูกตี๋มยานอนหลับ ก่อนการฉีดยาพิษ เพื่อที่จะทำให้เธอเสียชีวิตโดยปราศจากความรู้สึกเจ็บปวดทรมาน การที่เกออร์กและอันนาเต็มใจยอมรับกับการฆ่าตัวตายของเอวีบ่งบอกว่า พลังแห่งความรักนั้นไม่อาจเยียวยาความทุกข์ของพวกเขา หรือจุดรั้งให้พวกเขาใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันในโลกใบนี้ได้อีกต่อไป

มิชาเอล ฮาเนเคอเลือกที่จะไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพการเสียชีวิตของเอวีอย่างชัดเจน แต่เลือกที่จะใช้ภาพของอุปกรณ์การฆ่าตัวตาย เพื่อบ่งบอกถึงการเสียชีวิตของเอวี และเลือกใช้เสียงเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสุข เพื่อเป็นการเย้ยหยัน (Irony) การกระทำดังกล่าว

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เกออร์ก อันนา และเอวี นั่งดูโทรทัศน์ด้วยกันบนเตียง ในห้องนอนที่ปิดไฟมืด</p>	<p>Audio: เสียงเพลง “The Power of Love”</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่หน้าจอโทรทัศน์ เห็นนักร้องกำลังร้องเพลงอยู่</p>	<p>Audio: เสียงเพลง “The Power of Love”</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพของแก้วยานอนหลับ แขนของเอวีและเข็มฉีดยา ตามลำดับ</p>	<p>Audio: เสียงเพลง “The Power of Love”</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกล ชายหาดริมทะเล มีคลื่นซัดสาด</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.7 <u>ฉากการเสียชีวิตของเอวี</u></p>	




4.1.2.7 การใช้เสียงนอกจอ (Off-Screen Sound)

หลังจากที่เอวีเสียชีวิต อันนาเสียใจมาก เธอร้องไห้ฟูมฟายพร้อมกับเขย่าตัวของเอวี ก่อนที่จะฆ่าตัวตายตาม ฉากนี้รุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม จากการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) คือเสียงร้องไห้และเสียงน้ำลายฟูมปากของอันนา มิชาเอล ฮาเนเคอเลือกที่จะไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพการเสียชีวิตของอันนา แต่ให้ผู้ชมเห็นภาพเกออร์กที่กำลังมองเธออยู่ และใช้เสียงนอกจอของเธอ เพื่อบ่งบอกว่าอันนากำลังจะเสียชีวิต

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง อੰนากอดร่างไร้วินัยของเอวีและร้องไห้ฟูมฟาย ก่อนการตัดภาพเข้าสู่จอต้า</p>	<p>Audio: เสียงร้องไห้ของอੰนนา</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง กล้องจับภาพที่เกออร์ก เขากำลังจับมือของอੰนนาและมองดูเธอเสียชีวิต สีหน้าของเกออร์กเริ่มทนไม่ไหว ตัดไปยังภาพระยะปานกลาง เกออร์กวิ่งออกมาอาเจียนที่หน้าห้อง</p>	<p>Audio: เสียงของอੰนนาที่กำลังน้ำลายฟูมปากดังมาจากนอกจอ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.8 <u>ฉากการเสียชีวิตของอੰนนา</u></p>	

4.1.2.8 การลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

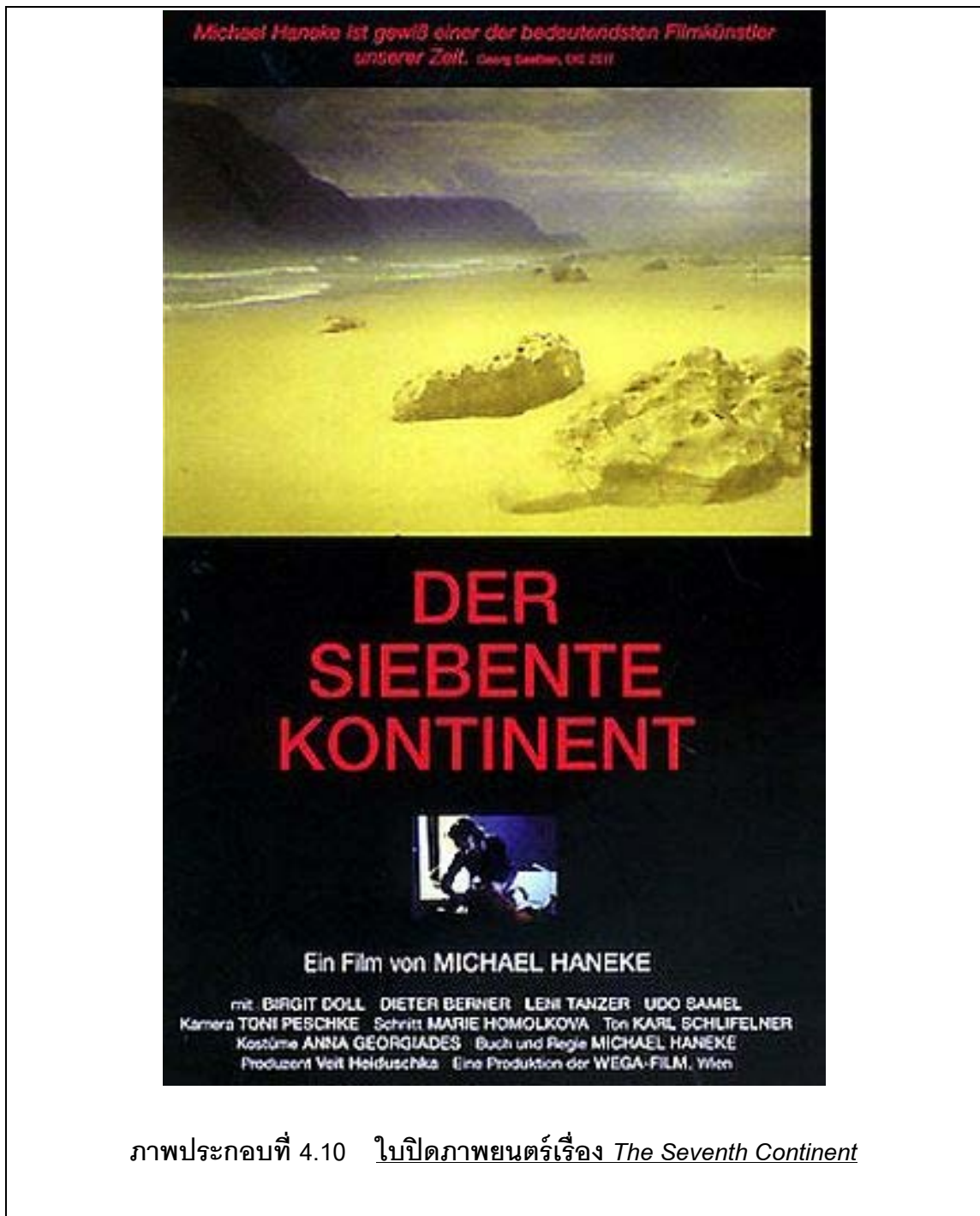
การเสียชีวิตของเกออร์กในฉากปิดเรื่อง มีความน่าสนใจในเรื่องของการตัดต่อลำดับภาพ ซึ่งส่งผลในการเร่งเร้าความรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม การตัดภาพแฟลชแบค (Flashback) ของเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นตลอดทั้งเรื่อง สลับกับภาพโทรทัศน์ที่ถูกเปิดทิ้งไว้แต่ไร้สัญญาณภาพ ด้วยจังหวะการตัดต่อที่ค่อยๆ เร็วขึ้น ประกอบกับเสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ ซึ่งค่อยๆ ดังขึ้นตามจังหวะการตัดต่อ รวบรวมว่าภาพทั้งหมดในฉากนี้ เป็นภาพในหัวสมองของเกออร์กที่กำลังนึกย้อนกลับไปถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ผ่านมาทั้งหมด

 <p>Video: ภาพระยะไกลปานกลาง ครอบครัวยุโรปนอนเรียงกันอยู่บนเตียง ผับผิงตรงข้าม มีโทรทัศน์ที่ถูกเปิดทิ้งไว้</p>	<p>Audio: เสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เห็นใบหน้าของเกออร์กที่กำลังจะตาย เขามองไปที่จอโทรทัศน์</p>	<p>Audio: เสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ</p>
 <p>Video: ภาพตัดสลับไปมาอย่างรวดเร็วระหว่างภาพระยะใกล้ หน้าจอโทรทัศน์ที่เป็นเม็ดซ่า กับภาพแฟลชแบคของเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง</p>	<p>Audio: เสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ ค่อยๆดังขึ้น ตามจังหวะการตัดต่อ</p>

 <p>Video: ภาพชายหาดริมทะเลที่มีคลื่นซัดหาด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่สื่อถึง “ความตาย”</p>	<p>Audio: เสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ ดังมากที่สุด</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้มากที่สุด เม็ดน้ำสีขาวดำของหน้าจอโทรทัศน์ ก่อนตัดเข้าสู่จอดำ</p>	<p>Audio: เสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ ดังมากที่สุด</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.9 <u>ฉากการเสียชีวิตของเกออร์ก</u></p>	

ฉากสุดท้ายนี้ เป็นการที่วิพากษ์วิจารณ์ “สื่อโทรทัศน์” โดยตรง ซึ่งเป็นประเด็นที่มีซาเอล ฮานเนเคอ้มักจะสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ของเขา นอกเหนือไปจากการใช้เสียงจากวิทยุและการใช้ภาพจากโทรทัศน์ ที่ปรากฏอย่างสม่ำเสมอตลอดเรื่อง โทรทัศน์ซึ่งเป็นเครื่องมือใน “การสื่อสาร” กลับไม่สามารถสื่อสารกับตัวละครได้อีกต่อไป เพราะพวกเขาเสียชีวิตแล้ว จึงไม่สามารถรับรู้ถึงการสื่อสารใดๆ ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงการสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ ที่มักจะใช้การสื่อสารผ่านสื่อแทนการพูดคุยแบบเห็นหน้า ส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจกันอย่างแท้จริง จนนำมาซึ่งความเหินห่างแปลกแยกระหว่างผู้คน

ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* จบลงด้วยการปรากฏขึ้นของไตเติ้ลภาพยนตร์ ซึ่งให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการพบศพของครอบครัวโซเบอร์และการสืบสวนคดีของตำรวจ ประโยคสุดท้ายของไตเติ้ลภาพยนตร์ที่ว่า “คดีนี้ถูกเก็บเข้าหีบศพคดีที่หาข้อสรุปใดๆไม่ได้” ย่อมเป็นการบอกผู้ชมว่า ไม่มีอะไรที่เราสามารถอธิบายและเข้าใจมันได้ทั้งหมด



4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Benny's Video (1992)

เรื่องราวของ “เบนนี่” (Benny) เด็กชายวัยรุ่นในครอบครัวชนชั้นกลางฐานะดี ครอบครัวนี้ประกอบด้วย เบนนี่ “เกออร์ก” (Georg) พ่อ “อันนา” (Anna) แม่ และ “เอวี” (Evi) พี่สาว เบนนี่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ในคอนโดมิเนียมที่มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกครบครัน เขาใช้ชีวิตประจำวันเหมือนเด็กวัยรุ่นทั่วไป คือ ไปโรงเรียน ชอบเที่ยวเตร่กับเพื่อนฝูง ชอบทานอาหารฟาสต์ฟู้ด ฟังเพลงร็อก ดูภาพยนตร์จากฮอลลีวูด แต่เมื่อเบนนี่อยู่ที่บ้าน เขาจะหมกตัวตัวเองอยู่ในห้องนอนที่เต็มไปด้วยม้วนวิดีโอจำนวนมาก รวมทั้งเครื่องเล่นวีดีโอเทป กล้องวิดีโอและโทรทัศน์ เบนนี่ดูรายการโทรทัศน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นรายการข่าว คอนเสิร์ต เกมโชว์ รายการตลก ฯลฯ เบนนี่ชอบเปิดเพลงเสียงดังและเปิดโทรทัศน์ทิ้งไว้เวลาทำการบ้าน แม้ว่าเขาจะไม่ได้ดูก็ตาม เขายังตั้งกล้องวิดีโอไว้ริมหน้าต่าง เพื่อบันทึกภาพท้องถนนเบื้องล่างไว้ตลอดเวลาอีกด้วย

เบนนี่ชื่นชอบการบันทึกภาพด้วยกล้องวิดีโอเป็นอย่างมาก เขาใช้มันบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การเล่นเกมสแควร์แพลนผังพีระมิด (Pyramid Scheme) ที่มีชื่อว่า “นักบินกับลูกเรือ” (Pilot and Passengers) ในงานเลี้ยงที่เอวีจัดขึ้นที่คอนโดมิเนียมของพ่อแม่ หรือภาพคนงานกำลังซื้อตมูด้วยการใช้ปืนซื้อตไฟฟ้า ที่เบนนี่ถ่ายเก็บไว้ตอนไปเที่ยวไร่ต่างจังหวัดกับครอบครัว ซึ่งเป็นวิดีโอ ม้วนโปรดของเขา เบนนี่หยิบวิดีโอม้วนนี้มาดูซ้ำไปซ้ำมาเป็นประจำ เขามักจะกรอเทปกลับและกดปุ่มเล่นภาพให้ช้าลง เพื่อดูวินาทีที่หมูโดนซื้อตและร้องครวญครางโหยหวนก่อนตาย ด้วยความสนใจใคร่รู้เป็นพิเศษ

ที่โรงเรียน เบนนี่ตั้งกลุ่มเล่นเกมสแควร์แพลนผังพีระมิด ซึ่งเลียนแบบมาจากเกมสแควร์แพลนผังของพี่สาว โดยใช้เวลาในชั่วโมงขบร้องประสานเสียงเพื่อการขายสินค้า เช่น บูห์รี่และยา วันหนึ่งขณะที่เบนนี่กำลังเลือกวิดีโออยู่ในร้านวิดีโอ เขาก็ได้พบเด็กสาวแปลกหน้าคนหนึ่ง เขารู้สึกสนใจเธอจึงชวนเธอมาที่ห้องของเขา เบนนี่เปิดวิดีโอการฆ่าหมูให้เด็กสาวดู แล้วจึงหยิบปืนซื้อตหมูที่เขาแอบขโมยมาจากไร่มายิงเธอ เด็กสาวคลานหนี แต่เบนนี่ตามไปยังเธออีกหลายนัดจนเธอเสียชีวิต ภาพเหตุการณ์ดังกล่าวได้ถูกกล้องวิดีโอของเบนนี่บันทึกไว้ได้ทั้งหมด จากนั้นเบนนี่นำศพเด็กสาวไปซ่อนในตู้ หอระไรทานในครัว ทำการบ้าน และทำความสะอาดพื้น เบนนี่เบลอแยกเอาเลือดของเด็กสาวมาทาตัวแล้วถ่ายวิดีโอเก็บไว้ ตามด้วยการถ่ายวิดีโอร่างไร้วิญญาณของเด็กสาวที่นอนจมกองเลือดอยู่ เบนนี่กรอเทปวิดีโอและฉายดูบนจอโทรทัศน์ ก่อนจะออกไปเที่ยวผับกับเพื่อน คืนนั้น

เบนนี่นอนค้างบ้านเพื่อนเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น

ตอนเช้าเบนนี่ไปหาเอวีที่คอนโดของเธอ แต่เธอไม่อยู่ แล้วเดินเตร็ดเตร่ไปที่ลานสเก็ต
 โรงหนัง จากนั้นเขาไปตัดผมทรงสกินเฮดที่ร้านตัดผม ที่โรงเรียน เขาต่อยเพื่อนในชั่วโมงเรียนวิชา
 คอมพิวเตอร์ ครูบอกเขาว่าจะเรียกผู้ปกครองมาพบ เมื่อเกออร์กและอันนากลับมาบ้าน เบนนี่ฉาย
 วีดีโอเหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดขึ้นให้พวกเขาดู ทั้งสองรู้สึกเครียดกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เกออร์ก
 บริกรหาอันนาและตกลงกันได้ว่า อันนาคะพาเบนนี่ไปยังประเทศอียิปต์ชั่วคราว โดยให้เกออร์กเป็น
 คนจัดการทำลายหลักฐานและศพที่คอนโดแห่งนี้ ทั้งสองตัดสินใจเช่นนี้ เพราะไม่อยากให้เรื่องราว
 ที่เกิดขึ้นมาทำลายอนาคตของเบนนี่และทำลายภาพลักษณ์ชื่อเสียงที่ดีของครอบครัว รุ่งขึ้นอันนา
 พาเบนนี่ไปจองตั๋วเครื่องบินที่บริษัททัวร์และมาที่โรงเรียนเพื่อลาหยุด ในร้านอาหาร อันนาเปิด
 หนังสือพิมพ์หาข่าวเกี่ยวกับเด็กสาว แต่ไม่พบข่าวอะไรที่เกี่ยวข้อง

ที่ประเทศอียิปต์ เบนนี่ถ่ายวีดีโอบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ตลอดระยะเวลาในการท่องเที่ยว
 ตั้งแต่ริมชายหาด ตลาด สุสานโบราณ ฯลฯ ในห้องของโรงแรม เบนนี่เปิดดูโทรทัศน์หลายต่อหลาย
 ช่อง เขาไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับแม่มากนัก นอกจากการแอบถ่ายวีดีโอแม่ในห้องน้ำ วันหนึ่งขณะ
 ที่อันนาไปว่ายน้ำ เบนนี่บันทึกวีดีโอตัวเองพูดกับพ่อเก็บเอาไว้

เมื่อทั้งสองกลับมาบ้านอีกครั้ง พ่อบอกเบนนี่ว่าทุกอย่างเรียบร้อยแล้ว เขาถามเบนนี่ว่าทำ
 ไปเพราะอะไร เบนนี่ตอบว่าเขาแค่อยากเห็นว่ามันเป็นแบบไหน ทั้งสามใช้ชีวิตตามปกติอีกครั้ง
 เบนนี่ไปโรงเรียนตามเดิม เอวีจัดปาร์ตี้พนันเกมส์ที่คอนโดอีกครั้งโดยที่เกออร์กกับอันนาอยู่ในงาน
 ด้วย วันรุ่งขึ้นพ่อกับแม่ไปฟังเบนนี่ร้องเพลงประสานเสียงที่โรงเรียน

ในฉากสุดท้าย เบนนี่เปิดวีดีโอที่เขาแอบบันทึกภาพพ่อกับแม่คุยกันเรื่องการทำลายศพ ให้
 ตำรวจดู ตำรวจถามรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เบนนี่ออกมาเจอพ่อแม่ที่หน้า
 ห้องสอบสวน เขากล่าวกับพ่อแม่ว่า “เสียใจด้วยครับ” แล้วเดินจากไป เหตุการณ์นี้ถูกบันทึกผ่าน
 กล้องวงจรปิด ไม่ต่างจากวีดีโอม้วนหนึ่งที่กำลังเล่นอยู่และกำลังจะจบไป

4.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

Benny's Video เป็นภาพยนตร์เรื่องที่สองของ “ไตรภาคแห่งความเยือกเย็น” จากบทสัมภาษณ์ประกอบวีดีโอภาพยนตร์ ฮาเนเคอได้ให้สัมภาษณ์กับ แซร์จ ทูเบียนา (Serge Toubiana) ไว้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นจากแรงบันดาลใจของเขา หลังจากที่ได้อ่านบทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเยาวชนที่ก่ออาชญากรรมในนิตยสารฉบับหนึ่ง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะดี หลายคนให้สัมภาษณ์ว่าพวกเขาก่ออาชญากรรมเพราะ “แค่อยากรู้ว่า...มันจะเป็นยังไง” ซึ่งคำตอบนี้ทำให้ฮาเนเคอรู้สึกกังวลใจ เขาจึงเริ่มต้นเก็บข้อมูลจากบทความอื่นๆ และได้พบกับคำตอบนี้ซ้ำอีกหลายต่อหลายหน ฮาเนเคอคิดว่า คนที่มีความคิดเช่นนี้ คือ คนที่ไม่ได้ติดต่อเชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริง เพราะการเรียนรู้ชีวิตจริงผ่านสื่อเพียงอย่างเดียว จะทำให้เราขาดการรับรู้เข้าใจถึงความเป็นจริง (feeling of reality) จนทำให้เราทำเรื่องร้ายๆ ได้โดยไม่รู้สึกลึกผิด

ในส่วนของ**โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการ**เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยการพาผู้ชมไปรู้จักกับเบนนี่ โดยการนำเสนอกิจวัตรประจำวันของเขาและสิ่งที่เขาหมกมุ่นหลงใหล นั่นคือการดูโฮมวีดีโอและดูโทรทัศน์รายการต่างๆ การเข้าภาพยนตร์จากร้านวีดีโอ รวมทั้งการตั้งกล้องวีดีโอวงจรมอบบันทึกภาพวิวทิวทัศน์จากหน้าต่างห้องนอนแบบ real-time จนได้พบกับเด็กสาวคนหนึ่งที่ชอบการดูวีดีโอเหมือนกัน จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** เมื่อเบนนี่ชวนเด็กสาวมาที่คอนโดและเปิดวีดีโอการช็อตหนูให้เธอดู เบนนี่หยิบปืนช็อตหนูของจริงออกมาโชว์เด็กสาว เขาทำให้เธอยิงเขาแต่เธอไม่กล้า เบนนี่หันกระบอกปืนใส่เด็กสาวแล้วยิงเธอหลายนัดจนเสียชีวิต จากนั้นเบนนี่ซ่อนศพของเธอไว้ในตู้แล้วออกไปเที่ยวผับและคางบ้านเพื่อนเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น จนกระทั่งเขาตัดสินใจบอกพ่อแม่ด้วยการเปิดวีดีโอการฆาตกรรมเด็กสาวให้พวกเขาดู เกออร์กกับอรรณาตัดสินใจที่จะปกปิดการกระทำของเบนนี่ โดยให้อรรณาพาเบนนี่เดินทางไปยังประเทศอียิปต์เป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ ส่วนเกออร์กเป็นคนจัดการทำลายศพของเด็กสาวอยู่ที่คอนโด เมื่อเบนนี่กับอรรณาเดินทางมาถึงบ้านอีกครั้ง ทุกคนในครอบครัวใช้ชีวิตตามปกติ ก่อนจะเข้าสู่**จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax)** ในฉากปิดเรื่อง เบนนี่นำวีดีโอเทปที่เขาแอบบันทึกภาพขณะที่พ่อแม่ของเขากำลังคุยกันเรื่องการทำลายศพไปให้เจ้าหน้าที่ตำรวจดู จากนั้นเบนนี่ออกมาเจอพ่อแม่ที่หน้าห้องสอบสวน เขากล่าวขอโทษทั้งสองแล้วเดินจากไป **การปิดเรื่อง (Closure)** ในลักษณะนี้เป็นการจบเรื่องแบบเปิด (Open Ending) ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัย และต้องคาดเดาเอาเองว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไรต่อไป เช่น เหตุใดเบนนี่จึงตัดสินใจบอกตำรวจ ตำรวจจะจับเขา

หรือไม่ และเกออร์กกับอันนาจะทำอย่างไรต่อไป

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* คือ การวิพากษ์อิทธิพลของสื่อในประเด็นความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชน เป็นที่ทราบกันดีว่าความรุนแรงในสื่อ (Violence in Media) กับความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงในสังคมนั้น เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนซึ่งกันและกัน จนไม่สามารถบ่งชี้ได้อย่างชัดเจนว่าสิ่งไหนเป็นสาเหตุ และสิ่งไหนเป็นผลกระทบ มิชาเอล ฮาเนคเค่อสร้าง *Benny's Video* ขึ้นก็เพื่อที่จะตั้งคำถามในประเด็นนี้กับผู้ชม เขามักจะนำความรุนแรงจากสื่อหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นข่าวในหนังสือพิมพ์และบทความในนิตยสาร มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างความรุนแรงในอีกสื่อหนึ่ง ในที่นี้ก็คือ ภาพยนตร์ของเขา

ภาพความรุนแรงถูกนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์บ่อยครั้ง จนทำให้ผู้ชมรู้สึกชินชาไปกับมันราวกับว่ามันเป็นความรุนแรงที่อยู่ไกลตัว ไม่น่าสนใจและไม่เกี่ยวกับเรา เหมือนกับตัวละครใน *Benny's Video* ที่ไม่รู้สึกรู้ว่าความรุนแรงที่พวกเขาดูทางโทรทัศน์เป็นเรื่องสำคัญหรือร้ายแรง จะเห็นได้ในฉากที่อันนากำลังดูโทรทัศน์ในห้องของเบนนี่ เกออร์กถามเธอว่ามีข่าวอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น แต่อันนาตอบว่า “ไม่รู้สิ...ไม่มีอะไรมัน” ทั้งๆที่โทรทัศน์เพิ่งจะนำเสนอข่าวแฟนบอลหัวรุนแรงก่อจลาจลทำร้ายคนไร้บ้านในสถานอุปการะแห่งหนึ่งในไกรฟสวาลด์ และกำลังนำเสนอข่าวสงครามในเซอร์เบียอยู่ในขณะนี้

ภาพยนตร์เรื่อง *The Toxic Avenger (1984)* ที่เบนนี่ยืนดูและเช่ากลับมาที่บ้านก็เช่นกัน เป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นเกรดบีแนวตลกปนสยองขวัญ ภาพที่ปรากฏบนจอเป็นฉากที่ตัวละครกำลังต่อสู้กับมนุษย์กลายพันธุ์ สร้างความสนุกสนานทางอารมณ์แก่ผู้ชม ด้วยการใช้มุขล้อฉวนฉวน เฉวียน การตัดต่ออันฉับไว และเพลงประกอบแนวเซฟวีเมทัลที่เร้าใจ ประกอบภาพความรุนแรงเหมือนกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดส่วนใหญ่ ที่นำเสนอความรุนแรงในแง่ของความบันเทิง

ตัวละคร (Character) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ **เบนนี่** เด็กชายวัยรุ่นอายุ 14 ปี เขาเป็นลูกคนเล็กของครอบครัวชนชั้นกลางฐานะดี อาศัยอยู่กับพ่อแม่ในคอนโดมิเนียมที่สิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน เบนนี่หลงใหลการถ่ายภาพด้วยกล้องวิดีโอและชื่นชอบการดูวิดีโอเป็นชีวิตจิตใจ เขามักจะไปเช่าวิดีโอที่ร้านเจ้าประจำหลังเลิกเรียน เวลาอยู่ที่บ้าน เบนนี่จะหมกตัวเองอยู่ในห้องนอนกับอุปกรณ์การเล่นวิดีโอที่พ่อแม่ซื้อให้ เขาไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ เห็นได้จากการ

ที่เขาบอกกับเด็กสาวว่าเขาไม่มีพี่น้องซักคน ทั้งๆที่ความจริงแล้วเขามีพี่สาวคนโตที่ชื่อเอวี แสดงให้เห็นว่าเขาไม่ได้มีความรู้สึกผูกพันกับครอบครัวเลยซักนิดเดียว

เบนนี่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกับริกกี ฟิตส์ (Ricky Fitts) ในภาพยนตร์เรื่อง *American Beauty* (1999) เด็กหนุ่มที่ชอบสร้างโลกส่วนตัวของตัวเองด้วยการใช้กล้องวิดีโอบันทึกภาพสิ่งที่เขาเห็น ริกกีมีพฤติกรรมตอบสนองความต้องการของตนเองโดยไม่สนใจความถูกต้องหรือสังคม ส่วนเบนนี่ก็เช่นกัน เขาอยู่ในโลกส่วนตัวที่บันทึกไว้ในกล้องวิดีโอของเขา จนไม่อยู่ในสถานะที่จะเชื่อมโยงกับใครในโลกแห่งความจริง การที่เบนนี่ใช้กล้องวิดีโอถ่ายอันนา ขณะที่เธอกำลังนั่งอยู่บนโถส้วมในห้องน้ำ และการสูบบุหรี่ในห้องนอนที่บ้านเพื่อน แสดงให้เห็นว่าเขาทำทุกอย่างตามความพอใจของตน เขาใช้ความรุนแรงเพราะคิดว่า ทุกอย่างเป็นสิ่งที่เล่นได้ เหมือนกับการกดปุ่มเพลย์ (play) ของเครื่องเล่นวีดีโอ ตัวอย่างเช่น เบนนี่ตอยเพื่อนในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ที่ฟ้องครูว่าเขาขโมยสมุดการบ้านไปลอก และการที่เขาเล่นทายคำกับเด็กสาวแปลกหน้าด้วยการล้อคตัวเธออย่างรุนแรง รวากับว่าเขาเป็นตำรวจจริงๆ จนเด็กสาวตกใจกับการเล่นที่รุนแรงของเขา

การที่เบนนี่สังหารเด็กสาวโดยปราศจากความรู้สึกผิด แต่ทำไปเพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของตัวเอง ตอนที่พ่อกถามเขาว่าเขาฆ่าเด็กสาวเพราะอะไร เบนนี่ตอบว่า “ผมแค่อยากรู้ว่า...มันจะเป็นยังไง” และไม่ได้รู้สึกว่สิ่งที่ตนทำไปนั้นเป็นความผิด แม้เบนนี่จะมีสถานะเป็น “ผู้กระทำ” คือ ผู้ก่อเหตุฆาตกรรมเด็กสาว แต่แท้จริงแล้ว เขาได้ตกอยู่ในสถานะที่เป็น “เหยื่อ” ของสื่อที่เขาบริโภค จนแยกแยะไม่ออกว่าจะอะไรทำได้หรือทำไม่ได้ในโลกแห่งความจริง

การตัดผมทรงสกินเฮดของเบนนี่ ทำให้พ่อของเขาไม่พอใจ เพราะคิดว่ามันเหมือนทรงผมของนักโทษในค่ายกักกัน ซึ่งเราสามารถที่จะตีความได้ 2 แบบ ประการแรก เบนนี่รู้สึกผิดและได้สำนึกในสิ่งที่ตนเองกระทำ จึงลงโทษตัวเองด้วยการโกนศีรษะให้เหมือนนักโทษในค่ายกักกัน ประการที่สอง เบนนี่ต้องการประกาศตัวเป็นกบฏต่อสังคม เพราะรู้สึกว่ตัวเองเป็นนักโทษในโลกแห่งความเป็นจริงก็เป็นได้

เด็กสาวแปลกหน้า เบนนี่เจอเธอที่ร้านวีดีโอหลายครั้ง เด็กสาวชื่นชอบการดูวีดีโอเช่นเดียวกันกับเบนนี่ เด็กสาวมาจากครอบครัวฐานะยากจนที่อาศัยอยู่นอกเมือง เธอบอกเบนนี่ว่าเธอต้องนั่งรถรางแล้วมาต่อรถเมล์เพื่อที่จะเข้าเมืองโดยใช้เวลาหนึ่งชั่วโมง เธอมีพี่น้องสี่คนแต่ไม่สนิท

สนมกับพวกเขา แสดงว่าครอบครัวของเธอไม่อบอุ่น จากการที่เธอไม่ยอมพูดถึงครอบครัวของเธอ ให้เบนนี่ฟัง และการที่เธอมาบ้านของเบนนี่ซึ่งเป็นคนแปลกหน้าที่รู้จักกันที่ร้านวีดีโอ ย่อมแสดงว่า เธอไม่ได้อยากอยู่ที่บ้านของตัวเองซักเท่าไร

เบนนี่และเด็กสาวนิรนาม เป็นตัวแทนของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน ผู้ซึ่งบริโภคสื่อที่เต็มไปด้วย ความรุนแรง พวกเขาถูกปลูกฝังให้เรียนรู้ความจริงผ่านสื่อ ความตายในสื่อแม้จะเป็นเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้นจริง แต่เบนนี่กลับคิดว่ามันเป็นของปลอม เขาเล่าให้เด็กสาวฟังว่า เขาเคยดูรายการทาง โทรทัศน์เกี่ยวกับเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์แอ็คชั่น “มันไม่มีอะไรมากไปกว่าของเทียม” (It's all ketchup and plastic) เขาบอกเด็กสาวอย่างนั้น เบนนี่เล่าให้เด็กสาวอีกว่า เขาเคยใกล้ชิด กับความตายของจริงสมัยเด็ก ตอนที่ปู่ของเขาตาย แม่อุ้มเขาให้ดูหน้าปู่ที่นอนอยู่ในโลงศพแต่ใน ตอนนั้นเขาไม่กล้ามอง พอโตขึ้นมาเขาจึงได้เห็นความตายที่ผ่านสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์เท่านั้น เด็กสาวก็เช่นกัน ตอนที่เธอดูโฮมวีดีโอการฆ่าหมูที่เบนนี่เปิดให้ดู เธอพบว่าเธอไม่ได้มีท่าที่ตื่นเต้น ตกใจหรือหวาดกลัวอะไรเลย อาจเพราะว่ามันเป็นภาพความรุนแรงที่เธอชินตาอยู่แล้ว เนื่องจาก วีดีโอในร้านเช่าวีดีโอที่เธอกับเบนนี่ได้พบกันนั้น เต็มไปด้วยวีดีโอที่มีภาพของการฆ่าฟันกันและ การใช้ความรุนแรงแบบต่างๆ เด็กสาวก็คงคิดเหมือนกับเบนนี่ว่า “ก็แค่หมูตายตัวเดียวเอง”

เกออร์กกับอันนา พ่อและแม่ของเบนนี่ เป็นตัวแทนของพ่อแม่จากครอบครัวชนชั้นกลาง ฐานะดีที่เราพบเห็นเป็นประจำในชีวิตจริง พวกเขาให้ความสำคัญกับหน้าที่การงานและฐานะทาง สังคม ให้เงินทองและข้าวของทุกอย่างที่ลูกต้องการ เพราะคิดว่านั้นเป็นสิ่งที่จะทำให้ลูกมีความสุข โดยไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่ลูกอย่างใกล้ชิด ทั้งลูกให้อยู่กับโทรทัศน์และคอมพิวเตอร์เพียงลำพัง เห็นได้จากการที่เกออร์กกับอันนาดูข่าวความรุนแรงทางโทรทัศน์กับเบนนี่ โดยไม่ได้มีการพูดคุย ชี้แนะถึงความเหมาะสม การที่อันนาวางเงินค่าขนมในภัตตาคารเช้าและใช้กระดาษเงินในการ สื่อสารแทนการพูดคุยกันต่อหน้า ความเย็นชาและการเพิกเฉยไม่เอาใจใส่เช่นนี้ เป็นความรุนแรง ชนิดที่ใกล้ตัว และทำร้ายจิตใจมนุษย์ได้รุนแรงเจ็บปวด มากกว่าการทำร้ายร่างกายกันและกัน ด้วยซ้ำไป

เกออร์ก พ่อผู้มีบุคลิกที่เข้มงวด กลับเห็นดีเห็นงามกับการเล่นเกมสแน็คพีระมิด ซึ่งเป็น เกมสแน็คการพนันของเอวี เขาไม่ได้ว่ากล่าวตักเตือนเธอที่แอบเล่นพนันที่คอนโดของเขา และยังสนับสนุนให้เธอจัดงานเลี้ยงเพื่อเล่นพนันอีกครั้งหนึ่ง และเขากับอันนาก็คุยกันว่าอยากจะทำเพื่อน

ของพวกเขาเล่นเกมนี้ด้วย ส่วนอันนาก็เช่นกัน เธอตามใจลูกโดยให้เงินเอวีในการจัดงานเลี้ยงครั้งแรก จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่เบนนี่จะจดจำเกมส์พนันของพี่สาว ด้วยการดูวิดีโอที่เขาบันทึกไว้ และนำเกมส์นี้ไปเล่นกับเพื่อนๆที่โรงเรียน โดยไม่ได้คิดเลยว่ามันเป็นสิ่งที่ผิด

ยิ่งไปกว่านั้น ตอนที่เบนนี่เปิดวิดีโอการฆาตกรรมเด็กสาวให้เกออร์กกับอันนาดู พวกเขาไม่ได้ดูว่ากล่าวการกระทำของเบนนี่เลย แต่กลับรีบปกป้องลูกที่ทำความผิดด้วยการวางแผนจัดการทำลายศพ และยังบอกให้เบนนี่หลับพักผ่อนให้สบายไม่ต้องกังวล สรุปได้ว่าแท้จริงแล้วเบนนี่มีสถานะเป็น “เหยื่อ” ของพ่อแม่ เกออร์กกับอันนาได้ทำร้ายเบนนี่ด้วยวิธีการเลี้ยงดูของพวกเขา อาจเป็นไปได้ว่าไม่ใช่ “สื่อ” เพียงอย่างเดียวที่เป็นตัวการทำให้เยาวชนก่ออาชญากรรม “ครอบครัว” ก็เป็นส่วนที่สำคัญในการหล่อหลอมให้เยาวชนมีพฤติกรรมเช่นเดียวกับเบนนี่

ในฉากสุดท้าย เบนนี่นำวิดีโอเทปที่เขาแอบบันทึกเสียงพ่อกับแม่คุยกันเรื่องการทำลายศพไปให้ตำรวจดู เขาพูดคุยกับตำรวจด้วยสีหน้าที่ไร้ความรู้สึกหวาดกลัวใดๆ เมื่อพูดจบ เบนนี่ถามตำรวจว่าเขาไปได้หรือยัง แสดงให้เห็นถึงความโหดร้ายรุนแรงของตัวละคร เพราะผู้ชมมีความคาดหวังว่าเบนนี่จะสำนึกผิดกับบาปที่เขาได้ก่อไว้ แต่กลับพบว่าเบนนี่ทำร้ายพ่อแม่ของตัวเองด้วยการบอกตำรวจ

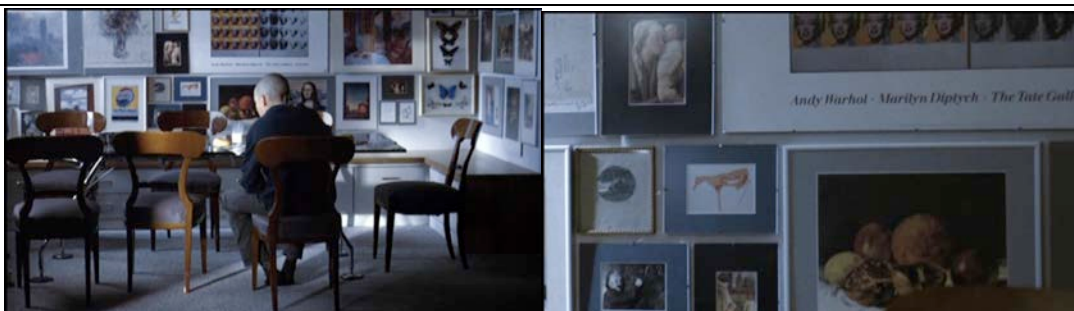
ความขัดแย้ง (Conflict) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นความขัดแย้งระหว่างโลกเสมือนจริงที่เบนนี่มองผ่านสื่อกับโลกแห่งความเป็นจริงที่เขาใช้ชีวิตอยู่ ชีวิตของเขาไม่มีเส้นแบ่งระหว่างพรมแดนของโลกความจริงกับโลกของสื่อ มันกลืนเข้าด้วยกันจนเสมือนเป็นฟุเตจของวิดีโอไม่วนเดียวกัน เบนนี่ถูกสื่อหล่อหลอมจนกระทั่งเขาไม่รู้สึกรู้สาอะไรกับการดำรงชีวิตในฐานะ “มนุษย์” ที่มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดี

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานะเคอนำเสนอมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) มุมมองในลักษณะนี้ ทำให้ผู้ชมมีสถานะเป็นเพียงผู้เฝ้าดูเหตุการณ์และการกระทำของเบนนี่อยู่ห่างๆ ไม่ได้ใกล้ชิดเกินไปจนทำให้ผู้ชมรู้สึกที่ไม่ปลอดภัย หรือตกเป็นเหยื่อการมีระยะห่างเช่นนี้ ทำให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดและตัดสินเรื่องราวที่ได้รับชมด้วยตัวเอง

ฉาก (Setting) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ ห้องนอนของเบนนี่ ที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์เกี่ยวกับสื่อหลายชนิด อาทิเช่น กล้องถ่ายวิดีโอ เครื่องเล่นวิดีโอ โทรทัศน์ เครื่องเสียง สเตอริโอ โทรศัพท์และม้วนวิดีโอเทปจำนวนมาก ที่เรียงรายอยู่บนชั้นวางหนังสือ เป็นต้น อุปกรณ์เหล่านี้บ่งบอกถึงความหมกมุ่นหลงใหลในการบริโภคสื่อของเบนนี่ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับพฤติกรรมที่เบนนี่ชอบเปิดโทรทัศน์ทิ้งไว้ตลอดเวลา เขาเปิดดูรายการโทรทัศน์หลายช่อง และตั้งกล้องวงจรปิดไว้ถ่ายภาพวิวทิวทัศน์นอกหน้าต่างคอนโดตลอดเวลาแม้แต่เวลาเข้านอน พฤติกรรมของเบนนี่เหล่านี้ แม้จะเป็นการบริโภคสื่อแบบผ่านๆ แต่ก็เป็นการเสพสื่อจำนวนมาก เขาใช้ชีวิตกับมันตลอดเวลา จนกระทั่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของมันโดยที่เขาไม่รู้ตัว

คอนโดที่เบนนี่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ เป็นอีกฉากที่สำคัญที่บ่งบอกถึงชีวิตความเป็นอยู่ของชนชั้นกลางฐานะดี ไม่ว่าจะเป็น ประตูทางเข้าของคอนโดที่ใช้บานเลื่อนอัตโนมัติ ลิฟต์ที่ทันสมัย ห้องครัวที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน ฯลฯ แม้จะมีการตกแต่งด้วยวัสดุหรูหราราคาแพง แต่ก็ให้ความรู้สึกถึงความเยือกเย็นและเหินห่าง

สัญลักษณ์ (Symbols) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **ภาพจิตรกรรม**ในห้องรับประทานอาหารของครอบครัวเบนนี่ การตกแต่งห้องด้วยภาพจิตรกรรมจนเต็มฝาผนังห้อง นอกจากจะแสดงให้เห็นถึงความมีรสนิยมของเกออร์กและอันนา ว่าเป็นปัญญาชนผู้มีการศึกษาที่นิยมเสพงานศิลป์แล้ว ยังบอกเป็นนัยอีกว่า เบนนี่ถูกปลูกฝังการมองโลกแห่งความจริงผ่านสื่อจากพ่อแม่ของเขาเอง เพราะสื่อทางทัศนศิลป์เหล่านี้ ล้วนมีนัยยะของการลอกเลียนแบบความจริงจากธรรมชาติ และมีนัยยะของข้อจำกัดในการถ่ายทอดความจริง คือ ให้ความรู้สึก “เหมือนจริง” (Realistic) แต่ไม่ใช่ “ความเป็นจริง” (Reality) ผลงานศิลปะบางชิ้นเป็นการนำเอา “ความเป็นจริง” มาทำการผลิตซ้ำ เช่นเดียวกับสื่อที่เบนนี่เสพ ไม่ว่าจะเป็น ภาพเขียนหุ่นนิ่ง (Still-life) รูปผลไม้ที่มีความคล้ายคลึงกับผลไม้จริง กรอบรูปผีเสื้อสีดำที่ทำจากผีเสื้อที่ตายแล้ว หรือถูกประดิษฐ์ขึ้นจากวัสดุอื่นๆ ให้ความสมจริง ภาพถ่ายของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) บันทึกภาพบุคคลจริง ภาพหญิงสาวของคะสึชิกะ โฮะกุไซ (Katsushika Hokusai) ศิลปินชื่อดังชาวญี่ปุ่น ผู้ขึ้นชื่อในการนำเสี้ยววินาทีของธรรมชาติมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพพิมพ์ ภาพโมนาลิซ่า หรือ ลาโจกอนด์ (Mona Lisa – La Joconde, 1503-1519) ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ที่ให้ความรู้สึกสมจริงจนเราเชื่อว่าหญิงสาวกำลังยิ้มให้เราจริงๆ



ภาพประกอบที่ 4.11 ห้องอาหารที่บ้านของเบนนี่เต็มไปด้วยภาพผลงานศิลปะ

ภาพจากกล้องวิดีโอของเบนนี่ที่บ้านที่ภาพวิวทิวทัศน์นอกหน้าต่างคอนโด ทำหน้าที่คล้ายกับภาพจากกล้องวงจรปิด (Surveillance camera) ซึ่งมักจะถูกใช้เพื่อเป็นหลักฐานยืนยัน “ความจริงที่ไร้การปรุงแต่ง” เป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงถึง “ความเหมือนจริง” ของสื่อกับ “ความเป็นจริง” อีกเช่นกัน สำหรับเบนนี่ความรุนแรงบนจอเป็นสิ่งที่เล่นได้ (Playable) กรอกลับได้ เหมือนกับภาพในวิดีโอเทป ต่างจากการฆาตกรรมที่เขาทำขึ้นในชีวิตจริงที่ไม่อาจกดปุ่มกรอกลับไปเริ่มต้นใหม่ได้ หลังจากที่ได้ลงมือทำมันไปแล้ว

นอกจากนี้ ภาพจากกล้องวงจรปิด (Surveillance camera) ในฉากปิดเรื่อง ที่เบนนี่เดินออกมาจากห้องสอบสวนของตำรวจ เป็นการเสียดสีวิธีการเลี้ยงดูลูกของเกออร์กและอันนาอย่างร้ายกาจที่สุด พวกเขาเลี้ยงดูเบนนี่แบบเดียวกับกล้องวงจรปิด คือ การเฝ้าดูแบบห่างๆ (monitoring) คือ ไม่ให้ความใกล้ชิด ความรัก และความเอาใจใส่เท่าที่ควร ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นไปด้วยความห่างเหิน เหมือนกับภาพที่ปรากฏบนจอของโทรทัศน์วงจรปิด และยังทำให้ผู้ชมตระหนักว่าผู้ชมเองก็ใช้วิธีนี้ ในการชมภาพยนตร์เรื่องนี้เช่นกัน เพราะความรุนแรงทุกอย่างที่ปรากฏใน *Benny's Video* ไม่ว่าจะโหดร้ายรุนแรงเพียงใดก็เป็นเพียง “ภาพเหมือนจริง” มิชาเอล ฮาเนเคอ ต้องการสื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความรุนแรงใน “โลกแห่งความเป็นจริง” ว่าอยู่ใกล้ตัวของผู้ชมมากกว่าที่คิด

เพลงท่อนที่ห้า “แม้พานพบมังกรโบราณ” (Trotz dem alten Drachen) ในเพลง “พระเยซู, ผู้เป็นความปิติยินดีของข้า” (Jesu, meine Freude) ที่เบนนี่ซ้อมร้องในชั่วโมงเรียนขับร้องประสานเสียง เป็นสัญลักษณ์ทางเสียงที่สื่อถึง “ความผิดบาป” (Guilty) ของเบนนี่ บทเพลง

นี่ประพันธ์โดยโยฮันน์ เซบาสเตียน บาค (Johann Sebastian Bach, 1685-1750) นักประพันธ์เพลงที่มีชื่อเสียงคนสำคัญในยุคคลาสิก (Baroque) ชื่อเต็มของผลงานเพลงชิ้นนี้ คือ Motet No.3 in E minor, BWV 227 คำร้องของเพลงนี้มาจากพระคัมภีร์ไบเบิล “จดหมายของนักบุญเปาโลถึงชาวโรม” (Epistle to the Romans) ที่เขียนขึ้นหลังเหตุการณ์การตรึงกางเขนของพระเยซู (Jesus, meine Freude, 2012: online) เพลงนี้เป็นเพลงสวดสรรเสริญพระเจ้า มีเนื้อหาเกี่ยวกับการที่พระเยซูปลดปล่อยมนุษย์จากบาปและความตาย และมีการบรรยายภาพนรกกับสวรรค์อย่างชัดเจน

การปรากฏของเพลงก่อนนี้ถึงสองครั้ง เป็นการตอกย้ำความหมายของ “บาปและความตาย” ที่เบนนี่ได้ก่อกำเนิด โดยมีเนื้อเพลงดังนี้ “แม่นphanพบมังกรโบราณ แม่นphanพบคมเขี้ยวมรณา แม่นphanพบความหวาดหวั่นอสงไขย จงปล่อยให้โลกาเดือดดาลอย่างบ้าคลั่ง ข้ายืนขับขานรำร้องอยู่ ณ ที่นี้ ด้วยความสงบใจอันบริบูรณ์” ครั้งแรก เบนนี่ร้องเพลงนี้ในขณะที่เขากับเพื่อนๆแอบขายยาเสพติดระหว่างการฝึกซ้อมร้องเพลงในช่วงโมงเรียน ส่วนครั้งที่สอง เบนนี่ร้องเพลงนี้บนเวทีคอนเสิร์ตของโรงเรียน หลังกลับมาจากอียิปต์และเกออร์กทำลายศพเด็กสาวเรียบร้อยแล้ว

4.2.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* มีลักษณะภาพแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

- ภาพสตูดิโอหรือภาพปกติ ซึ่งถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม.ใช้ในการบรรยายเหตุการณ์ภายในเรื่อง โดยมีลักษณะภาพที่คมชัด
- ภาพจากกล้องวิดีโอแฮนด์แคม มีลักษณะเป็นภาพเกรนหยาบ กระตุกและเบลอนในบางช่วง ภาพจากกล้องวิดีโอนี้ ส่วนใหญ่แล้วเป็นภาพจากกล้องวิดีโอของเบนนี่ ซึ่งปรากฏเป็นระยะตลอดทั้งเรื่อง ได้แก่ ภาพวิดีโอการซื้อหมูในไร่ ภาพวิดีโองานปาร์ตี้ของเอวี ภาพวิดีโอการฆาตกรรมเด็กสาว ภาพวิดีโอจากกล้องวงจรปิดที่วัดศน์จากหน้าต่างคอนโด ภาพวิดีโอบันทึกการท่องเที่ยวที่อียิปต์ ภาพวิดีโอที่เบนนี่ตั้งกล้องถ่ายตัวเองพูดกับเกออร์กริมสระน้ำที่อียิปต์ และภาพวิดีโอที่เบนนี่แอบอัดเสียงการสนทนาของพ่อแม่เกี่ยวกับการทำลายศพ เป็นต้น

Benny's Video ใช้การตัดต่อแบบการตัดชนภาพหรือคัท (Cut) อย่างแนบเนียน ให้ความรู้สึกถึงความต่อเนื่องของเรื่องราว การตัดภาพสลับไปมาระหว่างภาพสตูดิโอหรือวิดีโอที่มีความคมชัดปกติกับภาพจากกล้องวิดีโอแฮนด์แคมที่มีเกรนหยาบและไม่ชัดเจนนี้ มีส่วนช่วยในการสร้างความ

เชื่อมโยงกันระหว่างภาพเหตุการณ์จริงกับภาพเหมือนจริงในสื่อ ตัวอย่างเช่น ภาพวิดีโองานเลี้ยงของเอวีที่เบนนี่ถ่ายเก็บไว้ มีลักษณะเป็นภาพจากกล้องแฮนด์แคมที่มีเกรนหยาบ เมื่อตัดชนกับภาพสตูดิโอซ็อตซึ่งตั้งกล้องจับภาพจอโทรทัศน์ ซึ่งกำลังฉายภาพจากม้วนวิดีโอ ทั้งสองภาพนี้เป็นภาพเดียวกัน ภาพแรกเป็นภาพวิดีโอที่เบนนี่ถ่ายเก็บภาพงานเลี้ยงของพี่สาว ส่วนภาพหลังทำให้ผู้ชมรู้ว่าเบนนี่นั่งอยู่หน้าโทรทัศน์และกำลังกรอภาพโดยใช้เครื่องเล่นวิดีโอเทป

4.2.2.1 การใช้ภาพการฆ่าหมูและเสียงประกอบ

Benny's Video เปิดเรื่องด้วยความรุนแรงจากภาพวิดีโอบันทึกเหตุการณ์การฆ่าหมูที่ถ่ายโดยเบนนี่ ซึ่งเป็นความรุนแรงทางกายภาพ การใช้ภาพจากกล้องวิดีโอแฮนด์แคม ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพเกรนหยาบ ภาพกระตุกและเบลอในบางช่วง โดยการถ่ายทำแบบแฮนด์เฮลด์นี้ เมื่อนำมาประกอบกับการใช้เสียงบรรยากาศ อาทิเช่น เสียงเห่าอย่างรุนแรงของสุนัขที่เรามองไม่เห็น และเสียงร้องอันเจ็บปวดโหยหวนของหมู ให้ผลในการสร้างความสมจริงของเหตุการณ์ และทำให้ผู้ชมออกสั่นขวัญแขวนอย่างรุนแรง สามารถตรึงผู้ชมให้ติดอยู่กับภาพบนจอได้เป็นอย่างดี ตัวอักษรชื่อเรื่องสีแดงสดทำหน้าที่ของมันในการบ่งบอกให้ผู้ชมทราบว่า เรื่องราวที่จะได้รับชมต่อไปนี้มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับ “ความรุนแรง” อย่างแน่นอน ภาพโฮมวิดีโอการซ็อตหมูนี้ปรากฏขึ้นอีกครั้ง จากการที่เบนนี่เปิดดูเองและตอนที่เขาเปิดให้เด็กสาวดู การที่ภาพชุดนี้ถูกฉายซ้ำมากขึ้นเท่าไร ก็ยิ่งเป็นการตอกย้ำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงมากขึ้นเท่านั้น ฉากเปิดเรื่องฉากนี้ เป็นตัวอย่างที่ดีในการชี้ให้เห็นถึงแนวความคิดทั้งหมดใน *Benny's Video* ซึ่งก็คือ การแปรสภาพ “ความเป็นจริง” ให้กลายเป็นบางสิ่งบางอย่างที่สามารถ “เล่น” ได้ (To make reality into something playable) (Peter Brunette, 2010: 23)



Video: ภาพย้อนแสง คนงานกำลังลากหมูตัวหนึ่งออกจากโรงนามายังลานกว้าง

Audio: เสียงหมูร้องเบาๆ

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ของหมู คนงานใช้ปืนฉีดหมูยิงเข้าที่ศีรษะของหมูหนึ่งตัว หมุดันไปเดินมาจนกระทั่งแน่นิ่งไป</p>	<p>Audio: เสียงปืนฉีดหมูดังขึ้นหนึ่งนัด ตามด้วยเสียงร้องโหยหวนของหมู</p>
 <p>Video: ภาพถูกกรอกลับอย่างรวดเร็วไปยังวินาทีที่หมูถูกฉีด และถูกเล่นเป็นภาพสโลว์โมชั่น (Slow motion) อีกครั้ง</p>	<p>Audio: เสียงการกรอเทปวีดีโอ และเสียงร้องของหมูกลายเป็นเสียงทุ้มต่ำ จากการกดปุ่มกรอเทปกลับ</p>
 <p>Video: ภาพกลายเป็นเม็ดซ่าเหมือนโทรทัศน์ที่ขาดสัญญาณภาพ พร้อมกับการปรากฏขึ้นของชื่อเรื่องตัวอักษรสีแดงสด</p>	<p>Audio: เสียงซ่าของโทรทัศน์ที่ไร้สัญญาณภาพ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.12 <u>จากการฉีดหมู</u></p>	

4.2.2.2 การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)


เบนนี่เด็กสาวด้วยปืนซ็อตหมูของจริงที่เขาขโมยมาจากไร่ ด้วยความอยากรู้อยากเห็นว่าความตายของจริงเป็นอย่างไร ความรุนแรงในฉากนี้ไม่ได้มาจากภาพ เพราะผู้ชมไม่ได้เห็นภาพ ในขณะที่เบนนี่ใช้ปืนซ็อตหมูยิงเด็กสาวแบบจะจะต่อหน้ากล้อง แต่เป็นความรุนแรงที่มาจากเสียงนอกจอ ผู้ชมได้ยินเสียงปืนซ็อตหมูที่ดังมากอีกหลายนัด ตามด้วยเสียงกรี๊ดร้องด้วยความเจ็บปวดของเด็กสาวและเสียงของเบนนี่ที่บอกให้เด็กสาวหยุดร้อง

เสียงเหล่านี้เป็นเทคนิคที่มิชาเอล ฮานะเคอ ใช้เพื่อสร้างอารมณ์ความน่ากลัวและรุนแรงในจินตนาการของผู้ชม เรียกได้ว่าเป็นการใช้ภาษาภาพยนตร์อันทรงพลังที่สุดของเขา หลังจากเสียงปืนซ็อตสุดท้าย เสียงร้องของเด็กสาวก็เงียบลง ผู้ชมเห็นเบนนี่นั่งลงอยู่ที่มุมห้องผ่านจอมอนิเตอร์ พร้อมกับความคิดที่ว่าเด็กสาวได้เสียชีวิตลงแล้วอย่างแน่นอน จากการเห็นภาพศพเด็กสาวถูกปิดด้วยผ้าคลุมและภาพเบนนี่ที่กำลังซักผ้าที่เปื้อนเลือดในห้องน้ำในฉากถัดไป นอกจากนี้ การที่ผู้ชมเห็นภาพเบนนี่กับเด็กสาวในจอโทรทัศน์ หรือการใช้เทคนิคจอซ้อนจอ (Double screen) นี้ ทำให้ผู้ชมตระหนักว่าพวกเขากำลังดูภาพที่ถูกประดิษฐ์ขึ้น ไม่ใช่ความจริงและได้ตระหนักถึงบทบาทของตนเอง



Video: ภาพระยะปานกลางค่อนข้างใกล้ โดยถ่ายข้ามไหล่ของเด็กสาว กล้องจับภาพที่เบนนี่เขาใช้ปืนซ็อตหมูยิงเด็กสาวหนึ่งนัด เด็กสาวล้มลงหายไปจากจอภาพ

Audio: เสียงปืนดังมาจากนอกจอหนึ่งนัด

	<p>Audio: เสียงปืนซัดหมูที่ดังมาจากนอกจอ อีกหลายนัด ตามด้วยเสียงกรี๊ดร้องอย่างเจ็บปวดทรมานของเด็กสาว และเสียงของเบนนี่ที่บอกให้เด็กสาวหยุดร้อง</p>
<p>Video: กล้องจับภาพที่จอโทรทัศน์ ภาพในจอเป็นภาพที่เด็กสาวกำลังคลานหนี ไปที่มุมห้องอีกฝั่งหนึ่ง เบนนี่วิ่งไปหาเธอและวิ่งกลับไปหยิบกระสุนปืนที่โตะมายิงเธอเพิ่มอีกหลายนัด</p>	
<p>ภาพประกอบที่ 4.13 ฉากการฆาตกรรมเด็กสาว</p>	

เบนนี่เปิดวีดีโอบันทึกภาพการฆาตกรรมเด็กสาวให้พ่อแม่ของเขาดู แทนการพูดบอกเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด แสดงถึงการสื่อสารผ่านสื่อของเบนนี่ ความรุนแรงในฉากนี้มาจากการได้ยินเสียงกรี๊ดร้องของเด็กสาวและเสียงปืนที่ดังมาจากนอกจอ รวมทั้งการได้เห็นสีหน้าที่ตระหนกตกใจของอันนากับเกออร์ก จนทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการถึงความรุนแรง โดยที่ไม่ได้เห็นภาพการยิงปืนซัดหมูหรือร่างกายของเด็กสาวขณะที่กำลังเจ็บปวดทรมานเลย

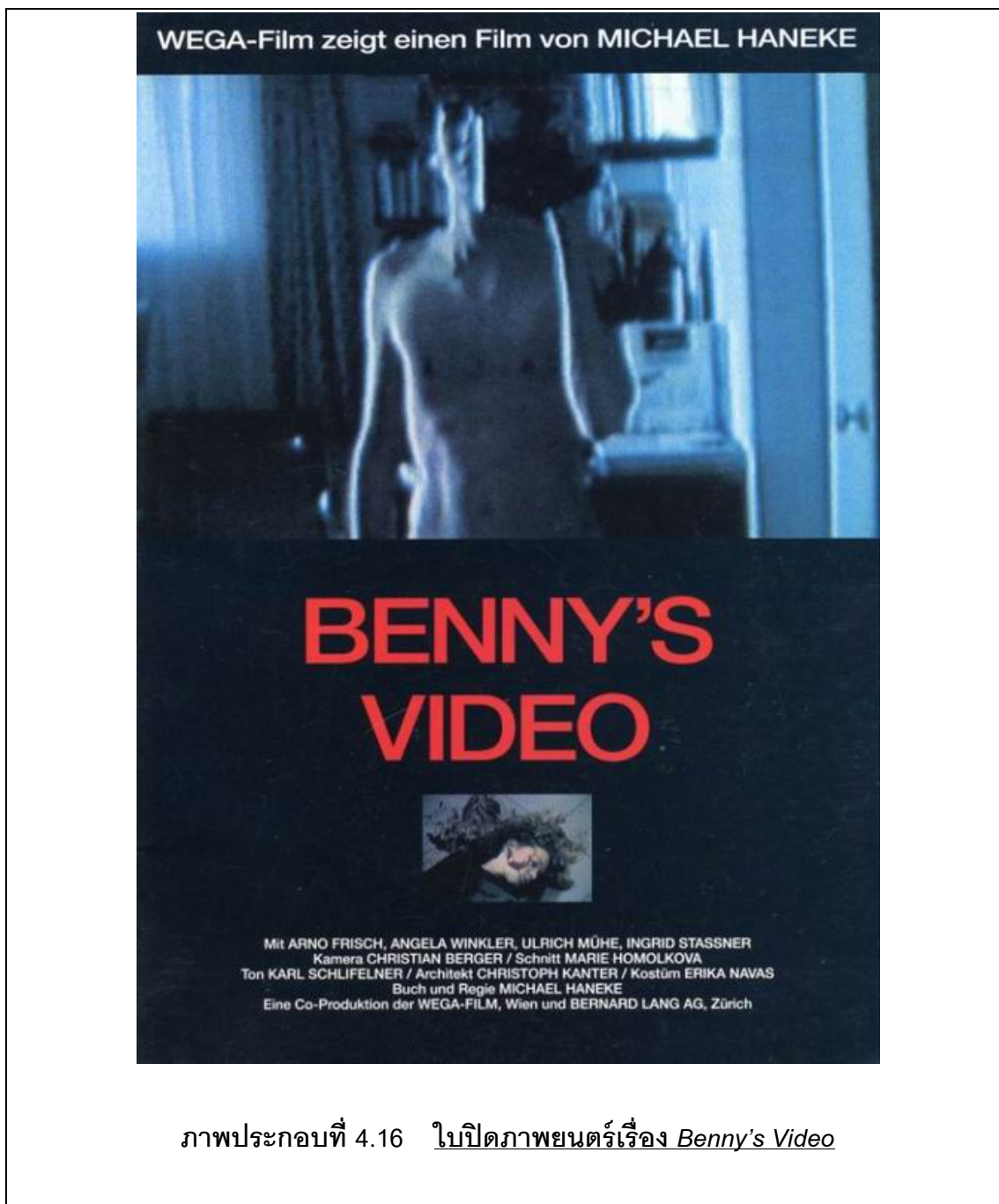
	<p>Audio: เสียงเด็กสาวคุยกับเบนนี่ดังมาจากจอโทรทัศน์</p>
<p>Video: ภาพระยะใกล้ของจอโทรทัศน์ ที่กำลังฉายภาพวีดีโอการฆาตกรรมเด็กสาว</p>	

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ตั้งกล้องจากด้านหลังของเบนนี่ที่กำลังดูโทรทัศน์</p>	<p>Audio: เสียงเด็กสาวคุยกับเบนนี่ตั้งมาจากจอโทรทัศน์</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลางของอันนา เบนนี่ และเกออร์ก อันนาและเกออร์กมีสีหน้าตกใจ</p>	<p>Audio: เสียงกรีดร้องอย่างเจ็บปวดทรมานของเด็กสาวและเสียงปืนช็อตตมูที่ตั้งมาจากนอกจอ</p>
 <p>Video: กล้องจับภาพที่หน้าจอโทรทัศน์ที่กำลังฉายภาพการฆาตกรรม สลับไปกับภาพของอันนาและเกออร์ก ตามด้วยภาพโฆษณาสินค้าในโทรทัศน์ช่องหนึ่ง ก่อนที่เบนนี่จะปิดโทรทัศน์</p>	<p>Audio: เสียงปืนช็อตตมูอีกหลายนัด และเสียงกรีดร้องอย่างเจ็บปวดทรมานของเด็กสาว ตามด้วยเสียงของเบนนี่ที่บอกให้เด็กสาวหยุดร้อง</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.14 ฉากที่เบนนี่เปิดวิดีโอการฆาตกรรมเด็กสาวให้พ่อแม่ดู</p>	

4.2.2.3 การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting)

เกออร์กปรึกษากับอันนาเรื่องการก่อเหตุฆาตกรรมเด็กสาวของเบนนี หลังจากปรึกษากัน พวกเขาตัดสินใจปกปิดความผิดของลูก เพื่อรักษาชื่อเสียงของครอบครัวและอนาคตของเบนนี โดยไม่ได้รู้สึกเสียใจหรือกล่าวถึงเด็กสาวที่พวกเขาได้ทำลายชีวิตของเธอ ซึ่งเป็นมนุษย์เหมือนกับกับพวกเขาเลย การจัดแสงแบบโลว์คีย์ด้วยการใช้โคมไฟเหนือศีรษะของตัวละคร ทำให้เกิดเงาปรากฏบนใบหน้าด้านข้างและด้านล่างของตัวละคร ช่วยขับเน้นให้เห็นถึงความโหดร้ายและความเห็นแก่ตัวของพวกเขา สีหน้าอันเรียบเฉยของเกออร์กและสีหน้าที่พยายามจะสะกดกลิ่นอารมณ์ของอันนา ขณะพูดถึงการหั่นศพเด็กสาวให้เป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย ก่อนที่จะนำไปเผาทำลาย ช่วยสร้างจินตนาการถึงความรุนแรงแก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความโหดร้ายเลือดเย็นของตัวละครและเกิดความรู้สึกสะเทือนใจกับสิ่งที่ได้รับรู้

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ของเกออร์กที่กำลังคุยกับอันนา</p>	<p>Audio: เสียงของเกออร์กและอันนา</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ของอันนาที่กำลังคุยกับเกออร์ก</p>	<p>Audio: เสียงของเกออร์กและอันนา</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.15 ฉากที่เกออร์กกับอันนาคุยกันเรื่องการทำลายศพเด็กสาว</p>	



4.3 ภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of a Chronology of Chance (1994)

ไตเติ้ลภาพยนตร์ขึ้นว่า “วันที่ 23 ธันวาคม ปี ค.ศ. 1993 มักซิมิเลียน บ. (Maximilian B.) นักศึกษาวัย 19 ปี ก่อเหตุยิงคนสามคนในธนาคารแห่งหนึ่งของกรุงเวียนนา ก่อนที่จะลงมือฆ่าตัวตายตามด้วยการใช้ปืนยิงที่ศีรษะของตัวเอง”

วันที่ 12 ตุลาคม ค.ศ.1993 ชาวโทรทัศน์มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามในประเทศจอร์เจีย การเจรจาสันติภาพในประเทศโซมาเลียและการฟื้นฟูประชาธิปไตยในประเทศเฮติ จากนั้นเป็นเรื่องราวของ “มาเรียน ราดู” (Marian Radu) เด็กชายชาวโรมาเนียเดินข้ามแม่น้ำบริเวณพรมแดนของประเทศออสเตรีย เขาแอบขึ้นรถบรรทุกที่ชนเครื่องซักผ้าเพื่อเดินทางเข้ามาในกรุงเวียนนา “แบร์คนี” (Bernie) ชายหนุ่มเข้ามาขโมยปืนและลูกกระสุนจากคลังแสงในค่ายทหาร “ฮันส์ โนฮัล” (Hans Nohal) พนักงานเก็บเงินของธนาคารเวียนนา (Bank Vienna) ใช้ชีวิตอยู่กับ “มาเรีย” (Maria) ภรรยาที่กำลังเลี้ยงลูกอ่อนอย่างไม่มีความสุข ในกรุงเวียนนา มาเรียนคุยถึงขยะ ริมถนนเพื่อหาเศษอาหารมาประทังชีวิต “มักซ์” (Max) นักศึกษาหนุ่มเล่นพนันเกมส์ตัวต่อปริศนา ที่เรียกว่า แทนแกรม (Tangram) กับเพื่อนร่วมห้อง “อิงก์” (Inge) และ “พอล” บรุนเนอร์ (Paul Brunner) สามีภรรยาฐานะดี เดินทางมายังสถานเลี้ยงเด็กกำพร้าเพื่อมาหา “อานนี” (Anni) เด็กหญิงที่พวกเขากำลังจะรับไปอุปถัมภ์ อิงก์ซื้อเสื้อหนาวสีแดงลายดอกมาให้อานนี แต่อานนีทำเป็นไม่สนใจ จนกระทั่งมีเด็กหญิงอีกคนจะมาแย่งเสื้อไป อานนีรีบคว้าเสื้ออย่างรุนแรงแล้ววิ่งออกไปนอกห้อง อิงก์ตกใจกับพฤติกรรมดังกล่าวของเด็กหญิง

ฮันส์มาเก็บเงินที่ธนาคารตามปกติโดย มี “ซาบีน” (Sabine) พนักงานธนาคารหญิงวัยกลางคนที่คอยเซ็นชื่อกำกับทุกครั้งที่เขามาเก็บเงิน “โตเมค” (Tomek) พ่อของซาบีนมาถอดเงินที่ธนาคาร ซาบีนพูดกับเขาอย่างเห็นห่างราวกับว่าไม่ได้เป็นพ่อลูกกัน มาเรียนขโมยเสื้อแจ๊คเก็ตของผู้หญิงคนหนึ่งในสวนสาธารณะ มักซ์เดินลงมาดูร่องรอยการกระโดดตึกของเพื่อนร่วมหอพัก โตเมคทานอาหารเย็นอย่างโดดเดี่ยวอยู่หน้าจอโทรทัศน์ มาเรียนขโมยหนังสือการ์ตูนโดนัลด์ ดั๊ก (Donald Duck) จากร้านหนังสือที่สถานีรถไฟใต้ดิน มักซ์ตีปิงปองจากเครื่องยิงลูกอัตโนมัติ แบร์คนีขับรถออกจากค่ายทหารโดยไม่มีพืชรู อิงก์กับพอลนอนไม่ค่อยหลับ มักซ์ปิดตาอาหารอย่างรุนแรงเพราะโมโหเพื่อนที่ฉีกแทนแกรมทิ้ง มาเรียนขบู่หรือจากชายที่มาซื้อของในร้านค้า

วันที่ 26 ตุลาคม ค.ศ.1993 ชาวโทรทัศน์มีเนื้อหาเกี่ยวกับกฎไอราร์เอ (IRA) ลูกจ้างสายการบินแอร์ฟรานซ์ (Air France) เดินทางวนประท้วงเนื่องจากปัญหาการจ้างงาน และเหตุการณ์สังหารหมู่ในอนาโตเลียตะวันออก โดยกบฏชาวเคิร์ดกลุ่มพีเคเค (PKK) จากนั้นเป็นเรื่องราวของฮันส์ ผู้เคร่งศาสนา เขาสวมมรดต้อนเข้าในห้องน้ำก่อนออกจากบ้านไปทำงาน มาเรียนยืนขอทานอยู่ข้างถนนในแหล่งที่ผู้คนพลุกพล่าน แบร์คินีนำปิ่นมาขายให้กับชายคนหนึ่งในร้านกาแฟ อานนีกับครูที่สถานเลี้ยงเด็กกำพร้าเดินทางมาที่บ้านของครอบครัวบรุนเนอร์ อานนีขอดูห้องนอนที่ครอบครัวบรุนเนอร์จะยกให้เธอในอนาคต โดเมคมาพบหมอที่โรงพยาบาล เพื่อนของมักซ์มารับปิ่นที่ร้านกาแฟ มาเรียนเล่นกับเด็กคนหนึ่งที่ซามซาลาของรถไฟใต้ดิน เพื่อนของมักซ์เอาปิ่นมาให้มักซ์ที่โรงอาหารในมหาวิทยาลัย ครอบครัวบรุนเนอร์พาอานนีมาดูการแสดงของแมงน้ำที่สวนสัตว์อังก์โอบาใหญ่ของอานนี แต่อานนีก็หยิบมือของอังก์ออกจากไหล่ มักซ์ถูกได้ชดว่าอย่างหนักขณะที่ดูวีดีโอการแข่งป้องกันของเขา โดเมคคุยโทรศัพท์กับลูกสาวอย่างไม่เข้าใจกัน มาเรียนทุบกระจกรถยนต์เพื่อขโมยของในรถเขาเจอกล้องถ่ายรูปในถุงที่เขาขโมยมา ฮันส์บอกรักมาเรียนระหว่างที่ทั้งสองกำลังทานอาหารค่ำ แต่มาเรียนระบุว่าฮันส์กำลังเมาหรือต้องการอะไรจากเธอ ฮันส์ตบปากมาเรียน จากนั้นทั้งคู่ก็รับประทานอาหารต่ออย่างเงียบๆ มาเรียนใช้กล้องถ่ายรูปผู้คนในสถานีรถไฟใต้ดิน แต่พอมาเรียนเห็นตำรวจเขาก็วิ่งหนี มักซ์โทรศัพท์คุยกับแม่เรื่องการเรียนและการซ่อมป้องกัน อานนีถามครูว่าเมื่อไหร่เธอจะได้ไปนอนค้างที่บ้านของครอบครัวบรุนเนอร์ มาเรียนไปที่สถานีตำรวจ ฮันส์นอนไม่หลับเขานั่งกลุ่มใจอยู่ที่โต๊ะอาหารท่ามกลางความมืด

วันที่ 30 ตุลาคม ค.ศ.1993 ชาวโทรทัศน์นำเสนอเรื่องของมาเรียน ให้สัมภาษณ์ถึงการลักลอบเข้าเมืองกับผู้สื่อข่าว โดยมีล่ามแปลภาษา โดเมคนั่งดูข่าวของมาเรียนพร้อมกับทานอาหารค่ำไปด้วย ขณะที่ครอบครัวบรุนเนอร์นั่งดูข่าวของมาเรียน อังก์ทำแก้วหลุดมือและร้องไห้ออกมาอย่างสะเทือนใจ ห้องของแบร์คินีถูกตำรวจค้นหาปืนทุกซอกทุกมุม อังก์กับพอลนอนไม่หลับ ทั้งสองคุยกันเรื่องมาเรียนกับอานนี

วันที่ 17 พฤศจิกายน ค.ศ.1993 ชาวโทรทัศน์มีเนื้อหาเกี่ยวกับนักรบกลุ่มฮิซบอลเลาะห์ (Hezbollah) ถูกสังหารจากการโจมตีของอิสราเอลด้วยการทิ้งระเบิด ศาลโลก ณ กรุงเฮก คณะตุลาการพิจารณาคดีอาชญากรรมสงครามของอดีตยูโกสลาเวีย (Yugoslavia) และการข่มขืนหมู่ของทหารเซอร์เบีย (Serbia) จากนั้นเป็นเรื่องราวของมักซ์ เพื่อนร่วมห้องของเขานำเกมส์แทนแกรมในคอมพิวเตอร์ที่เขาทำขึ้นให้มักซ์ทดลองเล่น ก่อนที่ทั้งคู่จะเล่นเกมสีกีบแพ่งไม้สี (Pick-up sticks)

ที่เรียกว่า มิคาดะ (Mikado) ด้วยกัน ครอบครัวยุโรปเดินทางมาที่สถานีตำรวจเพื่อรับมาเรียน ไปอุปการะชั่วคราว

วันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ.1993 ชาวโทรทัศน์มีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุระเบิดในวันคริสต์มาส อีฟ ในเมืองซาราเยโว (Sarajevo) ประเทศบอสเนียและเฮอร์เซโกวีนา (Bosnia and Herzegovina) และข่าวของไมเคิล แจ็กสัน (Michael Jackson) ปฏิเสธทุกข้อกล่าวหาการลวนลามทางเพศเด็กชาย จากนั้นเป็นเรื่องราวของฮันส์กับมาเรีย มาเรียกล่าวทักทายกันในตอนเช้า ก่อนที่เขาจะออกไปทำงาน มักซ์โทรศัพท์คุยกับแม่ที่ดูโทรทัศน์มถนงน อิงค์สอนภาษาเยอรมันให้กับมาเรียนขณะขับรถพามาเรียนออกมาดูข้างนอก ฮันส์ขับรถขนเงินของบริษัทมาที่ธนาคารเพื่อขนเงินตามปกติ โดเมคแต่งตัวออกจากบ้าน มักซ์ขับรถมาเติมน้ำมันที่ปั๊ม อิงค์พามาเรียนไปถอนเงินที่ธนาคาร มักซ์เติมน้ำมันเสร็จ เขาจะจ่ายเงินแต่มีเงินสดไม่พอจึงเดินไปถามผู้ดูแลปั๊มน้ำมัน โดเมคเดินลงจากรถเมล์และข้ามถนนไปที่ธนาคาร มักซ์เข้ามาในธนาคารแล้วมาแข่งคิวเพื่อขอแลกเงินก่อน เพราะรถของเขาจอดขวางถนนอยู่ ลูกค้าคนหนึ่งเข้าคิวแรกไม่พอใจจึงต่อยมักซ์ อิงค์พามาเรียนออกจากธนาคาร มักซ์เดินกลับมาที่ปั๊มเห็นคนยืนต่อแถวจ่ายค่าน้ำมันหลายคนเลยเดินกลับไปที่รถแล้วเปิดวิทยุเสียงดัง อิงค์บอกให้มาเรียนนั่งรออยู่ในรถระหว่างที่เธอเดินไปธนาคาร ฮันส์เข้ามาเก็บเงินที่ธนาคารเหมือนเช่นเคยโดยมีขาปิ่นเข็นตั้งชื่อให้เขา รถคันหนึ่งปีบแตรและขับรถมาเทียบด้านข้างรถของมักซ์พร้อมกับชี้หน้าด่าเขามักซ์ปิดวิทยุและลงจากรถ ฮันส์ถือกระเป๋าบรรจุเงินกำลังจะเดินออกจากเคาน์เตอร์ของธนาคาร ทันใดนั้น มักซ์เดินเข้ามาในธนาคารอย่างรวดเร็ว เขากราดยิงกลุ่มคนที่อยู่ในธนาคารหลายคน ก่อนที่จะเดินกลับไปที่รถและใช้ปืนยิงศีรษะตัวเอง ฮันส์นอนจมกองเลือดอยู่ ส่วนมาเรียนนั่งรออยู่ในรถของอิงค์

ชาวโทรทัศน์นำเสนอเหตุการณ์นองเลือดในธนาคาร มีผู้เสียชีวิตสามคน โดยฆาตกรที่ชื่อ มักซ์มิเลีย น. นักศึกษาวัย 19 ปี ซึ่งยิงตัวตายในรถยนต์ของตัวเองหลังจากยิงคนในธนาคาร โดยไม่มีใครทราบถึงสาเหตุและแรงจูงใจในการก่ออาชญากรรมของเขา นักข่าวสัมภาษณ์ผู้ดูแลปั๊มน้ำมันซึ่งได้คุยกับมักซ์เป็นคนสุดท้าย แต่ผู้ดูแลปั๊มไม่ทราบเรื่องราวอะไรเลย จากนั้นโทรทัศน์นำเสนอข่าวสงครามในซาราเยโว และข่าวไมเคิล แจ็กสันที่ทางค่ายเพลงของเขาประกาศว่าเขาจะหวนคืนสู่เวทีทั่วโลกอีกครั้ง หลังจากข้อกล่าวหาในคดีทั้งหมดได้คลี่คลายแล้ว

4.3.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of Chronology of Chance* เป็นภาพยนตร์เรื่องที่สุดท้ายของ “ไตรภาคแห่งความเยือกเย็น” นำเสนอเรื่องราวในมุมมองที่กว้างขึ้นกว่าภาพยนตร์สองเรื่องแรกของมิชาเอล ฮาเนเคอ และภาพยนตร์เรื่องนี้มีแรงบันดาลใจในการสร้างมาจากเหตุการณ์จริง โดยฮาเนเคอได้อ่านข่าวเกี่ยวกับเรื่องราวของเด็กที่ลักลอบเข้าเมืองผิดกฎหมายในหนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็นข่าวใหญ่ในขณะนั้น มิชาเอล ฮาเนเคอต้องการพูดถึง “สังคม” ที่เขาอาศัยอยู่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ ที่เน้นการพูดถึง “ครอบครัว”

ในส่วนของ**โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการนำเสนอเรื่องราวออกเป็น 71 ส่วน หรือ 71 Fragments ตามชื่อเรื่อง ฮาเนเคอเลือกใช้เทคนิคการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to black) เป็นตัวกำหนดจุดสิ้นสุดของแต่ละส่วน ซึ่งเรื่องราวทั้งหมด 71 ส่วนนี้สามารถประกอบเข้าหากันได้อย่างลงตัว เนื่องจากมีการใช้ตัวละครร่วมกันในการดำเนินเรื่อง ฮาเนเคอจับเหตุการณ์ทั้งหมดมาแยกชิ้นส่วน แล้วทำการกระจายมันออกจากกัน เพื่อให้ผู้ชมได้สำรวจเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นกับตัวละครต่างๆ โดยผลของเหตุการณ์ในฉากสุดท้ายนั้น ได้ส่งผลกระทบต่อตัวละครทั้งหมดทั้งทางตรงและทางอ้อม ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการเปิดเรื่องด้วยการขึ้นไตเติ้ลภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์นองเลือดที่ธนาคารเวียนนาในวันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ. 1993 ก่อนจะเป็นการเล่าเรื่องย้อนกลับไป (Flashback) ในวันแรกของการเริ่มต้นเรื่องราวโดยเหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นระหว่างเดือนตุลาคมถึงเดือนธันวาคม ปี ค.ศ.1993 ซึ่งฮาเนเคอแบ่งการนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดออกเป็น 5 วัน เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดเหตุการณ์ (Chronology) คือวันที่ 12 ตุลาคม วันที่ 26 ตุลาคม วันที่ 30 ตุลาคม วันที่ 17 พฤศจิกายน และวันที่ 23 ธันวาคม

71 Fragments of Chronology of Chance มีการ**เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยการพาผู้ชมไปรู้จักกับตัวละครหลายวัย หลายอาชีพ ที่อาศัยอยู่ในกรุงเวียนนา เริ่มจากการลักลอบเข้าเมืองผิดกฎหมายของมาเรียน การขโมยปืนจากค่ายทหารของแบร์คนี ชีวิตแต่งงานที่ไร้สุขของฮันส์ พนักงานเก็บเงินของธนาคารกับมาเรีย การเล่นเกมสพนันของมักซ์กับเพื่อน การอุปการะเด็กของครอบครัวบรุนเนอร์ และความเห็นห่างระหว่างโตเมคกับซาบีเน ลูกสาวที่เป็นพนักงานธนาคาร จากนั้นเส้นเรื่อง (Narrative line) ของตัวละครแต่ละตัวได้ตัดผ่านกันไปมา ท่ามกลางข่าวความรุนแรงที่เกิดขึ้นทุกวันในโทรทัศน์ จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** ใน

วันที่สาม เมื่อนักข่าวสัมภาษณ์มาเรียนนอกโทรทัศน์ ถึงการลักลอบเข้าเมืองมาอยู่ในกรุงเวียนนา รวมถึงความยากลำบากในการใช้ชีวิตที่ประเทศโรมาเนีย ซึ่งครอบครัวบรุนเนอร์และโตเมคได้ดูข่าวนี้ด้วย หลังจากนั้นอิงก์ก็กับพอลตัดสินใจรับมาเรียนไปอุปการะแทนอาานนี้ จนกระทั่งเรื่องราวเข้าสู่ **จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax)** ในวันที่ห้า เมื่อมักซ์สังหารหมู่ (Mass Killing) คนในธนาคารเวียนนาด้วยปืนที่ซื้อมาจากแบร์คนี้ ก่อนจะยิงตัวตายในรถยนต์ของเขาเอง ซึ่งฮันส์ อิงก์ โตเมค ได้ตกเป็นเหยื่อของเหตุการณ์ในครั้งนี้ด้วยแม้จะไม่ปรากฏรายชื่อของผู้เสียชีวิต จากนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ **ปิดเรื่อง (Closure)** ด้วยข่าวโทรทัศน์ที่นำเสนอเหตุการณ์นองเลือดในธนาคารเวียนนา มีผู้เสียชีวิตสามคน โดยไม่ปรากฏแรงจูงใจในการก่อเหตุของมักซ์มิเลียน บ. ฆาตกรซึ่งเป็นนักศึกษาวัยสิบเก้าปี ตามด้วยข่าวสงครามในซาราเยโว และข่าวการล่องละเมิดทางเพศของไมเคิล แจ็กสัน การปิดเรื่องในลักษณะนี้ ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักว่าความรุนแรงเป็นเรื่องใกล้ตัวและได้ส่งผลกระทบต่อผู้คนจำนวนมาก ทั้งทางตรงและทางอ้อม

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การสื่อสารที่ลึ้มเหลวและความเป็นชา (Coldness) ของผู้คนในสังคม ฮาเนเคต้องการสะท้อนภาพของสังคมที่เขาอาศัยอยู่ (Michael Haneke, DVD "71 Fragments of Chronology of Chance") และสะท้อนปัญหาสังคมด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การดำรงชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ในครอบครัว อาชญากรรม และสงคราม เป็นต้น ซึ่งปัญหาทั้งหมดนี้ ล้วนเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น

ตัวละคร (Character) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีตัวละครจำนวนหลายคน ซึ่งแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งเพศ วัย อาชีพการงาน ฐานะความเป็นอยู่และเชื้อชาติ ตัวละครทั้งหมดนี้ เป็นตัวแทนของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ที่ดำรงชีวิตอยู่ในเมืองใหญ่ แม้ว่าเรื่องราวของพวกเขาจะไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันสักเท่าไร แต่ในเหตุการณ์นองเลือดที่ธนาคารเวียนนา ในวันคริสต์มาส อีฟ พวกเขาทุกคนก็ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์นี้ไม่มากก็น้อย ตัวละครเหล่านี้ได้แก่

มาเรียน ราดู เด็กชายชาวโรมาเนียที่ลักลอบเข้าเมืองอย่างผิดกฎหมาย เขาเดินข้ามแม่น้ำบริเวณพรมแดนและแอบขึ้นรถบรรทุกคันหนึ่งที่ชนเครื่องซักผ้า เพื่อเดินทางเข้ามาในกรุงเวียนนา เขาพูดภาษาเยอรมันไม่ได้จึงไม่สามารถที่จะสื่อสารกับใครได้ มาเรียนใช้สถานีรถไฟใต้ดินเป็นที่พักอาศัยชั่วคราว ก่อนที่จะเร่ร่อนไปขอทานและขโมยของตามที่ต่างๆ เช่น หนังสือการ์ตูน ถูงใส่อาหาร เลื้อแจ๊คเก็ตกันหนาว และกล้องถ่ายรูป เป็นต้น ในที่สุดมาเรียนตัดสินใจมอบตัวที่สถานี

ตำรวจแห่งหนึ่ง เพราะทนความหนาวของอากาศไม่ไหว

แบร์คนี ชายหนุ่มที่แอบเข้าไปในคลังแสงของค่ายทหาร เพื่อขโมยอาวุธปืนและกระสุน ออกมาขายให้กับเพื่อนของมักซ์

ฮันส์ โนฮัลล์ พนักงานเก็บเงินของธนาคารเวียนนาผู้เคร่งศาสนา เขาใช้ชีวิตอยู่กับ**มาเรีย** ภรรยาที่เพ็งคลอดลูกอ่อน ทั้งสองมีชีวิตสมรสที่จิตซัด ไม่ค่อยมีความสุขนัก ในฉากการรับประทานอาหาร อารมณ์ฮันส์บอกรักมาเรียขณะที่ทั้งสองรับประทานอาหารด้วยกัน มาเรียเข้าใจว่าฮันส์กำลังเมา หรือต้องการอะไรบางอย่างจากเธอ แต่ฮันส์บอกว่าเขาคิดว่าคำพูดนี้จะช่วยให้มาเรียมีความสุขขึ้น ชักคู่อื่นฮันส์ก็ตบหน้ามาเรีย จากนั้นทั้งคู่ก็รับประทานอาหารอย่างเงิบงัน เหมือนกับว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้น

มักซ์ หรือมักซ์มิเลียน นักศึกษาหนุ่มที่ชอบเล่นพนันเกมส์กับเพื่อนร่วมห้อง เขาเป็นนักกีฬาป้องกัน มีบุคลิกที่เคร่งเครียดและพร้อมที่จะระเบิดอารมณ์ได้ทุกขณะ จะเห็นได้ในฉากที่มักซ์ บัดถาดอาหารอย่างรุนแรง เพราะความโมโหที่เพื่อนของเขาแพ้พนันเกมส์แล้วฉีกแทนแกรมทั้ง จนเพื่อนคนอื่น ๆ ตกใจที่มักซ์ระเบิดอารมณ์ขึ้นมากลางโต๊ะอาหาร

อิงก์และพอล บรุนเนอร์ สองสามีภรรยาที่มีฐานะร่ำรวย ทั้งคู่ไม่มีบุตร พวกเขาจึงเดินทางไปที่สถานเลี้ยงเด็กกำพร้าเพื่อติดต่อรับเด็กมาอุปการะ จนพวกเขาได้พบกับอานนี เด็กหญิงที่ไม่เป็นมิตร เธอนิ่งเงียบไม่ยอมพูดจากับพวกเขา ในฉากที่อิงก์นำเสื้อหนาวมาให้อานนี อานนีก็ทำเป็นไม่สนใจ จนกระทั่งมีเด็กหญิงอีกคนหนึ่งจะมาแย่งเสื้อ เธอจึงรีบคว้าเสื้อจากมือของอิงก์อย่างรุนแรงและวิ่งหนีออกไปจากห้อง จนอิงก์ตกใจกับพฤติกรรมของเด็กหญิงคนนี้ และในฉากที่ครอบครัวบรุนเนอร์พาอานนีไปเที่ยวสวนสัตว์ อานนีบัดมือของอิงก์ที่โอบไหล่ของเธอออก เธอไม่ยอมให้อิงก์สัมผัสตัวเธออย่างใกล้ชิด ความแข็งกร้าวของอานนีทำให้ครอบครัวบรุนเนอร์อึดอัดใจ จนพวกเขาได้เห็นข่าวของมาเรียนาในโทรทัศน์ อิงก์และพอลรู้สึกสงสารมาเรียนาจึงตัดสินใจรับมาเรียนาอุปการะแทนอานนีที่เย็นชากับพวกเขา

โตเมค ชายแก่วัยเกษียณอายุที่อาศัยอยู่อย่างโดดเดี่ยว เขามีความสัมพันธ์ที่ไม่ค่อยดีกับ**ซาปิน** ลูกสาวที่เป็นพนักงานของธนาคารเวียนนา แต่ภระนั้นโตเมคก็รักหลานสาวของเขามาก ใน

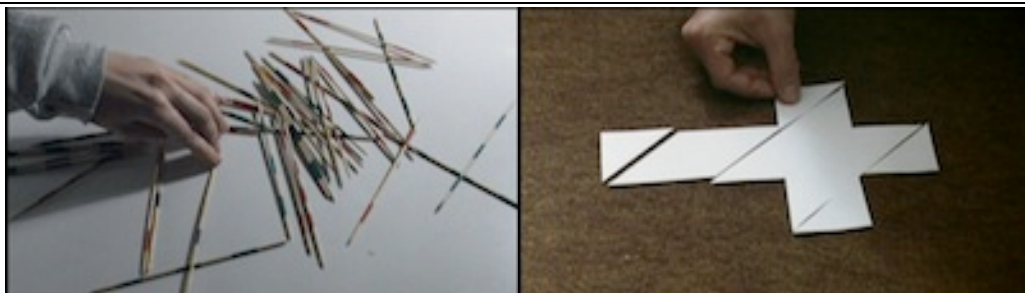
ฉากที่ธนาคาร ซาบินพูดคุยกับโตเมคอย่างเห็นหน้า รวากับว่าพวกเขาไม่ได้เป็นพ่อลูกกัน ในขณะที่ซาบินพูดคุยกับลูกค้าคนอื่นที่มาใช้บริการธนาคารอย่างยิ้มแย้มเป็นมิตร

ความขัดแย้ง (Conflict) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ “การสื่อสารที่ไม่สื่อสาร” (Communication which doesn't communicate) ของผู้คนในสังคมก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ที่สามารถนำมาซึ่งการใช้ความรุนแรง “เราพูดคุยกัน แต่เราไม่ได้สื่อสารกัน ยิ่งเราอยู่ใกล้กัน เราก็ยิ่งเข้าใจกันน้อยลง” (Michael Haneke, DVD “71 Fragments of Chronology of Chance”)

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานเนคเอนำเสนอมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ซึ่งกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร โดยเลือกที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจนหรือตั้งข้อสงสัยผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดและความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่เป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร ซึ่งใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย ได้แก่ บ้าน หอพัก ร้านอาหาร ร้านกาแฟ แท็กซี่ สถานีรถไฟใต้ดิน สถานเลี้ยงเด็กกำพร้า สวนสัตว์ สวนสาธารณะ ค่ายทหาร สถานีตำรวจ บัมม้ำมัน รวมทั้งธนาคารเวียนนา สถานที่เกิดเหตุการณ์สังหารหมู่ ซึ่งเป็นฉากที่สำคัญมากที่สุดในเรื่อง

สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ “แทนแกรม (Tangram)” เกมสัตัวต่อปริศนา (Puzzle) และ “มิกาดะ (Mikado)” เกมสัเก็บแท่งไม้สั (Pick-up Sticks) ทั้งสองเกมสันี้ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึง “ความแตกต่างหลากหลาย” (Various) และ “ความเป็นชิ้นส่วน” (Fragments) ซึ่งเชื่อมโยงถึงโครงสร้างของภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่มีกานำเรื่อง รวากันหลากหลายของตัวละครต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบที่ 4.17 เกมส์แทนแกรม (Tangram) และ เกมส์มิคาโดะ (Mikado)
เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้

4.3.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of Chronology of Chance* มีลักษณะภาพแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

- ภาพสตูดิโอหรือภาพปกติ ซึ่งถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. ใช้ในการบรรยายเหตุการณ์ต่างๆภายในเรื่อง โดยมีลักษณะภาพที่คมชัด

- ชุดเจาะข่าวโทรทัศน์ มีลักษณะเป็นภาพเกรนหยาบ ปรากฏอยู่ในตอนต้นของเรื่องราว ทั้ง 5 วัน และภาพข่าวทั้งหมดนี้ เป็นภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความจริงแท้ทั้งสิ้น การนำภาพจากข่าวมาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ให้ความรู้สึกถึงความสมจริงของเหตุการณ์ในเรื่อง และเป็นการเน้นย้ำความจริงจำนวนมากที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน

ลักษณะภาษาภาพยนตร์ที่เป็นจุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การตัดต่อ ซึ่งมีซาเนล ฮานเคอเลือกใช้เทคนิคการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to black) เป็นตัวคั่นเหตุการณ์ทั้ง 71 ส่วนออกจากกัน โดยทั้ง 71 ฉาก จะมีความยาวของฉากไม่เท่ากัน แต่จะมีระยะเวลาของจอตดำที่เท่ากันคือ 2 วินาที ซึ่งต่างจากภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* ที่ซาเนลเคอกำหนดให้ระยะเวลาของจอตดำมีความสั้นยาวแตกต่างกัน

ซาเนลเคอเลือกที่จะนำเสนอภาพยนตร์เรื่องนี้ ออกเป็นชิ้นส่วนต่างๆ (Fragments) เนื่องจากเขามีความเชื่อว่า “คนเราสามารถที่จะเข้าถึงความจริง (Truth) ในโลกนี้ได้ หากว่ามันถูกนำเสนอเป็นส่วนๆ (Fragments) เพราะในแต่ละวัน เราเห็นอะไรๆได้เพียงเล็กน้อย เราจึงเข้าใจความจริง

ได้เพียงเศษเสี้ยวบางส่วนของมันเท่านั้น พอเราเห็นความจริงเพียงนิดเดียว เราก็จะเข้าใจได้เพียงนิดเดียวเช่นกัน” (Michael Haneke, DVD “71 Fragments of Chronology of Chance”) โดยฉากส่วนใหญ่จะเป็นภาพชีวิตประจำวัน ที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ปกติของตัวละคร ในขณะที่บางฉากนั้นจะมีการจู่โจมความรู้สึกของผู้ชมอย่างรุนแรง

4.3.2.1 การใช้ภาพข่าวโทรทัศน์

71 Fragments of Chronology of Chance เปิดเรื่องด้วยการขึ้นไตเติ้ลภาพยนตร์ ด้วยตัวอักษรสีขาวบนจอสีดำ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์นองเลือดในวันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ. 1993 ก่อนที่จะเป็นการตัดภาพเข้าสู่จอดำ (Cut to black) และตามด้วยภาพข่าวโทรทัศน์ ซึ่งปรากฏขึ้นพร้อมกับตัวอักษรสีขาวบอกวันที่ 12 ตุลาคม ค.ศ.1993 พุดเตจข่าวในฉากนี้ ประกอบด้วยข่าวสงครามในประเทศจอร์เจีย การเจรจาสันติภาพในประเทศโซมาเลีย และการฟื้นฟูประชาธิปไตยในประเทศเฮติ


ฉากวันที่ 26 ตุลาคม ค.ศ.1993 ประกอบด้วยภาพพุดเตจข่าวข่าวกบฏไออาร์เอ (IRA) การเดินขบวนของลูกจ้างสายการบินแอร์ฟรานซ์ (Air France) และเหตุการณ์สังหารหมู่ในอนาโตเลียตะวันออก โดยกบฏชาวเคิร์ดกลุ่มพีเคเค (PKK)

ฉากวันที่ 17 พฤศจิกายน ค.ศ.1993 ประกอบด้วยภาพพุดเตจข่าวนักรบกลุ่มฮิซบอลเลาะห์ (Hezbollah) ถูกสังหารจากการโจมตีของอิสราเอล ข่าวการพิจารณาคดีอาชญากรรมสงครามของอดีตยูโกสลาเวีย (Yugoslavia) และข่าวการข่มขืนหมู่ของทหารเซอร์เบีย (Serbia)

ฉากวันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ.1993 ประกอบด้วยภาพพุดเตจข่าวเหตุระเบิด ในวันคริสต์มาสตีฟในเมืองซาราเยโว (Sarajevo) ประเทศบอสเนียและเฮอร์เซโกวีนา (Bosnia and Herzegovina) และข่าวไมเคิล แจ็กสัน (Michael Jackson) ปฏิเสธทุกข้อกล่าวหาเรื่องการลวนลามทางเพศเด็กชาย

ฮานะเคอวิพากษ์ความรุนแรงในสื่อโทรทัศน์ ด้วยการใส่พุดเตจข่าวของจริง เพื่อบอกผู้ชมว่าความโหดร้ายรุนแรงในโลกของเรากำลังทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น และการเห็นภาพความรุนแรง

ผ่านสื่อโทรทัศน์เป็นประจำ ทำให้ผู้ชมรู้สึกชินตาจนคิดว่ามันเป็นเรื่องไกลตัว ไม่สลักสำคัญแต่อย่างใด

	<p>Audio: เสียงผู้ประกาศข่าวกำลังรายงานข่าว และเสียงจากภาพข่าวต่างๆ</p>
<p>Video: ภาพข่าวโทรทัศน์ เรียงกันอย่างต่อเนื่อง</p>	
<p>ภาพประกอบที่ 4.18 ภาพจากข่าวโทรทัศน์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น</p>	

4.3.2.2 การใช้ภาพพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละคร

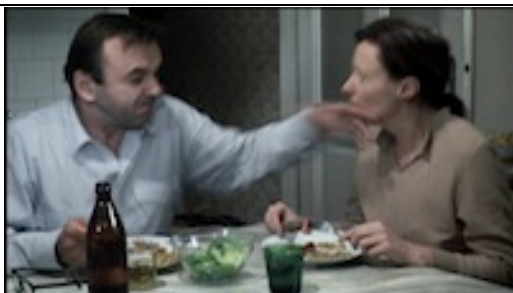
มักซ์กับเพื่อนกำลังนั่งคุยกันอยู่ที่โต๊ะในโรงอาหาร เพื่อนของมักซ์กำลังแข่งกันเล่นเกมสแตนแกรม เมื่อเพื่อนของมักซ์ต่อไม่สำเร็จในเวลาที่กำหนด เขาก็ฉีกกระดาษแทนแกรมทิ้ง มักซ์จึงปักถาดอาหารใส่เพื่อนอย่างรุนแรง ก่อนที่จะลุกขึ้นยื่นกล่าวขอโทษเพื่อน ความรุนแรงในฉากนี้เกิดจากพฤติกรรมที่รุนแรงอย่างไร้สาเหตุของมักซ์

	<p>Audio: เสียงเพื่อนของมักซ์อีกคนกำลังจับเวลา</p>
<p>Video: ภาพระยะใกล้ ตัวต่อแทนแกรมที่กำลังถูกต่อโดยเพื่อนของมักซ์</p>	

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เพื่อนของมักซ์หยิบแทนแกรมขึ้นมาฉีกทิ้ง เพราะต่อตัวต่อไม่ได้ตามกำหนดเวลา</p>	<p>Audio: เสียงเพื่อนของมักซ์บอกว่าหมดเวลา</p>
 <p>Video: ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปยัง ภาพระยะปานกลาง มักซ์เปิดถาดอาหารอย่างรุนแรง</p>	<p>Audio: เสียงถาดอาหารหล่น ตามด้วยเสียงมักซ์กล่าวขอโทษเพื่อน</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.19 <u>ฉากที่มักซ์เปิดถาดอาหารด้วยความไม่พอใจอย่างไร้สาเหตุ</u></p>	

4.3.2.3 การใช้ภาพการทำร้ายร่างกายและเสียงประกอบ

ขณะที่ฮันส์และมาเรียกำลังรับประทานอาหาร อยู่ๆฮันส์ก็พูดขึ้นมาว่า “ฉันรักเธอ” มาเรียถามฮันส์ว่าเขาหรือมีเจตนาอะไร ฮันส์ตอบว่า “นี่กว่าจะเป็นประโยชน์ซะอีก” ทันใดนั้น เขาก็ตบหน้ามาเรียหนึ่งครั้งด้วยความรุนแรง มาเรียนิ่งอึ้ง เธอค่อยๆกุมมือฮันส์ และทานอาหารต่อไปอย่างเงิบเขียบเหมือนไม่มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น ฉากนี้ให้ความรู้สึกรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม



Video: ภาพระยะปานกลางของฮันส์และมาเรีย ถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) กินเวลานาน 3 นาที โดยการตั้งกล้องนิ่ง (Static Shot) ฮันส์ ตบหน้ามาเรียหนึ่งครั้งด้วยความรุนแรง จากนั้น มาเรียกุมมือฮันส์ ก่อนที่จะทานอาหารต่อ

Audio: เสียงการพูดคุยกันของฮันส์กับมาเรีย ในห้องเจียบ ฮันส์พูดว่า “ฉันรักเธอ” มาเรียถาม ฮันส์ว่าเมาหรือมีเจตนาอะไร ฮันส์ตอบว่า “นี่ก็ จะเป็นประโยชน์ซะอีก”


ภาพประกอบที่ 4.20 ฉากที่ฮันส์ตบหน้ามาเรียระหว่างการรับประทานอาหาร

มักซ์เติมน้ำมันรถที่ปั้มน้ำมัน ที่ตั้งอยู่ฝั่งตรงข้ามกับธนาคาร แต่เขามีธนบัตรไม่พอ จึงต้องเดินมาแลกที่ธนาคาร มักซ์จอดรถขีดขวางการจราจรอยู่ เลยต้องแข่งคิวเพื่อให้เขาสามารถแลกเงินได้อย่างรวดเร็ว แต่ชายคนที่อยู่ในคิวเกิดความไม่พอใจ จึงต่อยมักซ์อย่างรุนแรง



Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายทำแบบแฮนด์เฮลด์ (Hand held) กล้องจับภาพตามการเคลื่อนไหวของมักซ์อย่างรวดเร็ว เขาเดินมาที่เคาน์เตอร์ของธนาคาร มักซ์แข่งคิว ทำให้ชายคนหนึ่งไม่พอใจ

Audio: เสียงผู้คนในธนาคาร และเสียงของมักซ์ที่พูดกับพนักงานธนาคาร เพื่อขอแลกเงิน พนักงานบอกให้เขาไปต่อแถวตามคิว

 <p>Video: ภาพตัดต่ออย่างรวดเร็วไปที่ภาพพระยะปานกลาง ชายที่อยู่ในแถวลากตัวมักซ์ออกไปต่ออยู่ที่ด้านหลังแถว กล้องจับภาพมักซ์ค่อยๆลุกขึ้นและเดินออกไปจากธนาคาร</p>	<p>Audio: เสียงผู้คนในธนาคาร และเสียงการโดนต่อของมักซ์</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.21 <u>ฉากที่มักซ์ถูกชายคนหนึ่งต่อ</u></p>	

4.3.2.4 การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) และเสียงเงียบ (Silence)




หลังจากที่มักซ์ไม่สามารถแลกเงินได้ เขากลับมานั่งรออยู่ในรถและเปิดเพลงเสียงดัง จากนั้นมีเสียงแตรดังขึ้น มักซ์หันไปมองที่กระจกหลัง เห็นชายคนหนึ่งขับรถมาจอดด้านขวาของมักซ์ และทำท่าทางด่าทอมักซ์ผ่านกระจกรถ มักซ์จึงปิดวิทยุและเดินลงจากรถพร้อมกับถือคกัญแจ เขาเดินเข้ามาในธนาคารและใช้ปืนยิงผู้คนหลายคน ก่อนที่จะข้ามถนนกลับมาที่รถของเขา และยิงตัวตายตาม


แท้จริงแล้ว ความรุนแรงในฉากนี้มาจากรสนาการของผู้ชม จากการได้ยินเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เสียงปืนจำนวนหลายนัด ตามด้วยเสียงร้องครวญครางด้วยความเจ็บปวดของผู้คน ตลอดจนเสียงรถยนต์บนท้องถนนและเสียงแตร ในข้อที่มักซ์ข้ามถนนจนกระทั่งยิงตัวตาย เมื่อประกอบกับการตัดต่อภาพที่มีจังหวะที่ค่อนข้างเร็วได้เร่งเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงความรุนแรง จนเกิดความหวาดกลัว ส่วนภาพศพของมักซ์และฮันส์ ถูกนำเสนอโดยใช้เสียงเงียบ (Silence)

ฉากนี้เป็นฉากที่รุนแรงที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนี้ แม้ว่าผู้ชมจะไม่เห็นภาพการบาดเจ็บ หรือภาพการเสียชีวิตของตัวละครอย่างชัดเจนในขณะที่พวกเขาถูกยิง แต่จากลักษณะภาษาภาพยนตร์

ที่ใช้ ทำให้ผู้ชมอนุมานได้ว่า ผู้เสียชีวิตในเหตุการณ์ครั้งนี้ คือ อิงก์ โดเมค และฮันส์ จากการที่กล้องได้จับภาพพวกเขาที่กำลังเข้าคิวอยู่ ก่อนที่มักซ์จะเข้ามายิงใส่ผู้คน และจากทิศทางการยิงปืนของมักซ์ที่ยิงไปรอบๆบริเวณ แม้ว่าจะไม่มีการนำเสนอภาพการเสียชีวิตของอิงก์และโดเมค เหมือนกับฮันส์ที่ผู้ชมเห็นภาพศพของเขาซึ่งบ่งบอกว่าเขาเสียชีวิตอย่างแน่นอน

 <p>Video: ภาพระยะปานกลางของฮันส์ กล้องแฮนด์เฮลด์ตามการเดินของเขา เห็นอิงก์และโดเมคกำลังเข้าคิวอยู่ที่เคาน์เตอร์</p>	<p>Audio: เสียงผู้คนในธนาคารกำลังคุยกัน</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ขณะที่ฮันส์เปิดประตูเพื่อออกจากเคาน์เตอร์ มักซ์ก็เดินเข้ามาในธนาคาร</p>	<p>Audio: เสียงผู้คนในธนาคารกำลังคุยกัน</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง มักซ์ยิงปืนใส่ผู้คนในธนาคารจำนวนหลายนัดรอบทิศทาง จากนั้นภาพตัดเข้าสู่จุดดำช่วงสั้นๆ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ เป็นเสียงปืนและเสียงผู้คนที่ร้องครวญครางด้วยความเจ็บปวด</p>

 <p>Video: กล้องจับภาพถนน ซึ่งถ่ายจากมุมสูง (Aerial Shot / Bird's Eyes View) มัคซ์เดินข้ามถนนและยิงปืนจู่รถที่แล่นไปมา</p>	<p>Audio: เสียงปืนและเสียงของแทรกรวดังสนั่น</p>
 <p>Video: มัคซ์เดินมาถึงรถและเข้าไปนั่ง หลังจากที่เขาปิดประตูรถ ชักค้อนหนึ่งก็มีเสียงป๊องดังขึ้นหนึ่งนัด จากนั้นภาพตัดเข้าสู่จอดำช่วงสั้นๆ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ เป็นเสียงปืนและเสียงของผู้คนพูดคุยกัน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่ลำตัวด้านหลังของฮันส์ที่นอนอยู่บนพื้น เห็นเลือดซึมออกมาจากตัวของเขา ช็อตนี้กินเวลาเกือบสองนาที จากนั้นภาพตัดเข้าสู่จอดำช่วงสั้นๆ</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>

 <p data-bbox="284 589 831 689">Video: ภาพระยะใกล้ ศีรษะของมัคซ์ฟุบอยู่ที่พวงมาลัยของรถ ก่อนการตัดภาพเข้าสู่จอดำ</p>	<p data-bbox="858 304 1182 338">Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
<p data-bbox="363 757 1326 801">ภาพประกอบที่ 4.22 <u>ฉากที่มัคซ์กราดยิงผู้คนในธนาคารก่อนที่จะยิงตัวตาย</u></p>	

นอกจากมิชาเอล ฮาเนเคอ จะถ่ายทอดจากการสังหารหมู่ฉากนี้ออกมาอย่างสมจริงแล้ว เขายังใช้เทคนิคของภาพข่าวโทรทัศน์ ประกอบด้วย ภาพการล่าเหยียดศพผู้เสียชีวิตออกจากธนาคาร ภาพตำรวจกำลังเก็บหลักฐานในที่เกิดเหตุ รูปถ่ายของมัคซ์ ภาพรถยนต์ของมัคซ์ ภาพการสัมภาษณ์ผู้ดูแลปั๊มน้ำมัน และภาพผู้คนที่อยู่บริเวณธนาคาร เป็นต้น ตามด้วยฟุตเตจของข่าวเหตุการณ์ระเบิดในวันคริสมาสต์อีฟในเมืองซาราเยโว และข่าวความคืบหน้าในคดีของไมเคิล แจ็กสัน ก่อนที่จะตัดภาพเข้าสู่จอดำราวกับการกดปุ่มปิดโทรทัศน์



4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) และ Funny Games U.S. (Remake Version 2007)

เรื่องราวของครอบครัวฐานะดี ซึ่งประกอบด้วย “เกออร์ก” (Georg) “อันนา” (Anna) และ “ชอร์ชี” (Schorschi) [“จอร์จ” (George) “แอน” (Ann) และ “จอร์จี” (Georgie) ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (Remake Version 2007)] ทั้งสามเดินทางมายังบ้านพักตากอากาศของครอบครัว พวกเขาแวะพักที่เพื่อนบ้านก่อนที่จะขงสนั้มาจะเข้าไปเก็บในบ้านพัก เกออร์กกับชอร์ชีนำเรือใบออกมาประกอบที่ท่าเรือริมน้ำ ส่วนอันนาเข้าไปในครัวเพื่อทำอาหารและให้อาหารสุนัข ไม่นานก็มีชายแปลกหน้าคนหนึ่งชื่อ “พีเทอร์” (Peter) หรือ “ปีเตอร์” (Peter) มาหาที่บ้านและบอกอันนาว่า เขาได้รับการให้ว่านจากเพื่อนบ้านให้มาขอไปใช้ทำอาหารจำนวนสี่ฟอง พีเทอร์ทำไข่ทั้งหมดหล่นแตกที่หน้าประตูบ้าน และทำโทรศัพท์มือถือของอันนาตกลงในอ่างล้างจาน อันนาเริ่มหงุดหงิดที่เขาสอบไ้ขออีกครั้ง เธอหยิบให้เขาอย่างไม่สบอารมณ์ ก่อนจะพบว่าพีเทอร์ทำไข่แตกอีกครั้ง เขาอ้างว่าสุนัขของอันนากระโจนใส่เขา ชักครั้หนึ่งชายที่ชื่อ “พอล” (Paul) เดินมาตามพีเทอร์ในบ้าน พอลมีท่าทีสนใจไม้กอล์ฟของเกออร์กมาก เขาถือวิสาสะหยิบมันไปทดลองตีข้างนอกรบ้าน ไม่นานนักเกออร์กกับชอร์ชีก็กลับมาในบ้าน อันนาฟ้องสามีของเธอเรื่องชายแปลกหน้าสองคนที่มาข่มขู่ในบ้าน เธอโมโหจัดและบอกให้เกออร์กไล่ชายสองคนนี้ออกไป เกออร์กขอให้ชายทั้งสองออกไปจากบ้านของพวกเขา แต่ทั้งสองกลับลอบหนีล่าลอบตาและพุดจากวณโมโหจนเกออร์กควบคุมตัวเองไม้อยู่ เขาเผลอตอบหน้าพอลไป ทำให้พอลลงโทษเกออร์กด้วยการหวดไม้กอล์ฟลงบนขาของเขาจนเกออร์กบาดเจ็บ อันนาและชอร์ชีเริ่มหวาดกลัวกับพฤติกรรมของชายแปลกหน้าทั้งสองคนและยังรู้สึกขวัญผวามากยิ่งขึ้น เมื่อพบว่าสุนัขของพวกเขาถูกพอลฆ่าตาย จากนั้นเพื่อนบ้านของอันนาล่องเรือมาทักทายอันนา พอลบอกอันนาให้ทำตัวดีๆ อันนาจึงไม่กล้าบอกเรื่องที่เกิดขึ้นให้เพื่อนบ้านของเธอฟัง

อันนาและชอร์ชีพยูงเกออร์กเข้ามาในห้องนั่งเล่น ทั้งสามคนตกอยู่ในอาการหวาดกลัวเมื่อพอลเห็นว่าเกออร์กและอันนาทำตัวไม่สุภาพกับพวกเขา พอลกับพีเทอร์จึงทำร้ายร่างกายพวกเขา เกออร์กถามพอลและพีเทอร์ว่าต้องการอะไร แต่พวกเขาตอบไม่ตรงกับคำถาม พอลกับพีเทอร์เริ่มต้นเล่นเกมสั้ทารุณกรรมจิตใจของทั้งสามคน ทั้งสองชวนครอบครัวไซเบอร์เล่นเกมสั้พนันกันว่าภายใน 12 ชั่วโมงทั้งสามจะมีชีวิตอยู่หรือตาย และบอกว่าทั้งสามคงไม่รอดไปถึงวันพรุ่งนี้แน่ พอลถอดปลอกหมอนมาสวมศีรษะของชอร์ชี และบอกให้เกออร์กสั่งอันนาให้ถอดเสื้อผ้าออก เกออร์ก

กับอันนาจำใจต้องทำตามคำสั่งของพอล เพราะกลัวว่าพอลกับพีเทอร์จะทำอะไรซอร์ซี เมื่ออันนา ถอดเสื้อผ้าออกจนหมด พอลบอกให้เธอใส่เสื้อให้เรียบร้อยเหมือนเดิม พอลสั่งให้พีเทอร์พาซอร์ซี ไปล้างตัวในห้องน้ำ เด็กชายได้จังหวะจึงวิ่งหนีไปยังบ้านของเพื่อนบ้านเพื่อขอความช่วยเหลือ แต่ เขาก็ได้พบว่าเพื่อนบ้านถูกฆ่าตายหมดแล้ว พอลตามมาจนเจอซอร์ซีที่ซ่อนตัวอยู่บนชั้นสองใน บ้านของเพื่อนบ้าน ซอร์ซีเจอปืนกระบอกหนึ่ง เขาหยิบปืนขึ้นมาเล็งที่พอล แต่พบว่าปืนไม่มีลูก กระสุน ซอร์ซีจึงถูกพอลจับตัวกลับมาที่บ้านอีกครั้ง พอลเข้าไปทำอาหารในครัว ทิ้งให้พีเทอร์เฝ้า ครอบครัวยุโรปไว้ พีเทอร์ยิงซอร์ซีจนเสียชีวิต จากนั้นพวกเขากล่าวอำลาเกออร์กกับอันนา และ เดินออกจากบ้านไป อันนา นั่งนิ่งอยู่นานราวกับคนเสียสติ ก่อนที่จะคลานมาปิดโทรทัศน์และ ค่อยๆ ประคองร่างของตนไปหาเกออร์กที่สลบอยู่อีกมุมหนึ่งของห้อง เธอรีบแก้มัดตัวเองและสามี จากนั้นอันนาแต่งตัวเพื่อที่จะออกไปขอความช่วยเหลือข้างนอก ส่วนเกออร์กเคลื่อนไหวไม่สะดวก เพราะเจ็บแผลที่ขา เขาจึงต้องนั่งรออยู่ที่บ้านและพยายามซ่อมโทรทัศน์มือถือที่ตกน้ำ

อันนาวิ่งออกไปข้างนอกบ้าน แต่ก็โดนพอลกับพีเทอร์จับตัวกลับมาที่บ้านอีกครั้ง พอลเริ่ม เล่นเกมส์กับอันนาโดยสั่งให้เธอคุกเข่าและสวดมนต์ อันนาได้จังหวะหยิบปืนที่วางอยู่บนโต๊ะขึ้นมา แล้วยิงใส่พีเทอร์จนเสียชีวิต พอลโกรธมากจึงมองหารีโมตคอนโทรลของโทรทัศน์ แล้วกดปุ่มเล่น ย้อนกลับ (Rewind) ทันใดนั้นเหตุการณ์ถูกเล่นย้อนกลับไปในไม่ต่างจากการรอกเทปวีดีโอ พีเทอร์ กลับมามีชีวิตอีกครั้ง ส่วนพอลก็สามารถคว่ำปืนได้ก่อนที่อันนาจะหยิบหัน พอลจึงลงโทษอันนา ด้วยการยิงเกออร์กทันที

รุ่งเช้าพอลและพีเทอร์นำตัวอันนาขึ้นไปบนเรือของเกออร์ก ขณะที่กำลังล่องเรือ อันนาเจอ มิดที่ซอร์ซีทำหล่นไว้ในเรือ เธอค่อยๆ ใช้มิดตัดเชือกออก แต่ถูกพอลและพีเทอร์จับได้เสียก่อน พอล ถามพีเทอร์ว่าตอนนี้เวลากี่โมงแล้ว พีเทอร์ตอบว่าเก้าโมงเช้า พอลผลักอันนาในสภาพที่ถูกมัดมือ มัดเท้าลงไปในทะเลสาบ ก่อนที่พวกเขาทั้งสองคนจะแล่นเรือต่อไป พอลและพีเทอร์เทียบเรือที่ทำ จุดเรือของบ้านหลังหนึ่ง พอลเดินไปหาเจ้าของบ้านทำที่ว่าอันนาฝากมาขอใช้ เพราะเธอมีแขกมา ที่บ้าน เจ้าของบ้านเชิญพอลเข้ามารอในบ้าน ก่อนที่จะเดินไปในครัว พอลหันมาสบตาและยิ้ม อย่างชั่วร้ายให้กับกล้อง

4.4.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* เป็นภาพยนตร์ที่สร้างชื่อเสียงให้กับมิชาเอล ฮาเนเคอเป็นอย่างมาก และเป็นที่ยอมรับกันดีในหมู่นักวิจารณ์และผู้ชมที่นิยมภาพยนตร์ระทึกขวัญ (Thriller) จนมิชาเอล ฮาเนเคอตัดสินใจนำมาสร้างใหม่อีกครั้งในเวอร์ชันภาษาอังกฤษ เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชนในวงกว้าง ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* นี้ ใช้การถ่ายทำและตัดต่อเหมือนกับภาพยนตร์เวอร์ชันแรกแบบช็อตต่อช็อต (Shot-for-shot Remake) เลยทีเดียว

ในส่วนของ**โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* ปฏิเสธองค์ประกอบทุกอย่างของภาพยนตร์สยองขวัญ-ระทึกขวัญแบบฮอลลีวูด มีการ**เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยการเดินทางมายังบ้านพักตากอากาศของเกออร์ก อันนา และซอร์ซี จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** เมื่อพีเทอร์ ชายแปลกหน้า เดินทางเข้ามาในบ้าน เพื่อขอโช้จากอันนา โดยอ้างว่าเพื่อนบ้านของเธอใช้ให้เขามา พีเทอร์ทำโช้แตกถึงสองครั้งจนอันนาโมโห ส่วนพอล คู่หูของเขาก็เข้ามาอยู่ยามในบ้าน อันนาบอกให้เกออร์กไล่พวกเขาออกไป เกออร์กเผลอตอบหน้าพอล จึงโดนทำร้ายจนบาดเจ็บ พอลฆ่าสุนัขของพวกเขา และจับครอบครัวของเกออร์กมารวมกันในห้องรับแขกเพื่อเล่นเกมสตันโทดร้ายรุนแรง ซอร์ซีได้โอกาสวิ่งหนีไปที่บ้านข้างๆ เพื่อขอความช่วยเหลือ แต่ก็พบว่าเพื่อนบ้านเสียชีวิตหมดแล้ว จากนั้นพอลตามซอร์ซีและจับตัวเขากลับมาที่บ้าน ซอร์ซีถูกพีเทอร์ยิงในขณะที่พอลทำอาหารในครัว พอลจึงชวนพีเทอร์กลับออกไป อันนาเดินทางไปตามคนมาช่วยแต่ได้เจอกับพอลและพีเทอร์กลางทาง จึงถูกจับตัวกลับมา เรื่องราวเข้าสู่**จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax)** เมื่ออันนาได้จังหวะที่พอลเผลอ เธอคว้าปืนเอาไว้ได้ อันนายิงพีเทอร์จนเสียชีวิตทันทีทันใดนั้นพอลรีบค้นหารีโมตคอนโทรล ก่อนที่จะกดปุ่มย้อนกลับ (Rewind) เหตุการณ์จึงถูกเล่นย้อนกลับไป พีเทอร์มีชีวิตอีกครั้ง แต่คราวนี้พอลคว้าปืนได้ก่อนอันนาและยิงเกออร์กจนเสียชีวิต จากนั้นพวกเขาจับอันนาไปล่อเรือด้วยกัน ก่อนที่จะฉลักอันนาในสภาพที่ถูกมัดมือมัดเท้าลงไปในทะเลสาป ภาพยนตร์เรื่องนี้ **ปิดเรื่อง (Closure)** ด้วยการขึ้นฝั่งของพอลและพีเทอร์ พอลเดินทางมายังบ้านหลังหนึ่ง ก่อนที่จะอ้างชื่ออันนาว่าเธอใช้ให้เขามาขอโช้เพื่อไปปรุงอาหาร เจ้าของบ้านให้พอลเข้ามาขอโช้ในบ้าน จากนั้นพอลหันมายิ้มร้ายให้กับผู้ชม

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ประเด็นเรื่องสื่อกับความรุนแรง ฮาเนเคอวิพากษ์การนำเสนอความรุนแรงในสื่อต่างๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์และโทรทัศน์ ที่มักจะ

นำเสนอความรุนแรงออกมาในรูปแบบของ “ความบันเทิง” ฮานะเคอต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในปัจจุบันที่ชอบเสพความรุนแรง โดยตั้งคำถามกับผู้ชมว่า ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเช่นนี้เป็นแค่เรื่องสนุกๆ ไซ่หรือไม่ ผู้ชมจึงถูกทำให้มีส่วนร่วมกับเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยให้พอล หนึ่งในฆาตกรในเรื่อง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเป็นระยะๆ ตลอดเรื่อง

ตัวละคร (Character) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **เกออร์ก อันนา และชอร์ซี่** (จอร์จ แอน และจอร์จี้ ในภาพยนตร์เวอร์ชันล่าสุด) เป็นภาพตัวแทนของครอบครัวชนชั้นกลางที่มีฐานะร่ำรวย พวกเขามีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี นิยมเดินทางไปยังบ้านพักตากอากาศในวันหยุดสุดสัปดาห์ เพื่อเล่นเรือใบในทะเลสาบ

พอล ชายหนุ่มร่างผอมสูง และ **พีเทอร์หรือปีเตอร์** ชายหนุ่มร่างอ้วน คู่หูของเขา ทั้งคู่แต่งกายด้วยชุดสีขาว ใส่ถุงมือสีขาวดูสะอาดสะอ้านเรียบร้อย ซึ่งขัดแย้งกับจิตใจที่อำมหิตของทั้งสองคน พวกเขาเป็นฆาตกรโรคจิตที่ไร้แรงจูงใจในการก่อเหตุ เนื่องจากพวกเขาทำร้ายครอบครัวของเกออร์กเพียงเพราะต้องการเล่นเกมส์เท่านั้น พอลกับพีเทอร์ไม่ได้มีจุดประสงค์ในการชิงทรัพย์หรือมีความโกรธแค้นกับเหยื่อเลย ทั้งสองเป็นฆาตกรโรคจิตแบบที่ผู้ชมไม่เคยเห็นในภาพยนตร์เรื่องไหนมาก่อน เนื่องจากพวกเขาหน้าตาดี สุภาพเรียบร้อยและเป็นมิตร แม้ในขณะที่พวกเขาเริ่มคุกคามครอบครัวของเกออร์ก พวกเขาก็ยังยิ้มแย้มและพูดจาสุภาพเช่นเคย แต่กระนั้นผู้ชมก็รู้สึกได้ถึงความอันตรายที่แฝงไว้ในแววตาและรอยยิ้มของพวกเขา

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานะเคอนำเสนอมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ซึ่งกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร โดยเลือกที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจนหรือสั่งสอนผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดและความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ บ้านพักตากอากาศของครอบครัว ท่าจอดเรือริมทะเลสาบและบ้านพักของเพื่อนบ้าน เท่านั้น ซึ่งเหตุการณ์ส่วนใหญ่ของเรื่องเกิดขึ้นที่ห้องรับแขกที่บ้านของเกออร์กและอันนา

สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **ไซ่** เป็นสัญลักษณ์แทนความ

อ่อนแอและบอบบางของมนุษย์ ไข่เป็นสิ่งที่บอบบางมาก หากไม่ระมัดระวังในการถือ ไข่ก็อาจจะตกลงมาแตกได้ตลอดเวลา มนุษย์ก็เช่นกัน หากไม่ระมัดระวังตัวก็อาจจะถูกทำร้ายเช่นเดียวกับตัวละครในเรื่องก็เป็นได้

นอกจากนี้ ไข่ ยังมีนัยยะสื่อถึง ซอร์ซี ลูกชายคนเดียวของเกออร์กและอันนา การที่พีเทอร์ทำไข่แตกถึงสามครั้ง (สองครั้งในห้องครัวและอีกครั้งหนึ่งในห้องนั่งเล่น) เป็นสัญลักษณ์ร้ายที่บ่งบอกว่าฆาตกรทั้งสองจะเอาชีวิตของซอร์ซีเป็นรายแรก



ภาพประกอบที่ 4.24 ไข่ เป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games*

4.4.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* มีความน่าสนใจในเรื่องของการใช้เสียง แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่มีดนตรีประกอบ แต่การใช้เสียงอย่างชาญฉลาดของฮานเคอ ไม่ว่าจะเป็เสียงปี่ เสียงมีดและเสียงกรีดร้องด้วยความเจ็บปวดของตัวละคร เป็นเทคนิคที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการถึงภาพอันน่ากลัวในหัวของตนเอง จนทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวมากกว่าการเห็นภาพที่สยดสยองแบบเต็มตาเสียอีก

4.4.2.1 การใช้เพลง (Songs) เพื่อสื่อถึงความรุนแรง

ในฉากเปิดเรื่อง เกออร์ก อันนาและซอร์ซี กำลังเดินทางไปยังบ้านพักตากอากาศ ทั้งสามกำลังฟังเพลงโอเปรา (Opera) และเล่นทายชื่อเพลงกัน อยู่ดี ๆ ก็มีเสียงเพลง “Bonehead” ของวง

“Naked City” ซึ่งเป็นเพลงเมทัลที่บรรเลงอย่างเกรี้ยวกราดดังขึ้น โดยที่ตัวละครทั้งสามไม่มีใครได้ยินเพลงนี้เลย


การใช้เสียงเพลงในฉากเปิดเรื่องนี้ สื่อถึงความรุนแรงของภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* ได้อย่างชัดเจนที่สุด การทำให้อารมณ์ของผู้ชมกระเจิงตั้งแต่ฉากแรก เป็นการจะบอกผู้ชมให้เตรียมตัวรับมือกับสิ่งที่กำลังจะได้รับชม เพราะนี่เป็นเพียงการเริ่มต้นของความระทึกขวัญเท่านั้น


 <p>Video: ภาพมุมสูง (Aerial Shot/ Bird's Eye View) เป็นภาพระยะไกล เห็นรถคันหนึ่งกำลังแล่นไปตามทางของถนนสายใหญ่</p>	<p>Audio: เสียงเพลงโอเปร่า (Opera)</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ มือของอึนนาที่กำลังเลือกกล่องซีดีเพลง เธอหยิบแผ่นซีดีเพลงใส่ลงไปในเครื่องและกดปุ่มเพลย์ (Play)</p>	<p>Audio: เสียงเพลงโอเปร่า (Opera) และเสียงของอึนนาที่กำลังคุยกับชอร์รี่</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกลมุมสูง รถยนต์คันนี้แล่นไปตามถนนสายเล็กสายหนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงเพลงโอเปร่า (Opera)</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ มือของเกออร์กชนกับมือของอึนนาที่กำลังจะกดปุ่มปรับเสียงเพลง</p>	<p>Audio: เสียงเพลงโอเปร่า (Opera) และเสียงของเกออร์กที่กำลังทนายชื่อเพลง</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง สามคนพ่อแม่ลูก ยิ้มให้กันอย่างมีความสุข จากนั้น ตัวอักษรสีแดง สดขนาดใหญ่เป็นชื่อของภาพยนตร์ปรากฏขึ้น</p>	<p>Audio: เสียงเพลง “Bonehead” ดังขึ้นมาจากนอกจอ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.25 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games</i></p>	

ในฉากเปิดเรื่อง พอลขึ้นฝั่งมายังบ้านหลังหนึ่ง หลังจากที่พวกเขาผลักดันอันนาลงในทะเลสาบแล้ว สมาชิกในบ้านหลังใหม่นี้ คือ เฮียอรายใหม่ของพวกเขา เพื่อนบ้านที่ผู้ชมเห็นในฉากแรก ตั้งแต่ที่เกออร์กกับอันนาเดินทางมาถึงคือเฮียอรายก่อนหน้า ที่พอลและพีเทอร์สร้างภาพว่ารู้จักสนิทสนมกันเพื่อที่จะหลอกครอบครัวของเกออร์ก ส่วนครอบครัวสุดท้ายนี้ก็เช่นกัน พอลได้อ้างชื่อของอันนาเพื่อจัดการกับพวกเขาเป็นเป้าหมายรายต่อไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงโหดร้ายเหล่านี้ไม่มีวันจบสิ้นอย่างแน่นอน เพราะฆาตกรทั้งสองคนยังคงลอยนวลอยู่

เสียงเพลงเมทัลเพลงเดิมที่เคยปรากฏในฉากเปิดเรื่อง และฉากที่ซอร์ซีจะยิงปืนใส่พอล ได้กลับมาปรากฏในฉากนี้อีกครั้ง การสบตาและยิ้มให้ผู้ชมของพอลด้วยการใช้ภาพระยะใกล้ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ฮาเนเคอใช้ในการกั้นผู้ชมไม่ให้มีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์จนวินาทีสุดท้าย พร้อมกับการปรากฏขึ้นของตัวอักษรคำว่า “Funny Games” นี้ รวากับว่าฮาเนเคอกำลังบอกกับผู้ชมว่า เรื่องราวที่ผู้ชมได้รับชมมาทั้งหมดนี้ มันก็เป็นเพียงแค่ภาพยนตร์หรือเกมส์สนุกๆเท่านั้น ไม่ใช่ความเป็นจริง


 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง พอลอ้างชื่ออันนาเพื่อขอไข่ไปทำอาหาร หญิงเจ้าของบ้านให้เขาเข้ามารอข้างในบ้าน</p>	<p>Audio: เสียงพอลคุยกับหญิงเจ้าของบ้าน</p>
--	---



 <p>Video: ภาพระยะใกล้ พอลมองและยิ้มให้กล้องอย่างชั่วร้าย</p>	<p>Audio: เสียงเพลง “Bonehead” ดังขึ้นมาจากนอกจอ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.26 <u>ฉากปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Funny Games</i></u></p>	

4.4.2.2 การใช้เทคนิคกันผู้ชมให้ออกจากเรื่องราว (Alienation)

อันนาก็ได้ว่าสุนัขของเธอหายไป เธอจึงเดินออกตามหา โดยมีพอลเป็นคนส่งเสียงบอกไปว่าสุนัขของเธออยู่ที่ไหน อันนาเดินไปหารอบบริเวณบ้าน ระหว่างที่อันนาหาสุนัขอยู่ใกล้ๆรถของเกออร์ก พอลได้หันมายิ้มและกระพริบตาให้กล้อง ก่อนที่อันนาจะเจอร่างไร้วิญญาณของสุนัขที่เบาะหลังรถ



ความน่าสนใจของฉากนี้อยู่ที่ การหันหน้ามาสบตาของผู้ชมของพอล ทำให้ผู้ชมขนลุกและตกใจเป็นอย่างมาก การกระทำของเขาบ่งบอกว่าเขาเป็นคนฆ่าสุนัขตัวนี้และยังทำให้ผู้ชมรู้ว่า เกออร์ก อันนาและชอร์รี่ กำลังตกอยู่ในอันตรายอย่างแน่นอนแล้ว นอกจากนี้การสบตาของพอล ยังเป็นเทคนิคที่ยานเคอี่ใช้สร้างระยะห่างให้กับผู้ชม (Alienation) เป็นการเตือนให้ผู้ชมรู้สึกตัวว่าพวกเขา กำลังชมภาพยนตร์อยู่

 <p>Video: ภาพระยะไกล กล้องจับภาพที่บริเวณหน้าบ้านพักตากอากาศชั่วคราวหนึ่ง อันนาเดินหาสุนัข จากนั้นกล้องค่อยๆแพนตามการเดินของอันนา เธอเดินผ่านพอล มาอยู่ที่จุดรถหน้ารั้วบ้าน</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศหน้าบ้าน และเสียงพอลกำลังบอกไปที่ซ่อนศพสุนัขให้อันนาหาย</p>
---	--

 <p>Video: ระหว่างที่อันนามองหาสุนัข อยู่ที่บริเวณรถยนต์ กล้องเปลี่ยนโฟกัส (Shift Focus) มาที่พอลในระยะใกล้ เขายิ้มและกระพริบตาให้กล้อง</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศหน้าบ้าน</p>
 <p>Video: กล้องเปลี่ยนโฟกัสกลับไปอันนา เธอเปิดประตูหลังรถ ร่างของสุนัขค่อยๆ หล่นลงมา</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศหน้าบ้านและเสียงศพสุนัขหล่นลงมาจากรถ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.27 ฉากที่อันนาพบศพสุนัขในรถยนต์</p>	

ตกกลางคืน ทั้งหมดเข้ามานั่งรวมกันอยู่ในห้องนั่งเล่น พอลเล่นเกมสฟีนกับครอบครัวของเกออร์ก โดยพินันว่า “ภายใน 12 ชั่วโมงนี้ เกออร์ก อันนาและชอร์รี่จะอยู่หรือตาย” การคุยกับผู้ชมของพอลในฉากนี้ เป็นเทคนิคที่ฮานะเคอใช้สร้างระยะห่างให้กับผู้ชม (Alienation) เป็นการเตือนให้ผู้ชมรู้สึกตัวว่า พวกเขากำลังชมภาพยนตร์อยู่ แต่กระนั้นก็ทำให้รู้สึกหวาดระแวงและจินตนาการถึงเหตุการณ์ร้ายๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้นกับครอบครัวของเกออร์ก

 <p>Video: ภาพระยะกลาง ทุกคนนั่งรวมกันอยู่ที่โซฟา ในห้องนั่งเล่น</p>	<p>Audio: เสียงพอลถามพีเทอร์ว่าก็โม่งแล้ว</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง กล้องจับภาพที่สีหน้าที่จริงจังของพอล</p>	<p>Audio: เสียงพอลกำลังเล่าวิธีการเล่นเกมสฟีนให้ครอบครัวโซเบอร์ฟัง</p>

	<p>Audio: เสียงพอลกำลังเล่าวิธีการเล่นเกมส์ ให้ครอบครัวโซเบอร์ฟัง</p>
<p>Video: ภาพระยะใกล้ อันนามีสีหน้าตกใจ เธอหันไปทางเกออร์ก ตัดไปที่ภาพเกออร์กยิ้มอย่างขมขื่นใจ ตัดไปที่ภาพซอร์ซี่จับมืออันนา ก่อนจะหันไปมองชายหนุ่มทั้งสองคนด้วยความกลัว</p>	<p>Audio: เสียงพอลถามผู้ชมว่า “คุณว่าใครจะรอด...พ่อ แม่ ลูก เลย์โซ่มั้ย” และถามผู้ชมว่า “อยากจะลองหนอยมั้ย” พีเทอร์หันมาคุยกับพอลว่า แพ้ก็ตาย ชนะก็ตาย จะเอาอะไรเป็นเดิมพันล่ะ”</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ถ่ายจากด้านข้างของพีเทอร์ กล้องโฟกัสที่พอล เขาหันมาคุยกับพีเทอร์</p>	<p>Audio: เสียงพอลพูดว่า “พนันอะไรก็ตายอยู่ดี”</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.28 <u>ฉากการเล่นพนันเกมส์ของพอล</u></p>	

4.4.2.3 การใช้เพลงและการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

ชอร์ซี่ได้จ้องหวังหนีไปยังบ้านข้างๆ เพื่อขอความช่วยเหลือ ก่อนที่เขาจะพบว่า เพื่อนบ้านได้เสียชีวิตไปแล้ว ชอร์ซี่ซ่อนตัวอยู่ในห้องชั้นสองของบ้าน พอลตามมาและเปิดเพลงเมทัลให้ชอร์ซี่ฟัง ชอร์ซี่ค่อยๆ เปิดประตูออกมาอีกทางหนึ่ง แต่ก็เจอกับพอล เขาเปิดไฟและกำลังยืนดักรอชอร์ซี่อยู่ ชอร์ซี่เล็งปืนใส่พอล พอลบอกให้เขาขึ้นไปนอนก่อนที่จะยิง เมื่อพอลเดินเข้ามาใกล้ ชอร์ซี่ลั่นไก แต่พบว่าปืนไม่มีลูกกระสุน

ฉากนี้เป็นการทำลายความหวังของผู้ชม ที่เอาใจช่วยให้ชอร์ซี่มีชีวิตรอดถึงสองครั้ง ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงโหดร้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้ ครั้งแรก คือ การที่ชอร์ซี่พบว่าเพื่อนบ้านเสียชีวิตหมดแล้ว และครั้งที่สองคือการที่ปืนของชอร์ซี่ไม่มีลูกกระสุน ยิ่งไปกว่านั้นเสียงเพลง “Bonehead” เพลงเมทัลเพลงเดิม กลับมาอีกครั้ง ประกอบกับการใช้จังหวะการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์ ช่วยสร้างความตื่นเต้นและตอกย้ำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ชอร์ซี่ที่กำลังซ่อนตัวอยู่ในห้องมืด เขารู้สึกหวาดกลัวว่าพอลจะหาเขาเจอ</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ มือของพอลใส่แผ่นซีดีเพลงเข้าไปในเครื่องเล่นซีดีและกดปุ่มเพลย์ (Play)</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ เป็นเพลง “Bonehead”</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว ชอร์ซี่เดินมายังอีกฟากหนึ่งของห้องก่อนที่จะเปิดประตูห้อง</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ เป็นเพลง “Bonehead”</p>

 <p>Video: ภาพพระยะไถ้ลั ซอริชีเปิดประตูออกมาจากห้อง ทันใดนั้นไฟสว่างขึ้น ซอริชีตกใจมาก</p>	<p>Audio: เสียงนอจจอ เป็นเพลง “Bonehead”</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว พอลเดินมายืนรอซอริชีอยู่ที่หน้าประตูห้องห้องหนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงนอจจอ เป็นเพลง “Bonehead” และเสียงของพอลที่กล่าวทักทายซอริชี</p>
 <p>Video: ภาพพระยะปานกลาง ถ่ายจากด้านข้างของซอริชี เขายกปืนขึ้นเล็งมาที่พอล</p>	<p>Audio: เสียงนอจจอ เป็นเพลง “Bonehead” และเสียงของซอริชี “อย่าเข้ามาใกล้นะ”</p>
 <p>Video: ภาพพระยะไถ้ลั พอลยิ้มให้ซอริชีและบอกให้เขาขึ้นไถ่ปิ่นก่อน</p>	<p>Audio: เสียงนอจจอ เป็นเพลง “Bonehead” และเสียงของพอล “เธอต้องขึ้นไถ่ปิ่นก่อน”</p>
 <p>Video: ภาพพระยะไถ้ลั ซอริชีก้มหน้ามองมาที่ปิ่น จากนั้นกล้งจับภาพมือของซอริชีค่อยๆขึ้นไถ่ปิ่น</p>	<p>Audio: เสียงนอจจอ เป็นเพลง “Bonehead” และเสียงไถ่ปิ่น</p>
 <p>Video: ภาพพระยะไถ้ลั พอลยิ้มให้ซอริชี</p>	<p>Audio: เสียงนอจจอ เป็นเพลง “Bonehead”</p>



 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องค่อยๆเคลื่อนตามพอลที่เดินไปหาชอร์รี่ กล้องโฟกัสภาพที่ชอร์รี่กำลังเดินป็นมาที่พอล</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ เป็นเพลง “Bonehead”</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ สีหน้าของชอร์รี่เต็มไปด้วยความหวาดกลัว ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพระยะใกล้ พอลยิ้มให้ชอร์รี่ ตามด้วยภาพมือของชอร์รี่ลั่นไกปืน เขาพบว่าปืนไม่มีลูกกระสุน ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพใบหน้าของชอร์รี่ที่กำลังหวาดผวาสุดขีด ก่อนตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพพอลยิ้มให้ชอร์รี่ เขาทำปากเป็นเสียงปืนเพื่อล้อเลียนชอร์รี่</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ เป็นเพลง “Bonehead” และเสียงพอลทำเสียง “ปัง” เบาๆ เพื่อล้อเลียนการยิงปืนชอร์รี่</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.29 ฉากที่ชอร์รี่จะยิงปืนใส่พอล</p>	

4.4.2.4 การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)

ซอร์ซีที่ถูกจับตัวกลับมา พอลและพีเทอร์เริ่มเกมส์ของพวกเขาใหม่ พวกเขาทายอายุของอันนา โดยให้พีเทอร์นับเลขนี้เรียงไปมาระหว่างเกออร์ก อันนา และซอร์ซี ถ้าเลขสุดท้ายหยุดที่ใคร ก็ให้พีเทอร์จัดการยิงคนถัดไป ส่วนพอลเดินไปทำอาหารในครัว หลังจากนั้นพีเทอร์ยิงซอร์ซีจนเสียชีวิต พอลเดินกลับมาในห้องนั่งเล่น เขาอารมณ์เสียที่พีเทอร์ฆ่าซอร์ซีเพราะนับเลขผิด พอลจึงชวนพีเทอร์กลับ ทั้งคู่กล่าวลาเกออร์กกับอันนาก่อนออกจากบ้านไป

ความรุนแรงในฉากนี้ มาจากการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ซึ่งเป็นเสียงปืนและเสียงกรี๊ดร้องด้วยความเจ็บปวดของเกออร์กกับอันนา ทำให้ผู้ชมจินตนาการถึงการฆาตกรรมที่โหดร้ายรุนแรง จนผู้ชมรู้สึกตกใจกลัว อึดอัด และกระอักกระอ่วนใจที่ต้องรับรู้ชะตากรรมอันเลวร้ายของตัวละคร

 <p>Video: ภาพระยะปานกลางของซอร์ซีกับอันนา</p>	<p>Audio: เสียงพอลและพีเทอร์กำลังทายอายุของอันนา</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลางพอลกับพีเทอร์กำลังทายอายุของอันนา พอลขอตัวไปทำอาหาร ส่วนพีเทอร์นับเลขอายุของอันนาต่อไป</p>	<p>Audio: เสียงพอลและพีเทอร์กำลังทายอายุของอันนา</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องแพนตามพอลที่เดินเข้าไปในครัว เขาเปิดตู้เย็นเพื่อหาของกิน พอลทำอาหารอย่างสบายใจ โดยไม่สนใจเสียงที่ตั้งมาจากห้องรับแขก</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงจากรายการแข่งรถในโทรทัศน์ จากนั้นมีเสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด ตามด้วยเสียงของเกออร์กและอันนาที่กรี๊ดร้องด้วยความเจ็บปวดทรมานดังเป็นระยะ</p>

 <p>Video: กล้องจับภาพระยะใกล้ ภาพในจอเป็นภาพจากรายการแข่งรถ หน้าจอโทรทัศน์ที่เปราะอะเปื้อนไปด้วยเลือด</p>	<p>Audio: เสียงจากรายการรถแข่งในโทรทัศน์ จากนั้น มีเสียงนอกจอของพอลที่กำลังต่อว่าพีเทอร์ที่ยิงคนผิด เขาชวนพีเทอร์กลับไปเพราะหมดอารมณ์ในการเล่นเกมส์แล้ว เขากล่าวลาเกออร์กับอันนา</p>
 <p>Video: ภาพกว้างของห้องรับแขก อันน่านั่งอยู่ที่โซฟาและศพของซอร์ซีอยู่บนพื้น อันน่านั่งนิ่งอยู่เป็นเวลานานในอาการช็อก กล้องแพนตามันนาที่ค่อยๆ พุ่งตัวมาปิดโทรทัศน์</p>	<p>Audio: เสียงจากรายการรถแข่งในโทรทัศน์</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.30 ฉากการเสียชีวิตของซอร์ซี</p>	



4.4.2.5 การทำลายความคาดหวังของผู้ชมและการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

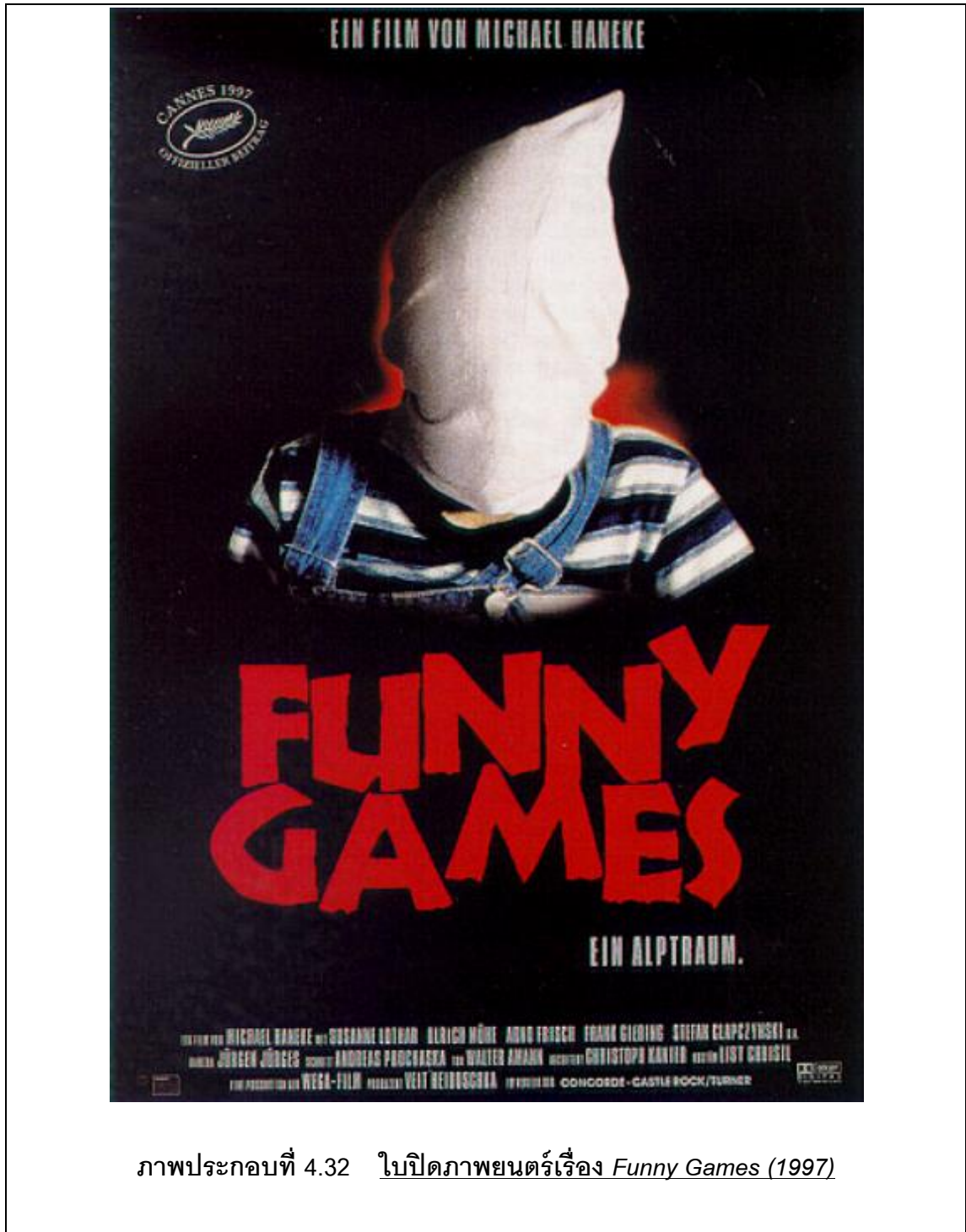
พอลสั่งให้อันนาคูกเข้าและสวดมนต์ อันนาได้จังหวะตอนที่พอลกับพีเทอร์เผลอ เธอรีบคว้าปืนขึ้นมายิงพีเทอร์จนเสียชีวิต พอลเห็นดังนั้นจึงรีบค้นหารีโมตโทรทัศน์และกดปุ่มย้อนกลับ (Rewind) จนกระทั่งภาพเหตุการณ์กรอกกลับไปทีเดิมอย่างรวดเร็ว พีเทียยังมีชีวิตอยู่ ส่วนพอลคว้าปืนได้ก่อนอันนา เขาจึงลงโทษเธอด้วยการใช้ปืนยิงเกออร์กจนเสียชีวิต

ฉากนี้เป็นการทำลายความคาดหวังของผู้ชมอย่างร้ายแรง ความรุนแรงในฉากนี้ มาจากการที่พอลโกงผู้ชมด้วยการใช้รีโมตย้อนเหตุการณ์กลับไป ความหวังของผู้ชมที่จะได้เห็นพีเทอร์เสียชีวิตและเห็นเกออร์กกับอันนามีชีวิตรอดได้หมดไปทันทีทันใด ฉากนี้จึงเป็นฉากที่ทำร้ายความรู้สึกของผู้ชมเป็นอย่างมาก และทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีตัวละครใดเลยที่จะสามารถรอดชีวิตได้อย่างแน่นอน

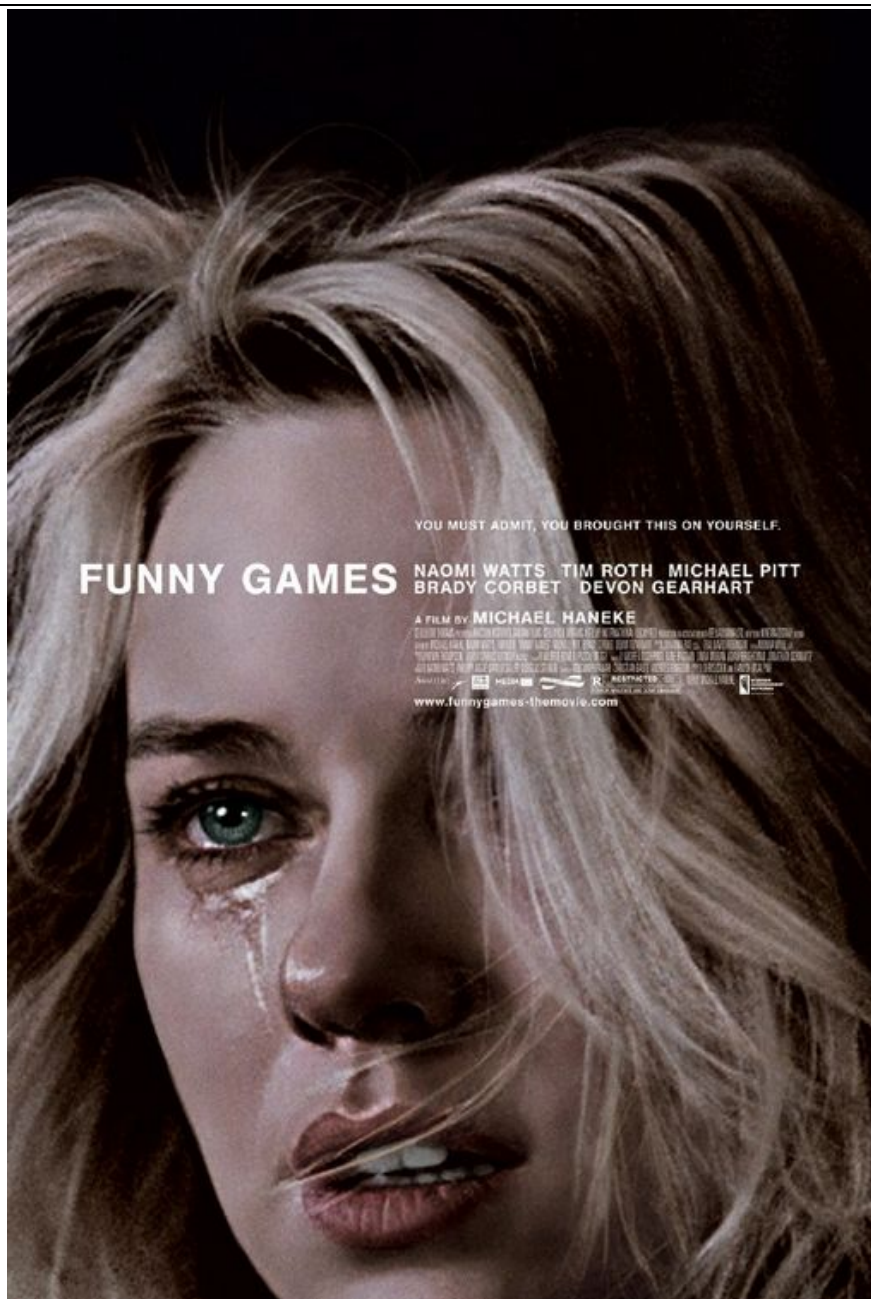
 <p>Video: ภาพพระยะใกล้ พอลสั่งให้อันนาสวดมนต์</p>	<p>Audio: เสียงของพอลที่กำลังพูดกับอันนา เขาบอกให้เธอสวดมนต์กลับหลัง จากประโยคสุดท้ายมายังประโยคแรก โดยไม่ผิดแม้แต่คำเดียว</p>
 <p>Video: ภาพพระยะใกล้ อันนากำลังฟังพอลอย่างหมดจดตายตาอยาก</p>	<p>Audio: เสียงของพอลที่กำลังพูดกับอันนา</p>
 <p>Video: ภาพพระยะปานกลาง อันนาหันไปคว่ำปิ่นที่วางอยู่บนโต๊ะ ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพพระยะใกล้ มือของอันนาลับปิ่นอยู่ ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพพระยะปานกลาง อันนาเดินปิ่นไปที่พีเทอร์ ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพพระยะปานกลาง ร่างของพีเทอร์กระเด็นไปกระแทกกับผนังห้อง ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ภาพพระยะใกล้ หน้าของพอลเปื้อนเลือดของพีเทอร์</p>	<p>Audio: เสียงปิ่น เสียงของร่างพีเทอร์ที่กระเด็นไปชนผนังห้องอย่างรุนแรงและเสียงตะโกนของพอล</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ร่างของพีเทอร์หล่นลงมาของที่พื้น ตัดไปที่ภาพระยะใกล้ พีเทอร์สลบแน่นิ่งไป ตัดไปที่ภาพระยะใกล้ พอลมองพีเทอร์ด้วยสีหน้าที่ตกใจ ก่อนจะหันไปเอาด้ามปืนตบอึ้นนา</p>	<p>Audio: เสียงของร่างพีเทอร์ที่หล่นลงที่พื้น</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว อึ้นนาล้มลงที่โซฟา พอลวางปืนลงและรีบหนีโทรทัศน์ที่โซฟา</p>	<p>Audio: เสียงของพอล เขาสบถหลายครั้ง ขณะที่เขาหนี</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ มือของพอลกดปุ่มกรอกลับ (Rewind) จากนั้นภาพกลายเป็นภาพหยุดนิ่ง (Freeze Frame) ชักครู่หนึ่ง ก่อนที่ภาพเหตุการณ์ทั้งหมดในฉากนี้ ถูกเล่นย้อนกลับไปยังภาพระยะใกล้ของพอล ซึ่งเป็นภาพแรกของฉาก ภาพของพอลหยุดนิ่งชักครู่หนึ่ง ก่อนที่จะสั่งให้อึ้นนาสวดมนต์ เหมือนกับตอนต้นฉาก</p>	<p>Audio: เสียงการกรอเทปกลับ เสียงปืน และเสียงของ พอลที่สั่งให้อึ้นนาสวดมนต์</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้มือของอันนาคว่ำป็น แต่มือของพอลจับป็นเอาไว้ได้ทัน</p>	<p>Audio: เสียงการหยิบป็น</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง พอลถือป็นลุกขึ้นยืน ตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง อันน่านั่งอยู่ที่พื้น ตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง พอลเดินมาหาพีเทอร์ กดล้องจับภาพใบหน้าของพอลที่มองหน้าพีเทอร์ ก่อนที่จะยิงเกอร์กเสียชีวิต</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) พอลบอกอันนาว่าเธอไม่น่าทำแบบนี้ “เธอแพ้แล้ว” ตามด้วยเสียงป็นหนึ่งนัด</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.31 <u>ฉากที่อันนายิงพีเทอร์และพอลกดรีโมตโทรทัศน์</u></p>	



ภาพประกอบที่ 4.32 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997)



ภาพประกอบที่ 4.33 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S.* (2007)

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000)

เด็กหญิงคนหนึ่งกำลังแสดงท่าทางบางอย่างให้เพื่อนร่วมชั้นดู เธอค่อยๆเดินไปที่ผนังห้องสี่ขาวด้วยท่าทางที่เกรงกลัวอะไรบางอย่าง จนกระทั่งตัวของเธอดิ้นผนังห้อง เธอหันหน้ามาระวังหลังก่อนที่จะทรุดตัวลงนั่งอย่างหวาดระแวง จากนั้นเพื่อนร่วมชั้นของเธอแต่ละคนทำมือเป็นภาษาใบ้เพื่อทายว่าเด็กหญิงคนนี้หมายความว่าอะไร

จากนั้นเหตุการณ์เริ่มต้นในกรุงปารีส “อานน์ โรลองต์” (Anne Laurent) หญิงสาวที่มีอาชีพนักแสดง เธอเดินออกมาจากอพาร์ทเมนต์เพื่อจะไปทำงาน แต่ได้พบกับ “ฌอง” (Jean) น้องชายของ “ฌอร์จส์” (Georges) แฟนหนุ่มช่างภาพข่าวสงคราม โดยบังเอิญ ทั้งสองตกทายกัน ฌองบอกอานน์ว่าเขาอยากย้ายมาอยู่ในปารีส เพราะทนทำงานในฟาร์มกับพ่อไม่ได้อีกต่อไป อานน์ที่ขี้ขมมึงให้ฌองและบอกให้เขาไปรอที่อพาร์ทเมนต์ก่อน ส่วนอานน์ขอตัวไปทำงาน หลังจากทั้งสองแยกกัน ฌองก็ถึงถูกระดากลงบนตัวของ “มาเรีย” (Maria) หญิงขอทานชาวโรมาเนียที่นุ่งอยู่ริมทางเท้า “อมาดู” (Amadou) ชายผิวดำ ครูสอนเด็กหูหนวก เดินมาเห็นพอดี เขาบอกให้ฌองไปขอโทษมาเรีย แต่ฌองไม่ยอม พวกเขาทะเลาะกันจนเหตุการณ์บานปลาย อานน์เดินกลับมาดูฌอง จากนั้นตำรวจได้เข้ามาใกล้เกลี้ย ทำให้อมาดูกับมาเรียถูกตำรวจจับกุมตัวเพราะพวกเขาเป็นคนต่างด้าว

ฌอร์จส์เขียนจดหมายมาหาอานน์เล่าถึงการเดินทางไปทำงานของเขา พ่อของอมาดูเป็นคนขับแท็กซี่ชาวแอฟริกา เขาได้รับโทรศัพท์แจ้งว่าอมาดูถูกตำรวจจับ จึงขับรถด้วยความเร็วสูงและส่งผู้โดยสารลงกลางทาง จนผู้โดยสารโกรธและด่าทอเขา อานน์กำลังถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง เธอรับบทเป็นเหยื่อที่ถูกกักขังในห้องปิดตาย โดยฆาตกรโรคจิตที่ไร้แรงจูงใจ เขาเพียงต้องการที่จะให้เธอตายเท่านั้น ฌองกลับมาที่ฟาร์ม แต่พ่อของเขาไม่ได้ต่อว่าอะไรเลย มาเรียไม่มีใบอนุญาตเข้าเมืองถูกส่งตัวขึ้นเครื่องบินกลับไปยังประเทศโรมาเนีย แม่ของอมาดูร้องไห้ด้วยความคับแค้นใจที่ลูกชายถูกตำรวจจับ โดยที่เขาไม่ได้ทำผิดกฎหมาย เธอขอร้องสามีให้ช่วยลูกให้ได้

มาเรียกลับมายังบ้านเกิด เธอได้เจอสมาชิกครอบครัวของเธออย่างพร้อมหน้าพร้อมตาขณะที่อานน์รีดผ้าอยู่ในห้อง เธอได้ยินเสียงกรีดร้องของหญิงสาว แต่ก็ไม่ได้ทำอะไร ครอบครัว

ของมาเรียพาเธอมาเดินดูบ้านใหม่ของครอบครัว อมาดูกับเด็กหูนวนวักซอมตีกลอง ฌอร์จส์กลับมาจากโคโซโว พ่อของฌองซื้อมอเตอร์ไซด์คันใหม่ให้ฌอง อานน์กำลังถ่ายทำภาพยนตร์ ฌองช่วยพ่อทำงานในฟาร์ม อานน์กับฌอร์จส์มารับประทานอาหารกับเพื่อนๆของพวกเขาที่ร้านอาหารแห่งหนึ่ง อานน์เหลือบไปเห็นอมาดูนั่งอยู่ในร้านด้วย เธอชี้ให้ฌอร์จส์มองดูเขา

เพื่อนบ้านทักทายมาเรียที่กำลังเดินอยู่บนถนน เขาขับรถมาส่งเธอที่บ้าน อานน์กลับมาที่อพาร์ทเมนต์และพบจดหมายฉบับหนึ่งสอดอยู่ที่ประตู อานน์ตัดสินใจไปถามเพื่อนบ้านห้องตรงข้ามว่าเธอเป็นคนเซียนหรือไม่ แต่เพื่อนบ้านปฏิเสธ แม่ของอมาดูเล่าเรื่องที่เธอโดนผีหลอกให้สามีฟัง ฌองหนีออกจากบ้านอีกครั้ง โดยทิ้งจดหมายบอกพ่อของเขาไว้ว่าไม่ต้องออกไปตามหาเขา ฌอร์จส์กับอานน์ทะเลาะกันตอนที่ไปซื้อของที่ซูเปอร์มาร์เก็ต อานน์บอกฌอร์จส์ว่าเธอตั้งท้องและได้ไปทำแท้งเรียบร้อยแล้วตอนที่เขาไม่อยู่

มาเรียมางานแต่งงานของลูกสาว เธอเดินร่าอย่างมีความสุข น้องชายของอมาดูถูกเพื่อนที่โรงเรียนแกล้ง ฌอร์จส์นำกล้องมาแขวนไว้ที่คอเพื่อทดลองถ่ายภาพพอร์ทเทรต (Portrait) พ่อของฌองฆ่าวัวทั้งฟาร์ม หญิงสาวคนหนึ่งกำลังหัวเราะอยู่บนเวทีในโรงละคร น้องสาวของอมาดูเป็นไข้และหุนหวก อมาดูจึงคุยกับเธอผ่านภาษามือ ฌอร์จส์เริ่มแอบถ่ายภาพพอร์ทเทรตของคนบนรถไฟใต้ดินด้วยการซ่อนสายชัตเตอร์ไว้ในเสื้อ ผู้หญิงคนหนึ่งลุกขึ้นเดินหนีไปเพราะรู้สึกว่าการกำลังถูกคุกคามโดยกล้องถ่ายภาพ

เพื่อนบ้านของมาเรียชวนให้เธอเดินทางไปทำงานที่ปารีสอีกครั้ง พร้อมกับเขาและพรรคพวก ฌอร์จส์กับอานน์เดินทางมาเยี่ยมพ่อและคุยเรื่องที่ฌองหนีออกจากบ้านไป แต่ไม่มีใครรู้ว่าจะไปตามหาเขาที่ไหน มาเรียซ่อนตัวอยู่ในรถบรรทุกพร้อมกับผู้ลักลอบเข้าเมืองคนอื่นๆ เพื่อเดินทางมายังปารีสอีกครั้ง อานน์มางานฝังศพของคนที่รู้จัก ฌอร์จส์เขียนจดหมายเล่าเรื่องการเดินทางของเขาถึงอานน์เป็นฉบับที่สอง พ่อของฌองใช้รถบรรทุกไถนาปรับพื้นที่ในฟาร์ม มาเรียรู้สึกสมเพชตัวเองที่ต้องกลับมาขอทานที่ปารีสอีกครั้ง เธอหลบมาร้องไห้ในขณะที่ผู้ลักลอบเข้าเมืองคนอื่นๆกำลังสังสรรค์กันอย่างสนุกสนาน

อานน์กับนักแสดงชายพากย์เสียงภาพยนตร์ที่พวกเขาแสดงในสตูดิโอ พ่อของอมาดูเดินทางมาที่แอฟริกาเพื่อช่วยลูกชายคนโต อานน์ถูกคุกคามโดยชายวัยรุ่นบนชาวอาหรับในรถไฟใต้ดิน

เธอพยายามเดินหนี แต่เขาก็ยังตามราวี่มานั่งข้างๆเธอ เขาอุยน้ำลายใส่หน้าเธอก่อนจะเดินออก จากขบวนรถไฟ มีชายสูงอายุชาวอาหรับช่วยเธอไว้ อานน์ร้องไห้ออกมาด้วยความเหลืออด อมาดู ตีกลองร่วมกับเด็กผู้หญิงในการแสดงที่สวนสาธารณะ

มาเรียกกลับมาอยู่ที่ปารีสอีกครั้ง แม้ว่าผู้คนจะปฏิบัติไม่ดีกับเธอแต่เธอก็ยังมีความหวังใน การใช้ชีวิตที่นี่ ฌอร์จส์กลับมาที่อพาร์ทเมนต์และแวะซื้อเครื่องสำอางให้อานน์ แต่พบว่าอานน์ เปลี่ยนรหัสกุญแจทางเข้าอพาร์ทเมนต์ เขาจึงไม่สามารถเข้าไปข้างในได้ เด็กผู้ชายคนหนึ่งกำลัง แสดงท่าทางบางอย่างด้วยภาษามือที่ไม่อาจรู้ได้ว่าหมายถึงอะไร

4.5.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* มีการนำเสนอเรื่องราวออกเป็นส่วนๆ มีทั้งหมด 46 ฉาก ร้อยเรียงกันอย่างไม่ปะติดปะต่อราวกับ “รหัสปริศนาที่ถอดไม่ออก” เหมือนชื่อของภาพยนตร์ ซึ่ง ฮาเนเคอได้ความคิดมาจากการเดินทางไปยังเมืองใหญ่ เช่น ประเทศฝรั่งเศส ที่ใช้ศีก์การ์ดแบบที่ ต้องใส่รหัส ซึ่งหากลืมรหัสหรือใส่รหัสผิดพลาด ก็จะไม่สามารถเข้าได้แม้กระทั่งบ้านของตัวเอง (Michael Haneke, DVD “Code Unknown”) ภาพยนตร์เรื่องนี้ ประกอบด้วยเส้นเรื่องหลายเส้น ที่ตัดกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of Chronology of Chance* ซึ่งตัวละคร แต่ละตัวล้วนเกี่ยวข้องกับกันด้วยความบังเอิญของเหตุการณ์ การตัดสลับเรื่องราวของตัวละครต่างๆ และการนำเสนอเรื่องราวด้วยวิธีการอันหลากหลาย ให้ผลลัพธ์ในการทำให้ผู้ชมมองเห็นภาพรวม ของปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นและดำเนินอยู่ ซึ่งไม่มีที่ท่าว่าจะหมดไปในเร็ววัน

ในส่วนของ**โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* **เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยภาพเด็กผู้หญิงคนหนึ่งกำลังแสดงท่าทางด้วยภาษามือ ตามด้วยการพาผู้ชมไปรู้จักกับตัวละครหลายวัย หลายอาชีพ ที่ถนนแห่งหนึ่งในกรุงปารีส อานน์ได้พบ ฌอง น้องชายของฌอร์จส์ ซึ่งหนีมาจากบ้านที่ต่างจังหวัด เธอซื้อขนมปังให้เขาและบอกให้เขาไปรอที่อพาร์ทเมนต์ หลังจากที่อานน์แยกไปทำงานต่อ ฌองทิ้งถุงขนมปังลงบนตัวของมาเรีย ที่นั่งขอทานอยู่บริเวณนั้น อมาดูเดิน มาเห็นจึงบอกให้ฌองไปขอโทษเธอ แต่ฌองไม่ยอม ทั้งสองมีเรื่องกันจนตำรวจต้องเข้ามาไกล่เกลี่ย อมาดูกับมาเรียถูกตำรวจจับมาเรียถูกส่งตัวกลับประเทศ จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** อานน์กำลังมีผลงานการแสดงภาพยนตร์ ฌอร์จส์กำลังสร้างสวรรค์

ผลงานภาพถ่ายชิ้นใหม่ ฌองหนีออกจากบ้าน พ่อของฌองฆ่าวัวทุกตัวในฟาร์ม มาเรียกกลับไปใช้ชีวิตที่บ้านเกิดและเดินทางกลับมายังปารีสอีกครั้ง อมาดิวสอนเด็กหูหนวกตีกลองอย่างสนุกสนาน ตัวละครแต่ละตัวดำเนินชีวิตต่อไปเรื่อยๆ แม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้มีความสุขกับการใช้ชีวิตมากนัก ภาพยนตร์เรื่องนี้ **ปิดเรื่อง (Closure)** ด้วยภาพมาเรียกำลังเดินเร็วบนอยู่กลางถนน ไม่รู้ว่าจะไปทางไหน ส่วนฌอร์จส์ไม่สามารถเข้าอพาร์ทเมนต์ของอานน์ได้ เพราะเธอได้เปลี่ยนรหัสของประตูทางเข้า ภาพสุดท้ายเป็นภาพของเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่กำลังแสดงท่าทางเป็นภาษามือ การปิดเรื่องนี้สื่อถึง “รหัสปริศนาที่ถอดไม่ออก” ซึ่งเชื่อมโยงถึงเรื่องราวของตัวละคร ที่ไม่อาจคลี่คลาย หรือสามารถทำความเข้าใจได้อย่างชัดเจน

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ ฮาเนเคต้องการที่จะพูดถึงประเด็นเรื่องความสับสนของภาษา การไร้ความสามารถในการสื่อสาร ความเย็นชาของสังคมบริโภคนิยมและความเกลียดกลัวชาวต่างชาติ (the Babylonian confusion of language, the incapacity to communicate, the coldness of the consumer society, xenophobia) เป็นต้น (Michael Haneke, DVD “Code Unknown”)

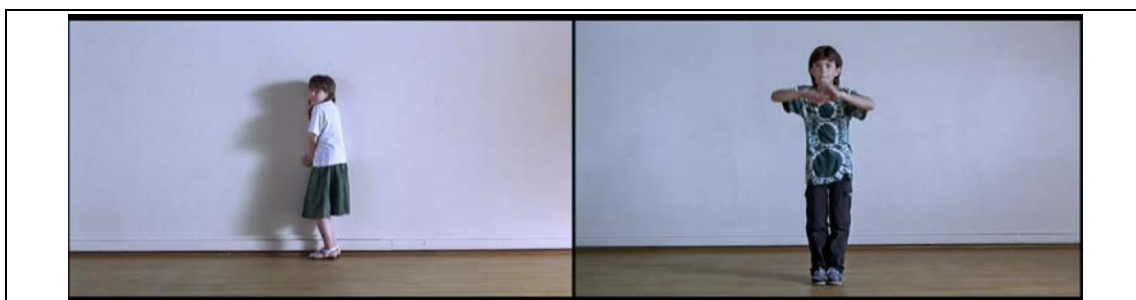
ตัวละคร (Character) ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครจำนวนหลายคน ซึ่งแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งเพศ วัย อาชีพการงาน ฐานะความเป็นอยู่ และเชื้อชาติ ตัวละครทั้งหมดนี้เป็นตัวแทนของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ที่ดำรงชีวิตอยู่ในเมืองใหญ่ ตัวละครเหล่านี้ได้แก่ **อานน์ โรลองต์** นักแสดงสาวที่กำลังแสดงภาพยนตร์เขย่าขวัญ โดยรับบทเป็นเหยื่อของฆาตกรโรคจิต **ฌอร์จส์** แฟนหนุ่มของอานน์ มีอาชีพเป็นช่างภาพ เขาเดินทางไปถ่ายภาพสงครามที่โคโซโว และได้เห็นความโหดร้ายรุนแรงที่แท้จริงของสงคราม **ฌอง** น้องชายของฌอร์จส์หนีออกจากบ้าน เพราะไม่อยากทำงานที่ฟาร์มต่างจังหวัดของพ่อ แม้ว่าพ่อของเขาจะซื้อมอเตอร์ไซค์ให้ตอนที่เขากลับมาบ้าน แต่หลังจากนั้นไม่นาน ฌองก็หนีออกจากบ้านอีกครั้ง **อมาดิว** ชายหนุ่มผิวสี ครูสอนเด็กหูหนวก เขาถูกจับในเหตุการณ์ที่ทะเลาะกับฌอง และถูกกล่าวหาว่าเป็นฝ่ายผิดเพราะเขาเป็นคนผิวสี ทั้งๆที่เขาเป็นคนดีที่ทนไม่ได้กับเรื่องราวต่างๆที่ไม่ยุติธรรม **มาเรีย** หญิงชาวโรมาเนียที่ลักลอบเข้าเมืองผิดกฎหมาย ก่อนจะถูกตำรวจจับในเหตุการณ์ที่ฌองทะเลาะกับอมาดิว เธอละอายใจที่ต้องถูกส่งตัวกลับประเทศ และรู้สึกสมเพชตัวเองที่ต้องมาเป็นขอทานที่ปารีส ทั้งๆที่เธอมีบ้านและครอบครัวที่อบอุ่นที่บ้านเกิด แต่ไม่นานเธอก็ลักลอบเข้ามาในกรุงปารีสอีกครั้ง

ความขัดแย้ง (Conflict) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคล คือ การสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คนในเรื่อง ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนในฉากการสนทนาที่บ้านของอมาดู อมาดูกำลังคุยกับน้องสาวหูหนวกด้วยภาษาใบ้ ส่วนพี่สาวของอมาดูที่กำลังกล่าวประโยคพ้อของตัวเอง และแม่ของอมาดูที่กำลังดุพี่สาว ฉากนี้เป็นตัวอย่างฉากที่ซ่อนความขัดแย้งในครอบครัว เป็นต้น

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานะเคอนำเสนอมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ซึ่งกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร โดยเลือกที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจนหรือสั่งสอนผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดและความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่เป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครต่างๆ เช่น ถนนในกรุงปารีส อพาร์ทเมนต์ของอานน์ ฟาร์มต่างจังหวัดของพ่อมด บ้านของมาเรียที่โรมาเนีย บ้านของอมาดู ร้านอาหาร และสถานีรถไฟใต้ดิน เป็นต้น

สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ การแสดงท่าทางเป็นภาษาใบ้ของเด็กหญิงและเด็กชายหูหนวก ในฉากเปิดและปิดเรื่อง เป็นสัญลักษณ์ของ “รหัสปริศนาที่ถอดไม่ออก” ซึ่ง เชื่อมโยงถึงชื่อภาพยนตร์ “Code Unknown” ที่สื่อถึงการสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คน รวมทั้ง การติ๊กลองของเด็กหูหนวก ที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ถึงสองครั้ง เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึง การสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คน เช่นเดียวกัน เด็กหูหนวกยอมไม่สามารถที่จะได้ยินเสียงกลองอันดัง สนั่นได้ และเมื่อพวกเขาทำท่าด้วยภาษามือ คนปกติก็ยอมจะไม่ทราบว่าพวกเขาหมายถึงอะไร ซึ่งก็คือ “การสื่อสารที่ไม่สื่อสาร” (Communication which doesn't communicate) หรือการสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คนในสังคม ซึ่งเป็นสารหลักในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานะเคอ





ภาพประกอบที่ 4.34 เด็กหูหนวกสองคนกำลังแสดงท่าทางด้วยภาษาใบ้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คน เช่นเดียวกับการตีกลองของพวกเขา

4.5.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* มีลักษณะภาพแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ

- ภาพสตูดิโอหรือภาพปกติ ซึ่งถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. ใช้ในการบรรยายเหตุการณ์ภายในเรื่อง โดยมีลักษณะภาพที่คมชัด
- ภาพนิ่ง (Still images) หมายถึงภาพที่ฉอริจส์ถ่าย ได้แก่ ภาพถ่ายความโหดร้ายของสงคราม และภาพพอร์ทเทรต (Portrait) ของผู้คนบนรถไฟใต้ดิน
- ภาพจากกล้องวีดีโอแฮนด์แคม มีลักษณะเป็นภาพเกรนหยาบ ไม่คมชัด เช่น ฉากการแสดงภาพยนตร์ของอานน์ เป็นต้น

ลักษณะภาพในฉากส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ฮานเนเคอเลือกใช้เทคนิคการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to black) เป็นตัวคั่นเหตุการณ์แต่ละฉากออกจากกัน และใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) แทบทั้งหมด ซึ่งจะมีการตัดต่อเมื่อต้องการขึ้นฉากใหม่เท่านั้น

4.5.2.1 การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) โดยใช้การแทรค (Tracking Shot)

อานน์เจอผมองโดยบังเอิญที่หน้าอพาร์ทเมนต์ของเธอ เธอซื้อขนมปังให้เขาและบอกให้เขาไปรอที่อพาร์ทเมนต์ก่อน หลังจากที่อานน์แยกตัวไปทำงาน ผมองเดินมาตามถนนเรื่อยๆ เมื่อถึงซอยแห่งหนึ่ง ผมองเดินไปดูนักดนตรีข้างถนนกำลังร้องเพลงเล่นกีตาร์อยู่ และได้ทิ้งถุงใส่ขนมปังลงบนตัวของมาเรีย หญิงเร่ร่อนที่นั่งขอทานอยู่บริเวณนั้น อมาดูเห็นเข้าก็ไม่พอใจ เขาจะให้ผมองไป

ขอโทษเธอให้ได้ แต่ผมองไม่ยอม ทั้งคู่จึงทะเลาะกันจนเหตุการณ์บานปลาย มีผู้คนยื่นดูเหตุการณ์จำนวนมาก อานันต์เดินกลับมาหาผมอง จากนั้นตำรวจได้เข้ามาใกล้เคียง ทำให้ผมอดูกับมาเรียกดู ตำรวจจับกุมตัวไป

ฉากนี้เป็นฉากเปิดเรื่อง เป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ เพราะครอบคลุมแก่นความคิดทั้งหมดของภาพยนตร์ไว้ ที่พูดถึง “รหัสปริศนาที่ถอดไม่ออก” ผมองบอกอานันต์ว่าเขาไม่สามารถเข้าไปในอพาร์ทเมนต์ของเธอได้ เพราะอานันต์เปลี่ยนรหัสที่ประตูใหม่ซึ่งผมองไม่รู้ การสื่อสารที่ล้มเหลวของตัวละครในฉากนี้ก็เช่นกัน การทะเลาะกันเพราะความไม่เข้าใจกันของพวกเขา เหมือนกับการเปิดประตูที่ไม่รู้รหัสในการเปิด ทำให้ไม่สามารถที่จะเข้าไปข้างในได้

ฮานะเคอใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) โดยใช้การแทรก (Tracking Shot) กล้องจับภาพเคลื่อนตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร เน้นภาพระยะปานกลาง ฉากนี้กินเวลาเกือบสิบนาทีโดยไม่มีการตัดต่อใดๆเลย ความรุนแรงในฉากนี้เป็นความรุนแรงทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ มากกว่าจะเป็นความรุนแรงทางกายภาพ ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่เป็นธรรมของเหตุการณ์นี้ คนผิวขาวเข้าข้างพวกเดียวกันโดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้อง ตำรวจผิวขาวจับอมาดูเพียงเพราะว่าเขาเป็นคนผิวสี และจับมาเรียเพราะเธอเป็นคนต่างด้าวที่ไม่มีใบอนุญาตเข้าเมือง โดยไม่มีใครคิดจะฟังความจริงจากอมาดู ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการเหยียดสีผิว สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในเรื่องเชื้อชาติ-สัญชาติ รวมทั้งความแตกต่างระหว่างชนชั้นทางสังคม ได้อย่างชัดเจนและทรงพลังที่สุดฉากหนึ่งในภาพยนตร์ของฮานะเคอ




Video: ภาพเต็มตัว ใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) โดยใช้การแทรก (Tracking Shot) กล้องเคลื่อนตามการเคลื่อนไหวของอานันต์เดินออกมาจากอพาร์ทเมนต์

Audio: เสียงผู้คนและบรรยากาศริมถนน

 <p>Video: กล้องเคลื่อนตามการเดินทางของอานน์ ระหว่างทาง เธอเจอผอมโดยบังเอิญ เธอแหวะชื่อขนมปังให้ผอม และให้เขาไปรอที่ออฟาร์ทเมนท์</p>	<p>Audio: เสียงผู้คนและบรรยากาศริมถนน เสียงอานน์พูดคุยกับผอม</p>
 <p>Video: กล้องจับภาพตามการเคลื่อนไหว ของผอม เขาแหวะเข้าไปในซอยเล็กๆแห่งหนึ่ง เพื่อดูนักดนตรีคนหนึ่งกำลังเล่นกีตาร์อยู่ริมทาง เขาทิ้งถุงขนมปังลงบนตัวของมาเรีย ที่นั่งขอทานอยู่ อมาดูเดินมาเรียกให้ผอมไปขอโทษ มาเรียที่ทำกิริยาไม่ดีกับเธอ แต่ผอมไม่สนใจ อมาดูทะเลาะกับผอมอย่างรุนแรง จนกระทั่งมีผู้คนยื่นมุงดูเหตุการณ์ รวมทั้งอานน์ที่เดินกลับมา</p>	<p>Audio: เสียงผู้คนและบรรยากาศริมถนน เสียงเพลงจากนักดนตรีริมทาง และเสียงของอมาดูที่ทะเลาะกับผอม</p>
 <p>Video: ตำรวจเข้ามาใกล้เกลี้ยเหตุการณ์ และจับมาเรียกับอมาดู เพราะทั้งคู่เป็นคนต่างด้าว</p>	<p>Audio: เสียงผู้คนและบรรยากาศริมถนน เสียงของอมาดู ตำรวจ และผู้คนที่อยู่ในเหตุการณ์</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.35 จากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Code Unknown</i></p>	

4.5.2.2 การใช้ภาพข่าวสงครามประกอบกับการใช้เสียงวอยซ์โอเวอร์ (Voice-over)

ในฉากนี้ มีการใช้เสียงวอยซ์โอเวอร์ (Voice-over) ของฌอร์จส์ อ่านจดหมายที่เขาเขียนให้อานน์ มีเนื้อหาบอกเล่าถึงการเดินทางไปถ่ายภาพข่าวสงคราม ประกอบกับการใช้ภาพนิ่ง (Still-images) จากรูปถ่ายที่สื่อความโหดร้ายรุนแรงของสงคราม ไม่ว่าจะเป็น ภาพบ้านเรือนที่พังทลาย ภาพศพผู้เสียชีวิตและภาพผู้บาดเจ็บจากเหตุระเบิด เป็นต้น การใช้ภาพนิ่งในฉากนี้ ให้ความรู้สึกสมจริงน่าเชื่อถือและสร้างความรู้สึกรุนแรงทางอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในจดหมายฉบับที่สอง แทนที่จะมีการใช้ภาพนิ่งของสงครามเหมือนเดิม ฮาเนคอกลับเลือกใช้ภาพนิ่งของผู้คนบนรถไฟใต้ดินที่ฌอร์จส์ถ่าย โดยที่ภาพแต่ละภาพนั้น ใบหน้าของผู้คนล้วนแล้วแต่มีสีหน้าที่เย็นชาจัดขีด เมื่อประกอบกับเสียงการเล่าเรื่องสงครามของฌอร์จส์ จึงสร้างความรู้สึกรุนแรงทางอารมณ์ เป็นการเสียดเย้ยถึงความเพิกเฉยต่อความรุนแรงของผู้คนในสังคมปัจจุบัน

	<p>Audio: เสียงวอยซ์โอเวอร์ (Voice-over) ของฌอร์จส์ อ่านจดหมายที่เขาเขียนให้อานน์ เขาเล่าถึงการเดินทางไปถ่ายภาพข่าวสงคราม</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.36 ภาพข่าวสงครามและภาพถ่ายผู้คนในรถไฟใต้ดิน ประกอบการเล่าเรื่องราวในจดหมายทั้งสองฉบับของฌอร์จส์</p>	

4.5.2.3 การใช้ภาพจากกล้องวิดีโอและการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)

อานน์กำลังถ่ายทำภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) โดยรับบทเป็นเหยื่อที่ถูกกักขังโดยฆาตกรโรคจิตที่ไร้วางใจ เขาต้องการฆ่าเธอเพียงเพราะว่าอยากเห็นเธอตาย ฉากนี้เป็นภาพจากกล้องวิดีโอ โดยใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) ฉากนี้ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก

หวาดผวาค้นหาใจไม่ทั่วห้อง เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการได้ยินเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของฆาตกรนิรนามที่คอยสั่งให้อานน์ทำสิ่งต่างๆ ประกอบกับการเห็นสีหน้าที่หวาดกลัวว่าจะถูกฆ่าอย่างสมจริงของอานน์ ก่อให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวในจิตใจของผู้ชมเป็นอย่างมาก จนเชื่อว่าเหตุการณ์นี้อาจจะเป็นเรื่องจริงที่เกิดกับอานน์ก็ได้ นอกจากนี้ เสียงนิรนามที่อยู่หลังกล้องให้ความรู้สึกราวกับว่ามีซาเอล ฮาเนเคอกำลังพูดกับผู้ชมอีกด้วย



Video: ภาพห้องอันว่างเปล่าสีแดงเข้ม กล้องแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ตามการเคลื่อนไหวของอานน์ เธอเดินเข้ามาในเฟรม กล้องจับภาพระยะใกล้ เน้นการจับภาพสีหน้าของอานน์ เธอเริ่มร้องไห้ด้วยความหวาดกลัว



Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของชายนิรนาม สั่งให้อานน์แสดงต่อจากฉากก่อนหน้านี้ ก่อนที่เสียงนี้จะบอกเธอว่า “เธอจะไม่มีวันได้ออกไปแล้ว...เพราะเธอต้องตายอยู่ในห้องนี้นะสิ” จากนั้นเขาบอกเธอว่ารู้ตัวที่ผนังห้องเป็นรูสำหรับปล่อยแก๊สพิษ อันน่าร้องไห้ อย่างอึดอั้นและหวาดกลัว เธอถามว่าเขาต้องการอะไร ชายนิรนามตอบว่า เขาแค่ต้องการเห็นเธอตาย “ฉันอยากเห็นเธอแสดงสีหน้าที่แท้จริง...ปลดปล่อยความเป็นตัวเองออกมา”

ภาพประกอบที่ 4.37 ฉากที่อานน์รับบทเป็นเหยื่อของฆาตกรโรคจิตในภาพยนตร์

4.5.2.4 การใช้เสียงเงียบ (Silence)

พ่อของฌองฆ่าตัวที่ฟาร์มด้วยปืนช็อตตัว หลังจากที่เขาหนีออกจากบ้าน เพราะไม่ยอมทำงานในฟาร์มกับเขา ฉากนี้ใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงจนขนลุกและหดหู่สิ้นหวังในเวลาเดียวกัน ความเงียบของทุกสิ่งทุกอย่างในโรงนา ทำ

ให้การฆ่าวัวในครั้งนี้ รุนแรงในความรู้สึกของผู้ชมเป็นอย่างมาก


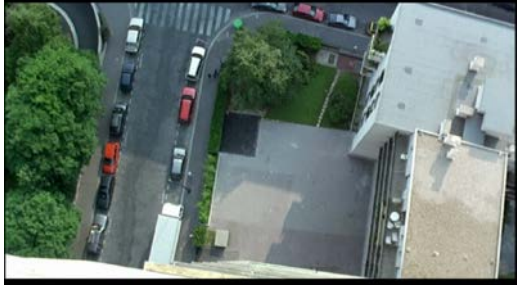
 <p>Video: ภาพเต็มตัว พ่อของฉองยั้งวัวตัวสุดท้ายเสร็จสิ้น จากนั้นกล้องแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ตามการเดินของพ่อ เห็นวัวที่ไร้วิญญาณหลายตัวนอนเรียงกันอยู่ในโรงนา</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงปืนช็อตตัวที่ตั้งขึ้น ก่อนการปรากฏภาพ ตามด้วยเสียงเงียบ (Silence) ของโรงนา</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง พ่อของเขาเดินออกมาจากโรงนาและปิดประตูลง</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence) ของโรงนา และเสียงปิดประตู</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.38 <u>ฉากที่พ่อของฉองฆ่าวัวทั้งฟาร์ม</u></p>	

4.5.2.5 การใช้เทคนิคหนังซ้อนหนัง (Film within a film) และการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

อานน์กำลังเล่นน้ำอยู่ในสระว่ายน้ำกับสามี เธอเหลือบไปเห็นลูกชายกำลังปีนขึ้นไปบนระเบียงของคอนโดฯ อานน์และสามีตกใจมาก พวกเขาวิ่งขึ้นจากสระน้ำมาช่วยลูก อานน์ตบหน้าลูกและร้องไห้ด้วยความสะเทือนใจเพราะกลัวว่าจะสูญเสียลูกไป หลังจากนั้นผู้ชมเห็นอานน์และชายที่รับบทเป็นสามีของเธอยืนอยู่หน้าจอภาพในสตูดิโอ พวกเขากำลังพากย์เสียงภาพยนตร์

ฉากนี้เป็นฉากที่ใช้การตัด (Cut) เยอะมากที่สุดฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งสร้างความแตกต่างอย่างเด่นชัดระหว่างฉากอื่นๆในภาพยนตร์ ที่ใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) นำเสนอเหตุการณ์ตามเวลาจริง (Real-Time) โดยไม่มีการตัดต่อใดๆในฉาก ซึ่งสื่อถึงความเป็นเหตุการณ์จริง ต่างจากฉากนี้ ที่เป็นเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่อานน์แสดง การใช้เทคนิคแบบหนังซ้อนหนัง (Film within a film) นี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปฏิกิริยาของผู้ชมว่า เมื่อพวกเขาเข้าใจว่าภาพที่เห็นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงของอานน์ ผู้ชมก็จะตระหนักตกใจไปพร้อมๆกันกับเธอ แต่เมื่อพบว่าภาพทั้งหมดเป็นแค่ภาพจากภาพยนตร์ที่อานน์แสดง ผู้ชมก็จะไม่รู้สึกลตกใจอีกต่อไป

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อานน์กับสามีกำลังหยอกล้อกันในสระว่ายน้ำ กำลังตัดภาพไปมาระหว่างสองคน จนกระทั่งอานน์กดสามีให้ดำลงไปใต้น้ำ ก่อนจะตะโกนเรียกลูกชายด้วยความตกใจ</p>	<p>Audio: เสียงตะโกนของอานน์ เรียก “ปีเอโร่”</p>
 <p>Video: ภาพแทนสายตาของอานน์ เป็นภาพระยะไกล เธอเห็นลูกชายกำลังป็นระเบียง</p>	<p>Audio: เสียงน้ำในสระว่ายน้ำ</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อานน์กับสามีมองไปที่ลูก</p>	<p>Audio: เสียงน้ำในสระว่ายน้ำ</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ปีเอโรหันมามอง อานน์</p>	<p>Audio: เสียงน้ำในสระว่ายนํ้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง ปีเอโรค่อยๆ มองวิวด้านล่าง</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกลแทนสายตาของปีเอโร เป็น ภาพมุมสูง (Bird's Eyes View) ของท้องถนน ด้านล่าง ภาพซูมเข้า (Zoom In) อย่างรวดเร็ว เพื่อสื่อถึงความสูงของตัวอาคาร</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ปีเอโรมีสีหน้าตกใจและ ตัวสั่นด้วยความหวาดกลัว</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง สามีของอานน์รีบขึ้นจากสระน้ำ กล้องแพนตามการวิ่งของเขา เขาเปิดประตูกระจกไม่ออก</p>	<p>Audio: เสียงน้ำในสระว่ายนํ้า และเสียงสามีของอานน์วิ่งขึ้นจากนํ้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง อานน์เปิดประตูอีกด้านหนึ่งและวิ่งออกไป กล้องติดตามการเคลื่อนไหวของเธอ ก่อนจะตัดมาที่ ภาพระยะปานกลาง สามีของอานน์ยังเปิดประตูกระจกไม่ออก</p>	<p>Audio: เสียงอานน์วิ่งอย่างกระหืดกระหอบ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง แทนสายตาของอานน์ ปีเอโรกำลังเกาะขอบระเบียง</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง อานน์กำลังวิ่งอยู่</p>	<p>Audio: เสียงอานน์วิ่งอย่างกระหืดกระหอบ</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง ปีเอโรปีนขึ้นมาบนระเบียงสำเร็จ</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกล สามีของอานน์กำลังวิ่งไปหาปีเอโร กำลังซุ่มเข้ามาเป็นภาพระยะกลาง เขาอุ้มลูกลงมานั่งที่พื้น อานน์วิ่งมาถึงพอดี เธอถามลูกว่าทำไมทำแบบนี้ ปีเอโรบอกว่าอยากได้ลูกโป่งและยกมือชี้ขึ้นฟ้า ตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง ลูกโป่งสีส้มลูกหนึ่งติดอยู่บนเสา</p>	<p>Audio: เสียงอานน์กับสามีคุยกับปีเอโร และเสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง อานน์ดึงมือปีเอโรลงอย่างรุนแรง ก่อนที่จะตบหน้าลูก อานน์ร้องไห้ด้วยความอัดอั้น สามีของอานน์เขย่าศีรษะปีเอโรอย่างรุนแรง และหันไปโอบกอด ปลอบใจอานน์ที่กำลังร้องไห้ ทั้งคู่ลุกขึ้นทั้งที่ยังกอดกันอยู่ กำลังจับภาพตามการเคลื่อนไหวของพวกเขา</p>	<p>Audio: เสียงอานน์กับสามีคุยกับปีเอโร เสียงร้องไห้ของอานน์ และเสียงบรรยากาศบนดาดฟ้าตึก</p>



Video: ภาพระยะปานกลาง ชายหญิงคู่หนึ่ง กำลังยืนคุยกันอยู่ที่โต๊ะทำงาน ในสำนักงานแห่งหนึ่ง จากนั้นภาพมีลักษณะสั้นไหว ก่อนที่จะซูมออก (Zoom Out) เป็นภาพระยะปานกลาง เห็นนักแสดงชายและอานน์ยืนอยู่หน้าจอภาพยนตร์ขนาดใหญ่ พวกเขาค่อยๆเดินมาที่หน้ากล้อง จากนั้น มีไมค์เลื่อนเข้ามาที่นักแสดงทั้งคู่ พวกเขาหันไปยังจอภาพยนตร์เพื่อดูภาพ และทำการพากย์เสียงต่อไป

Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงของชายนิรนามดังขึ้น เขาสั่งให้หยุดภาพตรงนี้ก่อน นักแสดงชายถามว่า “จะให้เริ่มตั้งแต่ตรงไหน” เสียงนิรนามบอกพวกเขาว่า “ตั้งแต่แรกเลยสิ”

ภาพประกอบที่ 4.39 จากที่อานน์กำลังพากย์เสียงภาพยนตร์ที่เธอแสดง

4.5.2.6 การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) โดยไม่เคลื่อนกล้อง

อานน์ถูกคุกคามโดยชายวัยรุ่นชาวอาหรับในรถไฟใต้ดิน ชายคนนั้นพูดจาล่วงเกินเธอ จนอานน์ต้องหนีมานั่งอีกฝั่งหนึ่งของขบวนรถ ชายคนนั้นก็ตามมานั่งข้างๆอานน์และได้ดูหน้าเธอในใจหน้าเธอก่อนเดินออกจากขบวนรถ ชายสูงอายุชาวอาหรับตีบชายหนุ่ม เขาจึงเดินเข้ามาหาเธอลองและเดินออกจากขบวนรถอีกครั้งก่อนที่ประตูรถจะปิด ชายหนุ่มได้ตะโกนแหย่อานน์กับชายสูงอายุ จนทั้งคู่สะดุ้งด้วยความตกใจ อานน์ก็กล่าวขอบคุณชายแก่และร้องไห้ขึ้นมาอย่างเหลือออก

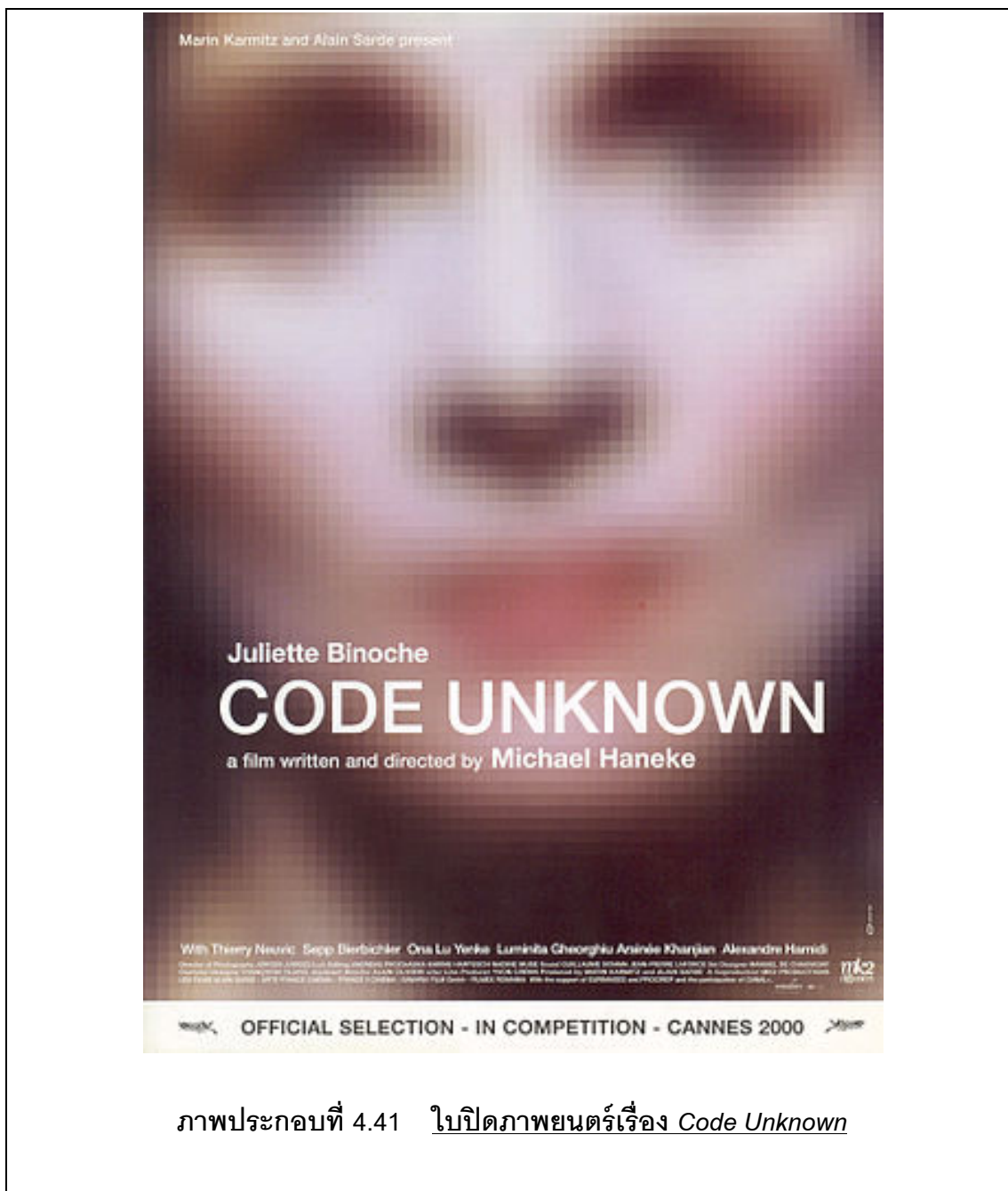
ฉากนี้ใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) ยาวเกือบสามนาที ความรุนแรงในฉากนี้มาจากกิริยาท่าทางและคำพูดของตัวละคร จนนำมาซึ่งความอึดอัด กระอักกระอ่วนใจ ทำให้ผู้ชมรู้สึกที่กำลังถูกคุกคามทางอารมณ์อยู่



Video: ภาพชัดลึก ชายวัยรุ่นชาวอาหรับกำลังพูดจาคุกคามอานน์ ที่นั่งอยู่ที่หัวขบวนรถไฟ จนอานน์ทนไม่ไหว ลุกขึ้นเดินหนีมาที่ท้ายขบวน ชายหนุ่มคนดังกล่าวเดินตามอานน์ มานั่งข้างๆ เธอ และถ่มน้ำลายใส่หน้าอานน์ ชายสูงอายุถือป้ายบอกทางที่เขากำลังจะเดินออกจากขบวนรถไฟ ชายหนุ่มเดินกลับเข้ามาหาเธอ หลังจากที่เขาออกจากขบวนรถไฟอีกครั้ง เขาตะโกนแหย่อานน์และชายสูงอายุ จนทั้งคู่สะดุ้งด้วยความตกใจ อานน์กล่าวขอบคุณชายสูงอายุ และร้องไห้ขึ้นมาอย่างเหลือออก

Audio: เสียงรถไฟได้ดังกำลังแล่นอยู่ และเสียงของชายหนุ่มที่กำลังคุยกับอานน์ หลังจากที่เขาเดินออกจากขบวนรถชักรุ่นหนึ่ง ก็มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงของชายหนุ่มชาวอาหรับดังขึ้น เขาตะโกนแหย่อานน์กับชายสูงอายุ ตามด้วยเสียงร้องไห้ของอานน์

ภาพประกอบที่ 4.40 ฉากที่อานน์ถูกคุกคามโดยชายวัยรุ่นชาวอาหรับในรถไฟใต้ดิน



ภาพประกอบที่ 4.41 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown*

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง The Piano Teacher (2001)

เรื่องราวของ “เอริก้า โคฮุต” (Erika Kohut) ครูสอนเปียโนวัย 40 ที่อาศัยอยู่กับมารดาวัยชรา ส่วนพ่อของเธอรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลโรคจิต เอริก้ากลับมาถึงบ้านกลางดึก แม่สงสัยว่าเธอไปไหนมาทั้งที่สอนเสร็จตั้งนานแล้ว เอริก้าบอกแม่ว่าเธอไปเดินเล่นเพราะอึดอัดที่ต้องอยู่กับแม่ตลอดเวลา แม่ค้นกระเป๋าถือของเอริก้า เจอเสื้อผ้าชุดใหม่ที่เอริก้าซื้อ และเปิดดูสมุดบัญชีเงินฝากเพื่อตรวจสอบว่าเอริก้าใช้เงินไปเท่าไร เอริก้าถูกระชากเสื้อผ้าที่แม่ถืออยู่จนขาด และตรงเข้ามาระชากศีรษะของแม่ ทั้งสองต่อสู้กัน จากนั้นทั้งคู่ร้องไห้กอดกัน

เอริก้าสอนเปียโนที่โรงเรียนดนตรี เธอมาแสดงเดี่ยวเปียโนที่บ้านของดร.บลองส์กี และได้รู้จักกับ “วาลแตร์ เคลมเมอร์” (Walter Klemmer) ชายหนุ่มซึ่งเป็นหลานชายของดร.บลองส์กี ที่เรียนทางด้านวิศวกรรม วาลแตร์ชื่นชมฝีมือของเอริก้าเป็นอย่างมาก เขาสนใจเธอจนออกนอกหน้า และชวนเธอคุยเรื่องดนตรีของฟรานซ์ ชูเบิร์ต (Franz Schubert) และโรแบร์ต ชูมันน์ (Robert Schumann) และเล่นเพลงของอาร์โนลด์ โชนแบร์ก (Arnold Schoenberg) ให้ทุกคนฟัง เอริก้ารู้สึกถูกใจชายหนุ่ม

แม่ของอันนา โซเบอร์ (Anna Schöber) ลูกศิษย์เปียโน มาหาเอริก้า เพื่อขอร้องให้ลูกสาวได้แสดงเดี่ยวเปียโนในงานของโรงเรียน เอริก้าให้อันนามาทดลองเล่นคู่กับนักร้องก่อน แล้วค่อยดูฝีมือกัน จากนั้นเอริก้ามาซ่อมดนตรีที่บ้านนักดนตรีแห่งหนึ่ง แม่ของเธอโทรมาตามห้ามไม่ให้เธอกลับบ้านดึก เอริก้ามาที่ร้านเซ็กซ์ช็อป (Sex Shop) และนั่งดูวิดีโอลามกอนาจารในห้อง พร้อมกับหยิบกระดาษทิชชูใช้แล้วขึ้นมาดม

ขณะที่เอริก้านั่งดูการซ้อมเปียโนของอันนากับนักร้อง วาลแตร์มาเคาะประตูห้องซ้อมเพื่อถามถึงการสอบเข้าเรียนดนตรีที่นี่ เขาเลือกเรียนตัวต่อตัวกับเอริก้า และทำคะแนนสอบเข้าได้อย่างยอดเยี่ยม เอริก้ารู้สึกไม่ค่อยพอใจนัก เมื่อกลับมาบ้าน เอริก้าสำเร็จความใคร่ด้วยการใช้มีดโกนจนเลือดไหล

เอริก้าเจอลูกศิษย์คนหนึ่งที่มีแผงหนังสือลามกอนาจารในร้านหนังสือ เธอมองดูนิตยสารพวกนั้นอย่างสนใจ วาลแตร์มาเรียนเปียโนกับเอริก้าที่โรงเรียนดนตรี หลังเลิกเรียน เอริก้าแอบ

สะกดรอยตามวาลแต่รีไปที่ลานสเก็ตน้ำแข็ง เธอแอบดูเขาเล่นฮ็อกกี้น้ำแข็งกับเพื่อนๆ เอิริก้าบอกแม่ว่าเธอจะกลับบ้านดึก จากนั้นเธอเข้าไปในโรงภาพยนตร์แบบไดร์ฟอิน (Drive-In) เอิริก้าแอบดูชายหญิงคู่หนึ่งกำลังร่วมรักกันในรถยนต์และนั่งลงปัสสาวะข้างๆรถยนต์ของพวกเขา เมื่อชายหนุ่มในรถเห็นเธอ เขาก็รีบออกมาจากรถเพื่อหาเรื่องเธอ เอิริก้าจึงรีบวิ่งหนีออกมาจากโรงภาพยนตร์ เมื่อกลับถึงบ้าน แม่ตบหน้าเออิริก้า เธอจึงตบหน้าแม่กลับ แม่บอกว่าพ่อของเธอเสียชีวิตแล้ว

วันรุ่งขึ้นเป็นวันซ้อมดนตรีก่อนการแสดงประจำปีของโรงเรียน วาลแต่รีเอาแต่จ้องมองเออิริก้าขณะนั่งชมการซ้อมเพลง เอิริก้ารู้ตัวว่าเขามองเธออยู่แต่ก็ทำเป็นไม่สนใจ อันนา ลูกศิษย์ของเออิริก้ามาซ้อมเปียโนสายเพราะท้องเสีย วาลแต่รีคุยกับเธอให้หายกังวลและช่วยเธอเปิดหน้าโน้ตบนเวที เอิริก้ายื่นมือเหตุการณืทั้งหมด เธอรู้สึกโกรธและอิจฉาที่อันนาได้ใกล้ชิดเขา เอิริก้าจึงลงไปในห้องเก็บกระเป๋าเพื่อสงบจิตใจ ก่อนที่จะทุบแก้วน้ำใบหนึ่งและนำเศษแก้วใส่ลงในกระเป๋าเสื้อโค้ทของอันนา เมื่อการซ้อมเสร็จสิ้นลง เสียงกรี๊ดร้องของอันนาก็ดังขึ้นจากการโดนเศษแก้วบาดมือจนเลือดอาบ เอิริก้าบอกให้วาลแต่รีรีบไปดูแลอันนาเพราะเธอทนเห็นเลือดไม่ไหว จากนั้นเออิริก้ารีบวิ่งขึ้นไปยังห้องน้ำชั้นสอง วาลแต่รีวิ่งตามเธอเข้ามาในห้องน้ำ เขาบอกเออิริก้าว่าเขารักเธอ เขากอดจูบเธอและกำลังจะร่วมรักกับเธอ แต่เธอบอกให้เขาหยุด ก่อนที่จะสำเร็จความใคร่ให้เขาโดยไม่ให้เขาแตะต้องเธอ เอิริก้าบอกวาลแต่รีว่าจะเขียนคำสั่งลงในจดหมาย ว่าอยากจะทำให้เขาทำอะไรให้เธอบ้าง

แม่ของอันนามาหาเออิริก้าที่โรงเรียน เพื่อแจ้งข่าวอาการบาดเจ็บของอันนา อันนาแสดงความเสียใจกับแม่ของเออิริก้า เธอบอกว่าจะเล่นเปียโนแทนอันนาเพื่อเห็นแก่นักร้อง เอิริก้านำจดหมายที่เธอเขียนมาให้วาลแต่รี แต่ยังไม่ให้อ่านในห้องเรียน เขาชวนเธอไปเที่ยวกันวันสุดสัปดาห์ แต่เธอบอกว่าต้องไปกับแม่ วาลแต่รีแอบเดินตามเออิริก้ามาถึงบ้าน ทั้งคู่เข้าไปคุยกันในห้องนอนของเออิริก้า แม่ของเธอพยายามที่จะเข้าไปในห้อง เอิริก้าบอกให้วาลแต่รีอ่านจดหมายก่อนที่จะร่วมรักกับเธอเลย เอิริก้ายื่นกรานจะให้เขาอ่านจดหมายให้ได้ วาลแต่รีอ่านจดหมายด้วยความโกรธและอึดอัดใจ เพราะเนื้อความในจดหมาย เป็นคำสั่งต่างๆสำหรับการร่วมเพศแบบซาโดมาโซคิสม์ (Sadomasochism) เช่น การสั่งให้วาลแต่รีตบหน้าเธอ ต่อยเธอที่ท้อง และใช้อุปกรณ์ทรมานร่างกายของเธอ เป็นต้น วาลแต่รีบอกเออิริก้าว่าเขาไม่อยากแตะต้องเธออีก ก่อนกลับออกไป

กลางดึก เอิริก้าพยายามจะข่มขืนแม่ของเธอ เอิริก้ามาหาวาลแต่รีที่สนามฮ็อกกี้น้ำแข็งในวันรุ่ง

ขึ้น เธอขอโทษเขาเรื่องจดหมาย เอิริก้าบอกรักเขา เธอนอนลงที่พื้นห้องเพื่อให้เขาทำอะไรเธอ แต่ วาลแตร์กลัวว่าจะมีคนมาเห็น ขณะที่เธอกำลังสำเร็จความใคร่ให้วาลแตร์ เธออาเจียนออกมาจน วาลแตร์รู้สึกรังเกียจและไล่เธอกลับไป กลางดึกคืนนั้น วาลแตร์มาหาเอริก้าที่บ้าน เขาบอกว่าเธอ เรื่องในตอนเย็น วาลแตร์ตบหน้าเธอและจับแม่เธอไปขังไว้ในห้อง เขาตบเอริก้าอีกหลายครั้ง โดย อ้ำคำที่เธอเขียนขออภัยเขาในจดหมาย เอิริก้าบอกให้เขาหยุด แต่วาลแตร์เตะเธอจนใบหน้าของเธอมีเลือดออก เขาพักดื่มน้ำในครัวก่อนที่จะกลับมาตบเธออีกครั้ง จากนั้นวาลแตร์ข่มขืนเอริก้า เธออ่อนนียงเงียบโดยไม่ตอบโต้ใดๆ หลังจากที่ว่าวาลแตร์กลับออกไป เอิริก้าค่อยๆคลานมาเปิดประตู ให้แม่ออกจากห้อง

ในวันงานแสดงดนตรีของโรงเรียน เอิริก้าหยิบมีดใส่กระเป๋าก่อนออกจากบ้าน ที่หน้างาน เอิริก้าพบอันนากับแม่ที่มาดูการแสดงเปียโนของเธอด้วย ทั้งหมดเข้าไปนั่งรอในหอประชุมพร้อม กับแม่ของเอริก้า เอิริก้ายืนรอวาลแตร์อยู่ที่บริเวณโถงหน้างาน เมื่อวาลแตร์มาถึง เขาทักทายเธอ ตามมารยาทก่อนที่จะเดินเข้าไปในงาน เอิริก้าหยิบมีดในกระเป๋าออกมาและปักมันลงบนหน้าอก ของตัวเองด้วยความรุนแรง ก่อนที่จะเดินออกมาด้านนอกอาคาร

4.6.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนิยายชื่อของ เอลฟรีเดอ เยลีเน็ค (Elfriede Jelinek) นักเขียนหญิงเจ้าของรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรม ชาว ออสเตรีย ในส่วนของ **โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการ **เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยการพา ผู้ชมไปรู้จักกับเอริก้าและแม่ของเธอ พวกเขามีความสัมพันธ์ที่ทั้งรักทั้งเกลียด เช่น การทะเลาะกัน ถึงขั้นตบตีทำร้ายร่างกาย ก่อนที่จะร้องไห้คืนดีกัน เป็นต้น แม่ของเอริก้าคอยควบคุมดูแลและ บงการเธอทุกอย่าง เอิริก้ามีความสามารถทางการเล่นเปียโนอย่างมาก และมีนิสัยที่เข้มงวดจริงจัง เวลาสอนเปียโน จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่ **การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** เมื่อเอริก้าเดินทาง มาแสดงเดี่ยวเปียโนที่บ้านของดร.บลองส์กี เธอได้พบกับวาลแตร์ ชายหนุ่มผู้ทำให้หัวใจของเธอ หวนไหว เขาชื่นชมในความสามารถของเธอมาก จนตามมาสมัครเรียนดนตรีแบบตัวต่อตัวกับเธอ ที่โรงเรียนดนตรีเพื่อที่จะเอาชนะใจเธอ จากนั้น เราได้รู้ว่าเอริก้ามีพฤติกรรมทางเพศแบบซาโดมา โชคิสม์ หรือการมีความสุขหรือความพึงพอใจทางเพศ เมื่อได้รับความเจ็บปวดหรือได้กระทำให้อีก ฝ่ายหนึ่งเจ็บปวด เอิริก้าพยายามทำตัวห่างเหินกับวาลแตร์ หลังจากที่ได้รู้ว่าเขาแอบชอบเธอ วัน

หนึ่งเอริก้าอีกคน ลูกศิษย์สาวที่ได้ใกล้ชิดกับวาลแตร์ เอริก้าจึงทำร้ายเธอด้วยการนำเศษแก้วใส่ลงในกระเป๋าเสื้อโค้ท จนมือของอันนาบาดเจ็บและต้องถอนตัวจากการแสดงดนตรี เอริก้าแสดงความเห็นอกเห็นใจอันนาต่อหน้าแม่ของอันนาโดยไม่มีความรู้สึกลึกซึ้งใดๆ วาลแตร์มีความปรารถนาที่จะคบหากับเอริก้าแบบคนรัก แต่เขาปฏิเสธที่จะทำตามความปรารถนาของเธอ ที่ต้องการร่วมเพศแบบวิปริตและรุนแรง จากนั้นเรื่องราวได้เข้าถึงจุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) เมื่อวาลแตร์มาหาเอริก้าที่บ้านของเธอในตอนกลางคืน เขาตบตีและข่มขืนเอริก้าอย่างรุนแรง โดยอ้างคำที่เธอเขียนไว้ในจดหมาย เอริก้าพบว่าจินตนาการทางเพศของเธอไม่ตรงกับความเป็นจริง *The Piano Teacher ปิดเรื่อง (Closure)* ด้วยฉากวันแสดงดนตรีของโรงเรียน เอริก้าเจอวาลแตร์ที่ห้องโถงหน้างานก่อนที่การแสดงจะเริ่มขึ้น จากนั้นเธอหยิบมีดในกระเป๋าออกมาแทงที่หน้าอกของตัวเองด้วยความรุนแรงและเดินออกจากงานแสดงดนตรี

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* คือ ความรุนแรงและพฤติกรรมที่วิปริตของมนุษย์ ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนจากความป่วยไข้ทางจิตใจและพฤติกรรมของเอริก้า นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังสื่อถึงประเด็นเรื่องสิทธิเสรีภาพ การใช้อำนาจ และความแตกต่างระหว่างเพศชาย/เพศหญิง อีกด้วย

ตัวละคร (Character) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **เอริก้า** ครูสอนเปียโน ซึ่งเป็นอาชีพที่มีหน้ามีตาในสังคม เอริก้าเป็นตัวละครที่มีความน่าสนใจ เธอมี 2 สถานะ คือ ผู้กระทำ (Active) และผู้ถูกกระทำ (Passive) ในสถานะแรก เอริก้าแสดงความเป็นผู้กระทำ ด้วยการใช้อำนาจกับนักเรียนเปียโนของเธอ เอริก้ามีบุคลิกที่เย่อหยิ่งโหด เธอสอนนักเรียนด้วยความเข้มงวดจริงจัง เมื่อเธอได้รู้จักกับวาลแตร์ เธอก็พยายามที่จะสั่งให้เขาทำตามความต้องการของเธอ เช่น การควบคุมไม่ให้เขาแตะต้องเธอหรือสั่งให้เขาทำร้ายตบตีเธอ นอกจากนี้ การเป็นผู้กระทำยังสามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น การที่เธอไปดูวีดีโอลามกอนาจารที่ร้านเซ็กซ์ช็อปด้วยสีหน้าที่ไม่แสร้งเวลามีคนมอง และการแอบดูคูรักรุ่นหนึ่งกำลังร่วมรักกันในโรงภาพยนตร์แบบไดร์ฟอิน จนเธอปัสสาวะที่พื้นข้างๆรถของพวกเขา ตลอดจนการสำเร็จความใคร่ด้วยการใช้ใบมีดโกน เป็นต้น ทั้งหมดนี้สื่อถึงความมีอำนาจการทำลายสังคมของเอริก้า และการสวมบทบาทของเพศชาย ซึ่งมักจะถูกแทนค่าด้วยความเป็น “ผู้กระทำ”

ในสถานะที่สอง เอริก้าเป็นผู้ถูกกระทำ จะเห็นได้จากการที่เธอต้องเล่นเปียโนบทเพลงของ

คีตกวีชื่อดังก้องโลก เช่น ชูเบิร์ต ชูมันน์ โชนแบร์ก บาค ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผู้ชาย เปรียบเสมือนการตกเป็นเบี้ยล่าง เอิริก้าก็เป็นได้แค่เพียงนักเปียโนเท่านั้น ไม่สามารถประพันธ์เพลงและยิ่งใหญ่ในฐานะคีตกวีได้ การที่เธอองการนักเรียนเปียโนและวาลแตร์ อาจเป็นเพราะว่าเอริก้าต้องการได้รับการยอมรับบ้างก็เป็นได้

แม่ของเอริก้า เป็นคนหัวโบราณ ชอบทิ่มแทงผู้อื่นด้วยถ้อยคำเชือดเฉือน มีนิสัยควบคุมบงการชีวิตของเอริก้าทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็น การแต่งกาย การเดินทาง หรือการใช้เงินของลูก แม่ของเอริก้าเปรียบเสมือนตัวแทนของสังคมที่คอยจับตาเอริก้าอยู่ตลอดเวลา การถูกกักขังและการเลี้ยงดูของแม่ ทำให้เอริก้ากลายเป็นคนเก็บกดและมีพฤติกรรมที่วิปริตเช่นนี้ ความป่วยไข้ของเอริก้าสะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่เลี้ยงดูเธอมา นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ของอันนา โซเบอร์ ลูกศิษย์ของเอริก้ากับแม่ของเธอ เป็นกระจกที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ของเอริก้ากับแม่ ได้เป็นอย่างดี

วาลแตร์ ลูกศิษย์หนุ่มผู้ทำให้เอริก้าหวั่นไหว เขามาจากครอบครัวชนชั้นกลางฐานะดี และมีพรสวรรค์ในการเล่นเปียโน เขาชื่นชมเอริก้าเป็นอย่างมาก แม้ว่าเขาจะรักเอริก้า แต่ก็ไม่อาจยอมรับพฤติกรรมที่วิปริตทางเพศของเอริก้าได้ เมื่อเอริก้าขอร้องอ้อนวอนเขา เขากลับเป็นฝ่ายใช้ความรุนแรงกับเธอ โดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องที่ผิดแต่อย่างใด

ความขัดแย้ง (Conflict) ภาพยนตร์เรื่องนี้ นำเสนอความขัดแย้งในจิตใจของตัวละคร พฤติกรรมที่วิปริตทางเพศของเอริก้า ซึ่งไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม ขัดแย้งอย่างชัดเจนกับหน้าที่การงานและภาพลักษณ์ของคุณครูเปียโนฝีมือฉกาจ

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานาเคอนำเสนอมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ซึ่งกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร โดยเลือกที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจนหรือสั่งสอนผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดและความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่เป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครต่างๆ เช่น บ้านของเอริก้า โรงเรียนดนตรี หอประชุมแสดงดนตรี ลานสเก็ต ร้านเชิ่กซ์ช็อค และโรงภาพยนตร์แบบไดร์ฟอิน

สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **ประตู** จะสังเกตได้ว่าเอริก้ากับวาลแตร์มีการเปิดประตูเข้า-ออกตลอดเรื่อง เช่น การที่เอริก้าเปิดประตูเข้าบ้าน เอริก้าเปิดประตูเข้าไปในร้านเช็กส์ช็อป และเปิดประตูเข้าห้องดูวีดีโอลามกอนาจาร รวมทั้งการเปิดประตูโรงเรียนดนตรีเพื่อแอบมองวาลแตร์ แสดงให้เห็นว่า “ประตู” ถูกใช้เป็นที่กั้นระหว่างตัวตนของเอริก้ากับสังคมภายนอก ส่วนการเปิดประตูของวาลแตร์นั้น เป็นการเปิดประตูเพื่อบุกรุกพื้นที่ส่วนตัวของเอริก้า ไม่ว่าจะเป็น การเปิดประตูห้องสอนเปียโนของเอริก้า การเปิดประตูห้องน้ำที่โรงเรียนดนตรีในขณะที่เอริก้าอยู่ด้านใน และการเปิดประตูเข้าบ้านของเอริก้าในฉากที่เขาบุกเข้าไปชมซินเธอ เป็นต้น วาลแตร์บุกรุกพื้นที่ส่วนตัวของเอริก้าโดยไม่ได้รู้สึกผิดต่อการกระทำของตน ยิ่งไปกว่านั้น เอริก้ากลับเป็นฝ่ายเปิดประตูออกจากวาลแตร์ด้วยซ้ำ ในฉากที่เธอไปหาวาลแตร์ที่สนามฮ็อกกี้ทั้งสองครั้ง ดังนั้น การเปิดประตูเข้า-ออกของตัวละครทั้งสองนี้ สื่อถึงประเด็นเรื่องสิทธิเสรีภาพและอำนาจของเพศชาย/เพศหญิง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ ในฉากที่ลานสเก็ตน้ำแข็ง มีหญิงสาวสองคนกำลังซ้อมเล่นสเก็ตอยู่ แต่เมื่อวาลแตร์กับเพื่อนๆ จะลงไปเล่นฮ็อกกี้ ซึ่งเป็นกีฬาแห่งความรุนแรง พวกเขาก็ต้องเลิกซ้อมเพื่อหลีกเลี่ยงให้พวกผู้ชาย ฉากนี้นอกจากจะสื่อถึงความแตกต่างระหว่างชายหญิงแล้ว ยังสื่อให้เห็นว่า เพศชายมีสิทธิในการใช้ความรุนแรงได้อย่างเต็มที่ อีกด้วย



4.6.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ลักษณะภาพส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* มีลักษณะเป็นภาพสตูดิโอ

ช็อตหรือภาพปกติ ซึ่งถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. ใช้ในการบรรยายเหตุการณ์ภายในเรื่อง โดยมีลักษณะภาพที่คมชัด การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้เทคนิคการตัด (Cut) อย่างแนบเนียน เพื่อรักษาความต่อเนื่องของเรื่องราว ลักษณะภาพที่โดดเด่นในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การแทรกกล้อง (Tracking Shot) ตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร

4.6.2.1 การแทรกกล้อง (Tracking Shot) ตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร

เอริก้ากลับบ้านเด็ก แม่ของเธอจึงสงสัยว่าเธอไปทำอะไรมา แม่ค้นกระเป๋าถือของเอริก้า และเจอเสื้อผ้าชุดใหม่ที่เธอซื้อมา และยังเปิดสมุดบัญชีเงินฝากของเอริก้า เพื่อตรวจสอบว่าเอริก้าใช้เงินไปเท่าไร เอริก้ากระซอกเสื้อจากมือของแม่ เอริก้ากระซอกศีรษะแม่ก่อนที่ทั้งสองจะต่อสู้กัน ความรุนแรงในฉากนี้ คือ การที่ผู้ชมเห็นลูกทำร้ายแม่และสีหน้าท่าทางที่โกรธจัดของเอริก้า รวมทั้งการให้กล้องเคลื่อนไหวตามตัวละครได้สร้างความสมจริงและรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม



Audio: เสียงเอริก้าคุยกับแม่ แม่ถามเอริก้าว่าทำไมกลับบ้านเด็ก ไปทำอะไรมา

Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องจับภาพที่ประตูบานหนึ่ง เอริก้าเปิดประตูเข้ามาในความมืดและเดินมายังประตูห้องอีกห้องหนึ่ง กล้องเคลื่อนตามการเคลื่อนไหวของเธอ แม่ของเธอเดินออกมาคุยด้วย เอริก้าจะเดินเข้าไปในห้อง แต่แม่ของเธอไม่ให้เข้า ทั้งคู้อยู่ด้วยกันอยู่ที่หน้าประตู เอริก้าเดินหนี แม่ของเธอเข้ามาดิ่งกระเป๋าถือของเอริก้าไปค้นเจอ เสื้อที่เอริก้าซื้อใหม่ จากนั้น เอริก้ารีบวิ่งไปยังห้องนอนของเธอ



 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้าเปิดประตูห้องนอนและเปิดไฟในห้อง เธอค้นหาเสื้อในตู้อย่างรีบร้อน</p>	<p>Audio: เสียงการรื้อค้นเสื้อผ้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง แม่ของเอริก้ากำลังดูสมุดบัญชีของเอริก้าอยู่ เอริก้าเดินมาคุยกับแม่</p>	<p>Audio: เสียงเอริก้าคุยกับแม่ แม่ถามเอริก้าว่าใช้เงินทำอะไรบ้าง</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายข้ามไหล่ของเอริก้า กล้องจับภาพที่แม่ของเธอ ก่อนจะตัดไปที่ภาพระยะใกล้ เอริก้าดึงเสื้อของเธอออกจากมือแม่จนเสื้อขาด เอริก้ากระซอกศิระชะของแม่ กล้องเคลื่อนไปตามการเคลื่อนไหวของทั้งคู่ ก่อนที่จะตัดไปยังภาพจากโทรทัศน์</p>	<p>Audio: เสียงเอริก้าคุยกับแม่ เสียงเสื้อขาดและเสียงแม่ของเอริก้าที่ร้องด้วยความเจ็บปวดจากการต่อสู้กับเอริก้า</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.43 <u>ฉากที่เอริก้าทะเลาะกับแม่</u></p>	

4.6.2.2 การใช้ภาพลามกอนาจารและการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)

ภาพลามกอนาจารอย่างโจ่งแจ้งในวิดีโอ ถือเป็นภาพเป็นความรุนแรงชนิดหนึ่ง ซึ่งฮานเคอได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “สำหรับผม...ภาพลามกอนาจาร ไม่ได้แตกต่างไปจากภาพยนตร์สงคราม หรือ ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ ที่สร้างความน่ากลัว น่าขนลุก และล่งละเมียดชีวิตของผู้บริโภค” (Sharrett, 2004 อ้างถึงใน Peter Brunette, 2010: 90) ฉากนี้ มีความน่าสนใจของการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ซึ่งเป็นเสียงเพลงคลาสสิกที่เอริก้าเล่นกับเพื่อนในฉากก่อนหน้านี้ เพลงนี้ดังคลอตั้งแต่ต้นฉากไปจนถึงภาพที่เอริก้าเข้าไปในห้องดูวิดีโอ เมื่อเธอกดปุ่มเล่นวิดีโอบนจอ เสียงเพลงนี้ก็หายไป เหลือเพียงเสียงของชายหญิงที่กำลังร่วมรักกันอยู่ เมื่อเอริก้าสุดลมที่ซู้ซู้ชั๊กพักหนึ่งก็มีเสียงร้องเพลงของนักร้องชายดังขึ้นมา การใช้เสียงเพลงคลาสสิกประกอบภาพเอริก้าที่กำลังดูวิดีโอลามกอนาจารนี้ สร้างความรู้สึกขัดแย้งอย่างรุนแรง รวากับว่าเอริก้ากำลังกระทำการทำหายสังคมอยู่ ความรุนแรงในฉากนี้เป็นความรุนแรงทางความรู้สึกของผู้ชม ที่เกิดจากการเห็นพฤติกรรมอันวิปริตของเอริก้า

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้าเดินออกจากลิฟท์ในห้างสรรพสินค้า กล้องแทรกตามการเดินของเอริก้า จนเธอเดินเข้าไปในร้านเช็ทซ์ซ็อบ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงเพลงคลาสสิกที่เอริก้าเล่นในฉากก่อนหน้านี้</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว เอริก้าเดินเข้ามาในร้านเช็ทซ์ซ็อบ กล้องแพนตามการเดินของเธอ เอริก้าเดินตรงมาที่เคาน์เตอร์เพื่อแลกเหรียญ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงเพลงคลาสสิกที่เอริก้าเล่นในฉากก่อนหน้านี้</p>

 <p>Video: กล้องแพนตามเอริก้ามายังประตูห้องดูวีดีโอ เอริก้าเปิดประตูที่ละห้อง เธอพบว่ามันถูกล็อคอยู่ จึงยืนรออยู่ข้างหน้าห้องนั้น ชายหลายคนมองเอริก้าอย่างแปลกใจ จนกระทั่งประตูห้องดูวีดีโอห้องหนึ่งถูกเปิดออก เอริก้ารีบเดินเข้าไปในนั้นและปิดประตู</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงเพลงคลาสสิก</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่หน้าจอโทรทัศน์ เอริก้ากดปุ่มหยุดเหรียญและกดเลือกภาพที่หน้าจอ จากนั้นภาพในจอกลายเป็นภาพวีดีโอที่เอริก้าเลือกดู</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงเพลงคลาสสิกหายไป หลังจากที่เอริก้ากดปุ่มเลือกภาพวีดีโอ และมีเสียงการร่วมรักของชายหญิงในวีดีโอ ดังขึ้นมาแทน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอริก้ากำลังมองดูภาพในจอโทรทัศน์ ภาพนี้ตัดสลับไปมากับภาพการร่วมรักของชายหญิงในวีดีโอ</p>	<p>Audio: เสียงการร่วมรักของชายหญิงในวีดีโอ</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่ถึงขยะ เอริก้ายื่นมือไปหยิบทิชชูที่อยู่ในถังขยะ</p>	<p>Audio: เสียงการร่วมรักของชายหญิงในวิดีโอ</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอริก้าหยิบทิชชูแผ่นหนึ่งขึ้นมาสูดดม ก่อนตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง นักเรียนชายคนหนึ่ง กำลังซ้อมร้องเพลงอยู่ในห้องซ้อมดนตรีของโรงเรียน</p>	<p>Audio: เสียงการร่วมรักของชายหญิงในวิดีโอหายไป มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงชายคนหนึ่งกำลังร้องเพลงคลาสสิกดังขึ้นแทน</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.44 <u>ฉากที่เอริก้าดูวิดีโอลามกอนาจารที่ร้านเซ็กซ์ช็อป</u></p>	

4.6.2.3 การใช้ภาพเลือดและเสียงประกอบเพื่อสร้างจินตนาการในหัวของผู้ชม

เอริก้าสำเร็จความใคร่ด้วยการใช้มีดโกน แม้ผู้ชมจะไม่ได้เห็นการกรีดด้วยอะเพศของเธออย่างชัดเจน แต่ผู้ชมได้เห็นภาพเลือดของเอริก้าที่ค่อยๆ หยดลงในอ่างอาบน้ำ รวมทั้งได้ยินเสียงร้องของเอริก้า ทำให้ผู้ชมจินตนาการถึงความเจ็บปวดของตัวเอง จนรู้สึกได้ถึงความรู้สึกรุนแรงและความวิปริตของเอริก้า ซึ่งมีความสุขจากการทำร้ายร่างกายของตัวเองให้เจ็บปวด

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง เอิริก้ากำลังหยิบมีดโกนออกจากห่อ กล้องแพนตามเธอที่เดินไปยังอ่างอาบน้ำ</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอิริก้านั่งลงแล้วใช้กระจกส่องมองอวัยวะเพศของตัวเอง ก่อนที่จะใช้มีดโกนกรีด จนกระทั่งเลือดค่อยๆ ไหลหยดลง ในอ่างอาบน้ำ เมื่อได้ยินแม่ของเธอเรียก เธอก็รีบใส่ผ้าอนามัย กล้องจับภาพตามการเคลื่อนไหวของเอริก้า ในขณะที่เธอทำความสะอาดอ่างอาบน้ำ เก็บใบมีดโกนและหวีผมที่หน้ากระจก ก่อนที่จะปิดไฟและเปิดประตูออกจากห้องน้ำ</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence) ก่อนที่เอริก้าจะร้องขึ้นมาเบาๆ ในขณะที่เธอใช้มีดโกนสำเร็จ ความใคร่ ทันใดนั้น มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงแม่ของเอริก้า เธอเรียกให้เอริก้ามาทานข้าว และเสียงน้ำจากฝักบัว ในขณะที่เอริก้าทำความสะอาดอ่างอาบน้ำ</p>
<p style="text-align: center;">ภาพประกอบที่ 4.45 <u>ฉากที่เอริก้าสำเร็จความใคร่ด้วยใบมีดโกน</u></p>	

4.6.2.4 การใช้ภาพพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละคร และการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

เอริก้าแอบดูคูรักรักคู่หนึ่งกำลังร่วมรักกันในโรงภาพยนตร์แบบไดรฟ์อิน (Drive-In) ก่อนที่จะปัสสาวะลงบนพื้นข้างๆรถยนต์ของชายหญิงคู่นี้ พฤติกรรมที่วิปริตผิดเพี้ยนของเอริก้า ทำให้ผู้ชม

รู้สึกถึงความรุนแรงทางอารมณ์ และเกิดความรู้สึกกระอักกระอ่วนใจกับการกระทำของเธอ



 <p>Video: ภาพระยะไกล เป็นภาพแทนสายตาของ เอริก้าที่กำลังเดินเข้ามาในโรงภาพยนตร์ กล้องเคลื่อนตามการเดินของเธอ จนกระทั่งสายตาของเธอหยุดอยู่ที่รถยนต์คันหนึ่ง ภายในรถมีคูรั๊ก กำลังร่วมรักกันอยู่</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ ที่กำลังฉายหนังอยู่</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้าค่อยๆเดินมาที่รถคันนี้</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ ที่กำลังฉายหนังอยู่</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ แทนสายตาของเอริก้า ชายหญิงคู่นี้กำลังร่วมรักกัน</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ ที่กำลังฉายหนังอยู่ มีเสียงหญิงสาวร้องครวญคราง ดังมาจากในรถ</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอริก้ายื่นมือมองดูทั้งคู่อยู่</p>	<p>Audio: เสียงหญิงสาวร้องครวญคราง ดังมาจากในรถ</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เห็นคูรั๊กกำลังร่วมรักกัน</p>	<p>Audio: เสียงหญิงสาวร้องครวญคราง</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอริก้าจ้องมองทั้งคู่ จนเธอทนไม่ไหว ก่อนที่จะนั่งลงปัสสาวะออกมาที่พื้นข้างๆรถยนต์คันนี้</p>	<p>Audio: เสียงหญิงสาวร้องครวญคราง และเสียงการปัสสาวะของเอริก้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายจากด้านหลังของเอริก้า ภาพค่อยๆปรับโฟกัสมาชัดที่ชายหนุ่ม เขาเงยหน้าขึ้นมามองเอริก้า</p>	<p>Audio: เสียงหญิงสาวร้องครวญครางเงียบลง จากนั้นหญิงสาวถามชายหนุ่มว่ามีอะไรเกิดขึ้น</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอริก้าเริ่มรู้ตัวว่ามีคนกำลังมองเธออยู่ เธอเงยหน้าขึ้นไปมองคูร์กในรถยนต์</p>	<p>Audio: เสียงหญิงสาวร้องครวญครางเงียบลง จากนั้นหญิงสาวถามชายหนุ่มว่ามีอะไรเกิดขึ้น</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ชายหนุ่มจ้องหน้าเอริก้า</p>	<p>Audio: เสียงหญิงสาวร้องครวญครางเงียบลง จากนั้นหญิงสาวถามชายหนุ่มว่ามีอะไรเกิดขึ้น</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้ารีบไล่กางเกงในและลุกขึ้นยืน ชายหนุ่มออกมาจากรถ</p>	<p>Audio: เสียงเปิดประตูรถยนต์ และเสียงบรรยากาศในโรงภาพยนตร์</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เธอรีบวิ่งหนี กัดองจับภาพตามการวิ่งของเธอ</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ เสียงของชายหนุ่มตะโกนบอกให้เอริก้าหยุดวิ่งและตะโกนด่าเธอ ตามด้วยเสียงการวิ่งของเอริก้า</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.46 ฉากที่เอริก้าแอบดูคูร์กกำลังร่วมรักกันในโรงภาพยนตร์</p>	

4.6.2.5 การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting) และการใช้เสียงประกอบ



เอริก้าปิดไฟในบ้านก่อนที่จะเข้ามาในห้องนอน หลังจากที่นอนลงซักพัก อยู่ดีดีเธอก็พลิกตัวมาคร่อมแม่และพยายามที่จะข่มขืนแม่ของเธอ แม่ของเธอตะโกนบอกให้เธอหยุด จนเอริก้าร้องไห้เสียงดัง ก่อนที่จะสงบลงและกอดแม่ของเธอ การจัดแสงแบบโลว์คีย์ สื่อถึงพฤติกรรมที่วิปริตของเอริก้า ประกอบกับการใช้เสียงร้องไห้อย่างสะเทือนใจ ได้สร้างความรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม นอกเหนือไปจากภาพความรุนแรงของการข่มขืนแม่ ซึ่งถือเป็นเรื่องผิดศีลธรรม





 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้ากับแม่นอนอยู่บนเตียง</p>	<p>Audio: เสียงแม่คุยกับเอริก้า เธอถามถึงการสอนเปียโนที่โรงเรียนดนตรี</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง เอริก้าพลิกตัวขึ้นคร่อมแม่ของเธอ และพยายามที่จะข่มขืนแม่ แม่พยายามดิ้นและต่อสู้กับแรงของเอริก้า แม่บอกให้เธอหยุด แม่ปลอบเอริก้าจนเธอสงบลง</p>	<p>Audio: เสียงแม่ของเอริก้าร้องตะโกนโวยวายบอกให้เอริก้าหยุด เสียงของเอริก้าบอกแม่ว่า “หนูรักแม่” ก่อนที่จะร้องไห้สะอึกสะอื้นเสียงดัง</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.47 <u>ฉากที่เอริก้าพยายามที่จะข่มขืนแม่</u></p>	



4.6.2.6 การใช้ภาพการทำร้ายร่างกาย และการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)

กลางดึกคืนหนึ่ง เอริก้านอนไม่หลับ มีเสียงกอดอดที่ประตูบ้าน เอริก้าพบว่าวาลแตร์มาหาเธอ เขาต่อว่าพฤติกรรมของเธอเสียงดังจนแม่ของเธอตื่นขึ้นมา วาลแตร์ตบตีเอริก้าและจับแม่ของเธอไปขังไว้ในห้อง จากนั้นเขาอ้างคำขอร้องของเอริก้าในจดหมาย วาลแตร์ทำร้ายเธอจนเอริก้าบาดเจ็บเลือดไหลบริเวณใบหน้า เขาหยุดพักไปดื่มน้ำในครัว ก่อนที่จะข่มขืนเอริก้าและจากไป

ฉากนี้มีการใช้ความรุนแรงมากที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนี้ และเป็นความรุนแรงทางกายภาพที่สมจริงมากที่สุด ความรุนแรงในฉากนี้ มาจากเสียงร้องอันเจ็บปวดของเอริก้า ประกอบกับภาพใบหน้าที่เต็มไปด้วยเลือดของเธอ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรง แม้ไม่เห็นภาพขณะที่วาลแตร์เตะเธออย่างชัดเจน ส่วนการข่มขืน ผู้ชมได้เห็นเฉพาะใบหน้าของวาลแตร์และเอริก้าเท่านั้น แต่ท่าทางของเอริก้าที่นอนนิ่งโดยไม่ต่อสู้ขัดขืนนั้น ได้สร้างความสะเทือนใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก


 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้านอนอยู่บนเตียงก่อนจะได้ยินเสียงกอดอดที่ประตู</p>	<p>Audio: เสียงกอดอดที่ประตูบ้าน</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้าไปเปิดประตูให้วาลแตร์ ทั้งสองยืนคุยกันอยู่หน้าประตู</p>	<p>Audio: เสียงเอริก้าคุยกับวาลแตร์ เขาต่อว่าเธอที่ไปหาเขาที่สนามฮ็อกกี้เมื่อตอนเย็น</p>

 <p>Video: ภาพระยะไกล แม่ของเอริก้าเดินออกมาจากห้องนอน เธอต่อว่าวาลแตร์ที่นุกมากกลางดึก</p>	<p>Audio: เสียงแม่ของเอริก้าตำหนิวาลแตร์</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกล วาลแตร์และเอริก้ายืนอยู่หน้าประตู วาลแตร์ไล่แม่ของเอริก้าให้กลับไปนอน ก่อนที่จะตบหน้าเอริก้า</p>	<p>Audio: เสียงของวาลแตร์พูดกับแม่ของเอริก้า และเสียงของการตบหน้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง แม่ของเอริก้าไล่วาลแตร์ให้ออกไปจากบ้าน</p>	<p>Audio: เสียงแม่ของเอริก้าตำหนิวาลแตร์ เธอไล่ให้เขาออกไปจากบ้านและขู่ว่าจะโทรศัพท์ไปแจ้งตำรวจให้มาจับวาลแตร์</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง วาลแตร์ตบเอริก้าอีกครั้ง</p>	<p>Audio: เสียงของการตบหน้า</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องแพนตามแม่ของเอริก้าที่กำลังเดินไปที่โทรศัพท์ วาลแตร์เดินเข้ามาในเฟรม กล้องแพนตามการเดินของวาลแตร์ เขาจับแม่ของเอริก้าไปขังไว้ในห้องและปิดประตู ก่อนที่จะหันมาคุยกับเอริก้า ชักครู่หนึ่งแม่ของเอริก้าเดินออกมาจากห้องอีกครั้ง กล้องแพนตามการเดินของวาลแตร์ เขาจับแม่ของเธอขังไว้ในห้องและล็อกกุญแจ ก่อนที่จะคุยกับเอริก้าต่อ</p>	<p>Audio: เสียงแม่เอริก้าโวยวายตำหนิวาลแตร์ และเสียงของวาลแตร์พูดกับเอริก้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง วาลแตร์ตบเอริก้า ก่อนตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง เอริก้าลงนอนนอนที่พื้น</p>	<p>Audio: เสียงของการตบหน้า และเสียงร้องของเอริก้า</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องจับภาพที่ใบหน้าของวาลแตร์ เขาเตะเอริก้า</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เอริก้าร้องขึ้นมาด้วยความเจ็บปวด ตามด้วยเสียงแม่ของเอริก้าตะโกนด่าทอวาลแตร์ และเสียงของวาลแตร์ตะโกนบอกให้เธอเงียบ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้าเลือดไหลที่จมูกและปาก เธอใช้เสื้อนอนห้ามเลือดให้หยุด</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen) วาลแตร์ถามเอริก้าว่าน้ำอยู่ที่ไหน</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เป็นภาพย้อนแสง (Silhouette) ของวาลแตร์ยืนอยู่ที่ประตูห้องครัว ก่อนที่เขาจะเปิดไฟและเปิดตู้หยิบแก้วน้ำ</p>	<p>Audio: เสียงวาลแตร์เปิดตู้หยิบข้าวของในครัว</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลางของเอริก้า</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen) วาลแตร์บอกเอริก้าว่า เธอมีส่วนรับผิดชอบกับเหตุการณ์นี้ด้วย เพราะเธอเป็นคนขอร้องให้เขาทำแบบนี้ในจดหมาย เอริก้าตะโกนตอบวาลแตร์ว่า “ใช่” แม่ตะโกนถามเอริก้าว่าเป็นยังไงบ้าง เอริก้าตอบว่า “ไม่เป็นไร”</p>

 <p>Video: ภาพเต็มตัว วาลแตร์ยืนอยู่ในครัว เขา ดื่มน้ำก่อนที่จะเดินมาหาเอริก้า</p>	<p>Audio: เสียงวาลแตร์ดื่มน้ำ</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว กล้องแพนตามการเคลื่อนไหวของวาลแตร์ เขาจะเดินมาตบเอริก้าอีกครั้ง เอริก้ากรีดร้องและเขยิบตัวหนี ก่อนที่วาลแตร์จะนั่งลงคุยกับเอริก้าและเข้ามาถอดเธอ</p>	<p>Audio: เสียงกรีดร้องของเอริก้า มีเสียงนอกจอ (Off-screen) แม่ของเอริก้าตะโกนด่าทอ วาลแตร์และห้ามไม่ให้เขาทำร้ายเอริก้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพใบหน้าของ วาลแตร์และเอริก้า วาลแตร์จับเอริก้านอนลงที่พื้น เขาจูบและข่มขืนเธอ เอริก้าร้องไห้อย่างเสียบั่น เธออ่อนนียงไม่ต่อสู้ เธอบอกให้วาลแตร์หยุด แต่เขาไม่ฟัง เอริก้านอนนิ่งไม่มีปฏิกิริยาตอบโต้ จนวาลแตร์ข่มขืนเธอสำเร็จและจากไป กล้องจับภาพเอริก้ายังคงนอนนิ่งเฉยในท่าเดิม</p>	<p>Audio: เสียงวาลแตร์คุยกับเอริก้า ขณะข่มขืน วาลแตร์บอกเธอว่าไม่ให้บอกใคร เพราะเห็นแก่เธอ เขากล่าวลาเธอ ตามด้วยเสียงปิดประตูบ้าน จากนั้นมีเสียงนอกจอ (Off-screen) แม่ถามเอริก้าว่าวาลแตร์กลับไปหรือยัง</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอริก้าพลิกตัวและค่อยๆคลานไปเปิดประตูให้แม่</p>	<p>Audio: เสียงแม่คุยกับเอริก้า</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.48 <u>ฉากที่วาลแตร์ทำร้ายร่างกายและข่มขืนเอริก้า</u></p>	

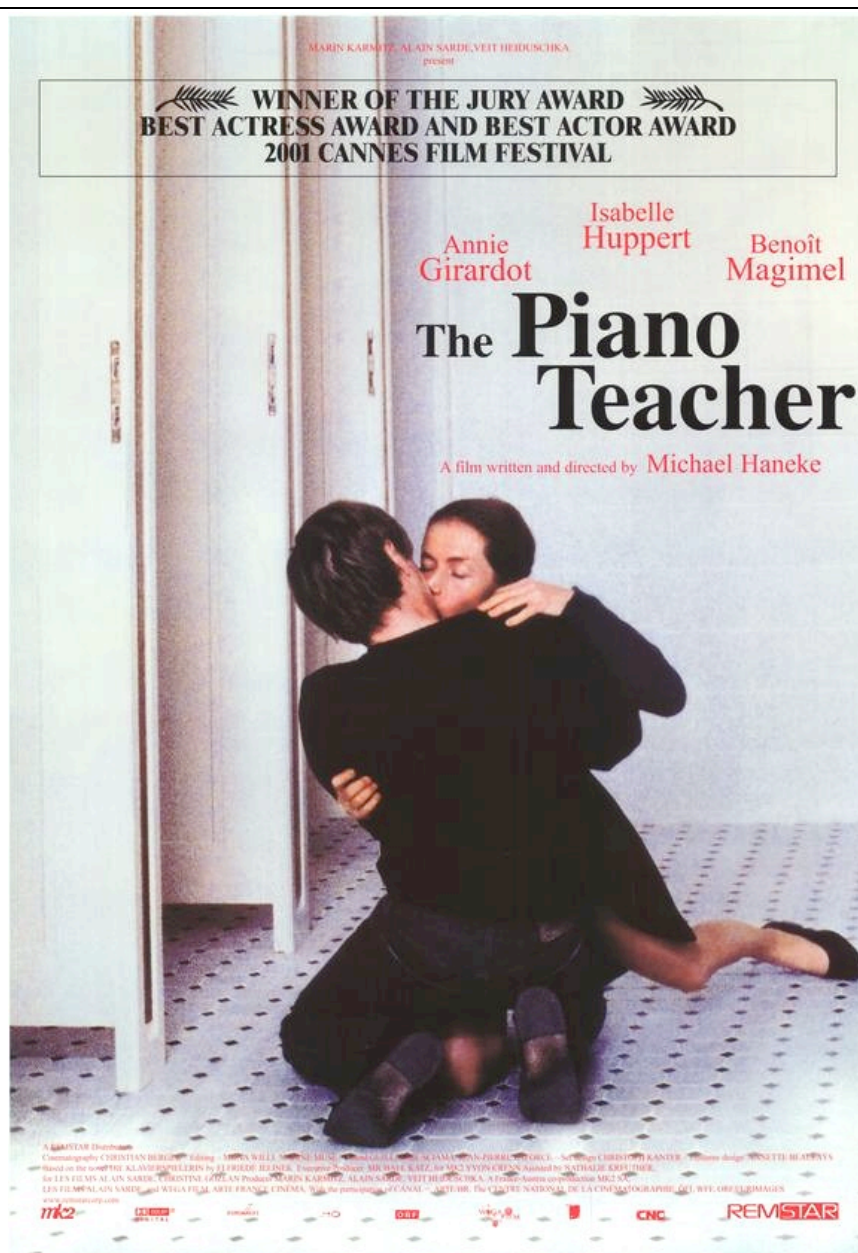
4.6.2.7 การใช้ภาพการทำร้ายตัวเองของตัวละคร

ในวันแสดงดนตรีของโรงเรียน เอริก้านำมีดใส่ไว้ในกระเป๋าถือของเธอ เมื่อเดินทางมาถึงบริเวณโถงหน้าคอนเสิร์ต เธอก็มองหาวาลแตร์ โดยบอกให้แม่ของเธอเดินเข้าไปในงานพร้อมกับลูกศิษย์ของเธอก่อน เมื่อพบกับวาลแตร์ เขากล่าวทักทายเธออย่างเห็นห่าง รวากับว่าไม่เคยมีเรื่องราวอะไรเกิดขึ้นมาก่อน เอริก้ามองวาลแตร์ด้วยสีหน้าเจ็บปวด ก่อนที่เธอจะหยิบมีดออกจากกระเป๋า เธอปักมีดลงที่หน้าอกด้านซ้ายของเธอด้วยความรุนแรงและเดินออกไปจากงาน สีหน้าอันเฉยชากับแววตาที่แสนเจ็บปวดของเอริก้า ขณะที่ปักมีดลงบนตัวของเธอ สร้างความรู้สึกรุนแรงในใจของผู้ชม การทำร้ายตัวเองและการเดินออกจากงานแสดงดนตรีของเธอ สื่อถึงสภาพหัวใจสลายของเอริก้า และการตัดสินใจละทิ้งอาชีพนักเปียโนอันมีเกียรติ รวมถึงการก้าวออกจากกรอบที่สังคมกำหนดไว้อย่างชัดเจน ฉากปิดเรื่องฉากนี้ สร้างความรู้สึกช็อกแก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก จนผู้ชมรู้สึกเจ็บปวด เห็นใจและสมเพชเวทนาเอริก้าไปพร้อมๆกัน

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอริก้ามองหาวาลแตร์</p>	<p>Audio: เสียงบรรยายภาคของงานแสดงดนตรี ผู้คนเริ่มทยอยเดินเข้ามาในงาน</p>
---	---

 <p>Video: ภาพระยะไกลแทนสายตาของเอริก้าที่กำลังมองไปที่ประตูของอาคาร เห็นผู้คนทยอยเดินเข้ามาอย่างเร่งรีบ</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศของงานแสดงดนตรี ผู้คนเริ่มทยอยเดินเข้ามาในงาน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่ใบหน้าของเอริก้า ขณะที่เธอเดินตรงไปยังผู้คนเหล่านั้น ด้วยสีหน้าที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความมั่นใจ</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศของงานแสดงดนตรี ผู้คนเริ่มทยอยเดินเข้ามาในงาน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่ศีรษะด้านหลังของเอริก้า จากนั้นกล้องเปลี่ยนโฟกัส (Shift Focus) ไปที่ภรรยาของดร.บลองส์กี้ ซึ่งเป็นคุณป้าของวาลแตร์ เธอเดินเข้ามาทักทายเอริก้า ตามด้วยดร.บลองส์กี้ กล้องค่อยๆ แพนไปทางบันไดด้านขวามือ จนเห็นวาลแตร์เดินมาพร้อมกับหญิงสาวคนหนึ่ง เขาทักทายเธอในขณะที่รีบเดินไปขึ้นบันได จากนั้นกล้องเปลี่ยนโฟกัสไปที่เอริก้า เธอกำลังหันหลังให้กล้อง</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศของงานแสดงดนตรี ผู้คนเริ่มทยอยเดินเข้ามาในงาน เสียงของคุณป้าของวาลแตร์ที่คุยกับเอริก้า และเสียงวาลแตร์ที่กล่าวทักทายเธอ</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ด้านหน้าของเอริก้า เธอค่อยๆหยิบมีดขึ้นมา แสงที่หน้าอกข้างซ้ายของตัวเองด้วยความรุนแรง จนมีเลือดไหลซึมออกมา เธอยกมือปิดมันไว้</p>	<p>Audio: เสียงเงียบของห้องโถงที่ไร้ผู้คน เสียงการเปิดกระเป๋าของเอริก้า และเสียงการแทงหน้าอกด้วยมีด</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เป็นภาพชัดลึก (Deep Focus Shot) ถ่ายจากด้านนอกอาคาร เข้ามายังด้านใน กล้องจับภาพที่ประตูทางเข้าเอริก้าค่อยๆเปิดประตูออกมาทีละชั้น</p>	<p>Audio: เสียงรถยนต์บนท้องถนนดังสนั่น</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกลมาก เอริก้าเปิดประตูเดินออกมาจากอาคารและเดินไปตามถนน ก่อนการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to Black)</p>	<p>Audio: เสียงรถยนต์บนท้องถนนดังสนั่น</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.49 <u>ฉากที่เอริก้าใช้มีดแทงหน้าอกของตัวเอง</u></p>	



ภาพประกอบที่ 4.50 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher*

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Time of the Wolf (2003)

เรื่องราวของครอบครัว “โลรองต์” ประกอบด้วย “ฌอร์จส์” (Georges) “อานน์” (Anne) “เอวา” (Eva) และ “เบน” (Ben) เดินทางมายังบ้านพักตากอากาศต่างจังหวัดเพื่อพักผ่อน เมื่อพวกเขาไปถึงที่พัก ก็พบว่ามีคนแปลกหน้าครอบครัวหนึ่งยึดบ้านของพวกเขาเป็นที่อยู่อาศัย ชายหัวหน้าครอบครัวนั้นใช้ปืนยิงฌอร์จส์เสียชีวิต ขณะที่เขาพยายามเจรจาทกลงกัน ชายฆาตกรไล่อานน์และลูกๆออกไปจากบ้านพักตากอากาศ โดยบังคับให้พวกเขาทิ้งรถและเสบียงอาหารไว้ ทั้งสามรีบไปขอความช่วยเหลือจากชาวบ้านละแวกนั้นที่เคยรู้จักกัน แต่โดนไล่กลับไปที่บ้านในหมู่บ้านเงียบเชียบผิดปกติ ไม่ว่าจะอานน์ไปเคาะประตูบ้านไหน ก็ไม่มีใครเปิดให้ ทั้งสามเดินผ่านกองไฟที่เต็มไปด้วยซากวัวและหาที่พักในโรงนาแห่งหนึ่ง อานน์มาขออาหารที่บ้านหญิงคนหนึ่งที่อยู่ใกล้กัน ทั้งให้เอวากับเบนอยู่กันสองคน เบนเลือดกำเดาไหลขณะกำลังไล่จับนกหงส์หยกของเขา

ตอนเช้า อากาศหนาวจัดและมีหมอกปกคลุมบรรยากาศทั้งหมู่บ้าน พวกเขาย้ายมาพักที่กระท่อมแห่งหนึ่งที่ตั้งอยู่กลางทุ่งนา เบนทำแท่นวางศพให้นกหงส์หยกของเขา กลางดึกคืนนั้น เบนหายตัวไปจากกระท่อม อานน์จึงออกตามหาเบน เธอบอกให้เอวาก่อนออกไปที่หน้ากระท่อมและเฝ้าไว้ เมื่ออานน์กลับมา ก็พบว่ากระท่อมถูกไฟไหม้ทั้งหลัง เธอโมโหและตบหน้าเอวา ก่อนที่จะขอโทษลูก รุ่งสว่าง เอวาทกใจตื่นเพราะได้ยินเสียงคนเรียกของไฟ เธอปลุกอานน์ให้ตื่น ทั้งสองเห็นเด็กชายวัยรุ่นคนหนึ่งอยู่กับเบน เด็กคนนั้นล้อคอเบนไว้ อานน์ขอร้องให้เขาปล่อยเบนและชวนให้อยู่ด้วยกันกับพวกเขา อานน์ทำแผลให้เด็กชายวัยรุ่น เขาบอกอานน์ว่าอย่าไปที่แม่น้ำ และบอกอานน์ว่าหากมีของมีค่า ก็จะสามารถเอาไปติดสินบนเจ้าพนักงานที่ตำรวจไฟทางใต้ได้ จากนั้นพวกเขาออกเดินทางที่รถไฟจะผ่าน เจอซากสุนัขตายจำนวนมากและเจอศพผู้เสียชีวิตหนึ่งศพ เด็กชายวัยรุ่นถอดเสื้อแจ็คเก็ตที่ศพใส่ มาให้เอวาเพื่อใส่กันหนาว ไม่นานก็มีรถไฟขบวนหนึ่งแล่นผ่านมา พวกเขาตะโกนเรียกให้รถไฟจอด แต่ไม่สำเร็จ

อานน์และลูกๆ รวมทั้งเด็กชายวัยรุ่น เดินทางมาถึงสถานีรถไฟเล็กๆแห่งหนึ่ง ช่างในห้อยของสถานี มีคนอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก พวกเขาเจอครอบครัวชาวโปลครอครอบครัวหนึ่ง ชายชาวโปลบอกให้อานน์รอคนอื่นๆกลับมา แต่อานน์ไม่เข้าใจว่าเขาหมายถึงใคร เด็กชายวัยรุ่นกำลังขโมยของของคนในห้อย จากนั้นผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นั่นเดินกลับเข้ามาในห้อย อานน์จึงกล่าวแนะนำตัวเธอและลูกๆ ชายที่ชื่อว่า “อะซูลเลย์” (Azoulay) แนะนำตัวของเขาและชี้ให้อานน์รู้จักกับภรรยา

และลูกสาว จากนั้นชายที่ชื่อ “โคสโลสกี” (Koslowski) ชายผู้ตั้งตัวเป็นหัวหน้ากลุ่มผู้อพยพที่สถานี เขาถามอานน์ว่ามาทำอะไรที่นี่ จากนั้นภรรยาของชายชาวโปแลนด์บอกทุกคนว่า เด็กชายวัยรุ่นขโมยของชายที่ชื่อ “แบรนด์ท์” (Brandt) โคสโลสกีจะเข้าไปค้นตัวของเด็กชายวัยรุ่น แต่แบรนด์ท์บอกให้เขาเลิกยุ่งกับเด็กชาย โคสโลสกีทะเลาะกับแบรนด์ท์ ส่วนอานน์ออกไปตามเอวาที่วิ่งตามเด็กชายวัยรุ่นออกไปนอกสถานีรถไฟ เด็กชายวัยรุ่นบอกเอวาว่าเขาขโมยแว่นตาของแบรนด์ท์เพื่อเอาไว้ก่อกองไฟเวลาที่มีแดด เอวาเดินกลับเข้าไปในสถานีและทะเลาะกับอานน์ ส่วนเด็กชายวัยรุ่นออกไปอาศัยอยู่ในป่า

รุ่งเช้า หญิงคนหนึ่งชื่อ “เบอา” (Béa) ขอบุหรี่จากอานน์ โดยขอแลกกับปลากระป๋อง เธอบอกอานน์ว่ามาจากในเมืองและใช้ชีวิตอยู่ที่นี่มาหกเจ็ดวันแล้ว รถไฟจอดที่สถานีนี้ครั้งสุดท้ายเมื่อสัปดาห์ก่อน เบอาถามอานน์ว่ามีของแลกเปลี่ยนไหม โคสโลสกีประกาศกับทุกคนว่า พวกเขาจะต้องหยุดรถไฟที่กำลังจะมาถึงให้ได้ ถ้าอยากจะทำอะไรก็ออกไปจากที่นี่ และให้เตรียมคำตอบแทนเพื่อที่เขาจะได้ไปหาช่างในหมู่บ้านมาช่วย อะซูล์ พี่สาวจากวิทยุเครื่องเล็กๆของเขา และเล่าให้ทุกคนในห้องฟัง ภรรยาของแบรนด์ท์สติแตกพูดจาโวยวายจนทะเลาะกับภรรยาของอะซูล์ แบรนด์ท์บอกให้เธอเงียบก่อนที่จะตบหน้าเธอ ภรรยาของแบรนด์ท์ยังไม่เลิกพูดพล่าม อานน์ทนไม่ไหวร้องให้ขอร้องให้พวกเขาหยุด แบรนด์ท์กับภรรยาจึงเดินออกไปจากห้อง

วันรุ่งขึ้น เอวาเจอกระดาศกับปากกาในห้องทำงานของพนักงานรถไฟที่ถูกทิ้งร้าง เธอเห็นเบอาเดินลงมาจากโบกี้รถไฟกับโคสโลสกีหลังจากที่ทั้งคู่มีอะไรกัน เอวาเข้าไปหาเด็กชายวัยรุ่นในป่า เธอทำแผลให้เขา เด็กชายวัยรุ่นเล่าเรื่องที่เขาโดนสุนัขจรจัดกัดให้เอวาฟัง เขาคืนแว่นตาที่ขโมยมาจากแบรนด์ท์ให้เอวา มีชายกลุ่มหนึ่งเดินทางมาจากหมู่บ้าน พวกเขาให้นำน้ำมาแลกกับสิ่งของต่างๆ หญิงชาวโปแลนด์ขอร้องน้ำจากชายกลุ่มนั้น แต่ไม่ได้ผล เอวาเขียนจดหมายถึงพ่อ เล่าเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น ขณะที่ทุกคนเข้าป่าไปตัดไม้เพื่อทำฟืน หญิงชาวโปแลนด์ร้องขึ้นมา เพราะมีคนในครอบครัวชาวโปแลนด์เสียชีวิต

ตอนเย็นมีคนจำนวนมากอพยพเข้ามาที่สถานี ทำให้บรรยากาศวุ่นวายมาก ชายชาวโปแลนด์พาพ่อของเขาออกไปขอนมแพะมาดื่ม เจอกับชายกลุ่มหนึ่งที่อพยพมาใหม่ ซึ่งเคยอาศัยอยู่ในหมู่บ้านเดียวกันหาเรื่อง เขาถูกกล่าวหาว่าฆ่าชายชาวฝรั่งเศสในหมู่บ้าน เพียงเพราะว่าเขาเป็นชาวโปแลนด์ถิ่น รุ่งขึ้นเอวาเจอเด็กชายวัยรุ่นกำลังจะขโมยของ และเห็นชายฆาตกรที่ฆ่าฌอร์จส์กับ

ภรรยาของเขา เธอจึงรีบเดินไปตามอานนีในห้องพัก ทุกคนออกมาคุยกันที่หน้าสถานี อานันตรงเข้าไปทำร้ายสองสามีภรรยา แต่อะซูล์ห้ามเธอไว้ ชายฆาตกรและภรรยาของเขาปฏิเสธ อานันและลูกๆไม่สามารถทำอะไรชายฆาตกรได้ เพราะไม่มีหลักฐานที่จะเอาผิดเขา ทันใดนั้น มีฝนตกลงมา ทุกคนจึงแยกย้ายไปหลบฝน เบนหายไปแล้ว อานันและเอวาจึงวิ่งตามหา เอวาพบเบนที่ได้ขบวรรถไฟ โดยมีเด็กชายวัยรุ่นหยิบผ้าห่มมาให้เธอ หลังฝนซา หัวหน้าของกลุ่มอพยพที่ใหม่ ไกล่เกลี่ยอานันและชายฆาตกรให้เลิกยุ่งเกี่ยวกับ กลางดึก เอวาเห็นลูกสาวของอะซูล์กำลังถูกข่มขืนโดยมีมีดจี้อยู่ที่คอของเธอ จากนั้นไม่นานมีชายสองคนเข้ามาในห้องเพื่อจับชายชาวโปลโดยหาว่าเขาขโมยแพะและน้ำ แต่ภรรยาของเขาบอกทุกคนว่า คนที่ขโมยคือเด็กชายวัยรุ่น

รุ่งเช้า พวกเขาพบว่าลูกสาวของอะซูล์ฆ่าตัวตาย เอวามาหาเด็กชายวัยรุ่นในป่า และพบว่าเขาเป็นคนที่ขโมยแพะ ชายที่เฝ้ายามเดินตามหาแพะในบริเวณที่เอวากับเด็กชายวัยรุ่นซ่อนตัวอยู่ แพะร้องเสียงดังเป็นระยะๆ เด็กชายวัยรุ่นจึงใช้มีดแทงที่คอแพะจนเสียชีวิต กลางดึกคืนนั้น เบนเลือดกำเดาไหล เขาเดินออกมาจากห้องพักของสถานี และเดินตรงมาที่กองไฟ เบนหยิบกิ่งไม้ใหญ่ใส่ลงในกองไฟเพื่อให้ไฟลุกมากกว่าเดิม ก่อนที่จะถอดเสื้อผ้าจนหมด ขณะที่เบนกำลังจะเดินเข้าไปในกองไฟ ชายเฝ้ายามสังเกตเห็นความผิดปกติ จึงรีบเดินมาดู ชายเฝ้ายามวิ่งเข้ามาจับเบนและกอดเบนไว้ในอ้อมแขน เขาปลอบโยนเบนที่กำลังร้องไห้อย่างหนัก ภาพสุดท้ายเป็นภาพวิวทิวทัศน์อันงดงามที่ถ่ายจากขบวนรถไฟที่กำลังแล่นมาถึงสถานี

4.7.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ชื่อของภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* มีที่มาจากบทกวีของเก่าแก่ของเยอรมันในพันธสัญญาใหม่ (Codex Regius) ที่บรรยายถึงช่วงเวลาก่อนถึงสงครามระหว่างเทพเจ้ากับปีศาจในวันสิ้นโลกหรือ “รagnarök” (Ragnarök)

ในส่วนของ **โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการ **เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยการมาถึงบ้านพักตากอากาศของครอบครัวโลรองต์ คนแปลกหน้าครอบครัวหนึ่งยึดบ้านของพวกเขาและยิงธอร์จัสเสียชีวิต อานันและลูกๆจึงต้องเดินทางไปขอความช่วยเหลือจากคนอื่นๆ พวกเขาพบว่า มีเหตุการณ์ผิดปกติบางอย่างเกิดขึ้น และต้องเผชิญกับโลกที่ไม่มีน้ำและไฟฟ้าใช้ ข้าวปลาอาหารขาดแคลน จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่ **การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** เมื่อพวกเขาได้เจอกับ

เด็กชายวัยรุ่นรุ่มร้อนคนหนึ่ง เขาพาอานน์และครอบครัวไปที่สถานีรถไฟ เพื่อพักอาศัยรวมกับชาวบ้านคนอื่น ๆ ที่รอการมาของรถไฟ ซึ่งไม่มีใครรู้ว่ารถไฟจะมาถึงสถานีนี้เมื่อไหร่ อานน์และครอบครัวได้พบผู้คนมากมายและได้เห็นเหตุการณ์ต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็น ภาวะไร้กฎหมาย ผู้คนที่ไม่เป็นมิตรซึ่งเต็มไปด้วยความเกลียดชังและทำทุกอย่างเพื่อเอาตัวรอด การลักขโมย การข่มขืน และการฆ่าตัวตาย พวกเขาได้พบกับชายฆาตรกรที่ฆ่าฆออร์จส์กับภรรยา แต่ไม่สามารถทำอะไรเขาได้เพราะไม่มีหลักฐาน เรื่องราวได้เข้าถึงจุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) เมื่อเบนตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการเดินเข้าไปในกองไฟ ซึ่งชายเฝ้ายามเข้ามาช่วยเขาไว้ได้ทัน ภาพยนตร์เรื่องนี้ปิดเรื่อง (Closure) โดยการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์อันงดงามที่ถ่ายจากขบวนรถไฟ เป็นการปิดเรื่องที่คลุมเครือเนื่องจากผู้ชมสามารถตีความได้หลายอย่าง ภาพนี้อาจเป็นภาพที่หมายความว่าทุกคนจะมีชีวิตรอดเพราะรถไฟกำลังแล่นมาช่วยพวกเขา หรืออาจเป็นเพียงภาพความฝันลึ้มๆแล้งๆที่ใครคนหนึ่งสร้างขึ้นมาจากจินตนาการก็เป็นได้

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* มิชาเอล ฮาเนเคอ วิพากษ์ความไร้อารยธรรมและศีลธรรมของมนุษย์ เขาแสดงให้เห็นว่า เมื่อมีเหตุการณ์เลวร้ายเกิดขึ้น มนุษย์จะมีสภาพเป็นเช่นไร ฮาเนเคอถ่ายทอดความชั่วร้ายของมนุษย์ออกมาในรูปแบบของความรุนแรงหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น การฆาตกรรม การข่มขืน การลักขโมย การฆ่าตัวตาย และภาวะที่บ้านเมืองไร้กฎหมาย เป็นต้น

ตัวละคร (Character) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **อานน์ ไลรองด์** แม่ของเอวา และเบน หลังจากทีฆออร์จส์เสียชีวิต อานน์ก็ไม่สามารถเข้มแข็งพอที่จะเป็นผู้นำครอบครัวให้แก่ลูกทั้งสองคนได้เลย

เอวา เด็กสาววัยรุ่น ลูกสาวคนโตของครอบครัวไลรองด์ เธอเป็นตัวแทนของความหวังและความรักเพื่อนมนุษย์ แม้จะผ่านเรื่องราวร้ายๆ แต่เอวาก็ยังมีความหวัง

เบน ลูกชายคนเล็กของครอบครัวไลรองด์ หลังจากที่เขาได้ฟังชายแก่คนหนึ่งพูดถึงการอุทิศตนเพื่อช่วยให้ผู้อื่นรอด เขาก็ตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการเดินเข้าไปในกองไฟ การพยายามฆ่าตัวตายของเขาสื่อถึงความสิ้นหวังท้อแท้ของมนุษย์ จนกระทั่งชายเฝ้ายามมาช่วยและปลอบใจให้เขามีความหวังต่อไป

เด็กชายวัยรุ่น เขาเป็นเด็กเร่ร่อนที่ใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังโดยขโมยสิ่งของต่างๆของผู้คน เพื่อดำรงชีวิตให้อยู่รอดในสถานการณ์ที่เลวร้าย

อะซูล่ ชายสูงอายุ เป็นคนมีเมตตาและมนุษยธรรมมากที่สุดในบรรดาผู้คนที่ครอบครัว ไลรรอดพ้นเจอที่สถานี เขาฟังวิทยุเครื่องเล็กๆ และทำหน้าที่เป็นผู้ประกาศข่าวสารที่ได้ยินจากวิทยุ ให้ผู้อพยพทุกคนในสถานีได้ทราบเหตุการณ์ในแต่ละวัน นอกจากนี้เขาเป็นคนตัวกลางที่ช่วยให้ อานน์คุยกับชายฆาตกรและภรรยา แม้อะซูล่จะเชื่อว่าชายคนนั้นฆ่าสามีของอานน์จริงๆ แต่เขาก็ ไม่สามารถช่วยอะไรได้มากกว่านี้ เพราะอานน์กับลูกๆไม่มีหลักฐานที่จะไปเอาผิดชายฆาตกร

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานเนคอนำเสนอมุมมองที่เป็น กลาง (Objective) ซึ่งกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร โดย เลือกว่าจะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจนหรือตั้งข้อสงสัยผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิด และความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ บ้านพักตากอากาศที่ต่างจังหวัด มีทุ่ง นาและป่าไม้ หมู่บ้านและสถานีรถไฟเล็กๆแห่งหนึ่ง ฮานเนคอนสร้างบรรยากาศในเรื่องให้เป็นโลกที่ มีภัยพิบัติบางอย่างเกิดขึ้น ฉากแต่ละฉากไม่สามารถระบุเวลาและสถานที่ได้ เป็นโลกที่ไม่มีน้ำ และไฟฟ้าใช้ ผู้คนแย่งกันกินอยู่ด้วยความยากลำบากและทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้มีชีวิตรอด รว กับใช้ชีวิตยามศึกสงคราม โดยไม่มีใครรู้ว่าแท้จริงแล้วโลกข้างนอกมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น

สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ **รถไฟ** เป็นสัญลักษณ์ของความ หวังและอิสรภาพ ภาพวิวทิวทัศน์อันงดงามที่ถ่ายจากขบวนรถไฟในฉากปิดเรื่อง อาจเป็นภาพใน ความฝันของผู้คนที่กำลังรอความช่วยเหลือ หรือเป็นภาพในอนาคต ที่หมายถึงรถไฟกำลังแล่นมา รับพวกเขาก็เป็นได้ นอกจากนี้ **การฟังดนตรีคลาสสิก**ทางวิทยุพกพาที่เอวาไปขอฟังจากชาย คนหนึ่ง และการเขียนจดหมายของเอวาถึงฌอร์จส์ หลังจากที่เธอเจอดินสอและกระดาษในห้อง ของพนักงานรถไฟนั้น เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ที่สำคัญของ “การรักษาอารยธรรมและวัฒนธรรม ของมนุษย์” ซึ่งตรงกันข้ามกับพฤติกรรมที่ไร้อารยธรรมของผู้คนที่ครอบครัวไลรรอดกำลังเผชิญอยู่



ภาพประกอบที่ 4.51 ภาพวิวทิวทัศน์อันงดงามที่ถ่ายจากขบวนรถไฟในฉากปิดเรื่อง

4.7.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Lighting) ฮาเนเคอ ใช้แสงธรรมชาติ เช่น แสงจากตะเกียงและแสงจากการก่อกองไฟ โดยไม่ใช่แสงไฟประดิษฐ์จากหลอดไฟเลย ฮาเนเคอใช้ประโยชน์จากความมืดในหลายๆฉาก เพราะต้องการให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับตัวละครที่ตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่มีไฟฟ้าใช้ นอกจากนี้จะช่วยสร้างบรรยากาศที่สมจริงแล้ว ความมืดและสว่างของการจัดแสงที่ตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างแสงและเงา (High Contrast) นี้ ยังสื่อถึง “ความดีและความชั่วร้ายของมนุษย์” ซึ่งเชื่อมโยงกับแก่นความคิดหลักของเรื่อง

4.7.2.1 การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) และการลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

ฉากที่ครอบครัวไวโลรองต์เดินทางมายังบ้านพักตากอากาศ เมื่อถึงที่พักพวกเขาพบว่ามีคนแปลกหน้าครอบครัวหนึ่งยึดบ้านของพวกเขาเป็นที่อยู่อาศัย ชายแปลกหน้าใช้ปืนยิงฉมอร์จส์เสียชีวิตในขณะที่ฉมอร์จส์พยายามเจรจากับพวกเขา ฉากนี้ไม่ได้ปรากฏภาพฉมอร์จส์ที่ถูกยิงและสภาพศพของเขาเลย แต่การฆาตกรรมที่รุนแรงนี้เห็นได้ชัดด้วยภาพของกระสุนปืน ที่ออกมาจากกระบอกปืนของชายแปลกหน้า ตามด้วยภาพเอวและเบนที่หันศีรษะตามเสียงอย่างรวดเร็ว ทันทีที่ได้ยินเสียงปืนหนึ่งนัด ตามด้วยภาพอานน์ที่กำลังใช้มือปาดเลือดของสามีที่เปราะเปื้อนใบหน้าของเธอ จากนั้นเธอก็ค่อยๆอาเจียนออกมา ภาพเหล่านี้ได้ถูกตัดต่อเรียงกันอย่างรวดเร็วประกอบกับเสียงร้องไห้อาลัยของภรรยาชายแปลกหน้า จนทำให้ผู้ชมสะเทือนใจและรู้สึกถึงความรุนแรงโหดร้ายของเหตุการณ์นี้




Video: ภาพระยะไกล เป็นภาพชัดลึก (Deep Focus Shot) รถของครอบครัวโลรองต์กำลังแล่นมาตามถนนเส้นเล็กๆ กล้องแพนตามการเคลื่อนไหวของรถ และแทรกคดอยหลัง ก่อนที่จะแพนไปยังรถของฌอร์จส์ที่กำลังจอดบริเวณหน้ากระท่อมหลังหนึ่ง กล้องหยุดนิ่งอยู่กับที่ ฌอร์จส์ดับเครื่องยนต์และเดินออกมาจากรถ จากนั้นสมาชิกในครอบครัวทยอยออกมาจากรถ พวกเขาช่วยกันขนของที่ท้ายรถ กล้องแพนไปทางซ้ายเล็กน้อย เพื่อจับภาพฌอร์จส์ที่เดินไปเปิดประตูบ้าน

Audio: เสียงรถยนต์ และเสียงพูดคุยกันของครอบครัวโลรองต์





Video: ภาพเต็มตัว เป็นภาพย้อนแสงที่ถ่ายจากด้านในบ้าน ทุกคนขนของเข้ามาในบ้าน จากนั้นมีแสงสว่างส่องเข้ามาด้านใน จนพวกเขาเห็นชายคนหนึ่งในบ้าน

Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของชายแปลกหน้าดังขึ้น เขาบอกให้ทุกคนหยุดการเคลื่อนไหว

 <p>Video: ภาพเต็มตัว ชายแปลกหน้ากำลังถือปืนหันมาทางพวกเขา เขาสั่งให้ปิดประตูบ้าน</p>	<p>Audio: เสียงของชายแปลกหน้า</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว ถ่ายข้ามไหล่ของชายแปลกหน้า สมาชิกครอบครัวโลรองต์ยืนนิ่ง ในขณะที่อานน์เดินไปปิดประตูบ้าน ฌอร์จส์กล่าวหาว่าชายแปลกหน้าบุกรุกบ้านของเขา ชายคนนี้จะตะโกนเสียงดังห้ามไม่ให้พวกเขาขยับตัว เบนค่อยๆเดินมากอดฌอร์จส์ ภรรยาของชายแปลกหน้าเดินเข้ามาในเฟรม บริเวณหน้ากล้อง</p>	<p>Audio: เสียงปิดประตู เสียงฌอร์จส์คุยกับชายแปลกหน้า และเสียงเด็กทารกร้องดังขึ้น</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ชายแปลกหน้าถือปืนยืนอยู่ข้างๆภรรยาที่กำลังอุ้มเด็กทารกอยู่ เธอบอกให้สามีไล่ครอบครัวโลรองต์ออกไป เขาบอกให้เธอเอาลูกไปเก็บ เธอเดินออกไปจากเฟรม มีปรากฏว่า มีเด็กชายคนหนึ่งยืนอยู่ข้างๆเขาอีกคนหนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ฌอร์จส์บอกชายแปลกหน้าว่าสามารถที่จะตกลงกันได้</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ครอบครัวโลรองต์บอกว่า พวกเขาไม่ใช่ศัตรูและขอให้เด็กสองคนออกไปรอข้างนอกก่อน</p>	<p>Audio: เสียงฉอรัจส์ที่พยายามพูดเกลี้ยกล่อมชายแปลกหน้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ชายแปลกหน้าส่งสายตาให้เบนกับเอวาออกไปได้ ทั้งสองรีบเดินออกไปนอกบ้าน ชายแปลกหน้าบอกให้ภรรยาและลูกคั่นกระเป๋าของครอบครัวโลรองต์ ภรรยาของชายคนนี้ได้เดินออกไปจากเฟรม ก่อนกลับมาพร้อมกับเครื่องตีกระทบ เธอให้ลูกตีจนหมด</p>	<p>Audio: เสียงชายแปลกหน้าคุยกับลูกและภรรยา และเสียงฉอรัจส์ที่พยายามพูดเกลี้ยกล่อมชายแปลกหน้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เบนกับเอวาเดินไปที่ประตูและออกไปนอกบ้าน ฉอรัจส์ใช้เหตุผลคุยกับชายแปลกหน้า</p>	<p>Audio: เสียงฉอรัจส์ที่พยายามพูดเกลี้ยกล่อมชายแปลกหน้า</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ชายแปลกหน้ายิงปืนออกมาหนึ่งนัด</p>	<p>Audio: เสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด</p>
 <p>Video: ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ ภาพระยะปานกลาง เบนและเอวากำลังรอพ่อแม่อยู่ที่รถของครอบครัว พวกเขาหันศีรษะไปตามเสียงปืนที่ได้ยินทันที</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบริเวณบ้านพักตากอากาศที่ค่อนข้างเงียบสงบ</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อานน์นั่งอิงด้วยความซีอก เธอค่อยๆ ใช้มือเช็ดเลือดของฌอร์จส์ซึ่งกระเด็นมาเปื้อนที่หน้าของเธออย่างช้าๆ ชักครู่หนึ่ง อานน์ทนไม่ไหวอาเจียนออกมา</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เสียงกรีดร้องของภรรยาชายแปลกหน้า เธอร้องโวยวายเสียงดังราวกับคนเสียสติ</p>

 <p>Video: ภาพเต็มตัว ชายแปลกหน้าได้ภรรยาที่กำลังร้องไห้และไล่อ่านน้อออกไปจากบ้าน</p>	<p>Audio: เสียงร้องไห้ของภรรยาชายแปลกหน้า เสียงชายแปลกหน้าที่พูดกับภรรยาและอ่านน้อ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องจับภาพที่ประตูบ้านด้านนอก เอวาและเบนเดินมาที่ประตูและเปิดเข้าไป</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศบริเวณบ้านพักตากอากาศที่ค่อนข้างเงียบสงบ และเสียงการเปิดประตูเบาๆของเอวา</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.52 <u>ฉากที่ชายแปลกหน้ายิงธอร์จส์เสียชีวิต</u></p>	

ฉากที่อ่านน้อกับลูกๆเผชิญหน้ากับชายฆาตกรที่ฆ่าธอร์จส์ บ่ายวันหนึ่ง เอวาเห็นชายฆาตกรที่ฆ่าธอร์จส์กับภรรยาของเขาไปที่สถานีรถไฟ เอวาจึงรีบเดินไปตามอ่านน้อในห้องพักให้ออกมาที่หน้ารางรถไฟ อ่านน้อตรงเข้าไปทำร้ายสองสามีภรรยาด้วยความโกรธแค้น แต่อะซูล่ห้ามเธอไว้ ชายฆาตกรและภรรยาของเขาปฏิเสธ อ่านน้อและลูกๆไม่สามารถทำอะไรเขาได้เพราะไม่มีหลักฐาน จากนั้นมีเสียงยิงปืนดังขึ้น ม้าตัวหนึ่งของผู้พยพญุกยิง ทันใดนั้นมีฝนตกลงมาอย่างหนัก ทุกคนจึงแยกย้ายไปหลบฝน

ในฉากนี้ ผู้ชมรู้สึกถึงความโกรธแค้นและความเศร้าโศกเสียใจของอ่านน้อกับลูกๆ ที่ต้องเผชิญหน้ากับฆาตกรที่ฆ่าธอร์จส์ ซึ่งอ่านน้อกับลูกๆไม่สามารถทำอะไรเขาได้เลย ความตายของธอร์จส์ถูกสะท้อนให้เห็นด้วยภาพความตายของม้า ซึ่งสร้างความรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชมเป็นอย่างมาก การยิงม้าของชายเฝ้ายามเปรียบเสมือนการที่ธอร์จส์ถูกชายฆาตกรยิงเสียชีวิต พวกเขา

เขาต่างก็เป็นเหยื่อที่ไม่อาจต่อสู้หรือร้องขอชีวิตเช่นกัน

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องจับภาพชายฆาตกรกับภรรยา ตัดสลับกับภาพครอบครัวของอานน์</p>	<p>Audio: เสียงชายฆาตกรและภรรยากำลังคุยกับอานน์และอะซูเล่ รวมทั้งเสียงร้องไห้ของเธอ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง อานน์ตรงเข้าไปทำร้ายและด่าทอพวกเขาอย่างโกรธแค้น กล้องจับภาพการเคลื่อนไหวของอานน์ จนกระทั่งเธอเดินไปกอดเอวาที่เดินหนีไปยืนร้องไห้อีกทางหนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงอานน์ด่าทอชายฆาตกรอย่างหยาบคาย เสียงการต่อสู้ของอานน์กับสองสามีภรรยา เสียงห้ามปรามของอะซูเล่ และเสียงร้องไห้ของเธอ</p>

 <p>Video: ตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง ชายเฝ้ายามเดินมาคุยกับชายฆาตรกรและภรรยา ที่ยืนอยู่กับอะซูล่ กัดองแพนไปตามการเคลื่อนไหวของชายเฝ้ายาม เขาเดินไปหาอานน์และเอวาเพื่อสอบถามเรื่องราวที่เกิดขึ้น ชายเฝ้ายามบอกอานน์ว่าเธอกับลูกไม่มีหลักฐานที่จะเอาผิดชายฆาตรกร จากนั้น ภาพตัดสลับไปมาหลายครั้ง ระหว่างภาพชายฆาตรกรและภรรยา กับภาพของอานน์และเอวาที่ยืนอยู่กับชายเฝ้ายาม อานน์และเอวาสะดุ้งตกใจเมื่อพวกเขาได้ยินเสียงปืน</p>	<p>Audio: เสียงชายเฝ้ายามถามอะซูล่ว่ามีเรื่องอะไรเกิดขึ้น ก่อนที่เขาจะถามอานน์และเอวาตามด้วยเสียงร้องไห้ของภรรยาชายฆาตรกร และเสียงอานน์คุยกับชายเฝ้ายาม จากนั้นมีเสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด ซึ่งเป็นเสียงนอกจอ (Off-screen Sound)</p>
 <p>Video: ภาพตัดอย่างรวดเร็วไปที่ ภาพระยะไกล ชายคนหนึ่งกำลังใช้ปืนยิงม้าสีดำตัวหนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงปืนดังขึ้นอีกหนึ่งนัด</p>




 <p>Video: ตัดกลับมาที่ภาพระยะปานกลาง อานันท์ กำลังกอดเอวที่ตกใจกลัว ชายเฝ้ายามบอกกับ อานันท์ว่า พวกเขาไม่สามารถที่จะเคลียร์เรื่องนี้ได้ ตอนนี้</p>	<p>Audio: เสียงชายเฝ้ายามคุยกับอานันท์</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ฆ่าตัวหนึ่งกำลังจะสิ้นใจนอนอยู่บนพื้น มือของชายคนหนึ่งใช้มีดแทงคอของมัน มีเลือดจำนวนมากไหลออกมาจากตัวมัน</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพที่พื้นดิน เห็นเม็ดฝนกำลังตกลงมาบนดิน</p>	<p>Audio: เสียงเม็ดฝนตกลงบนพื้นดิน พร้อมกับเสียงฟ้าร้อง</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.53 ฉากที่อานันท์และลูกๆเผชิญหน้ากับฆาตกรที่ฆ่าธอร์จัส</p>	

ฉากที่เอวาเดินเข้าไปหาเด็กชายวัยรุ่นแล้วพบว่าเขาเป็นคนขโมยแพะมา ชายเฝ้ายามกำลังออกตามหาแพะอยู่ใกล้ๆที่หลบซ่อนของพวกเขา แพะร้องเสียงดังเป็นระยะๆ เด็กชายวัยรุ่น

จึงตัดสินใจฆ่าแพะตัวนี้ด้วยมีด เพื่อไม่ให้ตัวเขาถูกชายเฝ้ายามจับได้

แม้ผู้ชมจะไม่ได้เห็นการฆ่าแพะสดๆ ในฉากนี้ แต่ผู้ชมรู้ว่าแพะถูกฆ่าเพราะได้ยินเสียงร้องของแพะที่ดังมาจากนอกจอ (Off-screen Sound) ก่อนที่จะเห็นภาพเด็กชายวัยรุ่นหยิบมีดออกจากร่างไร้วิญญาณของแพะที่เงียบเสียงลง เด็กชายฆ่าแพะโดยที่ไม่ได้รู้สึกผิดบาปเลย แม้แต่นิดเดียว เขาฆ่าแพะเพราะกลัวจะถูกชายเฝ้ายามจับได้ว่าเขาเป็นผู้ขโมยมันมาจากชาวบ้าน ฉากนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงโหดร้ายของมนุษย์และรู้สึกสงสารแพะที่ถูกฆ่า



 <p>Video: ภาพระยะไกล ชายเฝ้ายามกำลังเดินเข้ามาในป่า</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงแพะร้องดังขึ้นมาเป็นระยะๆ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เหวากับเด็กชายวัยรุ่นกำลังหลบอยู่หลังกองกิ่งไม้ เด็กชายวัยรุ่นพยายามลือคคอแพะไว้ไม่ให้มันร้อง</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงแพะร้องดังขึ้นมาเป็นระยะๆ</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกลถ่ายผ่านกองกิ่งไม้ ชายเฝ้ายามกำลังเดินมาทางพวกเขา</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงแพะร้องดังขึ้นมาเป็นระยะๆ</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เด็กชายวัยรุ่นลากแพะออกไป ภาพนี้ตัดสลับกับภาพระยะไกลถ่ายผ่านกองกิ่งไม้ ชายเฝ้ายามกำลังเดินมาใกล้พวกเขามากขึ้น</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงแพะร้องดังขึ้นมาเป็นระยะๆ</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เด็กชายวัยรุ่นดึงมีดออกจากตัวแพะ ตัดไปที่ภาพระยะปานกลาง เอวาทันหน้าไปมองเด็กชายวัยรุ่น ก่อนตัดไปที่ภาพระยะไกล ถ่ายผ่านกองกิ่งไม้ ชายเฝ้ายามเดินกลับไป</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เด็กชายวัยรุ่นกลับมา นั่งข้างๆเอวา เขาพิงกองกิ่งไม้ด้วยความเหนื่อยล้า</p>	<p>Audio: เสียงเอวาคูยกับเด็กชายวัยรุ่น เธอต่อว่าเขาที่ไม่ได้ช่วยเธอ แถมยังทำให้เหตุการณ์เลวร้ายลง</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.54 ฉากที่เด็กชายวัยรุ่นฆ่าแพะ</p>	

4.7.2.2 การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting)

กลางดึกคืนหนึ่ง เอวาพลิกตัวตื่นขึ้นมา เพราะได้ยินเสียงแปลกๆ เธอหันไปเห็นลูกสาวของอะซูล่อกำลังถูกชายคนหนึ่งข่มขืน โดยมีมือมัดจ่ออยู่ที่คอของเธอ เบนค่อยๆ ลืมตาตื่น เอวากลัวว่าเบนจะเห็นภาพดังกล่าว เธอจึงเฝือกอดเบนและบอกให้เขานอนหลับต่อ

ฉากนี้ใช้การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting) ที่ค่อนข้างมืดสนิท สื่อถึงพฤติกรรมที่รุนแรงชั่วร้ายของมนุษย์ การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของหญิงสาวที่กำลังถูกข่มขืน ประกอบกับ การที่เอวาซึ่งยังเป็นเด็กอยู่ เธอต้องมาเห็นภาพการกระทำที่รุนแรงโหดร้ายของผู้ใหญ่ ฉากนี้จึงสร้างความรู้สึกรุนแรงในความคิดของผู้ชม แม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้เห็นภาพการข่มขืนอย่างชัดเจนก็ตาม

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เอวาพลิกตัวตื่น เธอหันมองตามเสียงประหลาดนั้น</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงอันแผ่วเบาของหญิงสาวที่กำลังถูกข่มขืน</p>
 <p>Video: ภาพแทนสายตาของเอวา ลูกสาวของอะซูล่อกำลังถูกข่มขืน มือขวาของชายคนนั้นดึงผมเธออยู่ ส่วนมือซ้ายของเขาถือมีดจ่อที่คอของเธอ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงอันแผ่วเบาของหญิงสาวที่กำลังถูกข่มขืน</p>


 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เอวตกใจกับสิ่งที่ได้เห็น เธอมองไปทางอานน์และเบน</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงอันแผ่วเบาของหญิงสาวที่กำลังถูก ข่มขืน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ อานน์นอนหลับสนิท</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงอันแผ่วเบาของหญิงสาวที่กำลังถูก ข่มขืน</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ เบนค่อยๆ ลืมตาตื่น เอว ไฟไปกอดเบน เธอเปิดตาเขาไว้ไม่ให้เห็นภาพการ ข่มขืนดังกล่าว</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงอันแผ่วเบาของหญิงสาวที่กำลังถูก ข่มขืน และเสียงเอวที่บอกให้เบนนอนหลับต่อ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.55 ฉากที่เอวเห็นลูกสาวของอะซูเล่กำลังถูกข่มขืน</p>	




4.7.2.3 การลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

ฉากนี้เป็นฉากเปิดเรื่อง เบนเดินออกมาจากห้องพักในสถานี้ โดยมีเลือดกำเดาไหลเประ
เปื้อนทั่วใบหน้า เขาเดินตรงมายังกองไฟ ก่อนที่จะโยนกิ่งไม้ลงไปเพิ่มเชื้อไฟและถอดเสื้อผ้าออก
หมด ขณะที่เบนกำลังจะเดินเข้าไปในกองไฟ ชายเฝ้ายามสังเกตเห็นเขาและรีบวิ่งเข้ามาห้าม

เด็กชาย ชายเฝ้ายามจับตัวเบนได้ทันและกอดเขาไว้ในอ้อมแขน เบนร้องไห้ ชายเฝ้ายามปลดปล่อยเบนจนสงบลง ความจริงแล้วชายเฝ้ายามคนนี้เป็นหนึ่งในกลุ่มคนที่มีเรื่องบาดหมางกับครอบครัวชาวโปล เพราะความเกลียดชังชาวต่างชาติและความเหยียดเชื้อชาติของเขา เขาปฏิบัติต่อชาวโปลอย่างหยาบคายและโหดร้ายรุนแรง แต่เมื่อเขาเห็นเบนที่กำลังจะเดินเข้ากองไฟ เขาก็รีบวิ่งมาช่วยเบนและปลดปล่อยเบนให้มีความหวังที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป

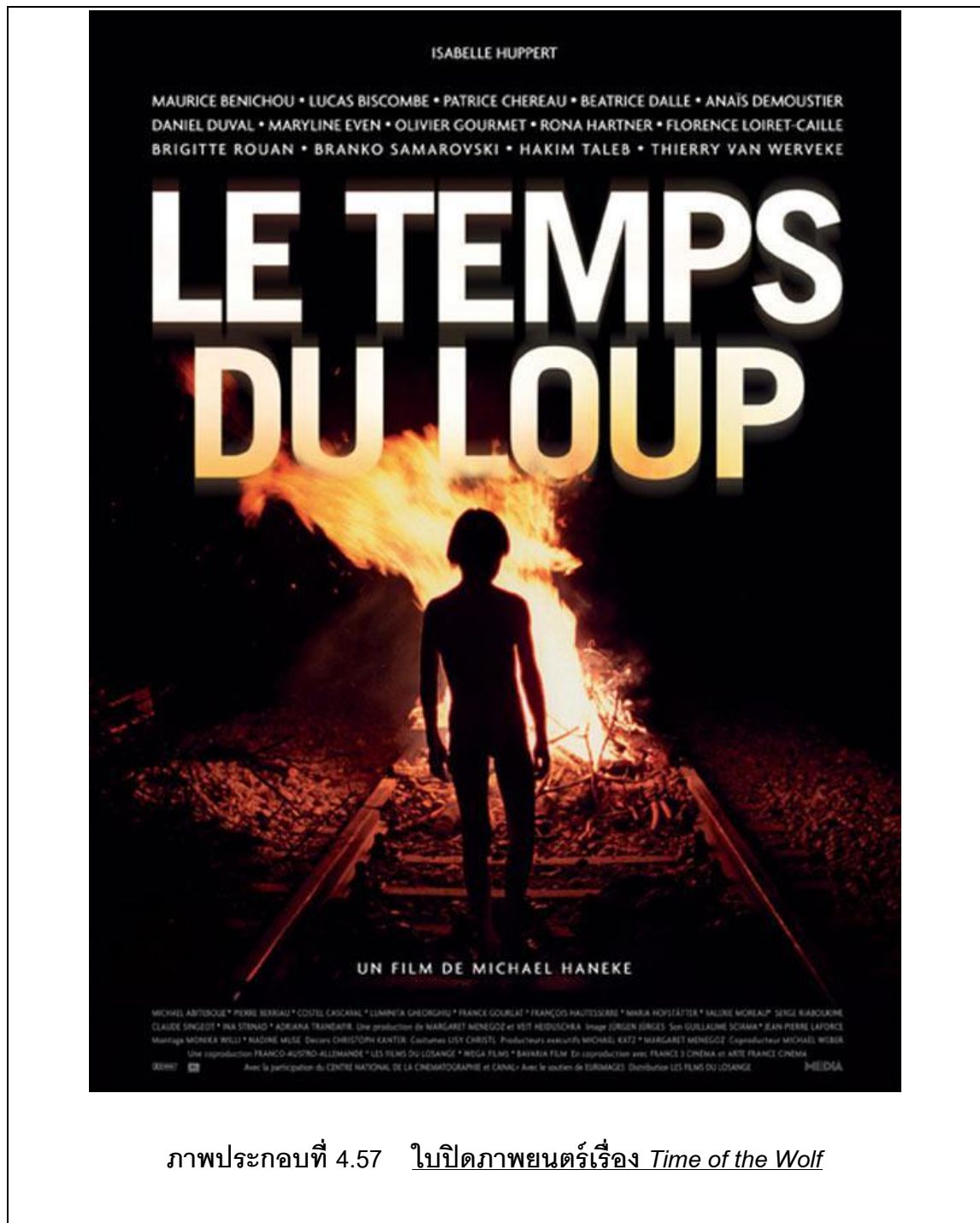
ความรุนแรงทางอารมณ์ของผู้ชมในฉากนี้ เกิดจากการเห็นภาพเด็กชายตัวเล็กๆ ตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดเข้ากองไฟ พร้อมกับร่างอันเปลือยเปล่าของเขา ฉากนี้เป็นฉากที่ตรึงผู้ชมให้อยู่กับที่ ผู้ชมแทบจะหยุดหายใจในขณะที่เห็นเบนเข้าใกล้กองไฟกองใหญ่ เสียงประทุของกองไฟดังชัดเจนท่ามกลางบรรยากาศที่เงียบสงัดของเวลากลางคืน ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกเอาใจช่วยให้ชายเฝ้ายามมาช่วยเบนได้ทันเวลา

 <p>Video: ภาพพระยะปานกลาง ชายเฝ้ายามกำลังนั่งพักอยู่</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศเวลากลางคืน ที่ค่อนข้างเงียบสงัด</p>
 <p>Video: ภาพพระยะไกล เบนค่อยๆเดินตรงมาตามรางรถไฟ</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศเวลากลางคืน ที่ค่อนข้างเงียบสงัด</p>

 <p>Video: ภาพพระยะโกล์ ถ่ายจากด้านหลังของเบน ขณะที่เขากำลังเดิน ตัดไปที่ภาพพระยะโกล์ ใบหน้าของเบนมีเลือดกำเดาไหลเประะเป็อน เขาค่อยๆเดินตรงมายังกองไฟ</p>	<p>Audio: เสียงบรรยากาศเวลากลางคืน ที่ค่อนข้างเงียบสงัด</p>
 <p>Video: ภาพพระยะโกล์ถ่ายจากด้านข้าง เบนเดินมาถึงกองไฟ เขาหยิบกิ่งไม้บริเวณนั้นใส่ลงไป ในกองไฟ จนเปลวไฟลุกเพิ่มมากขึ้น เด็กชายหันไปมองม่า หลังจากที่ได้ยินมันร้อง จากนั้นเบนเริ่มถอดเสื้อผ้า</p>	<p>Audio: เสียงประทูของกองไฟ ค่อยๆดังเพิ่มมากขึ้น จากนั้น มีเสียงม้าร้องดังขึ้นนอกจอ (Off-screen Sound)</p>
 <p>Video: ตัดไปที่ภาพแทนสายตาของชายเฝ้ายาม เป็นภาพพระยะโกล์มาก เขาเห็นเด็กคนหนึ่งถอดเสื้อผ้ายืนอยู่ที่หน้ากองไฟ</p>	<p>Audio: เสียงม้าร้องดังขึ้นนอกจอ (Off-screen Sound)</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ชายเฝ้ายามลุกขึ้น ยืนหันมามองเบน</p>	<p>Audio: เสียงม้าร้องดังขึ้นนอกจอ (Off-screen Sound)</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายจากด้านหลังของเบน เขาอยู่ในสภาพเปลือยเปล่า ยืนอยู่ที่หน้ากองไฟ</p>	<p>Audio: เสียงประทุของกองไฟดังมากขึ้น</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง กล้องจับภาพตามการเดินของชายเฝ้ายาม เขาเดินมาทางเบนและถามเบนว่าเกิดอะไรขึ้น ภาพชายเฝ้ายามที่กำลังเดินมาหาเบน ถูกตัดสลับกับภาพระยะใกล้ของเบนหลายครั้ง จนกระทั่งเขาเดินมาถึงตัวเบน</p>	<p>Audio: เสียงชายเฝ้ายามที่ตะโกนคุยกับเบน สลับกับเสียงประทุของกองไฟที่ดังมากขึ้น</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ชายเฝ้ายามบอกให้เบน ถอยห่างจากกองไฟ</p>	<p>Audio: เสียงชายเฝ้ายามคุยกับเบน สลับกับ เสียงประทุของกองไฟที่ดังมากขึ้นกว่าเดิม</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ ชายเฝ้ายามชี้ให้เบนหัน ไปดูม้ที่กำลังตืนกัลว้กองไฟ เขาอาศัยจังหวะที่ เบนหันหน้าไปมองม้ วิ่งไปจับตัวเบนไว้ เบนตื่น และตบตีชายเฝ้ายาม ชายเฝ้ายามกอดเขาไว้ ทั้งคู่นั่งลงที่พื้น เบนร้องไห้อยู่ในอ้อมแขนของ ชายเฝ้ายาม จากนั้นกล้องแทรก (Tracking Shot) ออกจากทั้งสองคนอย่างช้าๆ จน กลายเป็นภาพระยะไกล เห็นเงาของชายเฝ้ายาม กับเบนนั่งอยู่ด้านหน้ากองไฟท่ามกลางความมืด ของเวลากลางคืน จากนั้นภาพตัดเข้าสู่จอต้า</p>	<p>Audio: เสียงชายเฝ้ายามคุยกับเบน สลับกับ เสียงประทุของกองไฟที่ดังมากขึ้น เสียงม้าร้อง ดังขึ้นนอกจอ (Off-screen Sound) ชาย เฝ้ายามพูดปลอบขวัญเบนให้สงบลง ขณะที่ เบนร้องไห้ไวยวาย</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.56 ฉากที่เบนตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดเข้ากองไฟ</p>	



4.8 ภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005)

ครอบครัว “โลรองต์” (Laurent) เป็นครอบครัวปัญญาชนกลางฐานะดี ที่อาศัยอยู่ในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส มีสมาชิกครอบครัวนี้ประกอบด้วย “ฌอร์จส์” (Georges) พิธีกรรายการวิจารณ์วรรณกรรมทางโทรทัศน์ชื่อดัง “อานน์” (Anne) ภรรยาที่ทำงานอยู่ในสำนักพิมพ์ และ “ปิเอโร” (Pierrot) ลูกชายวัย 12 ปี วันหนึ่งฌอร์จส์ได้รับวีดีโอเทปม้วนหนึ่งที่ห่อด้วยภาพวาดฝีมือเด็ก เป็นภาพลายเส้นรูปใบหน้าเด็กผู้ชายที่ไอบีเป็นเลือด ส่วนภาพในม้วนวีดีโอเป็นภาพหน้าบ้านของครอบครัวโลรองต์ในเวลากลางวัน ซึ่งมีความยาวกว่า 2 ชั่วโมง ฌอร์จส์และอานน์นำเทปมาเปิดดูและกรอไปมาเพื่อเช็คดูรายละเอียดต่างๆ แต่กระนั้นทั้งคู่ก็ยังนึกไม่ออกว่าใครเป็นผู้ส่งเทปและมีจุดประสงค์อะไรในการส่งเทปม้วนนี้มา

วันต่อมา อานน์โทรหาฌอร์จส์ ขณะที่เขากำลังถ่ายทำรายการอยู่ที่สถานีโทรทัศน์ หลังจากที่เขาพบว่าเทปวีดีโอกลับม้วนที่สองส่งมาให้พวกเขา ภาพในเทปม้วนนี้ เป็นภาพหน้าบ้านของครอบครัวโลรองต์ในเวลากลางคืน แต่ใช้มุมกล้องเดียวกับภาพในวีดีโอม้วนแรก ฌอร์จส์คิดว่าเป็นคนใกล้ตัวที่แกล้งเขา อาจเป็นเพื่อนของปิเอโรหรือแฟนรายการโทรทัศน์โรคจิตของฌอร์จส์ อานน์บอกฌอร์จส์ว่า แม้เธอจะคิดว่าเป็นเรื่องเงื้อง่า แต่เธอก็เริ่มรู้สึกกลัว

วันรุ่งขึ้น อานน์รับโทรศัพท์ชายลึกลับที่ขอสายฌอร์จส์ เธอจึงรีบโทรหาสามี ส่วนฌอร์จส์ก็พบว่ามิไปรษณีย์บัตรภาพลายเส้นรูปใบหน้าเด็กผู้ชายที่ไอบีเลือดส่งมาให้เขาอีก เขากับอานน์จึงตัดสินใจไปแจ้งความที่สถานีตำรวจ ฌอร์จส์ทะเลาะกับชายผิวดำที่ซีจรรย์าน ตัดหน้าเขาที่กำลังจะข้ามถนนหน้าสถานีตำรวจ ตอนเย็น ฌอร์จส์มารับปิเอโรที่โรงเรียนแทนอานน์ ปิเอโรถามพ่อว่าส่งไปรษณีย์บัตรให้เขาทำไม และหยิบไปรษณีย์บัตรให้ฌอร์จส์ดู ตอนกลางคืน ฌอร์จส์ฝันถึงเด็กชายผิวดำคนหนึ่งที่ไอบีเป็นเลือดอยู่ริมหน้าต่าง

เพื่อนสนิทของฌอร์จส์และอานน์มารับประทานอาหารค่ำที่บ้านของครอบครัวโลรองต์ ในระหว่างที่ทุกคนกำลังพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน ก็มีเสียงกริ่งดังขึ้น ฌอร์จส์เดินไปดูที่ประตูหน้าบ้านและบริเวณถนน แต่ก็ไม่เห็นใครซักคน นอกจากถุงพลาสติกถุงหนึ่งวางอยู่ที่ประตู ในถุงมีวีดีโอเทปอีกม้วนหนึ่งที่ห่อด้วยกระดาษที่วาดเป็นรูปไก่ถูกเชือดคอ เมื่อกลับเข้ามาในบ้าน เขาบอกกับทุกคนว่าไม่มีอะไร แต่อานน์กลับเล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่า พวกเขาได้รับวีดีโอเทปที่แอบถ่าย

หน้าบ้าน ซึ่งจะเห็นเวลาเข้า-ออกของสมาชิกทุกคนในครอบครัว และยังได้รับโทรศัพท์ที่ลึกลับจนทำให้พวกเขาไม่สบายใจและรู้สึกได้ว่ากำลังตกอยู่ภายใต้การควบคุม ฌอร์จส์ตัดสินใจเปิดวีดีโอม้วนที่สามนี้ให้เพื่อน ๆ ของพวกเขาดู ภาพในวีดีโอเป็นภาพบ้านของพ่อแม่ฌอร์จส์ที่ต่างจังหวัดที่เขาเคยอาศัยอยู่ในวัยเด็ก

ฌอร์จส์เดินทางมายังบ้านต่างจังหวัด เขาถามแม่ว่าเธอจำ “มาจิด” (Majid) เด็กที่เธอเคยจะอุปการะได้หรือไม่ ฌอร์จส์บอกแม่ว่าความฝันของเขา ทำให้เขานึกถึงมาจิดขึ้นมา คึนนั้น ฌอร์จส์ค้างคืนที่บ้านแม่ของเขา และได้ฝันเห็นเหตุการณ์ในวัยเด็ก ตอนที่ฌอร์จส์ยื่นมองมาจิดใช้ขวานฟันคอไก่ เมื่อฌอร์จส์กลับมาที่บ้าน เขาพบว่ามีวีดีโอม้วนใหม่ส่งมา ภาพในวีดีโอเป็นภาพถนนเลนินและห้องเช่าราคาถูกแห่งหนึ่ง ฌอร์จส์บอกอานน์ว่าเขารู้ว่าใครเป็นคนที่ส่งวีดีโอเทปมาให้พวกเขา แต่เขาบอกอานน์ไม่ได้ ทั้งคู่จึงเริ่มทะเลาะกัน เพราะอานน์คิดว่าฌอร์จส์มีความลับที่ปิดบังเธออยู่

ฌอร์จส์มาหามาจิดที่ห้องเช่าและขู่ว่าหากมาจิดทำอะไรครอบครัวเขา เขาจะไม่ปล่อยมาจิดไว้นั้น ฌอร์จส์โกหกอานน์ว่าเขาแวะไปดูห้องเช่าที่เห็นในม้วนวีดีโอมาแล้ว แต่ไม่เจอใครและมีคนบอกเขาว่าห้องนี้ไม่มีคนอยู่ ฌอร์จส์และอานน์มาเชียร์ปีเอโรแข่งว่ายน้ำที่โรงเรียน จากนั้นม้วนเทปวีดีโอที่ส่งมาให้อานน์ ภาพในวีดีโอเทปเป็นภาพฌอร์จส์กำลังพูดจาข่มขู่มาจิดที่ห้องเช่าของเขา ฌอร์จส์จึงต้องเล่าความจริงให้อานน์ฟังว่า พ่อแม่ของมาจิดเป็นชาวแอลจีเรียที่เคยทำงานให้พ่อแม่ของฌอร์จส์ ทั้งคู่ตกเป็นเหยื่อในเหตุการณ์สังหารหมู่ ในวันที่ 17 ตุลาคม ปี ค.ศ.1961 ตำรวจฝรั่งเศสจับชาวแอลจีเรีย 200 คนไปถ่วงน้ำที่แม่น้ำแซน (Seine) เหตุการณ์นี้ทำให้พ่อแม่ของฌอร์จส์รับมาจิดเป็นลูกบุญธรรม ซึ่งฌอร์จส์ไม่พอใจมาก เพราะมาจิดต้องแบ่งห้องนอนกับเขา ภายหลังกมาจิดถูกส่งไปอยู่ที่สถานเลี้ยงเด็ก ฌอร์จส์บอกอานน์ว่าสาเหตุที่มาจิดต้องการแก้แค้นเขา ก็เพราะเขาเคยเล่นนิทานที่น่ากลัวเพื่อแกล้งมาจิด

วันต่อมา หัวหน้าของฌอร์จส์เรียกฌอร์จส์ไปพบ เขาบอกฌอร์จส์ว่ามีคนส่งวีดีโอเทปม้วนหนึ่งมาให้เขา ภาพในวีดีโอเทปเป็นภาพฌอร์จส์กำลังพูดจาข่มขู่ชายคนหนึ่ง ฌอร์จส์จึงบอกหัวหน้าว่ามาจิดส่งเทปมาข่มขู่ครอบครัวของเขา หัวหน้าเตือนให้ฌอร์จส์ระมัดระวังตัว หากเทปนี้ถูกเผยแพร่ไปที่อื่น อาชีพการงานของฌอร์จส์จะต้องถูกทำลายแน่นอน ฌอร์จส์มาหามาจิดที่ห้องเช่าแต่ไม่มีใครอยู่ อานน์ร้องไห้ปรับทุกข์กับปีเอโรที่ร้านอาหารแห่งหนึ่ง อานน์กลับมาถึงบ้านตอน

กลางคืน ปีเอโรยังไม่กลับบ้าน ฌอร์จส์และอานน์จึงโทรไปเช็คที่บ้านเพื่อนของปีเอโร จากนั้นพวกเขาเดินทางไปแจ้งความที่สถานีตำรวจ ฌอร์จส์พาตำรวจไปที่บ้านของมาลิด

พวกเขาจับมาลิดกับลูกชายของเขาไปสอบสวนที่สถานีตำรวจ ทั้งคู่ให้การยืนยันว่าไม่รู้จักกับปีเอโร มาลิดดากับปีเอโรมาอยู่เป็นเพื่อนกับอานน์ที่บ้าน จนกระทั่งฌอร์จส์กลับมาวันรุ่งขึ้น ปีเอโรกลับมาถึงบ้าน โดยที่แม่ของ “ฟรังซัวส์” (François) เพื่อนของปีเอโรขับรถมาส่งเขา มาลิดโทรมาหาฌอร์จส์ ขณะที่เขากำลังตัดต่องานอยู่ที่สถานีโทรทัศน์ เมื่อฌอร์จส์มาถึงห้องเช่าของมาลิด มาลิดก็หยิบมีดขึ้นมาปาดคอตัวเองจนเสียชีวิตต่อหน้าของฌอร์จส์ เมื่อฌอร์จส์กลับมาถึงบ้าน เขาเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้อานน์ฟัง พร้อมทั้งเล่าเหตุการณ์ในอดีตที่ฌอร์จส์เคยบอกมาลิดว่า พ่ออยากให้เขาฆ่าไก่เพราะมันมีอาการแปลกๆ มาลิดจึงทำตามที่ฌอร์จส์บอก ฌอร์จส์คิดว่าการที่มาลิดฆ่าตัวตายต่อหน้าเขา ก็เพราะต้องการแก้แค้นเขา

ลูกชายของมาลิดมาหาฌอร์จส์ที่ทำงาน เขาต้องการคุยกับฌอร์จส์ ฌอร์จส์คิดว่าเขาเป็นคนทำม้วนวีดีโอเทปขึ้นมาข่มขู่เขา แต่ลูกชายของมาลิดบอกว่าเขากับพ่อไม่รู้เรื่อง เหตุผลที่เขาเดินทางมาหาฌอร์จส์ก็เพราะสงสัยว่า ฌอร์จส์คิดยังไงกับการเสียชีวิตของมาลิด ฌอร์จส์ขู่ลูกชายของมาลิดว่า ถ้ามีอะไรเกิดขึ้นอีก เขาจะจัดการกับลูกชายของมาลิดอย่างเด็ดขาด ฌอร์จส์กลับมาถึงบ้านแต่หัววัน เขาทานยานอนหลับและเข้านอนทันที ฌอร์จส์ฝันถึงเหตุการณ์ในอดีต ตอนที่มาลิดถูกส่งตัวไปยังสถานเลี้ยงเด็กโดยที่เขาไม่เต็มใจ

ฉากสุดท้ายเป็นภาพประตูหน้าโรงเรียนของปีเอโร เด็กนักเรียนต่างก็ทยอยเดินออกมาจากโรงเรียน ปีเอโรกับลูกชายของมาลิดเดินลงบันไดออกมาคุยกันที่หน้าโรงเรียน

4.8.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ในส่วนของโครงเรื่อง (Plot) ภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* มีการเริ่มเรื่อง (Exposition) ด้วยการที่มีม้วนวีดีโอเทปลึกลับถูกส่งมาข่มขู่ครอบครัวโลรองต์ ภาพในวีดีโอม้วนแรกเป็นภาพหน้าบ้านของพวกเขาในตอนกลางวัน ส่วนภาพในวีดีโอม้วนที่สองเป็นภาพหน้าบ้านตอนกลางคืน ทั้ง ฌอร์จส์และอานน์ก็ไม่ออกว่าใครเป็นคนส่งเทปลึกลับมาให้พวกเขาและมีจุดประสงค์อะไร จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เมื่อวีดีโอม้วนที่สาม ถูกส่งมาที่บ้านของ

ครอบครัวโลรองต์ ในขณะที่เพื่อนสนิทของฌอร์ฌส์และอานน์มารับประทานอาหารค่ำกับพวกเขา เมื่อฌอร์ฌส์เปิดวิดีโอเมื่อวันที่ ๑๕ เขาพบว่าภาพในวิดีโอเป็นภาพหน้าบ้านของพ่อแม่ที่ต่างจังหวัด ฌอร์ฌส์เริ่มเชื่อว่า มาลิด เพื่อนสมัยเด็กของเขาอาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับวิดีโอเทปเหล่านี้ ฌอร์ฌส์ตัดสินใจเดินทางไปที่บ้านต่างจังหวัดเพื่อถามมารดาเรื่องมาลิด หลังจากกลับมา เขาพบว่าวิดีโอที่ส่งมา ถูกส่งมาที่บ้านต่างจังหวัดเพื่อถามมารดาเรื่องมาลิด หลังจากกลับมา เขาพบว่าวิดีโอที่ส่งมา ถูกส่งมาที่บ้านต่างจังหวัดเพื่อถามมารดาเรื่องมาลิด หลังจากกลับมา เขาพบว่าวิดีโอที่ส่งมา ถูกส่งมาที่บ้านต่างจังหวัดเพื่อถามมารดาเรื่องมาลิด หลังจากกลับมา เขาพบว่าวิดีโอที่ส่งมา ถูกส่งมาที่บ้านต่างจังหวัดเพื่อถามมารดาเรื่องมาลิด หลังจากกลับมา เขาพบว่าวิดีโอที่ส่งมา ถูกส่งมาที่บ้านต่างจังหวัดเพื่อถามมารดาเรื่องมาลิด

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* คือ การพูดถึงการนำเสนอความจริงของสื่อ ฮานะเคอต้องการสื่อให้ผู้ชมเห็นว่า ข่าวสารข้อมูลที่นำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์และสื่ออื่น ๆ นั้นเต็มไปด้วยความบิดเบือน มีการปกปิดซ่อนเร้นความจริง หรือการเล่าความจริงไม่หมด เช่นเดียวกับม้วนวิดีโอเทปลับที่เต็มไปด้วยความจริงที่ฌอร์ฌส์ปกปิดไว้

นอกจากนี้ *Hidden* ยังพูดถึงประเด็นเรื่องความตึงเครียดทางเชื้อชาติ (Race Prejudice) (สุริชัย หวันแก้ว, 2550: 167-168) หรือความเกลียดกลัวคนต่างชาติ (Xenophobia) จนนำไปสู่ปัญหาความรุนแรงในสังคมปัจจุบัน เช่น สงครามและการเหยียดเชื้อชาติ ซึ่งมิชาเอล ฮานะเคอพยายามสื่อสารกับผู้ชมถึงปัญหาดังกล่าว ด้วยการถ่ายภาพฟุตเตจข่าวสงครามอิรัก และเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับพ่อแม่ของมาลิดซึ่งเป็นชาวแอลจีเรีย รวมทั้งฉากการทะเลาะกันของฌอร์ฌส์กับชายผิวสีเป็นต้น

ผู้ชมก็ไม่ต่างจากตัวละครที่อยู่ในโลกที่มีความรุนแรงเกิดขึ้นไม่มีวันจบสิ้น ฌอร์จส์แทบไม่ต่างจากชาวอเมริกันหรือคนประเทศอื่นๆที่เผชิญหน้ากับการก่อความไม่สงบ โดยที่เขาไม่เข้าใจว่าตนเองได้ทำอะไรลงไปและโยนความผิดให้กับคนที่เขาสงสัยว่าเป็นผู้ก่อการร้าย เพียงเพราะว่าเป็นชาวต่างชาติ ทั้งที่ความเป็นจริงแล้ว ตัวเขาเองอาจเป็นฝ่ายลืมนิ่งที่ตนเคยกระทำไว้ในอดีต ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความรุนแรงก็เป็นได้

ตัวละคร (Character) หลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **ฌอร์จส์** เป็นพิธีกรรายการโทรทัศน์ ที่ตกเป็นเหยื่อของการคุกคามด้วยม้วนวีดีโอเทปลึกลับ ในตอนแรก ฮานะเคอทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ฌอร์จส์เป็นผู้ถูกระทำและเอาใจช่วยให้เขาสืบหาตัวคนร้ายให้ได้ แต่เมื่อเรื่องราวดำเนินต่อไป เราจะพบว่าฌอร์จส์เป็นผู้กระทำเสียมากกว่า ฌอร์จส์คิดว่าตัวเองเป็นผู้ถูกเสมอ และมีความคิดที่เต็มไปด้วยอคติ โดยไม่คิดถึงความเป็นจริงหรือความรู้สึกของผู้อื่น จะเห็นได้จากการไม่รับฟังความคิดเห็นของอานันท์ ซึ่งเป็นภรรยาของเขา รวมทั้งการทำร้ายมาฆิตทั้งตอนเด็กและตอนโตโดยปราศจากความรู้สึกเสียใจ แสดงให้เห็นว่าความเป็นชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในสังคมปัญญาชนของฌอร์จส์ ฐานะและชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี ไม่ได้แสดงถึงความมีอารยธรรมและไม่ได้สูงส่งทางศีลธรรมอย่างที่เราคิด เขาใจแคบและดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นที่มีชาติพันธุ์ที่ต่ำต้อยกว่า จนสามารถทำร้ายคนที่ไม่ใช่พวกเดียวกับเขา เพราะความเกลียดชังได้โดยไม่รู้ลึกลับผิดบาป

ยิ่งไปกว่านั้น ฮานะเคอยังเตือนผู้ชมให้ตระหนักว่าสิ่งที่ผู้ชมเห็นด้วยตา อาจไม่ใช่ความจริงก็เป็นได้ เช่น การที่ฌอร์จส์โกหกอานันท์และคนรอบข้าง และการที่ฌอร์จส์เป็นพิธีกร ซึ่งเป็นอาชีพที่สามารถถ่ายทอดความจริงหรือบิดเบือนความจริงก็ได้

อานันท์ ภรรยาของฌอร์จส์ เธอทำงานอยู่ในสำนักพิมพ์แห่งหนึ่ง อานันท์รู้สึกไม่สบายใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เธอเสียใจที่ฌอร์จส์มีความลับที่ปิดบังเธออยู่ ในขณะที่เดียวกันพฤติกรรมของอานันท์ก็มีความน่าสงสัย เช่น การสนิทสนมกับบิ๊ปแอร์มามากเป็นพิเศษ จนบิ๊ปเอร์มูดประชิดเธอในเรื่องนี้

มาฆิต ชายชาวแอลจีเรียที่แม่ของฌอร์จส์รับเป็นลูกบุญธรรม ฌอร์จส์เชื่อว่าเขาเป็นคนทำม้วนวีดีโอขึ้นมากุ๊กคามครอบครัวของฌอร์จส์ สื่อที่ส่งมากุ๊กคามฌอร์จส์ล้วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในวัยเด็กของฌอร์จส์กับมาฆิตทั้งสิ้น ไม่ว่าจะ เป็น ภาพจากม้วนวีดีโอ ซึ่งเป็นภาพถ่ายบ้าน

สมัยเด็กของฌอร์จส์ ภาพวาดเหตุการณ์ที่มาฆิตไอเป็นเลือดและภาพวาดไก่ที่ถูกเชือดคอ รวมทั้งภาพความฝันของฌอร์จส์ที่ฝันถึงมาฆิตไอในวัยเด็กที่ไอจนเลือดออกจากปาก ล้วนทำให้ผู้ชมคิดว่ามาฆิตไอเป็นคนโหดร้ายตั้งแต่เด็ก และเป็นผู้คุกคามฌอร์จส์อีกครั้งในปัจจุบัน

แต่ในความเป็นจริงแล้ว มาฆิตไอตกอยู่ในสถานะของเหยื่อมากกว่าผู้กระทำ เพราะมาฆิตไอถูกฌอร์จส์แกล้งตั้งแต่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นการที่ฌอร์จส์แต่งเรื่องหลอกให้เขาฆ่าไก่ และการกีดกันไม่ให้มาฆิตไออยู่ที่บ้านแม่ของเขาหรือได้เรียนหนังสือ ซึ่งภาวะของการตกเป็นเหยื่อนี้ ยังเชื่อมโยงไปถึงการเหยียดเชื้อชาติระหว่างชาวแอลจีเรียกับชาวฝรั่งเศส และเหตุการณ์ที่ชาวแอลจีเรียตกเป็นเหยื่อในเหตุการณ์สังหารหมู่ที่แม่น้ำแซน ซึ่งพ่อแม่ของมาฆิตไอเป็นผู้เสียชีวิตในเหตุการณ์ครั้งนั้น มาฆิตไอเรียกได้ว่าเป็น “คนชายขอบ” หรือพลเมืองชั้นสองของประเทศ เขาคือผู้บริสุทธิ์ ตัวแทนของคนที่ไม่โดนกดขี่ข่มเหงมาตลอดชีวิต

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮานเนคอนำเสนอมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ซึ่งกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละครอยู่ห่างๆ เขาเลือกที่จะเล่าเรื่องอย่างคลุมเครือ ทำให้ผู้ชมอยากรู้อยากเห็นและกระตุ้นให้ผู้ชมขบคิดถึงเรื่องราวอันซับซ้อนเหล่านี้

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่เป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ในฐานะชนชั้นกลางและบ่งบอกถึงความเป็นปัญญาชน ได้แก่ บ้านของครอบครัวโลรองต์ และที่ทำงานของฌอร์จส์กับอานน์ พวกเขาอาศัยและทำงานอยู่ในสถานที่ที่เต็มไปด้วยหนังสือ ม้วนวิดีโอและแผ่นเสียงจำนวนมาก ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครัน เป็นระเบียบท่ามกลางบรรยากาศอันสงบเงียบกลางกรุงปารีส

สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **วิดีโอเทปลึกลับ** เป็นสัญลักษณ์ของการคุกคาม ที่ให้ความรู้สึกถึงการบุกรุกความเป็นส่วนตัวโดยคนแปลกหน้า และยังสื่อถึงความรู้สึกหวาดระแวงของผู้คนทั่วโลกในทศวรรษนี้อีกด้วย และภาพจากวิดีโอเหล่านี้เองที่ทำให้ผู้ชมตั้งคำถามกับตัวเองว่าภาพที่เห็นทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่องนี้ รวมทั้งภาพที่ปรากฏในสื่อต่างๆ เป็นความจริงหรือเป็นความจริงที่ถูกบิดเบือนกันแน่ นอกจากนี้ **ภาพระบายสีที่ส่งมาให้ครอบครัวโลรองต์พร้อมกับม้วนวิดีโอเทป** และภาพเด็กชายมาฆิตไอที่ไอออกมาเป็นเลือด

เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึง “ความมืดบอด” ของฌอร์จส์ที่เขาปกปิดซ่อนเร้น (Hidden) เหมือนกับชื่อของภาพยนตร์ แท้จริงแล้ว ฌอร์จส์ถูกคุกคามด้วยความมืดบอดจากเหตุการณ์ในอดีตที่เขาพยายามจะลืมเลือน



4.8.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* มีลักษณะภาพหลายแบบดังนี้

- ภาพสตูดิโอหรือภาพปกติ ซึ่งใช้ในการบรรยายเหตุการณ์ต่างๆภายในเรื่อง โดยมีลักษณะภาพที่คมชัด ภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของมิชาเอล ฮาเนเคอที่ถ่ายทำในระบบดิจิทัลความละเอียดสูง หรือ เฮชดี (HD)

- ภาพจากข่าวโทรทัศน์ มีลักษณะเป็นภาพเกรนหยาบ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง เช่น ภาพฟุตบอลชาวสงครามอิรัก เป็นต้น

- ภาพจากม้วนวิดีโอสีกลับหลายม้วน ที่ถูกส่งมาให้ฌอร์จส์กับอานน์ มีความคมชัดและคล้ายคลึงกับภาพสตูดิโอหรือปกติ ต่างจากภาพที่มาจากม้วนเทปวีเอชเอส (VHS) ที่นิยมใช้กันในทศวรรษที่ 1990

ในส่วนของคุณลักษณะการใช้เสียง ภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่มีการใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Film score) แต่จะมีการใช้เสียงรบกวน (Noise) ที่ดังขึ้นโดยไร้ที่มาของเสียง ซ่อนอยู่ในฉากต่างๆ เช่น ฉากสระว่ายน้ำที่โรงเรียนและประตูหน้าโรงเรียนของปีเอโร ซึ่งเสียงลักษณะดังกล่าวได้สร้างความปั่นป่วนความรู้สึกของผู้ชม ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความผิดปกติของอะไรบางอย่าง รวากับว่ากำลังจะมีเหตุการณ์อะไรที่ร้ายแรงเกิดขึ้น

4.8.2.1 การใช้ภาพพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละคร

ฌอร์จส์เดินข้ามถนนโดยไม่ดูตาม้าตาเรือ จนเกือบจะโดนรถชน การที่เขาตะโกนด่าชายผิวสีคนขับจักรยานคันนี้ เพราะเขาตกใจ และเมื่อเขาเห็นว่าชายคนขับเป็นชาวผิวดำ ก็ยิ่งทำให้เขารู้สึกโกรธมากยิ่งขึ้นไปอีก ความรุนแรงในฉากนี้ เป็นความรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม การที่ผู้ชมได้เห็นตัวตนที่แท้จริงของฌอร์จส์ ที่ด่าทอชายผิวดำอย่างหยาบคาย ฉากนี้เป็นการวิพากษ์ทัศนคติของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยอคติและการตัดสินผู้อื่นล่วงหน้า โดยเฉพาะกับคนที่มีเชื้อชาติต่างจากตนเอง ซึ่งเป็นเหตุให้เกิดความเข้าใจผิดต่อกัน



Video: ภาพระยะไกล กล้องจับภาพหน้าสถานีตำรวจ อานน์และฌอร์จส์เดินออกจากประตูมาที่ถนน ทันใดนั้น ชาวผิวสีที่รถจักรยานปาดหน้า ฌอร์จส์ จนเขาเกือบจะโดนชน

Audio: เสียงบรรยากาศริมถนน และเสียง ฌอร์จส์ตะโกนด้วยความตกใจ ที่เกือบจะโดนรถชน



Video: ภาพระยะปานกลาง ชาวผิวสีเบรคจักรยานกะทันหัน ก่อนที่จะเดินมาหาฌอร์จส์ กล้องจับภาพที่ฌอร์จส์ เป็นภาพระยะใกล้ เขาต่อว่าชายผิวสีอย่างรุนแรง ทั้งคู่ด่าทอกันไปมา โดยไม่มีใครยอมใคร จนอานน์ต้องไกลเกลี่ย

Audio: เสียงบรรยากาศริมถนน และเสียง ฌอร์จส์กับชายผิวสี ด่าทอกันและกัน

 <p>Video: กล้องแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ตามการเดินทางของฌอร์จส์ เขาเดินมาที่รถ เขาคุยกับอานน์ ซักครู่หนึ่ง ก่อนขับรถออกไป</p>	<p>Audio: เสียงฌอร์จส์คุยกับอานน์ในรถ</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.59 <u>ฉากที่ฌอร์จส์ทะเลาะกับชายผิวสีหน้าสถานีตำรวจ</u></p>	


4.8.2.2 การลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์และการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)

ในฉากที่ฌอร์จส์ยื่นค้อนมาตีฆาตกรในวัยเด็ก ความรุนแรงมาจากการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ซึ่งเป็นเสียงร้องอันเจ็บปวดทรมานของไก่ ท่ามกลางบรรยากาศอันเงียบสงบของบ้านต่างจังหวัด รวมทั้งการตัดต่อภาพที่เร่งเร้าอารมณ์ของผู้ชม ระหว่างภาพไก่ไร้หัวที่กำลังบินไปมาอย่างทวนทวนด้วยความเจ็บปวด สลับกันไปมากับภาพระยะใกล้ สีหน้าท่าทางที่โหดเหี้ยมของฆาตกรและสีหน้าที่ตกใจกลัวของฌอร์จส์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงและสะเทือนใจกับภาพที่เห็นเป็นอย่างมาก

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ หัวของไก่ตัวหนึ่งถูกวางอยู่บนแท่นไม้ ไก่กระพือปีกอย่างรุนแรง เมื่อขวานสับลงมาที่คอไก่ ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงขวานที่สับลงบนไม้ และเสียงไก่กระพือปีกอย่างรุนแรง</p>
--	--

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง เลือดสีแดงสดของไก่อะเด็นใส่ใบหน้าของเด็กชายมาฆิต ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio เสียงไก่อะเพือปีกอย่างรุนแรง ดังมาจากนอกจอ (Off-screen Sound)</p>
 <p>Video: ภาพระยะไกล มือขวาของมาฆิตกำลังถือขวานอยู่ มือซ้ายของเขาโยนไก่อ้วขาดลงบนพื้น ไก่อะเพือปีกดิ้นไปดิ้นมาอย่างเจ็บปวด</p>	<p>Audio: เสียงไก่อะเพือปีกอย่างรุนแรง</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง สายตาของฌอร์จส์มองไก่อักับมาฆิต ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงไก่อะเพือปีกอย่างรุนแรง ดังมาจากนอกจอ (Off-screen Sound)</p>
 <p>Video: ภาพเต็มตัว มาฆิตหยิบขวานออกจากแท่นไม้ ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงไก่อะเพือปีกอย่างรุนแรง ดังมาจากนอกจอ (Off-screen Sound)</p>

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง สายตาของฌอร์จส์มองไปที่ไก่ ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงไก่กระพือปีกอย่างรุนแรง ดังมาจากนอกจอ (Off-screen Sound)</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง สายตาของฌอร์จส์มองไปที่ไก่ ตามด้วยภาพแทนสายตาของเขา เห็นไก่หัวขาดกระพือปีกดิ้นไปดิ้นมาอย่างทุรนทุราย ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงไก่กระพือปีกอย่างรุนแรง</p>
 <p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง ฌอร์จส์มีสีหน้าตกใจ ภาพนี้ตัดสลับกันไปมากับ ภาพมาเมิตถือขวานค่อย ๆ เดินตรงมาทางฌอร์จส์</p>	<p>Audio: เสียงไก่กระพือปีกอย่างรุนแรง</p>

 <p>Video: กล้องจับภาพของฌอร์จส์ ข้อตนี้มีลักษณะแฮนด์เฮลด์ (Handheld) กล้องค่อยๆ เคลื่อนเข้ามาใกล้ฌอร์จส์ เขายืนขิดผนังด้วยท่าที่พิศมัยและหวาดกลัวสุดขีด ภาพตัดไปอย่างรวดเร็ว</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง มาฉับที่ถือขวาน ค่อยๆเดินเข้ามาใกล้ฌอร์จส์ จนกระทั่งขนาดภาพเปลี่ยนเป็นภาพระยะใกล้ มาฉับยกขวานขึ้นเหนือศีรษะ กล้องจับภาพระยะใกล้ เขาอ้าปากค้าง จากนั้นเป็นการตัดภาพเข้าสู่จุดดำชั้กครู่หนึ่ง</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>

	<p>Audio: เสียงฌอร์จส์หอบเหนื่อย</p>
<p>Video: ภาพระยะใกล้ปานกลาง ฌอร์จส์ในปัจจุบันอยู่บนเตียงนอน เขาเอื้อมมือเปิดไฟที่หัวเตียงด้วยความเหน็ดเหนื่อย เขาหายใจอย่างอ่อนล้าก่อนจะพลิกตัวหงาย</p>	
<p>ภาพประกอบที่ 4.60 <u>ฉากที่ฌอร์จส์ยินยอมอดเข้าไปในวัยเด็กที่บ้านต่างจังหวัด</u></p>	

4.8.2.3 การใช้เสียงเงียบ (Silence)

มาฆิตโทรเรียกฌอร์จส์มาหาที่บ้าน เพราะต้องการที่จะบอกว่าเขาไม่รู้เรื่องม้วนวีดีโอเทป เขาเชิญฌอร์จส์เข้ามาในห้อง ก่อนที่จะหยิบมีดจากกระเป๋าทางเกงของเขามาปาดคอตัวเองจนเสียชีวิตต่อหน้าของฌอร์จส์ ความรุนแรงในฉากนี้ อยู่ที่การเห็นมาฆิตฆ่าตัวตายโดยที่ผู้ชมไม่คาดคิดมาก่อน การใช้เสียงเงียบ (Silence) ของห้องและการเห็นวินาทีที่มาฆิตปาดคอตัวเองจนเลือดสีแดงสดกระเด็นไปเปื้อนผนังห้อง ให้ความรู้สึกสมจริงจนข้อคิดความรู้สึกของผู้ชม ผู้ชมจึงรู้สึกกระอักกระอ่วนเช่นเดียวกับฌอร์จส์ เพราะฌอร์จส์และผู้ชมล้วนเป็นพยานรู้เห็นเหตุการณ์ในครั้งนี้ด้วย

	<p>Audio: เสียงมาฆิตคุยกับฌอร์จส์</p>
<p>Video: ภาพระยะใกล้ มาฆิตเปิดประตูห้องเข้า เขาเชิญฌอร์จส์ให้เข้ามาคุยกัน</p>	



Video: ภาพเต็มตัว ถ่ายทำแบบตั้งกล้องนิ่ง (Static Shot) ประตูห้องครัวของมาฆิตถูกแง้มไว้ มาฆิตเดินเข้ามาพร้อมกับฉอรรถัจฉ์ เขาพูดกับฉอรรถัจฉ์ ก่อนที่จะหนีบมือจากกระเป๋าทางเกงของเขา มาฆิตใช้มีดปาดคอตัวเอง จนเลือดสาดไปเปรอะเปื้อนผนังห้อง เขาล้มลงนอนจมกองเลือด ฉอรรถัจฉ์ยืนนิ่งมองดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดด้วยความรู้สึกช็อก

Audio: เสียงมาฆิตคุยกับฉอรรถัจฉ์ เขาบอกฉอรรถัจฉ์ว่าไม่รู้เรื่องอะไรเลย เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ผ่านมา จากนั้นมีการใช้เสียงเงียบ (Silence) ของห้อง ในขณะที่มาฆิตฆ่าตัวตาย

ภาพประกอบที่ 4.61 ฉากที่มาฆิตฆ่าตัวตายต่อหน้าฉอรรถัจฉ์

4.8.2.4 การใช้เสียงรบกวน (Noise)

ปิเอโรยื่นคุยกับลูกชายของมาฆิตหน้าโรงเรียนในฉากปิดเรื่อง ฉากนี้อาจหมายถึงจุดจบของเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับครอบครัวโลรองต์ เพราะมาฆิตซึ่งฉอรรถัจฉ์เชื่อว่าคุกคามครอบครัวของเขาได้เสียชีวิตลงแล้ว หรืออาจหมายถึงจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์อันเลวร้ายรุนแรงมากยิ่งขึ้นในอนาคตก็เป็นได้

ฉากนี้เป็นฉากปิดเรื่องที่คลุมเครือมากที่สุด เป็นไปได้หรือไม่ว่า ปิเอโร ลูกของฉอรรถัจฉ์กับลูกของมาฆิต จะเป็นเพื่อนกัน และมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทั้งหมด เพราะหากพิจารณาให้ดีแล้วจะพบว่า ลูกชายของมาฆิตสามารถถ่ายภาพ ในขณะที่ฉอรรถัจฉ์กำลังข่มขู่มาฆิตในบ้านของเขาได้ ส่วนปิเอโรก็สามารถรู้ความลับเรื่องราวในอดีตของฉอรรถัจฉ์ ซึ่งเป็นพ่อของเขาได้ ฉากนี้จึงเป็นฉากจบที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด และรับรู้ได้ถึงความรู้สึกรุนแรงที่แฝงอยู่ภายใน รอวันที่จะระเบิด

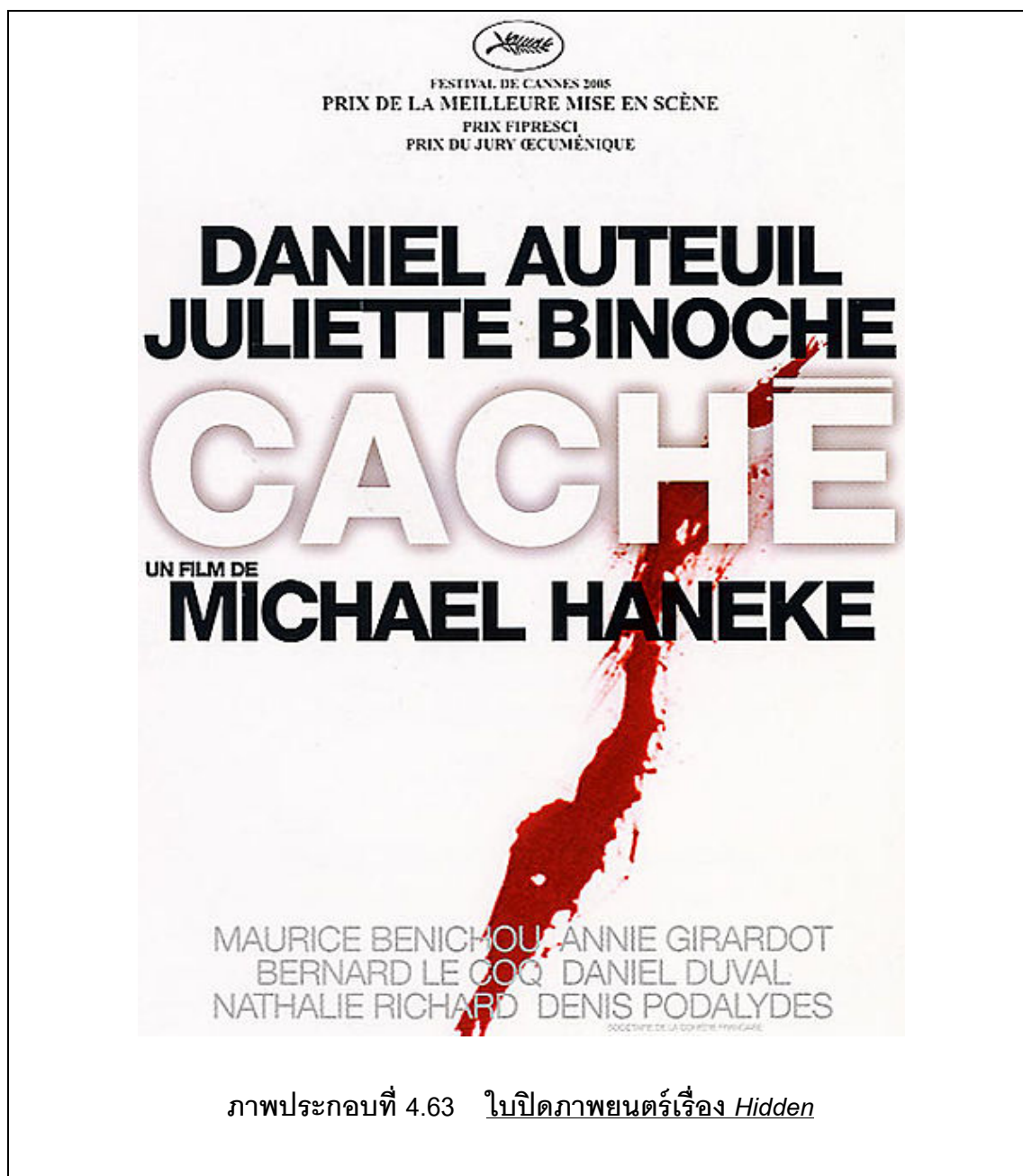
ออกมา ความน่าสนใจของฉากนี้ อยู่ที่การใช้เสียงรบกวน (Noise) คล้ายกับเสียงเด็กที่พูดคุยกัน จนฟังไม่เป็นภาษาและเสียงรถยนต์ที่ขับผ่านหน้าโรงเรียน เสียงทั้งสองแบบดังรบกวนโสตประสาทของผู้ชม จนผู้ชมไม่ได้ยินว่า ปิเอโรกับลูกชาย ของมามิดกำลังคุยเรื่องอะไรกันอยู่



Video: ภาพระยะไกล กล้องจับภาพจากฝั่งตรงข้ามของโรงเรียน ใช้การถ่ายทำแบบลونغเทค (Long Take) โดยตั้งกล้องนิ่ง (Static Shot) ฉากนี้กินเวลาประมาณ 4 นาที ก่อนการขึ้นเครดิตทำภาพยนตร์

Audio: เสียงรบกวน (Noise) คล้ายกับเสียงเด็กที่พูดคุยกันจนฟังไม่เป็นภาษา และเสียงของรถยนต์ที่ขับผ่านหน้าโรงเรียน เป็นเสียงที่ดังรบกวนโสตประสาทของผู้ชม

ภาพประกอบที่ 4.62 ฉากที่ปิเอโรยืนคุยกับลูกชายของมามิดหน้าโรงเรียน



4.9 ภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009)

เรื่องราวเกิดขึ้นในหมู่บ้านเล็กๆแห่งหนึ่งในภาคเหนือของประเทศเยอรมนี ช่วงเวลาก่อนที่สงครามโลกครั้งที่ 1 จะปะทุขึ้น ปี ค.ศ. 1913-1914 “ครูประจำหมู่บ้าน” เล่าถึงเหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านเล็กๆแห่งนี้ โดยเริ่มจากอุบัติเหตุตกม้าของหมอประจำหมู่บ้าน เขาตกม้าเพราะมีคนชิงลวดเส้นเล็กระหว่างต้นไม้ ม้าของเขาจึงสะดุดหกล้มและทำให้เขาบาดเจ็บ

ที่บ้านของบาทหลวง “คาร์ล่า” (Klara) และ “มาร์ติน” (Martin) ลูกของบาทหลวง พวกเขา กลับถึงบ้านเลยเวลาอาหารเย็น บาทหลวงจึงทำโทษด้วยการสั่งให้ลูกทุกคนเข้านอน โดยไม่มีใครได้รับอนุญาตให้รับประทานอาหารเย็น

วันรุ่งขึ้น ตำรวจมาตรวจสอบสถานที่บริเวณที่หมอประจำหมู่บ้านตกม้า เขาพบว่าลวดที่ซึ่งอยู่ได้หายไปแล้ว โดยที่ลูกสาวและภรรยาของหมอ ไม่มีใครเห็นเหตุการณ์ จากนั้นครูเล่าเรื่องของภรรยาชาวนาในหมู่บ้านประสบอุบัติเหตุระหว่างการทำงาน เธอพลัดตกจากที่สูงในโรงสี ขณะที่ครูกำลังตกปลาอยู่ที่ลำธาร เขาเห็นมาร์ตินขึ้นไปเดินอยู่ที่ราวสะพานไม้เหนือลำธาร ครูรีบวิ่งไปห้ามเพราะกลัวเขาตกลงมา ครูถามว่าทำไมเขาถึงทำแบบนี้ มาร์ตินตอบว่าเขากำลังให้โอกาสพระเจ้าที่จะฆ่าเขา ครูบอกเขาว่าจะไปฟ้องพ่อ แต่มาร์ตินร้องห้าม เขากลับครูได้พบกับ “เอวา” พี่เลี้ยงคนใหม่ที่บ้านของท่านบารอน ครูทักทายและพูดคุยกับเธอด้วยความสนใจ

ที่บ้านของหมอประจำหมู่บ้าน “อันนา” (Anna) กับ “รูดอล์ฟ” (Rudolf) ลูกทั้งสองคนของหมอกำลังคุยกันเรื่องความตายที่บ้านของบาทหลวง คาร์ลากับมาร์ตินโดนบาทหลวงตีด้วยไม้เรียวอย่างรุนแรง เขาให้ทั้งสองคนผูกคอตายเพื่อเป็นเครื่องเตือนใจในการกระทำความผิด “คาร์ลี” (Karli) ลูกชายปัญญาอ่อนของพยาบาล เดินไปดูศพของภรรยาชาวนา เขาแอบเปิดผ้าคลุมหน้าของเธอด้วยความสงสัย ภรรยาของพ่อบ้านคลอดลูกสาว ลูกชายของชาวนาสงสัยในการเสียชีวิตของแม่ เขาต้องการฟ้องร้องท่านบารอนกับพ่อบ้าน ที่เป็นคนสั่งให้แม่ของเขาทำงานจนประสบอุบัติเหตุ แต่ชาวนาบอกให้ลูกของเขาหนีเฉยเสีย

ในฤดูเก็บเกี่ยว ครูมาทำงานเป็นเลขานุการให้กับพ่อบ้าน เขาคิดถึงเอวาและอยากเจอเธอ ครูเล่าเรื่องครอบครัวของหมอ เขาเล่าว่าตอนนี้หมอยังรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาล โดยให้นาง

พยายามเป็นผู้ดูแลอันน่ากับรูดอล์ฟ ท่านบารอนกับภรรยาเป็นประธานในการเปิดงานวันเก็บเกี่ยว โดยมีบาทหลวงเป็นผู้ทำพิธีการ คนทั้งหมู่บ้านมาร่วมงานอย่างคับคั่ง ขณะที่ทุกคนกำลังสังสรรค์กันอยู่ ลูกชายของชาวนาแอบไปทำลายกะหล่ำปลีในแปลงผักของท่านบารอนจนเสียหาย ครูได้เตือนรำกับเอวาอย่างมีความสุข ส่วนภรรยาของท่านบารอนโกรธมาก เมื่อพบว่าแปลงกะหล่ำปลีเสียหายยับเยิน

“กุสตาฟ” (Gustav) เดินเข้ามาขออนุญาตบาทหลวงเพื่อที่จะเลี้ยงนกตัวหนึ่งที่เขาเก็บได้ บาทหลวงอนุญาตลูก ที่บ้านของชาวนา ชาวนาต่อว่าลูกชายที่ไปทำลายแปลงผักของท่านบารอนที่บ้านของท่านบารอน “ซิกิ” (Sigi) ลูกชายของท่านบารอนหายไป ทุกคนออกตามหาอย่างวุ่นวาย จนกระทั่งพบซิกิที่โรงเลื่อย ในสภาพถูกมัดตัวห้อยหัว เขามีบาดแผลจากการถูกตีกันด้วยไม้เรียว จนไม่สามารถที่จะเดินได้

ในโบสถ์ของหมู่บ้านวันอาทิตย์ หลังจากพิธีกรรมทางศาสนาเสร็จสิ้น ท่านบารอนประกาศกับคนในหมู่บ้านว่าตำรวจได้ตั้งข้อสงสัยกับคนในหมู่บ้านหลายคน บารอนสงสัยครอบครัวของชาวนาและเล่าว่า “แม็กซ์ เฟลเดอร์” (Max Felder) ลูกชายของชาวนา ได้เล่าถึงการกระทำของเขาให้คู่มั่นฟัง ท่านบารอนเรียกครอบครัวของชาวนาที่กำลังจะเดินออกจากโบสถ์ให้นั่งอยู่ก่อน จากนั้นเขาขอให้ทุกคนในหมู่บ้านช่วยกันจับคนร้ายให้ได้ คำพูดของท่านบารอนทำให้คนในหมู่บ้านเกิดความกลัว เพราะเขาเป็นผู้มีอำนาจมากที่สุดในหมู่บ้านแห่งนี้ เขาเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ที่ดินทำกินของชาวบ้าน และเป็นนายจ้างที่ผู้คนทั้งหมู่บ้านเคารพ ครอบครัวของชาวนาจึงตกอยู่ในที่นั่งลำบาก ภรรยาของท่านบารอนพาลูกๆ ย้ายไปอาศัยอยู่กับพ่อแม่ของเธอในเมือง

กลางดึกคืนหนึ่ง เอวาเดินทางมาหาครูที่บ้าน เธอบอกว่าเธอโดนท่านบารอนไล่ออกพร้อมกับครูสอนพิเศษ เอวากลัวที่บ้านของเธอจะคิดว่าเธอทำผิดจึงถูกไล่ออก ครูจึงรับอาสาไปที่บ้านของเธอในวันรุ่งขึ้นเพื่อพบกับครอบครัวของเธอให้ ส่วนแม็กซ์กลับบ้านมาหลังจากที่หายตัวไป ขณะที่ครูและเอวานั่งรถม้าผ่านบ้านของหมอ เขาเล่าว่ารูดอล์ฟได้หายออกไปจากบ้านเพราะต้องการเดินทางไปเยี่ยมพ่อที่โรงพยาบาล หมอจึงรีบเดินทางกลับบ้าน

ที่บ้านของบาทหลวง บาทหลวงเรียกมาร์ตินมาคุยที่ห้องทำงาน เขาถามมาร์ตินว่ามีปัญหาอะไรที่โรงเรียนหรือไม่ ก่อนที่จะเล่าเรื่องเด็กชายคนหนึ่งตายอย่างน่าสังเวชจากการโกหก

เขากามมาร์ตินว่ามีอะไรจะสารภาพกับเขาไหม มาร์ตินร้องไห้ด้วยความกลัว ส่วนที่บ้านของหมอ เขา มีความสัมพันธ์ทางเพศกับนางพยาบาลในห้องอาหาร นางพยาบาลบอกเขาว่าลูกชายของเขา ไม่ชอบหน้าเธอ ตอนกลางคืน หมอเดินทางมาตรวจอาการของลูกพ่อบ้าน

ฤดูหนาวมาถึง ครอบครัวของบารอนไม่ได้กลับมาที่หมู่บ้านนี้อีกเลย ผู้คนในหมู่บ้านรู้สึกว่าเป็นสัญญาณแห่งความโกรธเกรี้ยวของพวกเขา ครูเล่าว่าเขาได้รับจดหมายจากเอวา และเดินทางมาเยี่ยมเธอที่บ้านในวันปีใหม่ พ่อของเอวาบอกครูว่าเขาจะให้โอกาสเอวากับครูคบหาดูใจกัน เป็นเวลาหนึ่งปี ก่อนที่พวกเขาจะแต่งงานกัน

คืนวันหนึ่งเกิดไฟไหม้ที่โรงนาของท่านบารอน รุ่งตอนเช้าลูกของชาวนาพบศพพ่อของเขา ฆ่าตัวตายในบ้าน ในวันอีสเตอร์ บาทหลวงถอดรีบบินออกจากคาร์ล่าและมาร์ติน อาทิตย์ต่อมา ภรรยาของท่านบารอนเดินทางกลับมายังหมู่บ้าน พร้อมด้วยพี่เลี้ยงเด็กคนใหม่ชาวอิตาลี บาทหลวงเดินทางมาสอนที่โรงเรียน เขาเห็นคาร์ล่าตะโกนเสียงดัง บาทหลวงจึงทำโทษด้วยการให้เธอ ไปยืนหันหลังที่ด้านหลังของห้องเรียน จนคาร์ล่าเป็นลมล้มลงกับพื้น รูดอล์ฟเปิดประตูมาเห็น พ่อ กำลังมีความสัมพันธ์กับอันนา แต่อันนาโกหกเขาว่าพ่อกำลังจะหุให้เธอ คาร์ล่าใช้มีดแทงอกของบาทหลวง ครูมายืมรถม้าที่บ้านของพ่อบ้าน ลูกสาวพ่อบ้านเล่าให้เขาฟังว่า เธอฝันว่าคาร์ลิลูก ทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส บาทหลวงพบว่าคนที่เขาเลี้ยงไว้ถูกมีดแทงวางอยู่บนโต๊ะของเขา

ครูมารับเอวาที่บ้านญาติ พวกเขาใช้เวลาวันหยุดด้วยกันอย่างมีความสุข กลางดึกคืนหนึ่ง คาร์ลิลูกทำร้ายจนบาดเจ็บ ลูกสาวของพ่อบ้านจึงถูกตำรวจสืบสวนเพราะความฝันของเธอได้เกิดขึ้นจริงๆ กุสตาฟเอานกที่เขาเลี้ยงไว้มาให้บาทหลวงแทนนกตัวเก่าที่ตายไป พ่อบ้านทำร้ายลูกชาย เพราะเขาไปแก๊งลูกของท่านบารอน ภรรยาของท่านบารอนตัดสินใจที่จะย้ายไปจากที่นี่ เธอบอกเขาว่าเธอเจอผู้ชายคนใหม่ และไม่ยากให้ลูกๆ ต้องใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมอันรุนแรงโหดร้ายเช่นนี้

ข่าวลือเรื่องสงครามโลกแพร่กระจายทั่วทั้งหมู่บ้าน ในเวลาไม่นาน ครูตัดสินใจเดินทางไปหาเอวาเพื่อปรึกษาเธอเรื่องการแต่งงาน ระหว่างทางเขาเจอกับนางพยาบาล เธอขอเยี่ยมจักรยานของเขาเพื่อเดินทางไปแจ้งตำรวจเพราะคาร์ลิลูกบอกเธอแล้วว่าใครเป็นคนทำร้ายเขา ครูตัดสินใจไปถามหมอแต่พบว่าเขาไม่อยู่ที่บ้าน ครูจึงมาที่บ้านของบาทหลวงเพื่อขอพบกับมาร์ตินและคาร์ล่า

เมื่อบาทหลวงกลับมาถึงบ้าน เขาโกรธมากที่ครูสงสัยลูกๆของเขา

นางพยาบาลไม่ได้กลับบ้านเป็นเวลาสองวัน ท่านบารอนจึงอนุญาตให้ครูกับพ่อบ้านมาเปิดประตูบ้านของเธอเพื่อดูแลคาร์ลี แต่พวกเขาพบว่าคาร์ลีหายไป ในหมู่บ้านมีข่าวลือว่าหมอเป็นพ่อแท้ๆของคาร์ลี เขากับนางพยาบาลพยายามทำแท้งจนทำให้คาร์ลีต้องพิการเช่นนี้ นอกจากนี้ หมอและนางพยาบาลยังตกเป็นผู้ต้องสงสัยในเหตุการณ์ร้ายๆที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านอีกด้วย

ครูเล่าว่าวันที่ 28 กรกฎาคม ออสเตรียประกาศสงครามที่เซอร์เบียและฝรั่งเศสในวันจันทร์ถัดมา เอลวาและพ่อของเธอเดินทางมาหาเขาที่หมู่บ้านและเข้าโบสถ์ในวันอาทิตย์พร้อมกัน ครูตัดสินใจเดินทางออกจากหมู่บ้านเพื่อไปสานต่อกิจการร้านตัดเสื้อของพ่อ พร้อมทั้งแต่งงานกับเอลวา

4.9.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* เป็นภาพยนตร์ย้อนยุคเรื่องแรกของมิชาเอล ฮาเนเคอ เป็นภาพยนตร์ที่พยายามสืบค้นถึงรากเหง้าของความรุนแรงที่โหดร้ายที่สุด ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติของกลุ่มนาซีเยอรมนี ว่าแท้จริงแล้วความโหดร้ายรุนแรงนี้มีจุดกำเนิดมาจากสิ่งใด

ในส่วนของ**โครงเรื่อง (Plot)** ภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* **เริ่มเรื่อง (Exposition)** ด้วยเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านแห่งนี้ หมอประจำหมู่บ้านตกม้าเพราะมีคนร้ายนำลวดไปซึ่งบริเวณต้นไม้หลังบ้านของพวกเขาและการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุของภรรยาชาวนา ส่วนคุณครู ผู้เล่าเรื่องก็ได้พบกับเอลวา พี่เลี้ยงเด็กคนใหม่ที่บ้านท่านบารอน เขารู้สึกถูกชะตากับเธอ จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** เมื่อลูกชายของท่านบารอนถูกทำร้าย ทำให้ครอบครัวของชาวนาตกเป็นผู้ต้องสงสัย และทำให้เอลวาถูกไล่ออกจากงาน ครอบครัวของท่านบารอนย้ายไปอยู่ที่อื่นเพราะกังวลเรื่องความปลอดภัย ส่วนครูกับเอลวาตัดสินใจคบหาดูใจกันเป็นเวลาหนึ่งปีก่อนแต่งงาน จากนั้นเรื่องราวเข้าสู่**จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax)** เมื่อคาร์ลีถูกทำร้ายจนตาบอด ก่อนที่ครอบครัวของหมอทั้งครอบครัวจะหายตัวไปจากหมู่บ้าน และ**ปิดเรื่อง (Closure)** ด้วยข่าวการประกาศสงครามของออสเตรียกับเซอร์เบียและฝรั่งเศส รวมทั้งการเดินทางออกจากหมู่บ้านของครูผู้เล่าเรื่อง

แก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ ฮาเนเคอต้องการที่จะตีแผ่ความรุนแรงในสังคมว่ามีรากฐานมาจากครอบครัว หมู่บ้านเล็กๆแห่งนี้เต็มไปด้วยเหตุการณ์ที่โหดร้ายรุนแรง แต่แท้จริงแล้ว สิ่งที่ยุ่รุนแรงยิ่งกว่าไม่ใช่ความรุนแรงที่เกิดขึ้นนอกบ้าน แต่เป็นความรุนแรงภายในครอบครัวต่างหาก ผู้หญิงและเด็กตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงความล้มเหลวทางจริยธรรมของมนุษย์ นั่นเอง

ตัวละคร (Character) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **ครูประจำโรงเรียน** เป็นผู้เล่าเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้าน เขารักกับ **เอวา** พี่เลี้ยงเด็กที่บ้านของท่านบารอน

ท่านบารอนและภรรยา ทั้งสองเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ที่ดินจำนวนมากในหมู่บ้าน ทำให้เขามีอำนาจในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ เมื่อ **ซิกิ** ลูกชายของพวกเขาถูกทำร้าย พวกเขาจึงอยู่ในหมู่บ้านนี้โดยไม่มีความสุข จนภรรยาของเขาต้องพาลูกไปอยู่ในเมืองซักระยะหนึ่ง

หมู่บ้านเล็กๆแห่งนี้ ยังประกอบด้วยครอบครัวอีกหลายครอบครัว เช่น **ครอบครัวของบาทหลวง** ซึ่งเลี้ยงดูลูกให้ตกอยู่ภายใต้ความกลัวและระเบียบที่เข้มงวด **ครอบครัวของหมอ** ซึ่งมีความสัมพันธ์ทางเพศกับอันนา ลูกสาวแท้ๆของเขาเอง และยังมีความสัมพันธ์กับนางพยาบาล ผู้ช่วยเลี้ยงลูกของเขาด้วยเช่นกัน จนมีข่าวลือว่า **คาร์ล** เด็กพิการ เป็นลูกแท้ๆของหมอที่เกิดจากความสัมพันธ์อันปกปิดซ่อนเร้นของพวกเขา **ครอบครัวของชานา** ซึ่งมีลูกจำนวนมากและมีฐานะยากจน และ**ครอบครัวของพ่อบ้าน** เป็นต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า เด็กๆจากครอบครัวเหล่านี้ ถูกบ่มเพาะให้มีพฤติกรรมที่ใช้ความรุนแรงโหดร้าย เพราะพวกเขาถูกทำร้ายทางกายและจิตใจโดยพ่อแม่ของพวกเขาเอง

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฮาเนเคอนำเสนอมุมมองของบุคคลที่สาม (The Third – Person Narrator) โดยกำหนดให้ครูประจำโรงเรียน ผู้อยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้าน เขาเล่าเรื่องราวต่างๆที่เขาพบเห็นผ่านทางใช้เสียงวอยซ์โอเวอร์ (Voice-Over) เป็นระยะตลอดเรื่อง ผสมกับมุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ที่ให้ผู้ชมเฝ้ามองเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร โดยเลือกที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวอย่างชัดเจนหรือส่งสอนผู้ชม แต่จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจความคิด และความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้รับชม

ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่เป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครต่างๆ ที่อาศัยอยู่ในชนบท ไม่ว่าจะเป็นบ้าน โรงเรียน โบสถ์ และไร่ นา เป็นต้น

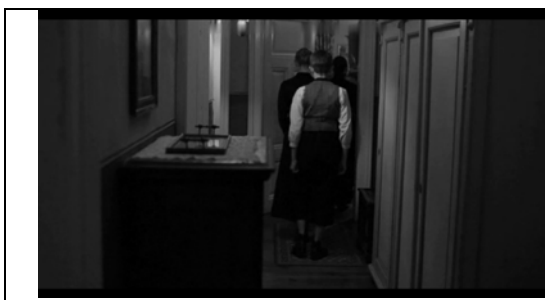
สัญลักษณ์ (Symbols) ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ **ริบบิ้นสีขาว (The White Ribbon)** ที่บาทหลวงให้มาร์ตินผูกไว้ที่แขนและให้คาร์ล่าผูกไว้ที่มม เป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาและความดั่งงามของเด็ก ซึ่งตรงกันข้ามกับความชั่วร้ายที่พวกผู้ใหญ่เป็นผู้ปลูกฝังและบ่มเพาะให้กับพวกเขา ในทางสากลนั้น ริบบิ้นสีขาวเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านความรุนแรงในครอบครัว โดยเฉพาะความรุนแรงกับผู้หญิง นอกจากนี้ การใช้**สีขาวและสีดำ**ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังสื่อถึงความดั่งงามและความชั่วร้ายที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์อีกด้วย

4.9.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีจุดเด่นในการใช้ภาพขาวดำ ซึ่งสีขาวและสีดำ รวมทั้งการจัดแสงแบบขาวจัดดำจัด (High Contrast) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงความดั่งงามและความชั่วร้ายของมนุษย์

4.9.2.1 การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound)

คาร์ล่าและมาร์ติน ถูกพ่อของพวกเขาซึ่งเป็นบาทหลวงประจำหมู่บ้าน ทำโทษด้วยการตีด้วยไม้เรียว ฉากนี้เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงในครอบครัวอย่างชัดเจน ฮานะเคอไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพความรุนแรงดังกล่าว แต่เลือกที่จะใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ซึ่งเป็นเสียงร้องด้วยความเจ็บปวดของคาร์ล่าและมาร์ตินแทน ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการถึงภาพความรุนแรงและรู้สึกได้ถึงความโหดร้ายของบาทหลวงที่กระทำต่อลูกทั้งสอง



Audio: เสียงเงียบของทางเดิน เสียงแม่เรียกคาร์ล่ากับมาร์ตินให้ตามมายังห้องรับประทานอาหาร รวมทั้งมีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ซึ่งเป็นเสียงของมาร์ตินและคาร์ล่า ที่ร้องขึ้นมาด้วยความเจ็บปวดจากการโดนตี



Video: ภาพระยะปานกลาง คาร์ลากับมาร์ติน เดินตามแม่ของพวกเขา ไปที่ห้องรับประทานอาหาร จากนั้นประตูที่ถูกปิดลงชักโครกหนึ่ง มาร์ตินจะเปิดประตูและเดินออกมา กล้องจับภาพตามการเดินของมาร์ติน ที่เดินไปยังห้องมีดห้องหนึ่ง เขากลับออกมาพร้อมกับไม้เรียวขนาดยาว และเดินกลับไปห้องอาหาร กล้องหยุดลงเมื่อ มาร์ตินเปิดประตูเข้าไป กล้องจับภาพที่ประตูชักโครกหนึ่ง ก่อนการตัดภาพเข้าสู่จอต้า

ภาพประกอบที่ 4.64 ฉากที่คาร์ลและมาร์ตินถูกทำโทษ

ในฉากที่ลูกชายของพ่อบ้านขโมยนกหวีดของลูกชายท่านบารอน พ่อบ้านกลับมาจัดการกับลูกชายของเขาด้วยความโมโห ลักษณะภาพในฉากนี้ส่วนใหญ่เป็นภาพระยะปานกลาง แต่สิ่งที่โดดเด่นมากที่สุดในฉากนี้ คือ การใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ซึ่งเป็นเสียงร้องของลูกชายพ่อบ้าน ได้สร้างความรู้สึกรุนแรงมากแก่ผู้ชม ในฉากนี้เราแทบจะไม่ได้เห็นการตบตีหรือการเตะของพ่อบ้านอย่างชัดเจน แต่เราได้ยินจากเสียงอันเจ็บปวดของลูกชายของเขา ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการถึงความรุนแรงในหัวของผู้ชมเอง หลังจากที่พ่อบ้านทำร้ายลูกชายของเขาครั้งแรกแล้ว ขณะที่เขากำลังจะเปิดประตูออกจากบ้าน เสียงนกหวีดของลูกชายท่านบารอนดังขึ้นจากชั้นบน ทำให้พ่อบ้านโมโหมาก เขารีบคว้าเหล็กด้ามยาว ก่อนที่จะวิ่งขึ้นไปจัดการลูกชายอีกครั้ง ข้อดีสุดท้ายนี้เองที่ทำให้ผู้ชมออกสั่นขวัญแขวน ทั้งๆที่กล้องจับภาพอยู่ที่ราวบันได แต่เสียงนอกจอซึ่งเป็นเสียงของภรรยาที่กำลังห้ามสามี ไม่ให้ตีลูกชายนั้น สร้างความสะเทือนอารมณ์แก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก ฉากนี้จึงรุนแรงและโหดร้ายมากในความรู้สึกของผู้ชม



Video: ภาพระยะปานกลาง ลูกชายของพ่อบ้านกำลังทำการบ้านอยู่ในห้องนอน พ่อบ้านเปิดประตูเข้ามาถามหา นกหวีดของลูกชายท่านบารอน แต่ลูกชายของเขาบอกว่าไม่รู้เรื่อง จากนั้น ก็ต้องจับภาพตามการเคลื่อนไหวของพ่อบ้าน เขาตบและเตะลูกชายอย่างรุนแรง

Audio: เสียงพ่อบ้านคุยกับลูกชาย และเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงการทำร้ายร่างกาย และเสียงร้องด้วยความเจ็บปวดของลูกชายพ่อบ้าน



Video: ภาพระยะปานกลาง ภรรยาของพ่อบ้านเข้ามาในห้องด้วยความตกใจ ภาพนี้ตัดสลับไปมาหลายครั้งกับภาพพ่อบ้านคาดคั้นลูกชายให้บอกที่ซ่อนของนกหวีด

Audio: เสียงภรรยาคุยกับพ่อบ้าน เสียงพ่อบ้านคุยกับลูกชาย และเสียงร้องด้วยความเจ็บปวดของลูกชายพ่อบ้าน



Video: ภาพเต็มตัว พ่อบ้านเดินออกจากห้องของลูกชายและเดินลงบันได กล้องจับภาพจากด้านล่างของบันไดและขยับตามการเคลื่อนไหวของพ่อบ้านที่เดินมายังประตูบ้าน พ่อบ้านกำลังจะเดินทางไปที่บ้านของท่านบารอน ทันใดนั้นเขาได้ยินเสียงนกหวีด กล้องจับภาพตามการเคลื่อนไหวของเขา พ่อบ้านรีบวิ่งขึ้นบันไดเพื่อไปยังห้องนอนของลูกชายอีกครั้ง โดยคว้าเหล็กแหลมด้ามยาวที่วางอยู่ริมบันไดติดมือขึ้นไปด้วย กล้องหยุดการจับภาพอยู่ที่บันได เป็นมุมเงย

Audio: เสียงภรรยาคุยกับพ่อบ้าน ขณะที่ทั้งคู่คุยกันอยู่ ก็มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงนกหวีดดังมาจากห้องนอนของลูกชายพ่อบ้านด้านบน

เมื่อพ่อบ้านวิ่งขึ้นไปจัดการกับลูกชายอีกครั้ง ก็มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงการตี เสียงร้องด้วยความเจ็บปวดทรมานของลูกชาย และเสียงร้องห้ามของภรรยาพ่อบ้าน เสียงทั้งสามแบบนี้ ดังปนกันอย่างรุนแรง



ภาพประกอบที่ 4.65 ฉากที่พ่อบ้านทำร้ายลูกชาย

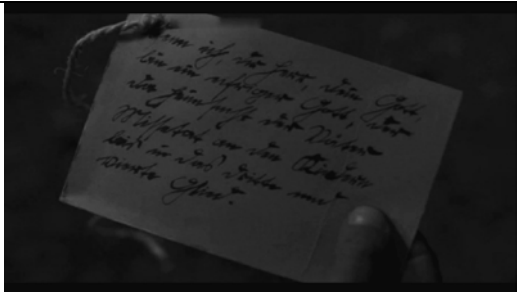
ฉากที่หมอมีความสัมพันธ์ทางเพศกับลูกสาว กลางดึกคืนหนึ่ง รูดอล์ฟ ลูกชายคนเล็กของหมอ เดินลงบันไดท่ามกลางความมืด เพื่อมาตามหาอันนา พี่สาวของเขา รูดอล์ฟเปิดประตูห้องทำงานของพ่อ เขาพบอันน่านั่งอยู่บนเตียงและเธอกำลังร้องไห้ ฉากนี้สร้างความรู้สึกรุนแรงทางอารมณ์ของผู้ชมเป็นอย่างมาก ด้วยการใส่เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) คือ เสียงร้องไห้ของอันนาที่ดังขึ้นมาในความมืด ก่อนที่รูดอล์ฟจะเปิดประตูเข้ามาเจอพ่อกับพี่สาวอยู่ด้วยกัน ถึงแม้ว่ารูดอล์ฟจะไม่รู้เรื่องราวอะไรเพราะเขายังเด็กอยู่ แต่ผู้ชมรับรู้ได้ว่า หมอกับลูกสาวกำลังมีความสัมพันธ์ทางเพศ ผู้ชมรู้อยู่แก่ใจดีว่า เธอไม่ได้ร้องไห้เพราะเจ็บปวดจากการเจาะหู แต่ร้องไห้เพราะพ่อล่วงเกินเธอ

 <p>Video: ในความมืด รูดอล์ฟค่อยๆเดินลงบันไดมาด้านล่าง จากนั้นกล้องจับภาพระยะใกล้ ถ่ายจากด้านหลังของรูดอล์ฟ เขาค่อยๆเปิดประตูห้องทำงานของพ่อ เห็นอันน่านั่งอยู่บนเตียง เธอกำลังร้องไห้ พ่อซึ่งนั่งอยู่กับอันนาค่อยๆหันมามองรูดอล์ฟ ภาพนี้ตัดสลับไปมาหลายครั้งกับภาพระยะใกล้ของรูดอล์ฟ</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) เป็นเสียงร้องไห้ของอันนา ที่ดังขึ้นมาในความเงียบ</p> <p>เมื่อรูดอล์ฟเปิดประตูเข้ามาในห้อง เขาถามอันนาว่าร้องไห้ทำไม เธอบอกรูดอล์ฟว่าพ่อกำลังเจาะหูให้เธออยู่ หมอพูดยืนยันกับลูกอันนาพยายามหยุดร้องไห้ และบอกรูดอล์ฟว่าเธอจะขึ้นไปบนห้องนอนพร้อมกันกับเขา</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.66 ฉากที่หมอมีความสัมพันธ์กับลูกสาว</p>	

4.9.2.2 การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting)

ฉากที่คาร์ลิดูกทำร้ายร่างกาย กลางดึกคืนหนึ่ง คาร์ลิดูหายไป ชาวบ้านจึงออกตามหาเขา ชาวบ้านไปเจอคาร์ลิดูในป่าด้วยสภาพที่ถูกทำร้ายที่บริเวณใบหน้าและดวงตาอย่างโหดเหี้ยม คนร้ายทิ้งกระดาษโน้ตไว้ให้พวกเขา ภาพในฉากนี้ เป็นภาพที่รุนแรงและสยดสยองมากในความรู้สึกของผู้ชม การใช้ภาพขาวดำและการจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting) โดยใช้ประโยชน์จากความมืด เมื่อประกอบกับความหมายในข้อความของคนร้าย ยิ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงชั่วร้ายมากยิ่งขึ้น

	<p>Audio: เสียงบรรยากาศเงียบของป่าตอนกลางคืน และเสียงของชายกลุ่มหนึ่ง</p>
<p>Video: ภาพพระยะไกล ชายคนหนึ่งถือคบไฟเดินเข้ามาในป่าท่ามกลางความมืด กล้องแพนตามทิศทางการเดินของเขา เขาเดินมายังกลุ่มคนซึ่งมีตะเกียงหลายดวงที่กำลังยืนมุงร่างของคาร์ลิดู</p>	<p>Audio: เสียงเปิดผ้าพันแผล ท่ามกลางความเงียบสงัด</p>
 <p>Video: ภาพพระยะใกล้ ผ้าที่ปิดหน้าของคาร์ลิดูกำลังเปิดออก บนใบหน้ามีบาดแผลฉกรรจ์สยดสยอง</p>	

 <p>Video: ภาพระยะใกล้ กล้องจับภาพกระดาษ โน้ต</p>	<p>Audio: เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของชายคนหนึ่งกำลังอ่านข้อความในโน้ต ซึ่งเขียนว่า “การลงโทษเด็ก สำหรับบาปของพ่อแม่ ถึงคนรุ่นลูกรุ่นหลาน”</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.67 <u>ฉากที่คาร์ลถูกทำร้าย</u></p>	

4.9.2.3 การใช้ขนาดภาพระยะปานกลางที่ค่อนข้างใกล้ (Medium Close-up Shot)

บาทหลวงเรียกมาร์ตินมาพบที่ห้องทำงาน เขาบอกกับมาร์ตินว่า เขากับภรรยากังวลถึงพฤติกรรมของมาร์ติน บาทหลวงเล่าเรื่องของเด็กชายคนหนึ่งป่วยด้วยโรคประหลาดจนเสียชีวิต ซึ่งโรคนี้มีสาเหตุมาจากพฤติกรรมที่เกเรและโกหกผู้ใหญ่ บาทหลวงบอกมาร์ตินว่า เขากังวลว่าลูกจะเป็นแบบเด็กคนนั้นและถามมาร์ตินว่ามีอะไรจะสื่อสารภาพกับเขาบ้างหรือไม่ มาร์ตินได้ฟังคำพูดของพ่อก็ร้องไห้ออกมาด้วยความกลัว บาทหลวงสงสัยพฤติกรรมของลูกชายและดูเหมือนจะบ้กใจเชื่อว่ามาร์ตินได้กระทำความผิดอะไรบางอย่าง

ลักษณะภาพส่วนใหญ่ในฉากนี้ จะเป็นขนาดภาพระยะปานกลางที่ค่อนข้างใกล้ (Medium Close-up Shot) ซึ่งมีผลในการสร้างความอึดอัดให้กับผู้ชม กล้องจับภาพโดยเน้นสีหน้าของตัวละคร ผู้ชมได้เห็นถึงสีหน้าอันจริงจังและเคร่งเครียดของบาทหลวง และสีหน้าที่เต็มไปด้วยความกลัวของมาร์ติน แม้ผู้ชมจะไม่ทราบสาเหตุว่ามาร์ตินทำอะไรผิดหรือเหตุผลที่บาทหลวงข่มขู่ลูกชาย บาทหลวงเรียกมาร์ตินมาพูดคุยพร้อมกับการขู่ให้เขากลับจนอาจจะต้องสื่อสารภาพผิดในเรื่องที่เขาไม่ได้ทำ ฉากนี้แม้จะไม่มีควมรุนแรงทางกายภาพ แต่ผู้ชมก็รับรู้ได้ถึงควมรุนแรงทางอารมณ์ มาร์ตินถูกพ่อของเขาทำร้ายจิตใจอย่างสาหัส จนเขาเกร็งและร้องไห้ออกมาด้วยความกลัว

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายข้ามไหล่ของ มาร์ติน บาทหลวงเรียกเขามาพบในห้องทำงาน เขาหันหลังคุยกับมาร์ติน</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ เสียงของบาทหลวงที่พูดกับลูกชาย ด้วยน้ำเสียงราบเรียบแต่แฝงความอคติและความดูร้าย บาทหลวงถาม มาร์ตินว่า เขามีอะไรจะสารภาพกับเขาไหม มีปัญหาที่โรงเรียนหรือเปล่า เพราะเขากับภรรยา รู้สึกเป็นห่วงพฤติกรรมของมาร์ติน เป็นอย่างมาก</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลางค่อนข้างใกล้ มาร์ติน ยืนฟังบาทหลวงอย่างนิ่งเงียบ ภาพนี้ตัดสลับไปมากับภาพของบาทหลวง</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ เสียงของบาทหลวงที่พูดกับลูกชาย ด้วยน้ำเสียงราบเรียบแต่แฝงความอคติและความดูร้าย บาทหลวงเริ่มเล่าเรื่องราวของเด็กชายคนหนึ่ง ที่เกเรและโกหกพ่อแม่ ซึ่งเขาได้รับผลของการกระทำนั้น โดยการป่วยเป็นโรคแปลกประหลาดและเสียชีวิตอย่างสมเพชเวทนา</p>
	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ เสียงของบาทหลวงที่พูดกับลูกชาย ด้วยน้ำเสียงราบเรียบแต่แฝงความอคติและความดูร้าย มาร์ตินตอบคำถามพ่อของเขา ด้วยเสียงสั้นเครือและหวาดกลัว</p>




Video: ภาพระยะปานกลางค่อนข้างใกล้
บาทหลวงถูกจากเก้าอี้ เดินมายืนต่อหน้ามาร์ติน
ที่กำลังหวาดผวจากเรื่องราวที่บาทหลวงเล่าให้
เขาฟัง บาทหลวงพยายามข่มขู่ให้มาร์ติน
สารภาพความผิดของเขา ทำให้มาร์ตินร้องไห้
ด้วยความหวาดกลัว

ภาพประกอบที่ 4.68 ฉากที่บาทหลวงข่มขู่มาร์ติน

ในฉากที่พยาบาลกำลังสำเร็จความใคร่ให้หมอ ก่อนที่หมอจะบอกให้เธอหยุดด้วย การ
พูดจาถูกเหยียดหยามและแสดงอาการรังเกียจขยะแขยงเธออย่างรุนแรง ทำให้นางพยาบาลรู้สึก
เจ็บช้ำน้ำใจเป็นอย่างมาก เธออดไม่ได้ที่จะพูดถึงพฤติกรรมที่ต่ำทรามของหมอ เช่น การมีความ
สัมพันธ์ทางเพศกับลูกสาวของเธอเอง หมอตอบหน้าเธอด้วยความรุนแรงก่อนที่จะได้เธอออกไปจาก
ห้อง ทั้งคู่พูดจาเชือดเฉือนกันด้วยวาจาอันหยาบคาย

ลักษณะภาพส่วนใหญ่ในฉากนี้ เป็นการใช้นาฬิกาภาพระยะปานกลางที่ค่อนข้างใกล้
(Medium Close-up Shot) ซึ่งมีผลในการสร้างความอึดอัดให้กับผู้ชม กล้องจับภาพโดยเน้นสีหน้า
ของตัวละคร สิ่งที่สร้างความรู้สึกโหดร้ายรุนแรงให้แก่ผู้ชม คือ การใช้คำพูดของตัวละครทั้งคู่ ที่
หยาบคายและทำร้ายจิตใจผู้ฟังเป็นอย่างมาก


 <p>Video: ภาพระยะปานกลางค่อนข้างใกล้ นางพยาบาลกำลังสำเร็จความใคร่ให้หมอ ก่อนที่จะหยุดลงเมื่อเขาเริ่มด่าทอเธอ</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ และเสียงหมอที่ด่าทอพยาบาลด้วยถ้อยคำอันหยาบคายรุนแรง</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลางค่อนข้างใกล้ หมอยืนอยู่ริมหน้าต่าง ภาพนี้ตัดสลับไปมากับภาพนางพยาบาล หมอตอบหน้าเธออย่างรุนแรง จนเธอน้ำตาร่วง</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ เสียงหมอด่าทอนางพยาบาลด้วยถ้อยคำอันหยาบคายรุนแรง จนเธอทนไม่ไหว เธอพูดถึงความชั่วช้าของหมอ ที่มีความสัมพันธ์กับลูกสาววัยรุ่นของเขาเอง ด้วยน้ำเสียงสิ้นเครื่อง ตามด้วยเสียงการตบหน้า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง ถ่ายจากด้านหลังของนางพยาบาล หมอไล่เธอออกจากห้องเพื่อทำงานต่อ</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ เสียงอันเย็นชาของหมอ เขาไล่เธอออกไปจากห้อง เธอบอกเขาด้วยน้ำเสียงอันเจ็บปวดว่า เธอจะไม่ทนอยู่กับเขาอีกต่อไปแล้ว</p>

 <p>Video: ภาพระยะปานกลางค่อนข้างใกล้ กล้องจับภาพนางพยาบาล ตัดสลับไปมากับภาพของหมอ ทั้งคู่มีสีหน้าเย็นชาและเคร่งเครียด</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ เสียงนางพยาบาล เธอบอกเขาด้วยน้ำเสียงอันเจ็บปวดว่า เธอจะไม่ทนอยู่กับเขาอีกต่อไปแล้ว หมอพูดกับเธอว่า “ทำไมเธอไม่ตายไปซะ”</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.69 ฉากที่หมอบำบัดนางพยาบาล</p>	

4.9.2.4 การใช้เสียงเงียบ (Silence)

กลางดึกคืนหนึ่ง เกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ที่โรงนาของท่านบารอน ก่อนที่ลูกชายของชาวนาจะพบว่าพ่อของเขาเสียชีวิตด้วยการฆ่าตัวตายในบ้าน ในตอนเช้าของวันรุ่งขึ้น ความรุนแรงในฉากนี้เป็นความรุนแรงในความรู้สึกของผู้ชม อาจเป็นไปได้ว่าชาวนาเป็นผู้วางเพลิงเผาโรงนาของท่านบารอนและตัดสินใจฆ่าตัวตายเพื่อหลีกเลี่ยงความผิด เพราะครอบครัวของเขากำลังตกเป็นผู้ต้องสงสัยในการทำร้ายลูกชายของท่านบารอน และเหตุการณ์ร้ายๆที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านก่อนหน้านี้ การใช้เสียงเงียบในฉากที่ลูกชายเปิดประตูเข้ามาเจอศพของชาวนา นี้ สร้างความรู้สึกรุนแรงและความสะเทือนใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก

 <p>Video: ภาพพระยะปานกลาง ลูกชายของชาวนา เปิดประตูหลังบ้านออกมา เขาเดินมาเปิดประตูห้องอีกห้องหนึ่งที่อยู่บริเวณด้านข้างของบ้าน กล้องเปลี่ยนโฟกัส (Shift Focus) ไปที่ร่างของชาวนาที่ผูกคอตายอยู่ติดผนังห้อง ลูกชายของชาวนายืนมองศพพ่ออย่างนิ่งงัน จากนั้นเขาค่อยๆ ปิดประตูและเดินออกมาอย่างมีนงง</p>	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
 <p>Video: กล้องจับภาพพระยะใกล้ปานกลาง ลูกชายของชาวนาค่อยๆ หันหน้าไปตามเสียงของเด็กผู้หญิง ด้วยอาการที่ยังช็อคกับการเห็นศพของพ่อ ภาพนี้ตัดสลับกันกับภาพพระยะไกล เด็กสาวกำลังเล่นหยอกล้อกัน ตัดไปที่ภาพพระยะใกล้ปานกลาง กล้องแพนตามชายหนุ่ม เขาเปิดประตูอีกบานกลับเข้าไปในบ้าน</p>	<p>Audio: มีเสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ของเด็กผู้หญิงกำลังหยอกล้อกันดังขึ้น ก่อนที่จะกลับสู่ความเงียบงันอีกครั้งหนึ่ง</p>

	<p>Audio: เสียงเงียบ (Silence)</p>
<p>Video: ภาพเต็มตัว ถ่ายจากด้านในบ้าน เห็นหญิงสาวคนหนึ่งกำลังทำอาหารอยู่ ชายหนุ่มกลับเข้ามาในบ้านและปิดประตู จากนั้นเขาทรุดตัวนั่งลงในความมืด ข้างประตูบานนั้น</p>	
<p>ภาพประกอบที่ 4.70 <u>ฉากที่ลูกชายของชาวนาบศพบของพ่อในห้องหลังบ้าน</u></p>	

4.9.2.5 การลำดับภาพเพื่อเร่งเร้าอารมณ์

บาทหลวงเดินทางมาสอนวิชาศาสนาที่โรงเรียน เด็กนักเรียนในห้องแต่ละคนต่างก็เล่นกันเสียงดังวุ่นวาย จนคาร์ล่า ลูกสาวของบาทหลวง ตะโกนให้ทุกคนอยู่ในความสงบ บาทหลวงกับครูเปิดประตูเข้ามาพอดี บาทหลวงดึงหูคาร์ล่าให้เดินไปยืนที่หลังห้อง ก่อนที่จะสวมมนต์และเริ่มต้นการเรียนการสอน บาทหลวงพูดถึงความเสียใจที่ลูกสาวของเขามีพฤติกรรมเช่นนี้ ระบุว่าที่เขาต่อว่าเธอให้เด็กคนอื่นฟัง อยู่ดีคาร์ล่าก็ล้มลงที่พื้น นักเรียนคนอื่นๆ หันไปมองด้วยความตกใจ

ลักษณะภาพส่วนใหญ่ในฉากนี้ เป็นภาพระยะปานกลาง สื่อถึงความเหินห่างของตัวละคร บาทหลวงกับคาร์ล่าเป็นพ่อลูกกัน การลำดับภาพในฉากนี้ เร่งเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงได้เป็นอย่างดี ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงของผู้ใหญ่ได้เป็นอย่างดี ผู้ใหญ่ทำร้ายจิตใจของเด็กด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ผู้ใหญ่เป็นคนตั้งขึ้น เป็นการสะท้อนถึงการปกครองด้วยความหวาดกลัวซึ่งเห็นได้จากการที่เด็กนักเรียนในห้องก้มหน้าก้มตา เพราะกลัวบาทหลวง การที่คาร์ล่าเป็นลมล้มลงที่พื้น ยิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงชั่วร้ายของผู้ใหญ่

 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง บาทหลวงเข้ามาในห้องเรียน ในขณะที่คาร์ล่า ตะโกนบอกให้เพื่อนเงียบเสียง ด้วยน้ำเสียงอันดัง บาทหลวงเห็นเข้าก็ดึงหูและลากเธอให้เดินมายืนที่หลังห้องเรียน เพื่อเป็นการทำโทษ</p>	<p>Audio: เสียงเด็กนักเรียนพูดคุยเสียงดัง และเสียงตะโกนของคาร์ล่า</p>
 <p>Video: ภาพระยะปานกลาง เป็นภาพชัดลึก ถ่ายผ่านศีรษะของบาทหลวง เห็นคาร์ล่า ยืนหันหลังอยู่ท้ายห้อง ภาพนี้ตัดสลับไปมาหลายครั้งกับภาพระยะใกล้ปานกลางของบาทหลวง อยู่ๆ คาร์ล่าก็ล้มลงที่พื้น ระหว่างที่ฟังบาทหลวงพูด</p>	<p>Audio: เสียงห้องเงียบ และเสียงบาทหลวงที่พูดถึงคาร์ล่าให้นักเรียนคนอื่นๆ ฟัง เขารู้สึกเจ็บปวดที่ลูกสาวของเขามีพฤติกรรมเช่นนี้ จากนั้นมีเสียงนอกจอ (Off-screen) เป็นเสียงล้มลงที่พื้นของคาร์ล่า</p>
<p>ภาพประกอบที่ 4.71 ฉากที่บาทหลวงทำโทษลูกสาวในห้องเรียน</p>	



ภาพประกอบที่ 4.72 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

จากการวิจัย “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” ซึ่งเป็นการศึกษาแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ และสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ โดยผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) พร้อมทั้งภาพประกอบ โดยการตีความด้วยตนเองจากการชมภาพยนตร์ ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ เช่น เอกสารและบทสัมภาษณ์ของ มิชาเอล ฮาเนเคอในดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งมีภาพยนตร์จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง ประกอบด้วย

1. *The Seventh Continent* (1989)
2. *Benny's Video* (1992)
3. *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994)
4. *Funny Games* (1997)
5. *Code Unknown* (2000)
6. *The Piano Teacher* (2001)
7. *Time of the Wolf* (2003)
8. *Hidden* (2005)
9. *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)*
10. *The White Ribbon* (2009)

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ศิลปะแบบยุโรป (European Art Cinema) ซึ่งเดวิด บอร์ดเวลล์ (David Bordwell) อธิบายถึงลักษณะของภาพยนตร์ศิลปะแบบยุโรปไว้ว่า เนื้อหาภาพยนตร์ศิลปะมักเกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมสมัยของคนและสังคม เช่น ความรู้สึกแปลกแยก โดดเดี่ยว หรือการขาดการสื่อสารระหว่างกัน มักจะปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูด เน้นความเหมือนจริงในการถ่ายทอดอารมณ์และการ

กระทำของตัวละคร ใช้มุมมองที่ทำให้ผู้ชมต้องใช้สมาธิในการรับชมเป็นอย่างสูง เช่น การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) เพื่อสร้างความรู้สึกให้ใกล้เคียงกับโลกของความเป็นจริง หรือใช้การตัดต่อแบบไม่ปะติดปะต่อ และไม่นิยมการตัดต่อภาพที่จะมาขึ้นนำ หรือจำกัดกรอบมุมมองและการรับรู้ของผู้ชม (David Bordwell, 1985: 206-213) จากการศึกษาในครั้งนี้ สามารถจำแนกรูปผลการศึกษาวิจัยออกเป็น 3 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1 การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงของมิชาเอล ฮาเนเคอ

5.1.1 การสะท้อนปัญหาสังคม

การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีแนวคิดมาจากความตั้งใจที่จะสะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัยในโลกปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาครอบครัว เศรษฐกิจ อาชญากรรม การเมือง สงคราม ฯลฯ ซึ่งปัญหาสังคมต่างๆล้วนมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น เขาเคยให้สัมภาษณ์ถึงแนวความคิดในการสร้างภาพยนตร์ของเขาไว้ว่า “ภาพยนตร์ของผม คือ การแสดงออกซึ่งความปรารถนาถึงโลกที่ดีกว่านี้” (Brunette, 2010: 51) มิชาเอล ฮาเนเคอสร้างความรุนแรงขึ้นมาในภาพยนตร์ของเขา เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงและอยู่รอบตัวของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาใคร่ครวญหาคำตอบด้วยตนเองว่าจะจัดการกับความรุนแรงที่พบเจอได้อย่างไร

5.1.2 การถ่ายทอดความจริง

ในบทสัมภาษณ์หลังดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of Chronology of Chance* (1994) มิชาเอล ฮาเนเคอกล่าวถึงคำพูดของเทโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno, 1903-1969) นักปรัชญาชาวเยอรมันที่กล่าวไว้ว่า “ศิลปะคือสิ่งวิเศษที่ปราศจากการเสแสร้งที่จะเป็นความจริง” (Art is magic without the pretense of being true.) ซึ่งตรงกับความคิดของมิชาเอล ฮาเนเคอที่ว่า “หน้าที่ของศิลปะที่แท้จริงคือการนำเสนอความจริง” เขารู้สึกทราบดีว่าตัวเองเป็นช่างฝีมือผู้ทำหน้าที่ปลุกฝังให้ผู้ชมต้องการความจริง (Michael Haneke, DVD “71 Fragments of Chronology of Chance”) และการใช้ศิลปะที่แผ่ด้านมืดและวิพากษ์สังคมของมิชาเอล ฮาเนเคอ

นั้น มีแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์จริง เช่น ชาวในหนังสือพิมพ์ที่เขาเคยอ่าน หรือแม้แต่เหตุการณ์ที่เขาได้พบเห็นด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็น เรื่องราวของครอบครัวชนชั้นกลางครอบครัวหนึ่งที่พร้อมใจกันฆ่าตัวตายโดยไร้สาเหตุ ที่ฮานเนเคออ่านเจอในหนังสือพิมพ์ ถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) เรื่องราวของเด็กเร่ร่อนที่ลักลอบเข้าเมืองผิดกฎหมาย ถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of Chronology of Chance* (1994) และภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) ส่วนเรื่องราวของเยาวชนที่ก่อเหตุอาชญากรรมเพราะความพึงพอใจ ที่ฮานเนเคออ่านเจอจากบทความในนิตยสาร เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) เป็นต้น

5.1.3 การวิพากษ์บ่อเกิดของความรุนแรง

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานเนเคอ มักนำเสนอความจริงที่เป็นปัญหาของชนชั้นกลางปัญญาชน (Intellectual) ในสังคม โดยการกำหนดให้ตัวละครหลักในภาพยนตร์ของเขา เป็นครอบครัวชนชั้นกลางที่มีฐานะร่ำรวยและมีชีวิตความเป็นอยู่ที่สุขสบาย พวกเขาเป็นปัญญาชนผู้มีการศึกษา ก่อนที่จะถูกคุกคามด้วยเหตุการณ์ที่โหดร้ายรุนแรงอย่างไร้สาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวแสนสุขที่ฆ่าตัวตายพร้อมกันด้วยความเต็มใจ ในภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) ครอบครัวแสนสุขในวันสิ้นโลก ในภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* (2003) เด็กวัยรุ่นจากครอบครัวร่ำรวยทดลองฆ่าคน ในภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) ครอบครัวแสนสุขที่ถูกคุกคามจากเด็กวัยรุ่นที่มาขอไข่ ในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S.* (2007) รวมทั้งครอบครัวแสนสุขที่ถูกคุกคามจากม้วนวีดีโอลึกลับ ในภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005)

ชนชั้นกลางปัญญาชน เป็นชนชั้นที่มิชาเอล ฮานเนเคอ รู้จักดีที่สุดเพราะเขาเป็นลูกชายคนเดียวของครอบครัวชนชั้นกลางปัญญาชนในยุโรป เช่นเดียวกับตัวละครของเขา ซึ่งทำให้มิชาเอล ฮานเนเคอ สามารถเข้าถึงความเป็นพหุวัฒนธรรม (Multi-Culture) ของสังคมได้เป็นอย่างดี เพราะชนชั้นกลางปัญญาชนเป็นชนชั้นที่สามารถผสมผสานและสื่อสารกับชนชั้นอื่นๆ ในสังคม ได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่องจึงมีการใช้ชื่อของตัวละครที่ซ้ำกัน เช่น เกออร์ก (Georg) ฌอร์จส์ (Georges) และจอร์จ (George) เป็นชื่อของตัวละครเพศชาย ส่วนอันนา (Anna) อานน์ (Anne) และแอน (Ann) เป็นชื่อของตัวละครเพศหญิง เนื่องจากฮานเนเคอต้องการให้ตัวละครของ

เขาเป็นภาพตัวแทนของชนชั้นกลางทั่วไป โดยไม่ชี้เฉพาะเจาะจงว่าเป็นบุคคลใด

นอกจากนี้ การจัดฉาก (Setting) ในภาพยนตร์ของเขา ยังบ่งบอกถึงความเป็นปัญญาชน ผู้มีการศึกษา ไม่ว่าจะเป็น การตกแต่งบ้านด้วยของมีค่าราคาแพง ภาพงานศิลปะ หนังสือ ม้วน วิทยุไอ แผ่นเสียง เครื่องดนตรี ฯลฯ รวมทั้ง การฟังและการเล่นดนตรีคลาสสิก หรือการพูดคุย แลกเปลี่ยนทัศนคติในเรื่องต่างๆของตัวละคร ล้วนแสดงให้เห็นถึงรสนิยมและฐานะความเป็นอยู่ของพวกเขา ได้อย่างชัดเจนอีกด้วย ทั้งนี้ การกำหนดให้ตัวละครเป็นชนชั้นกลาง ซึ่งเป็นชนชั้นเดียวกับผู้ชมภาพยนตร์ มีจุดประสงค์เพื่อวิพากษ์บ่อนทำลายของ ความรุนแรง ให้ผู้ชมได้ตระหนักว่า ความรุนแรงที่แท้จริงนั้น มีบ่อเกิดมาจาก “ตัวเรา” เอง และความรุนแรงชั่วร้ายนั้นอยู่รอบๆตัวเรา โดยที่เราไม่อาจป้องกันหรือหลีกเลี่ยงได้เลย

5.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง

จากการวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง โดยเน้นฉากที่มีการนำเสนอความรุนแรง ผู้วิจัยพบว่า วิธีการที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ใช้ในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงมีหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

5.2.1 การสร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีนำเสนอภาพความรุนแรงหลายชนิด เช่น ภาพการตายของมนุษย์และสัตว์ ภาพการทำร้ายร่างกายและภาพพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละคร รวมถึงภาพข่าวสงครามและข่าวอาชญากรรมในโทรทัศน์ ฯลฯ โดยเน้นการสร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง ด้วยการใช้ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

5.2.1.1 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพ

มิชาเอล ฮาเนเคอ สร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ของเขา ด้วยการใช้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์แบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การลำดับภาพ (Editing) เพื่อเร่งเร้าอารมณ์ การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting) การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) เพื่อ

นำเสนอเหตุการณ์แบบเวลาจริง (Real-time) การถ่ายทำแบบไม่เคลื่อนกล้อง (Static Shot) การแพ็ค กล้องตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Tracking Shot) รวมทั้งการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to black) เพื่อสร้างความรู้สึกของการแบ่งเป็นส่วนๆ (Fragments) ของเศษเสี้ยวของความจริง มิชาเอล ฮาเนเคอ ได้ให้สัมภาษณ์กับมิเชล ซุยทาท (Michel Cieutat) ไว้ว่าเขาเลือกใช้วิธีการตัดต่อในลักษณะนี้ เพื่อที่จะสร้างความรู้สึกที่แท้จริงของการแยกเป็นส่วนๆ ระยะเวลาของภาพในแต่ละส่วน จะสัมพันธ์กับความลึกซึ้งของฉากก่อนหน้า “ถ้าในฉากนั้นมีอะไรให้ผู้ชมคิดเกี่ยวกับมันมาก ผมก็จะทำให้จอตดำอยู่นานขึ้นอีกหน่อย” (Peter Brunette, 2010: 13) ตัวอย่างของการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) และภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000)

5.2.1.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านเสียง

ความรุนแรงที่แท้จริงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ นั้นเป็นความรุนแรงนอกจอ (Offscreen Violence) ที่มาจากการใช้เสียงนอกจอ (Off-screen Sound) ไม่ว่าจะเป็น เสียงกรีดร้องด้วยความตกใจและเสียงครวญครางด้วยความเจ็บปวดทรมานของเหยื่อ เสียงปืนลั่น เสียงการแทงมีด เสียงการตบตีทำร้ายร่างกาย ฯลฯ เสียงประกอบที่ตั้งมาจากนอกจอเหล่านี้ เป็นวิธีการที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ใช้แทนการปรากฏภาพการฆาตกรรมแบบชัดแจ้ง เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการถึงภาพชวนช็อกในหัวของผู้ชมเอง ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกรุนแรงที่แท้จริงในความคิดของผู้ชม ดังที่เขาให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “ผมใช้จินตนาการของคุณ ผมคิดว่าสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับผู้กำกับภาพยนตร์ คือ การให้ผู้ชมได้สร้างภาพในหัว อะไรก็ตามที่เราแสดงให้เห็น จะเป็นการลดทอนจินตนาการของผู้ชม” (Foundas, 2007) ตัวอย่างเช่น ฉากการฆาตกรรมครอบครัวของเกออร์กในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) ใช้การจับภาพขณะที่ฆาตกรคนหนึ่งกำลังอยู่ในครัว โดยมีเสียงนอกจอคือ เสียงปืนและเสียงกรีดร้องด้วยความเจ็บปวดทรมานของเกออร์กกับอันนา ที่ดังขึ้นมาเป็นระยะก่อนที่จะตัดไปยังภาพคราบเลือดที่เปรอะเปื้อนหน้าจอตโทรทัศน์ เพื่อสื่อถึงการเสียชีวิตของซอร์ซี ลูกชายของเกออร์กกับอันนา

ส่วนฉากใดที่มีการนำเสนอภาพความรุนแรงในจอ (Onscreen Violence) มิชาเอล ฮาเนเคอ ก็มักจะเลือกใช้เสียงเงียบ (Silence) สำหรับฉากนั้นๆ ตัวอย่างเช่น ฉากที่สามีตีเมียมีดปาดคอตัวเองจนเสียชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005) และฉากที่เด็กพิการถูกทำร้ายจนตา

บอดี้ในภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) เป็นต้น

มิชาเอล ฮาเนเคอ ไม่นิยมใช้ดนตรีประกอบฉากหลังของภาพยนตร์ (Film Score) และ เพลงประกอบภาพยนตร์ (Soundtrack) ในภาพยนตร์ของเขา แต่จะเลือกใช้เพลง (Songs) ซึ่งมีที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงภายในฉาก (Diegetic Sound) ได้แก่ การใช้เสียงที่มาจากกาเปิดวิทยุ และโทรทัศน์ของตัวละคร ตลอดจนเสียงการร้องเพลงและเล่นดนตรีของตัวละคร ทั้งหมดนี้มาจากความต้องการที่จะสร้างความสมจริงในความรู้สึกของผู้ชม ยิ่งไปกว่านั้น การใช้เสียงรบกวน (Noise) ซึ่งเป็นเสียงที่ปราศจากแหล่งกำเนิดเสียง (Non-Diegetic Sound) ได้แก่ เสียงเครื่องจักร หรือเครื่องยนต์ที่ดังขึ้นโดยไร้ที่มาของเสียงและเสียงรบกวนบนท้องถนนที่ดังผิดปกติ ที่ซ่อนอยู่ในฉากต่างๆ ในภาพยนตร์หลายเรื่องของมิชาเอล ฮาเนเคอ นั้น สามารถสร้างความอึดอัดปั่นป่วนในจิตใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

นอกจากนี้ มิชาเอล ฮาเนเคอ ยังใช้เสียงวอยซ์โอเวอร์ (Voice-over) ของตัวละคร เพื่อช่วยในการเล่าเรื่องอีกด้วย เช่น เสียงของเกออร์กกับอันนาเขียนจดหมายถึงพ่อแม่ ในภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) เสียงของฌอร์จส์เขียนจดหมายถึงอานน์ ในภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) เสียงของเอวาเขียนจดหมายถึงฌอร์จส์ที่เสียชีวิตไปแล้ว ในภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* (2003) และเสียงของครูที่เล่าเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ในภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009) เป็นต้น

5.2.2 การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการ และการทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น

ตัวอย่างในการเล่นกับจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม ที่ชัดเจนที่สุด คือ ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่หลีกเลี่ยงสิ่งที่คุณคิดว่าเห็น และให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่คุณคิดว่าจะไม่เห็นเกือบทั้งเรื่อง เช่น การที่อันนา นางเอกของเรื่องถูกบังคับให้ถอดเสื้อผ้า ผู้ชมคาดเดาว่าเธอต้องถูกข่มขืนอย่างแน่นอน แต่กลายเป็นว่าเมื่อเธอถอดเสื้อผ้าเสร็จ ชายฆาตกรกลับบอกให้เธอสวมเสื้อผ้ากลับเหมือนเดิม ผู้ชมจึงไม่ได้เห็นร่างกายที่เปลือยเปล่าของตัวละครอย่างที่คุณคิดว่าได้เลย

ภาพทุกภาพในภาพยนตร์เรื่อง *Hidden (2005)* ทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น และหลอกล่อให้ผู้ชมคิดว่า ภาพที่พวกเขาเห็นนั้น คือภาพจากเหตุการณ์จริงหรือภาพจากวิดีโอ เทปกัมแน่ ซึ่งวิธีนี้ให้ความรู้สึกราวกับการก่อสร้างความประสาทกับผู้ชม

5.2.3 การหลอกลวง การปฏิเสธความพึงพอใจ และการทำลายความคาดหวังของผู้ชม

มิชาเอล ฮาเนเคอ มักจะหลอกให้ผู้ชมเข้าใจผิดด้วยการใช้เทคนิคหนังซ้อนหนัง (Film within a film) เพื่อหลอกให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพความรุนแรงที่เห็นเป็นความจริง จนผู้ชมเกิดความรู้สึกตกใจ ก่อนที่จะเฉลยว่าภาพที่ผู้ชมเห็นมาจากภาพยนตร์ที่ตัวละครกำลังแสดงอยู่ เช่น ฉากในภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown (2000)* ผู้ชมเห็นอานน์กำลังตกอยู่ในอันตราย เธอถูกกักขังอยู่ในห้องปิดตายโดยฆาตกรโรคจิตที่ไร้แรงจูงใจ เธอร้องไห้จนตัวสั่นด้วยความกลัว ก่อนที่จะเฉลยให้ผู้ชมทราบว่า เธอมีอาชีพนักแสดงและกำลังถ่ายทำภาพยนตร์แนวระทึกขวัญอยู่

ในส่วนของ การปฏิเสธความพึงพอใจ และการทำลายความคาดหวังของผู้ชมนั้น ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด คือ ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games (1997)* เช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ให้ความหวังกับผู้ชมตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็น การให้เด็กชายชอร์ซีหนีไปขอความช่วยเหลือจากเพื่อนบ้าน การให้ชอร์ซีเจอปืน การให้อันนาได้นี้ไปขอความช่วยเหลือในตอนท้ายและการให้อันนายิ่งพีเทอร์จนเสียชีวิต แต่สุดท้ายมิชาเอล ฮาเนเคอ ได้ทำลายความคาดหวังของผู้ชมด้วยการให้ชอร์ซีพบว่าเพื่อนบ้านข้างๆเสียชีวิตไปแล้วและปืนที่เขาเจอก็ไม่มีลูกกระสุน ส่วนอันนาก็หนีไปเจอกับฆาตกรกลางทาง เป็นต้น ฉากที่พอลกดปุ่มรีโมตโทรทัศน์กรอเหตุการณ์กลับไปเพื่อไม่ให้พีเทอร์เสียชีวิต ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการทำลายความคาดหวังของผู้ชม และปฏิเสธความพึงพอใจของผู้ชม ที่ปรารถนาจะเห็นคนร้ายเสียชีวิต และเห็นว่าตัวละครที่พวกเขา กำลังเอาใจช่วยอยู่ มีชีวิตรอดปลอดภัย นอกจากนี้ ยังมี การปฏิเสธไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพที่พวกเขาอยากเห็น เช่น ภาพการฆาตกรรมที่เหยื่อโหดหรือภาพเปลือยของตัวละคร ซึ่งวิธีการที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

5.2.4 การกั้นผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว (Alienation)

การกั้นผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว เช่น การให้ตัวละครหันมามีและสบตากับผู้ชมเป็น

ระยะ หรือการให้ตัวละครพูดคุยกับผู้ชม ในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) วิธีการนี้เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและสร้างชื่อเสียงให้กับมิชาเอล ฮาเนเคอ และเป็นวิธีการที่ทำให้อารมณ์ของผู้ชมขาดช่วง จนตระหนักได้ว่าตนเองกำลังชมภาพยนตร์อยู่ เหตุการณ์รุนแรงโหดร้ายที่พวกเขา กำลังรับชมอยู่นี้ เป็นเพียงเรื่องราวที่ผู้กำกับภาพยนตร์สร้างสรรค์ขึ้นมา ไม่ใช่เหตุการณ์จริง ผู้ชมจึงกลับมาถูกคิดถึงสารที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ต้องการที่จะสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้และนำกลับไปคิดหลังการชมภาพยนตร์

5.3 สารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

สารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ หมายถึง เนื้อหาและแก่นเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ของเขา ซึ่งประกอบด้วย

5.3.1 ความรุนแรง

“ความรุนแรง” จัดเป็นสารที่สำคัญที่สุด ในบรรดาสารทั้งหมดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ภาพยนตร์ของเขาทั้งหมดล้วนมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น ความรุนแรงทางร่างกาย ความรุนแรงทางเพศ และความรุนแรงทางจิตใจ ได้แก่

ความรุนแรงต่อตนเอง เช่น การฆ่าตัวตายและการทำร้ายตนเอง ในภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) และภาพยนตร์เรื่อง *The Piano Teacher* (2001)

ความรุนแรงต่อผู้อื่น เช่น ความรุนแรงในครอบครัวและความรุนแรงต่อคนแปลกหน้า ในภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* และภาพยนตร์เรื่อง *The White Ribbon* (2009)

ความรุนแรงในสังคม เช่น การต่อสู้ทางชนชั้น การก่อการร้ายและสงคราม ในภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) ภาพยนตร์เรื่อง *Hidden* (2005) และภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* (2003)

5.3.2 การวิพากษ์ความรุนแรงในสื่อมวลชน โดยเฉพาะความรุนแรงที่ปรากฏในโทรทัศน์ และภาพยนตร์

ความรุนแรงในโลกแห่งความเป็นจริงกับความรุนแรงในสื่อ เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนซึ่งกันและกัน และเป็นกระจกสะท้อนสังคม (Michael Haneke, 2010: 575) ภาพของความรุนแรงถูกนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์บ่อยครั้ง และส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นไปเพื่อความบันเทิง จนทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นความรุนแรงที่อยู่ไกลตัว ไม่ได้มีความสำคัญกับชีวิตจริงของพวกเขา หากสังเกตให้ดีจะพบว่า ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอแทบทุกเรื่องจะต้องมี “โทรทัศน์” ตั้งอยู่ในฉากใดฉากหนึ่ง ตลอดจนการใช้ภาพจากข่าวโทรทัศน์ ซึ่งมักจะเป็นภาพข่าวที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรง เช่น ภาพข่าวโทรทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) ทั้งนี้เพราะมิชาเอล ฮาเนเคอ มีความคิดว่าโทรทัศน์เป็นสัญลักษณ์ของ “สื่อที่นำเสนอความรุนแรง” ในภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* การที่ตัวละครกดรีโมตโทรทัศน์เพื่อย่นเหตุการณ์นั้น สะท้อนและเสียดสีผู้ชมว่า ผู้ชมเองก็มีรีโมตโทรทัศน์อยู่ในมือเช่นเดียวกับตัวละคร ซึ่งสามารถเลือกที่จะไม่รับชมความรุนแรงได้ แต่แท้จริงแล้ว ผู้ชมก็ไม่เลือกที่จะกดปุ่มเปลี่ยนช่องหรือปิดโทรทัศน์เมื่อเห็นภาพความรุนแรงในนั้น ก็เพราะผู้ชมเสพความรุนแรงจากสื่อจนเคยชินจนไม่รู้สึกรู้สีกว่ามันเป็นเรื่องอันตราย ตัวอย่างภาพยนตร์ที่มิชาเอล ฮาเนเคอทำการวิพากษ์สื่ออย่างชัดเจน ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *Benny's Video* (1992) ภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games* (1997) และภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (Remake Version 2007)* เป็นต้น

5.3.3 ความเห็นห่างแปลกแยกของผู้คนในสังคมสมัยใหม่

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มักจะสะท้อนความสัมพันธ์ที่แปลกแยก เห็นห่าง และเย็นชาของผู้คน เนื่องจากเขาต้องการที่จะสะท้อนสภาพสังคมที่เขาอาศัยอยู่ ผู้คนในประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น ประเทศในแถบยุโรป ล้วนมีชีวิตที่โดดเดี่ยว ใช้ชีวิตแบบต่างคนต่างอยู่ ซึ่งก็ให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจกัน จนนำไปสู่ความขัดแย้งและการใช้ความรุนแรงต่อกันได้ง่าย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ ภาพยนตร์เรื่อง *The Seventh Continent* (1989) และภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) เป็นต้น

5.3.4 การสื่อสารที่ล้มเหลวระหว่างมนุษย์

การสื่อสารที่ล้มเหลวของมนุษย์ เป็นประเด็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ที่มีความสำคัญเช่นเดียวกับประเด็นอื่นๆ เขาเคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นนี้ ไว้ว่า “การสื่อสารเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ การปฏิเสธที่จะสื่อสารเปรียบเสมือนการก่อการร้าย ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง” (Michael Haneke, DVD “Code Unknown”) การสื่อสารที่ล้มเหลวของผู้คนในปัจจุบัน รวมทั้งการขาดการสื่อสารและการสื่อสารที่ไร้ประสิทธิภาพ ได้นำมาซึ่งความขัดแย้งระหว่างผู้คน ทำให้เกิดความเกลียดและความกลัว จนนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในท้ายที่สุด ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ ภาพยนตร์เรื่อง *71 Fragments of a Chronology of Chance* (1994) ภาพยนตร์เรื่อง *Code Unknown* (2000) และภาพยนตร์เรื่อง *Time of the Wolf* (2003) เป็นต้น

อภิปรายผล

โดยสรุปแล้ว “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” นั้น เป็นการบรรยายให้เห็นถึงภาพความรุนแรง ด้วยการใช้องค์ประกอบของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงในสไตล์ที่โดดเด่นสุดเหวี่ยงและในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การสร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการและการทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น ตลอดจนการหลอกลวง การปฏิเสธความพึงพอใจและการทำลายความคาดหวังของผู้ชม รวมทั้งการกั้นผู้ชมให้ออกจากร่องราว ซึ่งวิธีการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงของมิชาเอล ฮาเนเคอ เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เป็นไปในทางที่สำคัญและจรรโลงใจ ด้วยความตั้งใจและความมุ่งมั่นของมิชาเอล ฮาเนเคอ ที่จะสะท้อนปัญหาสังคม ถ่ายทอดความจริง และวิพากษ์บ่อนทำลายของความรุนแรง โดยมีจุดประสงค์เพื่อต่อต้านการใช้ความรุนแรงต่างๆที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน และเตือนให้ผู้ชมตระหนักถึงความรุนแรงที่อยู่รอบๆตัว

การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ แสดงถึงทักษะความสามารถ ศักยภาพและอัจฉริยภาพของมิชาเอล ฮาเนเคอ ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปินผู้เต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ของเขาเป็นภาพยนตร์คุณภาพที่มีความเป็นสากล สามารถเข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายเชื้อชาติและศาสนา ในส่วนของคุณค่าทาง

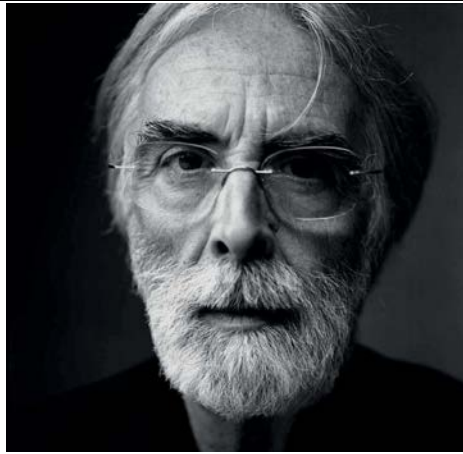
พุทธิปัญญา (Intellectual Value) ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ช่วยจรรโลงใจและพัฒนาสังคม ด้วยการกระตุ้นให้ผู้ชมใช้สติปัญญาและวิจารณญาณใคร่ครวญถึงสาระที่เขาได้สอดแทรกไว้ในภาพยนตร์ แม้ว่าภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ จะสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมากจากเนื้อหาเรื่องราวที่เต็มไปด้วยความรุนแรง แต่ภาพยนตร์ของเขาไม่ได้เป็นพิษเป็นภัยกับผู้ชมแม้แต่น้อย ความรุนแรงที่สมจริงที่ตัวละครได้ประสบพบเจอ ทำให้ผู้ชมย้อนกลับมาคิดถึง ความรุนแรงในชีวิตจริงของตน ในส่วนของคุณค่าทางการแสดงออก (Expression Value) ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกถึงความรุนแรงได้อย่างมีเอกภาพ การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นเปี่ยมไปด้วยอำนาจในการกระตุ้นให้ผู้ชมจินตนาการถึงความรุนแรง จนเกิดความรู้สึกระอึก ระอ่วน ความตระหนกตกใจ ความหวาดกลัว และความสะเทือนใจ เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเจตจำนงและทัศนคติของเขาที่มีต่อชีวิตและสังคม เขาปรารถนาถึงสังคมที่ดีงามและโลกที่มีความสงบสุขปราศจากความรุนแรง ในส่วนของคุณค่าทางจิตวิญญาณ (Spiritual Value) ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ช่วยกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมสำนึกถึงมโนธรรม มนุษยธรรมและศีลธรรม ทั้งยังเตือนให้ผู้ชมเห็นคุณค่าของชีวิต ไม่ว่าจะเป็ชีวิตของตนเอง ชีวิตของผู้อื่น และชีวิตของสัตว์ การใช้ความรุนแรงทั้งหลายทั้งปวง จึงเป็นเรื่องที่ผิดและไม่ควรกระทำกับสิ่งมีชีวิตใดๆ

ข้อเสนอแนะ

1. ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลงานภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอนั้น ผู้วิจัยควรทำการศึกษาผลงานละครโทรทัศน์ของเขาเพิ่มเติมด้วย เพื่อจะได้เข้าใจถึงแนวความคิดและวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาอย่างสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น
2. สามารถนำแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ ไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศท่านอื่นๆ อย่างละเอียดต่อไป เพื่อขยายขอบเขตความรู้ด้านศิลปะภาพยนตร์ให้กว้างขึ้น
3. สามารถนำแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ ไปใช้ในทางปฏิบัติ โดยเฉพาะแนวคิดและวิธีการในการสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ ด้วยการใช้ภาษาของภาพยนตร์ เพื่อช่วยในเรื่องของการสื่อความหมายและการสร้างอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชม ให้เป็นไปอย่างสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

ภาคผนวก

ประวัติโดยย่อของมิชาเอล ฮาเนเคอ



ภาพประกอบ ก. มิชาเอล ฮาเนเคอ ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวออสเตรีย

มิชาเอล ฮาเนเคอ (Michael Haneke) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวออสเตรีย เกิดเมื่อวันที่ 23 มีนาคม ค.ศ. 1942 ณ กรุงมิวนิก รัฐบาวาเรีย สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เขาเป็นลูกชายของฟริทซ์ ฮาเนเคอ (Fritz Haneke) ผู้กำกับและนักแสดงชาวเยอรมัน และปีอาทริคซ์ ฟอน เดเกินชิลด์ (Beatrix von Degenschild) นักแสดงหญิงชาวออสเตรีย เขาเติบโตที่ประเทศออสเตรีย

มิชาเอล ฮาเนเคอ จบการศึกษาทางด้านปรัชญา จิตวิทยา และการละคร ที่กรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย เขาทำงานในวงการบันเทิงด้วยอาชีพนักเขียนบทละคร ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1967 ถึง ปี ค.ศ. 1970 นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 ฮาเนเคอเขียนบทและกำกับละครเวทีในโรงละครหลายแห่งทั่วยุโรป ไม่ว่าจะเป็น กรุงเวียนนา เบอร์ลิน มิวนิก สตูทการ์ท ดีสเซลดอร์ฟ แฟรงก์เฟิร์ต และ ฮัมเบิร์ก เป็นต้น และเริ่มมีผลงานการกำกับภาพยนตร์โทรทัศน์

มิชาเอล ฮาเนเคอ เริ่มการกำกับภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรก เมื่ออายุได้ 47 ปี และประสบความสำเร็จในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ระดับโลก โดยได้รับรางวัลภาพยนตร์จากสถาบันภาพยนตร์และเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติมากมาย นอกจากผลงานในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์แล้ว เขายังเป็นอาจารย์สอนวิชาการกำกับภาพยนตร์ ที่สถาบันสอนภาพยนตร์ในกรุงเวียนนา (Filmacademy Vienna) ประเทศออสเตรีย อีกด้วย

ตารางที่ ก. ผลงานการกำกับภาพยนตร์ขนาดยาวของมิชาเอล ฮาเนเคอ (Filmography)

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ (English Title)	ชื่อภาพยนตร์ดั้งเดิม (Original Title)
1989	The Seventh Continent	Der Siebente Kontinent
1992	Benny's Video	-
1994	71 Fragments of a Chronology of Chance	71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls
1997	Funny Games	-
2000	Code Unknown: Incomplete Tales of Several Journeys	Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages
2001	The Piano Teacher	La Pianiste
2003	Time of the Wolf	Le Temps du loup
2005	Hidden	Caché
2007	Funny Games U.S.	-
2009	The White Ribbon	Das weiße Band

ตารางที่ ข. รางวัลภาพยนตร์ที่สำคัญของมิชาเอล ฮาเนเคอ (Awards)

ชื่อภาพยนตร์	ชื่อสถาบันภาพยนตร์หรือเทศกาลภาพยนตร์	ชื่อรางวัลภาพยนตร์
The Seventh Continent	Locarno International Film Festival (1989)	Ernest Artaria Award
Benny's Video	Vienna Film Award (1992)	Vienna Film Prize
	European Film Awards (1993)	FIPRESCI Prize
71 Fragments of a Chronology of Chance	Chicago International Film Festival (1994)	Gold Hugo (Best Feature)
Funny Games	Chicago International Film Festival (1994)	Silver Hugo (Best Director)
Code Unknown	Cannes Film Festival (2000)	Prize of the Ecumenical Jury
The Piano Teacher	Cannes Film Festival (2001)	Grand Prix - Grand Prize of the Jury, Best Actor, Best Actress
	European Film Awards (2001)	Best Actress
	German Film Awards (2002)	Best Foreign Film
Time of the Wolf	Sitges – Catalanian International Film Festival	Best screenplay, José Luis Guarner Critic's Award
Hidden	Cannes Film Festival (2005)	Best Director, FIPRESCI Prize, Prize of the Ecumenical Jury
	European Film Awards (2005)	Best Director, Best Actor, Best Editor, Best Film, FIPRESCI Prize
The White Ribbon	Cannes Film Festival (2009)	Palme d'Or – Best Film, FIPRESCI Prize, Cinema Prize of the French National Education System
	European Film Awards (2009)	Best Film, Best Director, Best Screenwriter
	Golden Globes Award (2010)	Best Foreign Language Film

รายละเอียดของผลงานภาพยนตร์ 10 เรื่องที่ใช้ในงานวิจัย มีดังนี้

1. The Seventh Continent (1989)		
ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
		โจฮันนา ไทท์ (Johanna Teicht)
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ไฟท์ ไฮดูชคา (Veit Heiduschka)
ผู้กำกับภาพ	:	อันทวน เพชคี (Anton Peschke)
ผู้ลำดับภาพ	:	มาร์คี โฮโมลควา (Marie Homolkova)
ออกแบบงานสร้าง	:	รูดอล์ฟ เซ็ทเทิล (Rudolf Czettel)
ออกแบบศิลป์	:	รูดอล์ฟ เซ็ทเทิล (Rudolf Czettel)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	อันนา จอร์จทาร์ดีส (Anna Georgiades)
ดนตรีประกอบ	:	ไอบานแบร์ค (Alban Berg)
นักแสดง	:	
เบอร์กิต ดอยล์ (Birgit Doll)		รับบทเป็น..... อันนา โซเบอร์ (Anna Schober)
ดีเทอร์ แบร์คเนอร์ (Dieter Berner)		รับบทเป็น..... เกออร์ก โซเบอร์ (Georg Schober)
เลนี ทานเซอร์ (Leni Tanzer)		รับบทเป็น..... เอวี โซเบอร์ (Evi Schober)
อูดอ ซาเมล (Udo Samel)		รับบทเป็น..... อเล็กซานเดอร์ (Alexander)
ประเภท	:	ชีวิต (Drama)
วันที่ออกฉาย	:	20 พฤษภาคม 1989
เวลาฉาย	:	104 นาที
ประเทศ	:	ออสเตรีย, เยอรมนี

2. Benny's Video (1992)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ไฟท์ ไฮดูชคา (Veit Heiduschka) มิชาเอล คัทซ์ (Michael Katz) แบร์คนาร์ท ลังก์ (Bernard Lang) เกรบฮาร์ด ซูพาน (Gebhard Zupan)
ผู้กำกับภาพ	:	คริสเตียน แบรเกอร์ (Christian Berger)
ผู้ลำดับภาพ	:	มาร์คี โฮโมลคัวา (Marie Homolkova)
ออกแบบงานสร้าง	:	คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบฉาก	:	คริสเตียน ชุสเตอร์ (Christian Schuster)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	เอริกา นาวาส (Erika Navas)
นักแสดง	:	
อาร์คโน ฟริช (Arno Frisch)	รับบทเป็น.....	เบนนี่ (Benny)
อังเกลา วิงเคลเลอร์ (Angela Winkler)	รับบทเป็น.....	อันนา (Anna) แม่
อูลคิริช มุลค์ (Ulrich Mühe)	รับบทเป็น.....	เกออร์ก (Georg) พ่อ
อิงกริด สตัสเนอร์ (Ingrid Stassner)	รับบทเป็น.....	เด็กสาววัยรุ่น
สเตฟานี บรีเม (Stephanie Brehme)	รับบทเป็น.....	เอวี (Evi) พี่สาว
ประเภท	:	ชีวิต / ระทึกขวัญ (Drama / Thriller)
วันที่ออกฉาย	:	13 พฤษภาคม 1992
เวลาฉาย	:	105 นาที
ประเทศ	:	ออสเตรีย, เยอรมนี

3. 71 Fragments of a Chronology of Chance (1994)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ไฟท์ ไฮดูชค่า (Veit Heiduschka) วิลลี ซีกเกลอร์ (Willi Ziegler)
ผู้กำกับภาพ	:	คริสเตียน แบรเกอร์ (Christian Berger)
ผู้ลำดับภาพ	:	มาร์คี โฮโมลคัวา (Marie Homolkova)
ออกแบบงานสร้าง	:	คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	เอริกา นาวาส (Erika Navas)

นักแสดง :

กาบริเอล คอสมิน อูเดส (Gabriel Cosmin Urdes) รับบทเป็น..... มาเรียน ราดู
(Marian Radu)

ลูคัส มีโค (Lukas Miko)	รับบทเป็น.....	แมกซ์ (Max)
อ็อตโต กรุนมันด์ (Otto Grünmandl)	รับบทเป็น.....	โตเมค (Tomek)
อานน์ เบ็นเนนท์ (Anne Bennent)	รับบทเป็น.....	อิงก์ บรุนเนอร์ (Inge Brunner)
คูโด ซาเมล (Udo Samel)	รับบทเป็น.....	พอล บรุนเนอร์ (Paul Brunner)
บรานโก ซามาโคชี (Branko Samarovski)	รับบทเป็น.....	ฮันส์ โนฮัลด์ (Hans Nohal)
คลาวเดีย มาร์ทีนี (Claudia Martini)	รับบทเป็น.....	มาเรีย (Maria)
เกออร์ก ฟรีดริช (Georg Friedrich)	รับบทเป็น.....	แบร์คนี (Bernie)

ประเภท	:	ซีวิต (Drama)
วันที่ออกฉาย	:	18 พฤษภาคม 1994
เวลาฉาย	:	100 นาที
ประเทศ	:	ออสเตรีย, เยอรมนี

4. Funny Games (1997)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ไฟท์ ไฮดูชค่า (Veit Heiduschka)
ผู้กำกับภาพ	:	โยเกิน โยเกส (Jürgen Jürges)
ผู้ลำดับภาพ	:	อันเดรียส โฟคาสค่า (Andreas Prochaska)
ออกแบบงานสร้าง	:	คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	ลิสี่ คริสเกอร์ (Lisy Christl)

นักแสดง :

ซูซาน ลูทาร์ (Susanne Lothar)	รับบทเป็น.....	อันนา (Anna)
อูลทริช มุลค์ (Ulrich Mühe)	รับบทเป็น.....	เกออร์ก (Georg)
อาร์คโน ฟริช (Arno Frisch)	รับบทเป็น.....	พอล (Paul)
ฟรานค์ กีคิ่ง (Frank Giering)	รับบทเป็น.....	พีเทอร์ (Peter)
สเตฟาน คลัปซุนสกี (Stefan Clapczynski)	รับบทเป็น.....	ชอร์ชี่ (Schorsch)

ประเภท : อาชญากรรม / ซ้ำวิต / ระทึกขวัญ / ลึกลับ
(Crime / Drama / Thriller / Mystery)

วันที่ออกฉาย : 14 พฤษภาคม 1997

เวลาฉาย : 108 นาที

ประเทศ : ออสเตรีย, เยอรมนี

5. Code Unknown: Incomplete Tales of Several Journeys (2000)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ยวอน เคร็น (Yvon Crenn) มาแครง คามิทซ์ (Marin Karmitz) อแล็ง ซาเดอว์ (Alain Sarde)
ผู้กำกับภาพ	:	โยเก็น โยเกส (Jürgen Jürges)
ผู้ลำดับภาพ	:	คาริน ฮาตอ็ช (Karin Hartusch) นาดีน มูเซ (Nadine Muse) อันเดรียส โปคาสค้ำ (Andreas Prochaska)
ออกแบบงานสร้าง	:	เอ็มมานูเอล เดอ โชวิญญี (Emmanuel de Chauvigny)
ออกแบบฉาก	:	โลครอง วีองดรูซ์ (Laurence Vendroux)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	ฟร็องซัว คลาเวล (François Clavel)
เพลงประกอบ	:	ชีบา กองซัลวีซ (Giba Gonçalves)

นักแสดง	:	
จูเลียต บิโนช (Juliette Binoche)		รับบทเป็น..... อานน์ ไลรองต์ (Anne Laurent)
เทียร์รี นอยวิก (Thierry Neuvic)		รับบทเป็น..... ฌอร์จส์ (Georges)
โยเซฟ เบียร์บิชเลอร์ (Josef Bierbichler)		รับบทเป็น..... เจ้าของฟาร์ม
อเล็กซองเดรอะ ฮามีดี (Alexandre Hamidi)		รับบทเป็น..... ฌอง (Jean)
มายมูน่า เฮแลน ดีอาร่า (Maimouna Hélène Diarra)		รับบทเป็น..... อมีนาท (Aminat)
โอน่า ลู เล็นเกอร์ (Ona Lu Yenke)		รับบทเป็น..... อมาดู (Amadou)
จีบลิท คูยาเต้ (Djibril Kouyaté)		รับบทเป็น..... พ่อ
ลูมินิต้า กอร์กีว (Luminita Gheorghiu)		รับบทเป็น..... มาเรีย (Maria)
บรูโน่ โทเดสชินี (Bruno Todeschini)		รับบทเป็น..... นักแสดงชาย
วาลิด ออฟกีร์ (Walid Afkir)		รับบทเป็น..... ชายวัยรุ่นชาวอาหรับ
มอคริส เบนิชู (Maurice Bénichou)		รับบทเป็น..... ชายแก่ชาวอาหรับ

ประเภท	:	ชีวิต / โรแมนติก / สงคราม (Drama / Romance / War)
วันที่ออกฉาย	:	19 พฤษภาคม 2000
เวลาฉาย	:	118 นาที
ประเทศ	:	ฝรั่งเศส, เยอรมนี, โรมานี

6. The Piano Teacher (2001)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ ดัดแปลงจากนิยายเรื่อง “Die Klavierspielerin” เขียนโดย เอลฟ์รึเดอ เยลิเน็ค (Elfriede Jelinek)
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ยวอน เครน (Yvon Crenn) คริสทีน โกซลัน (Christine Gozlan) ไฟท์ ไฮดูชคา (Veit Heiduschka) มิชาเอล คัทซ์ (Michael Katz)
ผู้กำกับภาพ	:	คริสเตียน แบรเกอร์ (Christian Berger)
ผู้ลำดับภาพ	:	นาดีน มูเซ (Nadine Muse) โมนีกา วิลลิ (Monika Willi)
ออกแบบงานสร้าง	:	คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบฉาก	:	ฮันส์ วากเนอร์ (Hans Wagner)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	อันเนต โบเฟยส์ (Annette Beaufays)
เพลงประกอบ	:	ฟรันซีล ไฮเนส (Francis Haines)
นักแสดง	:	
อิซาเบลล์ ฮูเปิร์ต (Isabelle Huppert)		รับบทเป็น..... เอริก้า โคฮุต (Erika Kohut)
อ็อนนี จีคราโด (Annie Girardot)		รับบทเป็น..... แม่
เบนิวท์ มาจีเมล (Benoît Magimel)		รับบทเป็น..... วาลแตร์ เคลมเมอร์ (Walter Klemmer)
อ็อนนา ซิกาลีวิช (Anna Sigalevitch)		รับบทเป็น..... อ็อนนา โชเบอร์ (Anna Schober)
ซูซาน ลูทาร์ (Susanne Lothar)		รับบทเป็น..... คุณโชเบอร์ (Mrs.Schober)
ประเภท	:	ชีวิต / เพลง (Drama / Music)
วันที่ออกฉาย	:	14 พฤษภาคม 2001
เวลาฉาย	:	131 นาที
ประเทศ	:	ออสเตรีย, ฝรั่งเศส, เยอรมนี
เรต	:	R สำหรับความวิปริตทางเพศ, ความรุนแรง และภาษาที่ใช้

7. Time of the Wolf (2003)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ไฟท์ ไฮดูชคา (Veit Heiduschka) มิชาเอล คัทซ์ (Michael Katz) มาร์กาเรต มาเนกอส (Margaret Ménégoz) มิชาเอล เว็บบอร์ (Michael Weber)
ผู้กำกับภาพ	:	โยเก็น โยเกส (Jürgen Jürges)
ผู้ลำดับภาพ	:	นาดีน มูเซ (Nadine Muse) โมนีกา วิลลิ (Monika Willi)
ออกแบบงานสร้าง	:	คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบศิลป์	:	เจมส์ เดวิด โกลด์มาร์ค (James David Goldmark)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	ลิสี่ คริสเกอร์ (Lisy Christl)
นักแสดง	:	
อิซาเบลล์ ฮูแบร์ต (Isabelle Huppert)		รับบทเป็น..... อานน์ โลรองด์ (Anne Laurent)
บีอาทริซ ดัลเลอ (Béatrice Dalle)		รับบทเป็น..... ลีเซอ บรันดท์ (Lise Brandt)
ปาทรีซ เชโคร (Patrice Chéreau)		รับบทเป็น..... โทมัส บรันดท์ (Thomas Brandt)
มอริส เบนิชู (Maurice Bénichou)		รับบทเป็น..... เอ็ม อะซูลเลย์ (M. Azoulay)
โอลิวีเย กูร์เม (Olivier Gourmet)		รับบทเป็น..... โคสโลสกี (Koslowski)
บริชิต คุรูอัง (Brigitte Rouan)		รับบทเป็น..... เบอา (Béa)
ลูคัส บิสคอม (Lucas Biscombe)		รับบทเป็น..... เบน (Ben)
ฮาคิม ทาเลบ (Hakim Taleb)		รับบทเป็น..... เด็กที่อยู่ในป่า
อนาอิส เดมูสต์ตีเย (Anaïs Demoustier)		รับบทเป็น..... เอวา (Eva)
ประเภท	:	ชีวิต (Drama)
วันที่ออกฉาย	:	20 พฤษภาคม 2003
เวลาฉาย	:	113 นาที
ประเทศ	:	ฝรั่งเศส, ออสเตรีย, เยอรมนี
เรต	:	R สำหรับความรุนแรง, ภาษาที่หยาบ และเรื่องทางเพศ

8. Hidden (2005)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	แอนดรูว์ โคลตัน (Andrew Colton) วาเลอริโอ เดอ เปาลิส (Valerio De Paolis) ไฟท์ ไฮดูชคา (Veit Heiduschka) มิชาเอล คัทซ์ (Michael Katz) มาร์กาเร็ต มาเนกอส (Margaret Ménégoz) มิชาเอล เว็บบอร์ (Michael Weber)
ผู้กำกับภาพ	:	คริสเตียน แบรเกอร์ (Christian Berger)
ผู้ลำดับภาพ	:	มิชาเอล ฮูเดเชค (Michael Hudecek) นาดีน มูเซ (Nadine Muse)
ออกแบบงานสร้าง	:	เอ็มมานูเอล เดอ โชวิญญี่ (Emmanuel de Chauvigny) คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	ลิสี่ คริสเกอร์ (Lisy Christl)
นักแสดง	:	
ดานีล ออเต็ลย (Daniel Auteuil)		รับบทเป็น.....ฌอร์จส์ ไดรองต์ (Georges Laurent)
จูเลียต บิโนช (Juliette Binoche)		รับบทเป็น..... อานน์ ไดรองต์ (Anne Laurent)
มอคริส เบนิชู (Maurice Bénichou)		รับบทเป็น..... มาฆิด (Majid)
อันนี่ ฌีร์วาท (Annie Girardot)		รับบทเป็น..... แม่ของฌอร์จส์
แบกนาร์ เลอ ก็อก (Bernard Le Coq)		รับบทเป็น..... หัวหน้าของฌอร์จส์
วาลิด ออฟกีร์ (Walid Afkir)		รับบทเป็น..... ลูกชายของมาฆิด
เลสเตอร์ เมคเคอร์ดอนสกี (Lester Makedonsky)		รับบทเป็น..... ปีเอโรว์ ไดรองต์ (Pierrot Laurent)
ประเภท	:	ชีวิต / ลึกลับ/ ระทึกขวัญ (Drama / Mystery / Thriller)
วันที่ออกฉาย	:	14 พฤษภาคม 2005
เวลาฉาย	:	117 นาที
ประเทศ	:	ฝรั่งเศส, ออสเตรีย, เยอรมนี
เรต	:	R สำหรับความรุนแรง

9. Funny Games U.S. (2007)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	คริสเตียน เบ้าเทอ (Christian Baute) คริส โคเอน (Chris Coen) ฮามิส แม็คอัลพีน (Hamish McAlpine) อันโดร ชไตน์บอร์น (Andro Steinborn)
ผู้กำกับภาพ	:	ดาเรียส คอนด์จิ (Darius Khondji)
ผู้ลำดับภาพ	:	โมนิก้า วิลลิ (Monika Willi)
ออกแบบงานสร้าง	:	เควิน ทอมป์สัน (Kevin Thompson)
ออกแบบศิลป์	:	ฮินจู คิม (Hinju Kim)
ออกแบบฉาก	:	รีเบคก้า ไมซ์ เดอมาร์โค (Rebecca Meis DeMarco)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	เดวิด ซี โรบินสัน (David C. Robinson)
นักแสดง	:	
นาอามี วอตต์ (Naomi Watts)		รับบทเป็น..... แอน (Ann)
ทิม ร็อด (Tim Roth)		รับบทเป็น..... จอร์จ (George)
ไมเคิล พิตท์ (Michael Pitt)		รับบทเป็น..... พอล (Paul)
แบรดี้ คอร์เบ็ต (Brady Corbet)		รับบทเป็น..... ปีเตอร์ (Peter)
เดวอน เกียร์ฮาร์ท (Devon Gearhart)		รับบทเป็น..... จอร์จี้ (Georgie)
ประเภท	:	อาชญากรรม / ซ้ำวิต / ระทึกขวัญ (Crime / Drama / Thriller)
วันที่ออกฉาย	:	20 ตุลาคม 2007
เวลาฉาย	:	111 นาที
ประเทศ	:	สหรัฐอเมริกา
เรต	:	R สำหรับความสยของขวัญ, ความรุนแรง และภาษาที่หยาบ

10. The White Ribbon (2009)

ผู้กำกับ	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้เขียนบท	:	มิชาเอล ฮาเนเคอ
ผู้อำนวยการสร้าง	:	ฌอง-คล็อด การ์ริแย (Jean-Claude Carrière) เป็นที่ปรึกษา ชเตฟาน อานด์ท์ (Stefan Arndt) ไฟท์ ไฮดูชค่า (Veit Heiduschka) มิชาเอล คัทซ์ (Michael Katz) มาร์กาเร็ต มาเนกอกซ (Margaret Ménégoz) อันเดรีย อ็อคชิปินติ (Andrea Occhipinti)
ผู้กำกับภาพ	:	คริสเตียน แบรเกอร์ (Christian Berger)
ผู้ลำดับภาพ	:	โมนิก้า วิลลิ (Monika Willi)
ออกแบบงานสร้าง	:	คริสตอป คานเทอร์ (Christoph Kanter)
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	:	มัวเดอเล บิกเคิล (Moidele Bickel)
เสียงประกอบ	:	กุยโยม เชียมา (Guillaume Sciama) ฌอง ปีแอร์ ลาฟอซ (Jean-Pierre Laforce)

นักแสดง	:	
คริสเตียน ฟรีเดล (Christian Friedel)		รับบทเป็น..... ครูประจำโรงเรียน
แอสท์ ยาโคบี (Ernst Jacobi)		รับบทเป็น..... พากย์เสียงครูประจำโรงเรียน
ลีโอนี เบเนช (Leonie Benesch)		รับบทเป็น..... เอวา (Eva)
อูลริช ทูคัวร์ (Ulrich Tukur)		รับบทเป็น..... บารอน
อัวร์ซิน่า ลาดี้ (Ursina Lardi)		รับบทเป็น..... ภรรยาของบารอน
ฟิโอน มูเลอร์ (Fion Mutert)		รับบทเป็น..... ซิกิ (Sigi)
บัวร์การ์ท คลาสเนอร์ (Burghart Klaussner)		รับบทเป็น..... บาทหลวง
ชเตฟฟี คูเนิร์ต (Steffi Kühnert)		รับบทเป็น..... อันนา (Anna)
มาเรีย-วิกตอเรีย ดาร์กัส (Maria-Victoria Dragus)		รับบทเป็น..... คราล่า (Klara)
ลีโอนาร์ท โปรซอฟ (Leonard Proxauf)		รับบทเป็น..... มาร์ติน (Martin)
โยเซฟ เบียร์บิชเลอร์ (Josef Bierbichler)		รับบทเป็น..... คนรับใช้
กาบริล มาเรีย ชมี้เดอ (Gabriela Maria Schmeide)		รับบทเป็น..... เอ็มมา (Emma)
ยานิน่า เฟ้าท์ซ (Janina Fautz)		รับบทเป็น..... เฮอร์น่า (Erna)
ไรเนอร์ บ็อค (Rainer Bock)		รับบทเป็น..... แพทย์
โรซาน่า ดูราน (Roxane Duran)		รับบทเป็น..... อันนา (Anna)

มิลยาน ชาเตลายน์ (Miljan Chatelain)	รับบทเป็น..... ฆูดอล์ฟ (Rudolf)
ซูซาน ลูทาร์ (Susanne Lothar)	รับบทเป็น..... พยาบาล
เอ็ดดี้ กราห์ล (Eddy Grahl)	รับบทเป็น..... คาร์ล (Karli)
บรานโก ซามาโคชี (Branko Samarovski)	รับบทเป็น..... ชาวนาเจ้าของฟาร์ม

ประเภท	:	ชีวิต / ลึกลับ(Drama / Mystery)
วันที่ออกฉาย	:	21 พฤษภาคม 2009
เวลาฉาย	:	144 นาที
ประเทศ	:	เยอรมัน, ออสเตรีย, ฝรั่งเศส, อิตาลี
เรต	:	R สำหรับเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงและเรื่องทางเพศ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. การเซ็นเซอร์ภาพยนตร์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ, 2548.
- กฤษดา เกิดดี. การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวประพันธ์กร. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, หน้า 197. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.
- ก้อง พาหุรักษ์. ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของอิงค์มาร์ เบิร์กแมน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- กอบแก้ว ไทยนิยงศักดิ์. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์โฆษณาที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์ระหว่าง พ.ศ.2541-2542. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- ไกรวุฒิ จุลพงศธร. ซ่อนเร้นในปัจเจก: หมายเหตุความรุนแรง. นิตยสาร Bioscope 48 (พฤศจิกายน 2548) : 51-61.
- จอร์จ เฟอร์กูสัน. เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์. แปลโดย กุลวดี มกรภิรมย์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์, 2549.
- จิรัฐ ฝ่ำจ๊ะศิลป์ชัย. การนำเสนอภาพก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี 1994-1998. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- จี ศรีนิวาสน์. สุนทรียศาสตร์: ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ. แปลโดย สุเชาว์ พลอยชุม. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏ, 2545.
- เชิดชัย เลิศจิตรเลขา. คริสต์จริยศาสตร์พื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: แผนกการพิมพ์ โรงเรียนดอนบอสโก, 2548.
- ชลุด นิมเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2542.
- ชัยวัฒน์ สถาอานันท์. อาวุธมีชีวิต? แนวคิดเชิงวิพากษ์ว่าด้วยความรุนแรง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน, 2549.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. สัตววิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษาด้านรัฐศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา, 2545.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี.

พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์, 2547.

นพพร ประชากุล. คำนำเสนอ สันนิษฐานศาสตร์โครงสร้างกับการวิจารณ์ภาพยนตร์. แลเนื้อเอื้อหนึ่ง

เล่มสอง: บทวิจารณ์ภาพยนตร์แนวสันนิษฐานศาสตร์โครงสร้าง, 20-23. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มติชน, 2542.

นพมาศ ธีรเวคิน. จิตวิทยาสังคมกับชีวิต. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์, 2539.

นพมาศ ธีรเวคิน. ทฤษฎีบุคคลิกภาพและการปรับตัว. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546.

นพมาศ แวงหงส์. จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. จินตทัศน์ทางสังคม

ในภาษาสื่อมวลชน, 44. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนา นิเทศศาสตร์, 2542.

ประวิทย์ แต่งอักษร. การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม 1. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎี

และการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, หน้า 96-98. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.

ประวิทย์ แต่งอักษร. การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม 1. เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและ

การวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 114-115. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.

พุทธทาส. ขรรษา คืออะไร. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2534.

มุฮัมมัด มะฮ์ดี อิบนิ อับดุล อับนั นะรอเกี. จริยศาสตร์อิสลาม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: 14

พับลิเคชั่น: สถาบันส่งเสริมการศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับอิสลาม, 2547.

ยศ สันตสมบัติ. พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. พิมพ์ครั้งที่

2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปั่นหนัง: บทภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ, 2547.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. ปั่น 'บท' สะกด 'หนัง'. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อาทิตย์สนิทจันทร์, 2548.

ลีโอ ตอลสตอย. ศิลปะคืออะไร? = What is art?. แปลโดย สิทธิชัย แสงกระจ่าง. พิมพ์ครั้งที่ 3.

กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊กส์, 2551.

วิระชัย ตั้งสกุล และ ภัทรวดี จันทระประภา. สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 20. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.

ศิริโรตม์ คล้ามไพบูลย์. ถอดรหัสสิ่งที่เรียกว่า 'หนัง' ตอนที่ 2. นิตยสาร Bioscope 48 (พฤศจิกายน 2548): 46.

สายัณห์ แดงกลม. ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป. การประชุมประจำปีทาง มานุษยวิทยา, วัฒนธรรมไร้อคติ ชีวิตไร้ความรุนแรง, 56. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยา สิรินคร, 2548.

สุดสงวน สุธีสร. อาชญาวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

สุริชัย หวันแก้ว. คนชายขอบ: จากความคิดสู่ความจริง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

อนุช อภาภิรม. ฉากความรุนแรงในยุคโลกาภิวัตน์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สถาบันวิดิทัศน์, 2543.

อัศวิน ชาบารา. ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์ คณะ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

อารี สุทธิพันธุ์. ทัศนศิลป์และความงาม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ, 2532.

ภาษาอังกฤษ

Aestheticization of Violence. [Online]. 2009. Available from:

http://en.wikipedia.org/wiki/Aestheticization_of_violence [2010, January 2]

Andrew, G. Film directors A-Z: a concise guide to the art of 250 great film-makers.

London: Carlton Books, 2005.

Awards for Michael Haneke. [Online]. 2010. Available from:

<http://www.imdb.com/name/nm0359734/awards> [2010, January 21]

Badt, K. Family Is Hell and So Is the World. [Online]. 2005. Available from:

<http://www.brightlightsfilm.com/50/hanekeiv.html> [2009, November 3]

Barker, M. and Petley, J. From bad media violence research to good. Critical readings:

- violence and the media, 70. Maidenhead: Open University Press, 2006.
- Barthes, R. La chambre Claire. Note sur la photographie. Editions de l'Etoile. Paris: Seuil, 1980. อ้างถึงใน สายัณห์ แดงกลม. ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป. การประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา, วัฒนธรรมไร้คติ ชีวิตไร้ความรุนแรง, 56. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2548.
- Barthes, R. Roland Barthes. Paris: Seuil, 1975. อ้างถึงใน สายัณห์ แดงกลม. ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป. การประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา, วัฒนธรรมไร้คติ ชีวิตไร้ความรุนแรง, 56. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2548.
- Berenstein, R. J. Attack of the Leading Ladies: Gender, Sexuality, and Spectatorship in Classic Horror Cinema. New York: Columbia University Press, 1996.
- Berger, A. A. Media and Society: A Critical Perspective. 2nd ed. Maryland: Rowman & Littlefield, 2007.
- Boggs, J. M. The Art of Watching Film. California: The Benjamin/Cumming, 1978.
- Bordwell, D. Narration in Fiction Film. London: Methuen, 1985.
- Bordwell, D. and Thompson, K. Film art: an introduction. 8th ed. Boston: McGraw Hill, 2008.
- Bruder, M. E. Aestheticizing Violence, or How To Do Things with Style. Film Studies, Indiana University, Bloomington IN. 2003.
- Bruder, M. E. Aestheticizing Violence, or How To Do Things with Style. [Online]. 1998. Available from: <http://web.archive.org/web/20040908094032/http://www.gradnet.de/papers/pomo2.archives/pomo98.papers/mtbruder98.html> [2010, February 3]
- Brunette, P. Michael Haneke. Illinois: University of Illinois Press, 2010.
- Carter, C. Violence and the media. Buckingham: Open University Press, 2003.
- Charles, J. M. The Social Problem Film. Handbook of American Film Genres, 320. New York: Greenwood Press, 1988.
- Cohen, A. J. Clockwork Orange and the Aestheticization of Violence". UC Berkeley Program in Film Studies. [Online]. 2007. Available from: http://cinemaspace.berkeley.edu/Cinema_Beyond/C_B.lectures/ClockworkOran

ge/Benj CultIndustr_Clkwrk.html [2010, February 5]

Dancyger, K. and Rush, J. Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules.

4th ed. Oxford: Focal Press, 2007.

Davies, S. Definitions of Art. In Gaut and Lopes (ed.), The Routledge Companion to Aesthetics, pp.227-239. New York: Routledge, 2005.

Definition and typology of violence. [Online]. 2010. Available from:

<http://www.who.int/violenceprevention/approach/definition/en/index.html> [2010, March 1]

Dick, B. F. Anatomy of Film. Boston: Bedford/St.Martin's, 2002.

Dollard, J. et al. Frustration and Aggression. New Haven: Yale University Press, 1939.

European Film Awards: The Winners. [Online]. 2009. Available from:

<http://www.europeanfilmacademy.org/the-european-film-awards/the-winners> [2010, January 15]

Foundas, S. the Bearded Prophet of Code Inconnu and The Piano Teacher. Interview: Michael Haneke [Online]. 2001. Available from :

http://www.indiewire.com/article/interview_michael_haneke_the_bearded_prophet_of_code_inconnu_and_the_piano1/. [2011, December 2]

Gerbner, G. & Signorielli, N. Violence and terror in the mass media: an annotated bibliography. 1st ed. New York: Greenwood Press, 1988.

Giannetti, Louis. Understanding Movies. 11th ed. New Jersey: Prentice Hall inc., 2008.

Golden Globe Awards: Nominations & Winners. [Online]. 2010. Available from:

<http://www.goldenglobes.org/nominations> [2010, January 18]

Gunning, T. An aesthetic of astonishment: early film and the (in)credulous spectator. In

L. Williams, Viewing Positions: Ways of Seeing Film, 120. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1994.

Haneke, M. Violence and the Media. In R.Grundmann (ed.), A Companion to Michael Haneke, pp.575-579. Singapore: Wiley-Blackwell, 2010.

Jacobs, J. Gunfire, in J. Arroyo. Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader, 9.

London: British Film Institute, 2000.

- Jacobs, J. The Rise of the American Film: A Critical History. New York: Harcourt Brace, 1939.
- Janaway, C. Plato. In Gaut and Lopes (ed.), The Routledge Companion to Aesthetics, pp.3-14. New York: Routledge, 2005.
- Katz, E. The Film Encyclopedia. New York: Harper Collins, 1994.
- Krishnamurti, J. Beyond Violence. New York: Harper & Row, 1973.
- Lehman, P. and Luhr, W. Thinking about movies. 3rd ed. Oxford: Blackwell, 2008.
- Male, A. 100 years' gore. Neon (September, 1997): 30.
- Metz, C. Film Language. 1st ed. New York: Oxford University Press, 1974.
- Monaco, J. How to Read a Film. New York: Oxford University Press, 1981.
- Morales, X. Kill Bill: Beauty and violence. [Online]. 2003. Available from:
<http://www.hlrecord.org/2.4464/kill-bill-beauty-and-violence-1.580055> [2010, February 3]
- Musser, C. The Emergence of Cinema: the American Screen to 1907. New York: Charles Scribner's Sons/Macmillan, 1990.
- Otto N. L. Violence and the mass media. New York: Harper & Row, 1968.
- Pramaggiore, M. and Wallis, T. Film: A Critical Introduction. 3rd ed. London: Laurence King, 2011.
- Prince, S. Graphic Violence and the cinema: origins, aesthetic design, and social effects. Screening Violence, London: Athlone Press, 2000.
- Readman, M. Teaching film censorship and controversy. London: British Film Institute, 2005.
- Schneider, S. J. Killing in Style: The Aestheticization of Violence in Donald Cammell's White of the Eye. [Online]. 2001. Available from:
<http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=jun2001&id=273§ion=article> [2010, February 26]
- Sharrett, C. Austria, The World That Is Known: Michael Haneke Interviewed. Kinoeye: New Perspectives on European Film 4.1 [Online]. 2004. Available from :
<http://www.kinoeye.org/04/01/interview01.php> [2007, December 27] Cited in

- Brunette, P. Michael Haneke. Illinois: University of Illinois Press, 2010.
- Stam, R. Film Theory: An Introduction. Massachusetts: Blackwell, 2000. อ้างถึงใน
รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะ
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- Swain, D. V. Film scriptwriting: a practical manual. Boston: Focal Press, 1988.
- The life and death drives. [Online]. 2010. Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/Sigmund_Freud#The_life_and_death_drives [2010, January 29]
- Tilley, Adrian. The Media Studies. London: Routledge, 1991.
- Todorov, Tzvetan. The Poetics of Press. Oxford: Blackwell, 1977.
- Tolstoy, L. N. What is Art?. By Aylmar Maude. New York: Funk & Wagnalls
Company, 1904.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ เกิดเมื่อวันที่ 10 มกราคม พ.ศ. 2527 สำเร็จการศึกษา ระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับหนึ่งเหรียญทอง จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2549 และเข้าศึกษาต่อใน หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2551