

## แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะกล่าวถึงแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของบ้าน ผี วัด ในสังคมไทย กรอบแนวคิด เรื่องผี ปรัชญาก่อนประวัติศาสตร์ แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ และคุณสมบัติของสื่อภาพยนตร์ ที่ใช้เป็น กรอบนำในการวิเคราะห์ และเป็นแนวทางในการศึกษา รวมทั้งเปรียบเทียบว่า ผลการศึกษาที่ได้ มานันช่วยสนับสนุนหรือคัดค้านแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวมากน้อยเพียงใด

### แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของบ้าน ผี วัด ในสังคมไทย

"เสถียรโกเศศ" กล่าวว่า "คนสมัยใหม่เป็นผู้สืบทายาทจากคนสมัยเก่า แม้คนสมัยใหม่ จะมีความคิดเปลี่ยนไปแล้ว แต่สิ่งที่ได้รับเป็นมรดกไว้จากบรรพบุรุษก็ยังคงหลงเหลืออยู่ไม่มากนักน้อย เพราะยังฝังลึกอยู่ในจิตใจและแสดงให้เห็นในเรื่องเกี่ยวกับคติความเชื่ออยู่อย่างแฝง ๆ เราจะรู้ เรื่องของเราในปัจจุบันได้ก็ต่อเมื่อรู้จักตัวเองในอดีตว่ามีความเป็นมาอย่างไร"

คติความเชื่อแบบของชาวบ้านในหมู่บ้าน (อ้างถึงในอภิชาติ ทองอยู่, 2529) เป็นคติความ เชื่อที่ผสมกลมกลืนกันระหว่าง พุทธ ผี พร่าหมัน ซึ่งโยงใยอยู่ในชีวิตและสำนึกอย่างแน่นแฟ้น ทั้งนี้ มันได้ก่อรูปขึ้นตามเหตุปัจจัยของวิถีชีวิต โลกแวดล้อม และเงื่อนไขทางประวัติศาสตร์ ที่เคลื่อนตัว มาโดยตลอด นอกจากนี้ยังอาจก่อกวนเพราะการสืบทอดคติโลบายทางสังคม ตามแบบแผนของภูมิ ปัญญาของคนรุ่นก่อนด้วย คติความเชื่อนี้ เป็นทั้งแรงขับและเกณฑ์ในการที่จะให้ชาวบ้านสร้าง

พฤติกรรม กิจกรรมต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเลือกที่จะ "ทำ" หรือ "ไม่ทำ" สิ่งใดๆ ก็ตาม  
ในชีวิตของเขา บ่งบอกทัศนคติการให้คุณค่าต่อสิ่งต่าง ๆ รวมไปถึงอำนาจการตัดสินใจทั้งของ  
ปัจเจกบุคคลและของชุมชน

คติความเชื่อหลักของชาวบ้านในแถบชนบทจะเป็นความเชื่อดั้งเดิมที่มี "การถือผี" ซึ่ง  
ผสมกลมกลืนกับการถ่ายทอดความเชื่อที่ได้รับจากศาสนาพุทธและพราหมณ์ คติความเชื่อแบบพุทธ  
เป็นคติความเชื่อที่สร้างอุดมการณ์ในชีวิตของชาวบ้านเป็นสองระดับใหญ่ คือเป็นอุดมสูงสุดมุ่ง  
ไปสู่โลกของนิพพาน และระดับของการจัดระเบียบทางสังคมอันเป็นรากฐานของศีลธรรมจริยธรรม  
ที่โยงใยอยู่ในชีวิตประจำวันของชาวบ้านโดยทั่วไป การสืบทอดคติความเชื่ออันจะมีวัดเป็นสถาบันผู้  
สืบทอดและพระสงฆ์ทำหน้าที่สืบทอดผ่านการปฏิบัติและคัมภีร์ต่าง ๆ ที่เป็นคำสอนของศาสนา คติ  
ความเชื่อ เรื่องผีเป็นคติความเชื่ออีกแบบหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวบ้าน ผีในทัศนคติของชาวบ้าน  
มีความสำคัญต่อชีวิตและชุมชนต่างกัน มีทั้งดีและเลว ผีบรรพบุรุษเป็นจิตวิญญาณที่ผูกพันกับลูกหลาน  
คอยดูแลคุ้มครองให้เกิดความสงบสุขในชุมชน "ผีตาแฉง" ดูแลด้านการผลิตรายการ "ผีฟ้า" ดูแล  
ด้านความเจ็บไข้ที่เกิดขึ้นจากการกระทำที่ "ผิดผี" และอาการที่ "ถูกผีทำ" ตามความเข้าใจของ  
ชาวบ้านในการจัดความสัมพันธ์ของตนเองกับธรรมชาติที่เชื่อว่า ทุกสิ่งมีชีวิตวิญญาณ มีเจ้าของเผ่า  
อยู่ ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ป่าไม้ ห้วยหนองคลองบึง ดังนั้น การกระทำอะไรต่อสิ่งรอบข้างโดยขาด  
ความเคารพจะนำมาซึ่งภัยพิบัติ สถาบันที่สืบทอดคติความเชื่ออันคือศาล ซึ่งชาวบ้านถือว่าเป็นที่สถิต  
สถิตของวิญญาณ บุคคลที่สืบทอดความเชื่อก็มีหลายประเภท เช่น "เจ้า" ซึ่งชาวบ้านถือว่าเป็นผู้ที่มี  
ความสามารถพิเศษในการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติได้ นอกจากนั้นก็มี ผีฟ้า, หมอธรรม, นางรำ  
 เป็นต้น การสืบทอดจะส่งผ่านพิธีกรรม การบอกเล่า การละเล่น และนิทานพื้นบ้าน คติความเชื่อ  
เรื่องพราหมณ์ มักจะผสมกลมกลืนอยู่ในพิธีกรรม โดยเนื้อหาของคติความเชื่อเรื่องพราหมณ์จะเป็น  
ตัวเชื่อมระหว่างพุทธกับผีได้อย่างดี สามารถเชื่อมประสานระหว่างบุคคลกับความเชื่อแบบท้องถิ่น

ได้ ซึ่งมุ่งไปสู่เรื่องราวของโลกและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ชาวบ้านต้องการจะสื่อสารกับสิ่งสูงสุด เพื่อการเยียวยาทางจิตและเพื่อการต่อยอดภูมิปัญญาของตนเองด้วย คติความเชื่อนี้สืบทอดผ่านพิธีกรรมเป็นหลัก โดยมีบุคคลร่วมสืบทอด ได้แก่ หมอขวัญ, เจ้าหรือจารย์ ซึ่งเป็นพี่ชายนายอมรับว่าได้ผ่านการบวชเรียนทางพุทธและปฏิบัติตัวเป็นปราชญ์ทางพุทธมาแล้ว แต่ลาลึกขาออกมาดำเนินชีวิตแบบฆราวาส

คติความเชื่อทั้งสามแบบได้เป็นจุดเชื่อมซึ่งกันและกันอย่างลงตัว ในความรู้สึกของชาวบ้านและการดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจัดรูปขึ้นเป็นกฎเกณฑ์ต่างๆ ของหมู่บ้าน ในการจัดการกิจของคติความเชื่อดังกล่าว วัดและบ้านจะเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อวิถีชีวิตชาวบ้าน วัดเป็นศูนย์กลางทางศาสนา จริยธรรม และเป็นต้นแบบทางอุดมคติในโลกที่เป็นจริงที่สัมผัสได้ อันเป็นการสอนหรือบ่มเพาะจิตวิญญาณของชาวบ้านโดยอ้อมไปในตัว ส่วนบ้านจะเป็นที่สำหรับการดำเนินชีวิตการอยู่อาศัย และการสร้างผลผลิตทางเศรษฐกิจเพื่อเลี้ยงดูเกื้อกูลกันและกัน

ความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณของสังคมไทยทุกภูมิภาคได้ผสมผสานกับพุทธศาสนาอย่างกลมกลืน และฝังแน่นอยู่กับคตินิยมของคนไทยตั้งแต่สมัยอดีต โดยมีพราหมณ์เป็นตัวเชื่อมให้เกิดพิธีกรรมต่าง ๆ แม้แต่ทางบ้านเมืองยังมีราชพิธีเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผุ่ยไม้น้อย เช่น การเซ่นสรวงพระเสื่อเมือง พระทรงเมือง และหลักเมือง พิธีลุยไฟ ดำน้ำ เพื่อแสดงความบริสุทธิ์ของจำเลย เป็นต้น

ผาค้ออะไร

ผาค้ออะไร (อ้างถึงในถาวร ปิธีรใจ, 2529) เป็นเรื่องที่ตอบยากที่จะให้คำจำกัดความที่

ชัดเจนและครอบคลุมความรู้สึกรวม ผู้เป็นสิ่งที่มองไม่เห็นตัว คนทั่วไปเข้าใจว่าผีคือจิตวิญญาณของคนที่ยาแล้ว ล่องลอยหรือสถิตอยู่ที่ใดที่หนึ่ง ในจำนวนผีหลายร้อยหลายพันชนิดที่เราเชื่อว่ามีนั้น ในทางพุทธศาสนาเรียกว่าเทวดา เป็นเทวดาชั้นต่ำสุดที่เมื่อครั้งเป็นมนุษย์กระทำความกรรมดีไว้น้อย จึงอุบัติเป็นเทวดาชั้นต่ำเช่น รุกขเทวดาอาศัยอยู่ตามต้นไม้ ภูมิเทวดาอาศัยอยู่ตามพื้น อากาศเทวดาอาศัยอยู่ตามอากาศ หรือผีบรรพบุรุษต่าง ๆ ที่คอยให้ความคุ้มครองลูกหลานและหมู่บ้าน เป็นต้น ผีเหล่านี้จะมีพิธีกรรมเช่นสรวงในโอกาสต่างๆ ส่วนผีกประเภทหนึ่งเป็นผีชั้นเลวไม่เคยให้คุณกับมนุษย์ ซอbringungและมักจะหลอกหลอนในรูปแบบต่าง ๆ จะไม่มีพิธีกรรมเช่นสรวง บวงพรวงผีเหล่านี้ คือ พวกเปรตในนรก หรือพ้นจากนรกแล้วแต่ยังไม่สิ้นกรรมชั่ว ต้องอาศัยการอุทิศส่วนบุญส่วนกุศลจากผู้ที่มีชีวิตอยู่ทำบุญไปให้ จึงจะได้อาหารกิน หรือผีปอบ ผีกระสือ เป็นต้น

### ปรัชญา ก่อนประวัติศาสตร์

ไมเคิล ไรท์ ผู้อำนวยการพิเศษด้านศิลปวัฒนธรรมของธนาคารกรุงเทพ จำกัด(มหาชน) ได้กล่าวไว้ในหนังสือศิลปวัฒนธรรม ว่า การศึกษาและเปรียบเทียบระหว่างมานุษยวิทยา จิตวิทยา เทพนิยายศาสตร์เปรียบเทียบ (Comparative Mythology) และการขุดค้นทางโบราณคดี ช่วยให้เรารับถึงความเชื่อและการประพฤติปฏิบัติของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สามารถกำหนดได้ว่า มนุษย์สมัยหินและสมัยโลหะต้น ๆ มีความคิดเห็นประการใดเกี่ยวกับชีวิตและความตาย และได้ประกอบพิธีกรรมอย่างไรเพื่อแก้ปัญหาชีวิตและความตาย

บรรพบุรุษรุ่นแรกของมนุษย์ทุกเผ่าพันธุ์ย่อมเห็นชีวิตและความตายเป็นวัฏจักรที่ครบวงจร คือ เกิด-มา (ถ้าจะกินต้องฆ่าสัตว์และพืช)-สมสู่-ตาย ซึ่งเกี่ยวพันกันอย่างแยกไม่ออก จึงจำเป็นต้องมีพิธีกรรมบางอย่างเพื่อจัดแจงให้ขบวนการดำเนินไปอย่างมีระเบียบ ก่อเกิดผลดีหลีกเลี่ยงผล

ร้าย ตามมายาคติ (myth) ของคนส่วนใหญ่ทั่วโลกอ้างว่ามนุษย์แต่เดิมเป็นอมตะ จึงเกิดพิธีกรรมขึ้นเพื่อสร้างสมดุล ให้เกิดดี กินดี สมสู่ดี และตายดี อย่าให้ตายมากจนสาบสูญ อย่าให้เกิดมากจนเกินที่แผ่นดินจะเลี้ยงได้ทั่วถึง ให้สัตว์เกิดพอสมควรทดแทนสัตว์ที่ถูกฆ่ากิน ธีรพีชขึ้นตามฤดูกาลอย่าขัดสน พิธีกรรมของสังคมสมัยหินแบ่งได้เป็นสองประเภทใหญ่ ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นการแลกเปลี่ยนคือพลชีวิตเพื่อจะได้ชีวิต หรือฆ่าเพื่อจะได้กิน แบ่งเป็น

1. ของชาวทุ่ง เป็นพวกล่าสัตว์ นับถือฟ้าและดวงอาทิตย์ พิธีกรรมจะหนักไปทางการฆ่าสัตว์บูชาเจ้าพ่อฟ้า ขอบให้ทานเพิ่มพูนฝูงสัตว์ หมอผีจะไล่หัวและหนังสัตว์ แล้วร่ำให้คล้ายลีลาของสัตว์ เป็นพิธีทำให้สัตว์เพียงพอต่อการเป็นอาหารของคนตามฤดูกาล พิธีนี้ยังคงทอดถึงปัจจุบัน เช่น การร่ำมาของแขก การร่ำเส่งในพระราชพิธีสยาม และระบำเขาสัตว์(The Horn Dance) ของอังกฤษ ชาวทุ่งจะทำพิธีกรรมโดยการเชือดสัตว์ เทเลือดทิ้ง แล้วนำเนื้อไปย่างหรือเผา โดยแบ่งส่วนที่มึนเคี้ยวที่สุด (มักจะเป็นเนื้อหัวไหล่ขวา) เผาถวายเป็นของเทพ ส่วนที่เหลือนำมาย่างกินกันเอง ตามปรัชญาของชาวทุ่งเชื่อกันว่า เทพบูชาบนฟ้าได้รับพิธีกรรมแล้ว ก็จะทำทรวงโปรดและตอบแทนโดยการบันดาลให้ฝูงสัตว์เพิ่มพูน มันเป็นการแลกเปลี่ยนคล้ายกับการแลกเปลี่ยนระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

2. ของชาวลุ่ม เป็นพวกทำสวนนับถือดินและดวงจันทร์ นับถือแม่เป็นใหญ่ และหมอผีมักเป็นหญิง บูชาเจ้าแม่ดินซึ่งมีภาคต่าง ๆ ตามภาคของดวงจันทร์ทมิฬทั้งข้างขึ้นและข้างแรม คือพระจันทร์เสี้ยวใหม่เป็นหญิงงาม พระจันทร์เต็มดวงเป็นเมียรักและแม่ พระจันทร์ดวงริเป็นอึกหรือนางกลีที่ จะชวนคนให้เข้าสู่ความตายตามนางไป เจ้าแม่ดินนิยมเสวยเลือดสด ๆ และโปรดเลือดคน ถึงแม้ชาวลุ่มจะมีชายเป็นหัวหน้าเผ่า แต่ศาสนาเจ้าแม่จะอยู่ในมือหญิง โดยหญิงจะเป็นคนทรงเจ้าแม่เป็นประธาน (Sacred Queen) ทุกปีจะได้ผู้ใหม่ที่แข็งแรงและกล้าหาญ ชายผู้นั้นจะได้รับ

การเลี้ยงดูอย่างดี ได้รับเกียรติสูงสุด ชาวบ้านจะบูชาในฐานะเจ้าพ่อ (Secred King) หรือ เจ้าข้าว (Corn King) หรือ เจ้าปี (Year King) และเมื่อถึงฤดูกาลทำไร่นา คนทรงเจ้า แม่ดินจะทำพิธีหมอบเจ้าข้าว แล้วฆ่าอย่างทารุณ คนทรงจะนำเลือดเจ้าข้าวไปโปรยแก่ชาวบ้าน ชาวบ้านจะแย่งเศษเนื้อเพื่อไปย่างกินหรือฝังไว้ในที่ดินของตน เมื่อเจ้าข้าวตายก็ถือว่าไปสมสู่ กับเจ้าแม่ดิน ทำให้พืชเจริญงอกงาม ความอุดมสมบูรณ์เกิดจากการทารุณกรรม และฆ่าคนหรือ สัตว์เป็นเทพพลี ฟ้าดินจะให้ข้าวอุดมสมบูรณ์ต่อเมื่อโลหิตของชายผู้กล้าและสมัครใจตกถึงดิน ใน สมัยหลัง ๆ มีหลายสังคมที่ยังรักษาพิธีกรรมอยู่ แต่ตัดแปลงให้ทารุณน้อยลง เช่นใช้สัตว์แทนเจ้า ข้าว หรือประกอบพิธีโดยสมมติว่าเขาตาย

#### แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

สัญลักษณ์วิทยา เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสร้างความหมายในบท (text) เช่นภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และงานศิลปะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตีความสัญลักษณ์(sign) และการศึกษา หน้าที่ของสัญลักษณ์ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์ (Semiology Analysis) ซึ่งเป็นวิธีการที่ ใช้ตรวจสอบเนื้อหาสาระจากภาษาศาสตร์ และการวิเคราะห์ทางวัฒนธรรม ซึ่งสามารถศึกษาใน ปรัชญาการณของสังคัม เพราะทุกสิ่งในโลกล้วนมีความหมายที่สามารถค้นหาได้ Ferdinand De Saussure (1857-1913) ได้ตัดแปลงสัญลักษณ์วิทยาใช้ในการอธิบายศาสตร์แห่งสัญลักษณ์ระหว่าง ส่วนต่าง ๆ ของสาร หรือระบบสื่อสารมวลชนที่ถูกจัดเรียงเป็นรูปร่างอยู่ ซึ่งแบ่งองค์ประกอบของ สัญลักษณ์ได้เป็น 2 ส่วนคือตัวหมาย (signifier) คือภาพกับเสียง กับตัวหมายถึง(signified) คือแนวคิด (concept) กระบวนการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความหมายของคำกับความเป็นจริง ทางภาวะวิสัยนี้เรียกว่า "กระบวนการสร้างความหมาย" หรือ "กระบวนการให้ความหมาย" (signification)(อุปรัตน์ สิริขันธ์ศักดิ์, 2532) ความสัมพันธ์ของตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นตัว สร้างความหมาย

ต่อมา Roland Barthes ได้ขยายความครอบคลุมไปถึงกระบวนการสร้างความหมาย  
ภายในวัฒนธรรมได้วัฒนธรรมหนึ่ง Barthes ได้ชี้ให้เห็นถึงขั้นตอนในกระบวนการสร้างความหมาย  
2 ขั้นตอน คือ

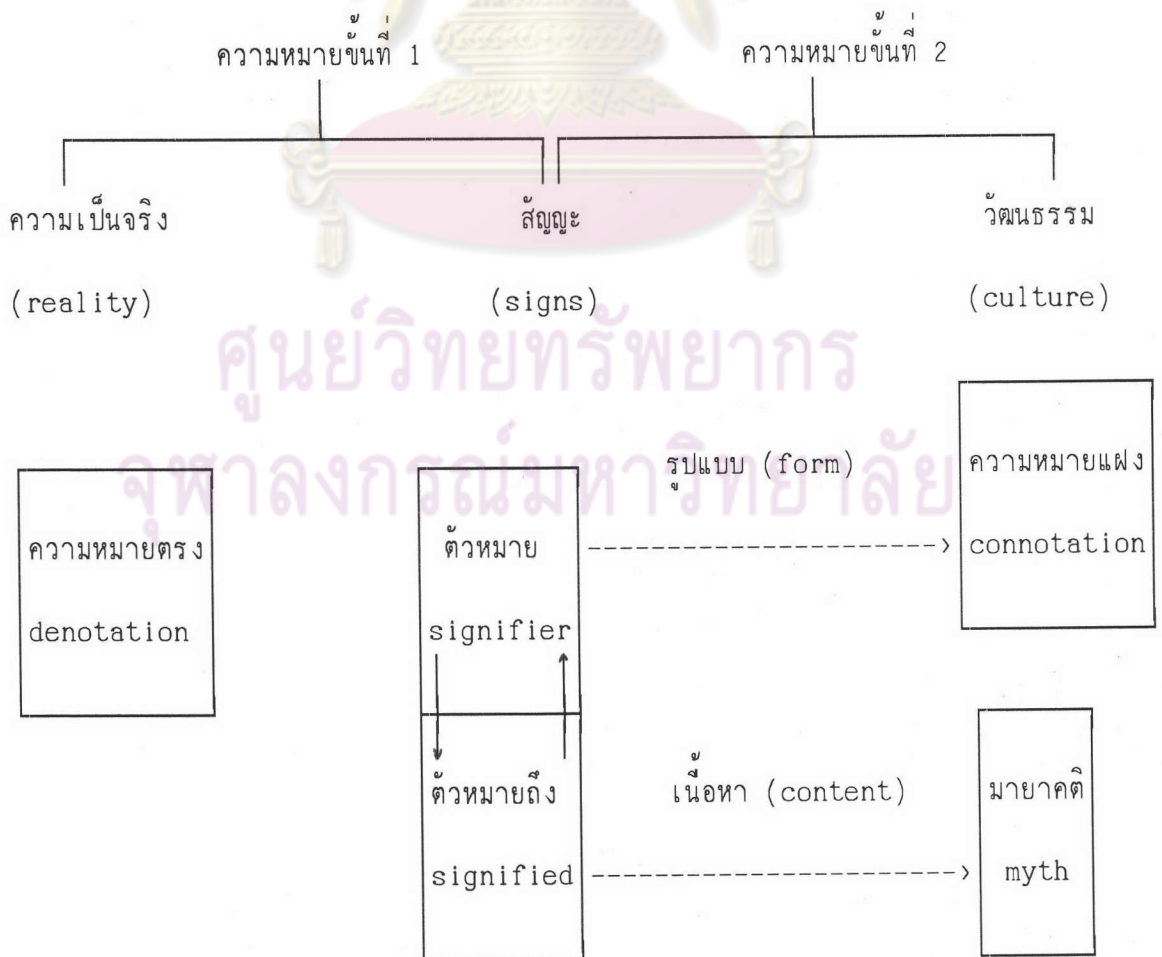
### ขั้นที่ 1 การตีความหมายตรง (denotation)

เป็นความหมายขั้นแรกเหมือนที่ Saussure ได้ศึกษา มโนธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง  
ตัวหมายกับตัวหมายถึงในสัญญะนั้น และความสัมพันธ์ของสัญญะกับสิ่งทีกล่าวถึง ซึ่งเป็นความหมายที่  
ชัดเจนของสัญญะ หรือคือความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์กับตัวอ้างอิง เช่น ภาพวีรบุรุษนสายหนึ่ง  
จะแสดงความหมายว่าเป็นถนนในชนบทที่มีอาคารบ้านเรือนเรียงรายอยู่สองฟากถนน แต่ถ้าเราใช้  
เทคนิคทางการถ่ายภาพ โดยใช้ฟิล์มถ่ายภาพถนนสายนั้นในขณะที่มีแสงแดดอ่อน ๆ เปิดรับแสงให้  
กว้างมากขึ้น ใส่เลนส์ซอฟต์แวร์ช่วยให้ภาพคนมวลงั้น จะทำให้การมองเห็นภาพถนนสายนี้ เป็นถนนที่  
อบอุ่นไปด้วยความสุขความอบอุ่น เป็นสังคมที่มีมนุษยธรรม เหมาะสำหรับเด็ก ๆ ที่จะวิ่งเล่นอยู่บน  
ถนนนี้ ความหมายแรกจากภาพที่แสดงว่าเป็นถนนสายหนึ่ง เป็นการตีความหมายตรง แต่ความหมาย  
ที่เกิดขึ้นเมื่อใช้เทคนิคการถ่ายภาพเข้าช่วย แสดงความหมายขั้นที่ 2 คือการตีความหมายแฝง

### ขั้นที่ 2 การตีความหมายแฝง (connotation)

เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญะกระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยม  
ในวัฒนธรรมของเขา การตีความหมายโดยนัยแฝงเกิดขึ้นจากการตีความโดยอัตวิสัย เป็นสิ่งที่ขึ้น  
อยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายแฝง  
นี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย และถูกควบคุมความหมายโดยการเปลี่ยนตัวหมาย  
หรือสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึงเอาไว้

กระบวนการสร้างความหมายขั้นต้นแรก หรือความหมายตรง (denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกันสำหรับทุกคนและมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาโดยไม่มีการประเมินคุณค่า ส่วนกระบวนการสร้างความหมายขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (connotation) นั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร เช่น คำว่า "หัวใจ" มีความหมายเป็นสากลว่า เป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายมนุษย์และสัตว์ที่ทำหน้าที่สูบฉีดโลหิต ฯลฯ ดังนั้น ความหมายตรงจึงเป็นความหมายของการใช้ภาษา แต่เมื่อเป็นความหมายขั้นที่ 2 จะให้ความหมายต่อจากการตีความหมายตรง ซึ่งเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงในอีกระดับหนึ่ง คือ หัวใจเป็นสัญลักษณ์ของความรัก หรือชีวิต หรือความสำคัญ เป็นต้น ดังนั้นความหมายแฝงจึงหมายถึง การใช้ภาษาให้ความหมายแก่สิ่งหนึ่งนอกเหนือไปจากสิ่งที่มันกล่าวถึงหรือมีความหมายสำหรับทุกคน





## มายาคติหรือความเชื่อดั้งเดิม (myth)

Barthes กล่าวว่าความหมายประการที่ 2 ที่สัญลักษณ์แสดงในขั้นที่ 2 (second order) คือผ่านทางมายาคติหรือความเชื่อดั้งเดิม เป็นเรื่องเล่าที่มอทธิพลมาจากวัฒนธรรม เพื่ออธิบายหรือทำให้เข้าใจธรรมชาติหรือความเป็นจริงโดยอาศัยวัฒนธรรม พิสูจน์ไม่ได้ เพราะถ้าพิสูจน์ได้ก็จะเป็นความเป็นจริง (reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อสนองความต้องการและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม มายาคติมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและความตาย คนและพระเจ้า ความดีและความชั่วร้าย

การตีความหมายแฝงและมายาคติ เป็นช่องทางสำคัญที่สัญลักษณ์ได้แสดงความหมายในขั้นที่ 2 ซึ่งเป็นขั้นที่สัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์กับผู้ใช้นิสัญลักษณ์หรือวัฒนธรรมอย่างมาก

ในการศึกษาตัวบทโดยวิธีทางสัญลักษณ์วิทยา เมื่อเราเข้าใจตัวสัญลักษณ์ กระบวนการสร้างความหมาย และพบ "รหัส" ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อกันอย่างเข้าด้วยกันแล้ว เราก็จะสามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ อย่างไรก็ตาม การที่จะนำวิธีทางสัญลักษณ์วิทยาไปใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ จำเป็นต้องเข้าใจคำศัพท์สำคัญในทางสัญลักษณ์วิทยาบางคำ คือ metaphor, metonymy, synchronic, diachronic, paradigmatic, syntagmatic

Metaphor คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่ง ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความเหมือน (analogy) เช่น ความรักเหมือนกุหลาบแดง เป็นต้น

Metonymy คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกัน (association) กล่าวคือใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมายแทนทั้งหมดได้ ที่ใช้กันมาก คือการเปรียบเทียบ

Synchronic หมายถึงการศึกษาเชิงวิเคราะห์ (analysis) การศึกษาตัวบทในเชิง synchronic จะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่อยู่ในองค์ประกอบย่อยของตัวบทและจะค้นหารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่งถูกจับเป็นคู่ในตัวบท (paradigmatic structure)

Diachronic หมายถึงการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (historical) การศึกษาตัวบทในเชิง diachronic จะพิจารณาถึงวิถีทางที่เรื่องวิวัฒนาการไป จะเน้นที่ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ (chain of events) ที่ประกอบกันเป็นเรื่อง (syntagmatic structure)

Paradigmatic การวิเคราะห์ตัวบทแบบ paradigmatic นี้ จะเกี่ยวข้องกับหารูปแบบของความตรงกันข้าม (opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท และทำก่อให้เกิดความหมายขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากความหมายขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้น และความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดในการสร้าง ความหมาย ก็คือความสัมพันธ์ของสิ่งที่ตรงกันข้าม Saussure ได้กล่าวว่า

แนวคิดต่าง ๆ จะได้รับการนิยามไม่ใช่จากเนื้อหาในด้านบวก แต่จากความสัมพันธ์ด้านลบกับคำอื่นในระบบ เนื้อหาไม่ใช่สิ่งที่กำหนดความหมาย แต่เป็นความสัมพันธ์ภายในระบบต่างหากที่เป็นตัวกำหนด ดังนั้น จะไม่มีสิ่งใดมีความหมายในตัวมันเอง เช่น คำว่า "สวย" จะไม่มีความหมายใด ๆ ถ้าไม่มีคำว่า "ขี้เหร่" เป็นต้น

ความตรงข้ามกันนี้อาจจะไม่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน แต่ถ้าปราศจากความแตกต่างเหล่านี้ ก็จะไม่มีความหมายใดเกิดขึ้น

Syntagmatic การวิเคราะห์ด้วยทแบบ syntagmatic จะพิจารณาตัวบทว่าเป็นลำดับของเหตุการณ์ ซึ่งประกอบกันเป็นเรื่อง ๆ หนึ่ง สิ่งสำคัญที่เราควรรู้ในการวิเคราะห์แบบนี้คือเรื่องต่าง ๆ จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบย่อยที่แน่นอน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างเรื่องขึ้น และลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเป็นสิ่งสำคัญ การจัดเรียงองค์ประกอบย่อยในเรื่องจะมีผลต่อความเข้าใจของเราว่าอะไรมีความหมายอย่างไร Propp กำหนดหน่วยของการเล่าเรื่องเรียกว่า "ฟังก์ชัน" (function) ซึ่งเป็นอาการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดว่าการกระทำต่างๆ ของตัวละครสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นข้อมูลต่าง ๆ ถูกเก็บรวบรวมขึ้นมาจากตัวบท (text) โดยมีข้อตกลงไว้ว่า

ฟังก์ชันของตัวละครต่าง ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความคงที่และตายตัวในเรื่องเล่าโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้องกับ ไม่ว่าพระเอกหรือผู้ร้ายก็ตาม หน่วยเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่า จำนวนฟังก์ชันที่ค้นหาได้จากเรื่องเล่าถูกกำหนดขึ้น ลำดับก่อนหลังของฟังก์ชันมีลักษณะคล้ายกัน และเรื่องเล่าอัน เมื่อนำมาศึกษาประเภทเดียวกัน ไม่ว่าจะเรื่องก็ตาม จะมีโครงสร้างของเรื่องที่เหมือนกัน

ในการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในสังคมไทย ที่ถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ในครั้งนี้จะใช้แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (semiology) มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ด้วยทเพื่อให้เห็นว่า ความหมายของภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร และความหมายเหล่านั้นถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างไร สัญลักษณ์ (sign) แต่ละตัวเกี่ยวข้องกับกันอย่างไร

## คุณสมบัติของสื่อภาพยนตร์

เมื่อกล่าวถึงสื่อต่าง ๆ ทั้งหลายในโลกนี้ ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นสื่อที่มีความสำคัญแขนงหนึ่งในตัวของมันเอง เป็นสื่อที่รวมเอาศิลปะด้านต่าง ๆ ทั้งหมดมารวมกัน เช่น ศิลปะด้านดนตรี จิตรกรรม ประติมากรรม และวรรณกรรม มาผูกพันกันเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นตามวิถีทางของผู้กำกับภาพยนตร์ อันจะสื่อเข้าไปถึงความรู้สึกและการรับรู้ของคนดูได้กว้างขวางและรวดเร็วมากที่สุด อย่างที่ไม่เคยมีศิลปะอันใดสามารถทำได้มาก่อน ทั้งการรับภาพด้วยตา การรับฟังด้วยเสียง และการรับรู้ความรู้สึกในมิติต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ในมิติที่สามคือกว้าง ยาว หนาหรือลึก การรับรู้ในมิติที่สี่คือเวลา ทั้งที่ช้ากว่าธรรมชาติและเร็วเหนือธรรมชาติ การรับรู้ในมิติที่ห้าคือเสียง ความรู้สึกที่มีต่อมิติทั้งหลายของภาพยนตร์นั้น แม้จะมีขอบเขตจำกัดอยู่เพียงกรอบสี่เหลี่ยมของฟิล์มแบน ๆ ซึ่งไม่สามารถวัดหรือกะระยะที่แท้จริงได้ทั้งทางด้านกว้าง ยาว ลึก และไม่อาจชั่งน้ำหนักได้ เมื่อเปรียบเทียบกับสื่ออื่น ๆ แต่ถึงกระนั้น เมื่อมันถูกฉายลงบนจอสี่เหลี่ยมแบน ๆ ภาพยนตร์ก็สามารถนำเราไปสู่โลกแห่งศิลปะได้อย่างรวดเร็วและกว้างใหญ่ไพศาลเหนือกว่าสื่อแห่งศิลปะรูปอื่นใดฟังจะทำได้ เพราะสื่อภาพยนตร์เป็นการนำเอาการแสดงมาผสมผสานกับลักษณะพิเศษของเทคนิคภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นสื่อที่ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีชีวิตชีวา

ภาพยนตร์ คือโลกของการสัมผัสที่ผู้ชมสามารถจะเข้าใจและสามารถจะนำอารมณ์ความรู้สึกของตนเองเข้าไปพัวพันอยู่ชั่วขณะทั้ชมภาพยนตร์นั้น และภาพยนตร์ยังสามารถถึงความรู้สึกบางอย่าง หรือคติบางเรื่องไว้ให้ผู้ชมได้ร่นคิดต่อไป (ศิริชัย ศิริกายะ, 2531)

ในทัศนะของ McLuhan ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญไม่น้อย ในอดีตภาพยนตร์เป็น

สิ่งที่เราเรียกว่าเป็นเครื่องขยายความฝันให้กับคนส่วนใหญ่ มันเป็นสิ่งหย่อนใจ สิ่งชดเชยกับคนทั่วไป เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์เราจะพบว่า เราอยู่ในโลกอีกโลกหนึ่ง เราต้องการโลกในลักษณะไหน อย่างไร ก็เลือกชมภาพยนตร์ที่เสนอเนื้อหาตามที่เราต้องการนั้น แต่ในปัจจุบัน นอกจากภาพยนตร์จะเป็นสื่อขยายความฝันให้กับผู้ชมแล้ว ภาพยนตร์ยังเป็นสิ่งที่จำลองภาพชีวิตมนุษย์ในหลายรูปแบบ บางเรื่องสะท้อนให้เห็นปัญหาสังคม แต่ความเป็นจริงที่เกิดขึ้น นั่นคือ ในปัจจุบันบทบาทของภาพยนตร์ไม่จำกัดอยู่กับการสร้างความฝันอย่างเดียวเท่านั้น (ศิริ เลากัยกุล, 2524)

ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์และเทคโนโลยี เครื่องมือต่าง ๆ เช่น กล้องถ่ายภาพยนตร์ ฟิล์มบันทึกภาพ ดวงไฟ เป็นต้น ประกอบกันเข้าเพื่อสร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ สื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีเทคนิคทางภาพยนตร์หรือองค์ประกอบเฉพาะตัว เพื่อใช้สร้างอารมณ์ สื่อความหมาย และการเล่าเรื่องราว เช่น การจัดแสง การตัดต่อ การแต่งกายของตัวละคร ตัวละครหรือตัวแสดง การใช้ดนตรีและเพลงประกอบ การวิเคราะห์ทางสัญวิทยาจะใช้เกณฑ์ว่า "ตัวบท" หรือ "เนื้อหา" ของภาพยนตร์ที่ปรากฏเป็น "ตัวหมาย" (signifier) ส่วนความหมายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องจาก "ตัวบท" เหล่านั้นเป็น "ตัวหมายถึง" (signified)

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในทฤษฎีประเภทต่าง ๆ ของ shot จะทำหน้าที่เป็น "ตัวหมาย" ลักษณะของภาพเป็น "ตัวหมายถึง"

ตัวหมาย	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง
shot		การสื่อความหมาย
close-up	เฉพาะใบหน้า	ความใกล้ชิดสนิทสนม
medium shot	ครึ่งตัวถึงเกือบเต็มตัว	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
long shot	แสดงให้เห็นถึงลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะรวม ๆ โดยทั่ว ๆ ไป หรือบรรยากาศ
full shot	เต็มตัว	แสดงความสัมพันธ์กับสังคม
tilt down	แทนสายตาจากที่สูง	การมีอำนาจ
tilt up	แทนสายตาจากที่ต่ำ	ความอ่อนแอ ความต่ำต้อย
zoom in	กล้องเคลื่อนเข้าหาวัตถุ	เน้นถึงบางสิ่งบางอย่าง, การสำรวจ
zoom out	กล้องเคลื่อนออกจากวัตถุ	ความสัมพันธ์กับสังคม, การจากไป
fade in	ภาพค่อย ๆ ปรากฏขึ้นจาก จอว่าง ๆ	การเริ่มต้น
fade out	ภาพเลือนออกจนเป็นจอ ว่าง ๆ	การสิ้นสุด
cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็น อีกภาพหนึ่ง	การเปลี่ยนจากเหตุการณ์หนึ่งไป เป็นอีกเหตุการณ์หนึ่ง
dissolve	เลือนจากภาพหนึ่งไปเป็น อีกภาพหนึ่ง	การเปลี่ยนเหตุการณ์หรือเวลา
wipe	การกวาดภาพ	การสรุปเรื่องราวหรือเหตุการณ์

## เทคนิคต่าง ๆ ด้านการจัดแสง

ภาพยนตร์จะมีการจัดแสงในฉาก หรือพื้นที่ถ่ายทำมากพอที่กล้องถ่ายภาพยนตร์จะบันทึกภาพได้ เพราะการทำงานของกล้องต้องอาศัยแสงสว่างที่ตกกระทบวัตถุ แล้วผ่านเลนส์เข้าไปยังหลอดภาพ เพื่อให้เกิดภาพสามมิติ สร้างความลึกของภาพด้วยการจัดแสง นอกเหนือไปจากการสร้างฉาก การใช้มุมกล้อง และการวางตำแหน่งตัวแสดง การจัดแสงยังเป็นการเน้นจุดสนใจให้กับผู้ชมในจุดที่ผู้สร้างต้องการสื่อความหมายหรือเรื่องราวด้วย เป็นการบอกกล่าวถึงเวลาที่เหตุการณ์หรือเรื่องราวนั้นกำลังเกิด เช่น กลางวัน หรือกลางคืน ที่สำคัญการจัดแสงยังเป็นการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ภายในฉากนั้น ๆ ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เป็นการโน้มน้าวอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น และยังเป็นการสร้างความสวยงามทางศิลปะอีกด้วย

## เทคนิคด้านการตัดต่อลำดับภาพ

เป็นเทคนิคที่ใช้เพื่อเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ ๆ การลำดับภาพมีความสำคัญต่อการเร้าอารมณ์ของผู้ชม เช่น การตัดต่อแบบใช้เฟรมชนเฟรม จากการถ่ายภาพจากแบล็กกราวด์เดียวกัน 2 ครั้ง โดยลือคกล้องให้อยู่ในองศาภาพและมุมกล้องเดียวกัน ถ่ายแบล็กกราวด์อย่างเดียวน 1 ครั้ง แล้วนำตัวแสดงหรือวัตถุมาเข้าฉากในแบล็กกราวด์นั้น ถ่ายตัวแสดงหรือวัตถุใหม่อีก 1 ครั้ง แล้วนำเฟรมทั้ง 2 ที่ได้มาตัดต่อชนกัน เฟรมชนเฟรม จะได้ภาพที่เหมือนตัวแสดงหรือวัตถุหายตัวเข้ามาในฉาก เป็นเทคนิคที่เรียกว่า "สตอปโมชัน" (stop motion) การตัดต่อลำดับภาพนี้ นอกจากเป็นการเล่าเหตุการณ์ สร้างความเข้าใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์นั้น ๆ แล้ว ยังใช้เพื่อให้เกิดความไม่น่าเบื่อในการชมภาพยนตร์ด้วย โดยการนำเทคนิคการตัดสลับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน หรือการเล่าย้อนไปในเหตุการณ์ในอดีต สลับกับการเรียงลำดับเหตุการณ์ เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซากจำเจ

การวิเคราะห์องค์ประกอบหรือเทคนิคต่าง ๆ ทางภาพยนตร์ จะต้องม้องค์ประกอบอื่นที่ใช้ในการพิจารณาด้วย เช่น การเลือกตัวแสดงหรือตัวละคร การแต่งกายของตัวแสดง การใช้ดนตรีและเพลงประกอบ เป็นต้น (จรัญญ์ ทศนบรรจง, 2534)

### บทสรุปเกี่ยวกับแนวความคิดและทฤษฎีนำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้

จะวิเคราะห์หัวข้อสารที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง "แม่นาคพระโขนง" ค้นหากลยุทธ์การสื่อสารของภาพยนตร์ รูปแบบ และเนื้อหา ซึ่งซ่อนอยู่ในตัวบทของภาพยนตร์ โดยศึกษาว่าความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ชุด "แม่นาคพระโขนง" มีอะไรบ้าง และความหมายเหล่านั้นถูกนำเสนอออกมาด้วยสัญลักษณ์อะไร ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านั้นถูกนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์ได้อย่างไร

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

"การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประเภทวัยรุ่น" โดยนางสาวจรัญญ์ ทศนบรรจง ปี พ.ศ. 2534

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบของภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประเภทวัยรุ่น เคาะโครงเรื่องส่วนใหญ่แสดงถึงชีวิตของนักเรียน นักศึกษา ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องราวใกล้ตัวของวัยรุ่นทั้งสิ้น ส่วนสำคัญที่จะขาดเสียไม่ได้ในภาพยนตร์คือมุขตลก ในด้านเนื้อหาของ แนวความคิดสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะเป็นแนวความคิดเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างเพื่อนต่อเพื่อน ความเสียสละ ความเอื้ออาทรต่อกัน นอกจากนี้ ภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประเภทวัยรุ่นได้สะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไป วัฒนธรรมย่อยที่ปรากฏเป็นวัฒนธรรมย่อยด้านภาษาและการ



แต่งกาย จุดมุ่งหมายของการสร้างก็เพื่อความบันเทิงของผู้ชม โดยจะสอดแทรกสาระหรือทัศนะของผู้สร้างลงไปด้วย

"การวิเคราะห์ละครโทรทัศน์ชุด"คุณกรรม"ในการถ่ายทอดความเชื่อและค่านิยมในสังคมไทย" โดยนางสาวภิญญา ศรีรัตนสมบูรณ์ ปี พ.ศ.2534

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ปัจจัยทางด้านผู้ส่งสาร ทั้งผู้ประพันธ์บท ผู้เขียนบทโทรทัศน์และผู้กำกับละคร มีผลอย่างมากต่อเนื้อหาของละคร ละครได้ถ่ายทอดแนวคิดที่สะท้อนความเชื่อและค่านิยมรวม 6 แนวคิด โดยถ่ายทอดผ่านทางคำพูดและการกระทำของตัวละครเป็นส่วนใหญ่ คือแนวคิดเรื่องความรัก เรื่องการดำรงชีวิต เรื่องความไม่เท่าเทียมกัน และแนวคิดที่เกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

