

การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

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 University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Memories Narration of World War II in Federal Republic of Germany Films



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

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2015

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองใน
ภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

โดย

นางสาวดลดา ชื่นจันทร์

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สิ้นธุ์พันธุ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมลชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.พรรษาสิริ กุหลาบ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สิ้นธุ์พันธุ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.เจนใจ นะไ)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน)

ดลดา ชื่นจันทร์ : การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี (Memories Narration of World War II in Federal Republic of Germany Films) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.จิริยุทธ์ สินธุพันธุ์, 203 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบความทรงจำร่วมและการสื่อความหมายจากมุมมองตัวละครผู้ถูกกระทำในภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่สองของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยใช้การวิเคราะห์หัตถ์บท (Textual analysis) จากภาพยนตร์เยอรมัน 7 เรื่อง ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปีพ.ศ 2533 -2558 และจากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบความทรงจำร่วมในภาพยนตร์ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 รูปแบบการเล่าเรื่อง ได้แก่ รูปแบบประสบการณ์ รูปแบบคู่ปรปักษ์ รูปแบบสะท้อน และรูปแบบผสม โดยรูปแบบที่ต่างส่งผลต่อความทรงจำที่จะต่างออกไปด้วย ส่วนที่ 2 กลวิธีการสร้างความทรงจำมีการนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรม ได้แก่ การใช้ข้อความบรรยายเสริม ใช้ภาพจากบุคคลจริง และภาพยนตร์หรือเสียงบันทึกจากช่วงเวลาจริงเพื่อเสริมความเข้าใจและสร้างความน่าเชื่อถือให้ภาพยนตร์ มีการนำเสนอเหตุการณ์ในภาพยนตร์และสร้างการมีส่วนร่วมแก่ผู้ชมผ่านองค์ประกอบภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบด้านภาพ องค์ประกอบด้านแสงและเงา องค์ประกอบด้านสี และองค์ประกอบด้านฉาก เพื่อนำเสนอภาพความเสียหายในช่วงสงคราม, นำเสนอทุกข์ของตัวละคร , ชะตากรรมที่ตกเป็นรองของตัวละคร สร้างความสมจริงและสร้างบรรยากาศหดหู่ นอกจากนี้ยังใช้การตัดต่อระหว่างฉากเพื่อสะท้อนถึงภาวะจิตใจตัวละครหรือเพื่อสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง

การสื่อความหมายจากมุมมองผู้ถูกกระทำ พบว่ามีการสื่อถึงความเจ็บปวดโดยการนำเสนอภาพความเจ็บปวดทั้งที่เกิดแก่ร่างกายและจิตใจของตัวละคร ในภาพยนตร์ที่นำเสนอเหตุการณ์ในสงครามกลุ่มผู้ถูกกระทำจะเป็นประชากรทั้งหมดและตัวละครเอกมักเป็นผู้ที่สนับสนุนรัฐบาล ส่วนภาพยนตร์ที่นำเสนอตัวละครเอกที่มีลักษณะต่อต้านรัฐบาลหรือไม่อาจอยู่ภายใต้ระบอบนาซีได้กลุ่มตัวละครเอกจะถูกกระทำเลวร้ายเป็นพิเศษ โดยลักษณะของผู้ถูกกระทำจากทั้ง 7 เรื่อง มี 3 ลักษณะ คือ ลักษณะน่าเห็นใจ ลักษณะน่าชื่นชม และลักษณะที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง ส่วนการนำเสนอสาเหตุของความเจ็บปวดมี 2 ลักษณะ ได้แก่ ต้นตอความเจ็บปวดคือนาซีและมีการนำเสนอตัวละครคู่ปรปักษ์ซึ่งเป็นภาพแทนของระบอบ อีกลักษณะคือต้นตอความเจ็บปวดคือระบอบความเชื่อ

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5784661728 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: collective memory / war movies / German movies

DOLLADA CHEUNJAN: Memories Narration of World War II in Federal Republic of Germany Films. ADVISOR: JIRAYUDH SINTHUPHAN, Ph.D., 203 pp.

This qualitative research looks at seven German movies about the Second World War (WWII) that were in theaters between 1990 to 2015. The purpose is to find the commonalities among these movies in two following areas; the collective memory and the depiction of the victims' experience. The results were obtained from textual analysis of the aforementioned movies, along with the information gathered from related research studies.

It is found that the collective memory is portrayed by two strategies; storytelling and memory constructing. The former was further divided into four sub-categories; experiential mode, antagonistic mode, reflexive, and mixed mode. The latter refers to the concrete representation of historical information by the use of forced narratives, pictures of historical figures, footages or audio records that are historical primary sources. The historical information serves not only to facilitate audience's understanding, but also to establish credibility of the plots. Furthermore, to construct WWII memory and to evoke audience's empathy, elements of films were implemented.

It is found that the depiction of the victims' experience focuses primarily on both physical and psychological ordeals that the victimized characters went through. The characters in question were found to have one of the following characteristics; lamentable, laudable, or neutral. The source of suffering of the characters in the movies is either concrete or abstract. The concrete source of suffering is the Nazi itself as a regime or a group of people. The abstract antagonist is portrayed not as an organization, but rather as a set of ideologies or beliefs.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2015

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์ ดร.จิรยุทธ สิ้นสุพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำข้อคิดเห็น อันเป็นแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในงานวิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.พรรษาสิริ กุหลาบ อาจารย์ ดร.เจนใจ นะไก และอาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน สำหรับคำแนะนำเพื่อข้าพเจ้าจะได้นำไปปรับปรุงงานวิจัยของตน รวมทั้งความเมตตากรุณาของอาจารย์ทั้ง 4 ท่านตลอดระยะเวลาของการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์วิทยาลัย ทุกท่านที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้

ขอขอบคุณเพื่อนทุกคนในคณะนิเทศศาสตร์ที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจซึ่งกันและกันมาโดยตลอด ขอขอบคุณคุณอันนา คือเบล และ คุณวิษณุภัทร์ ภิรมย์ศานต์ เพื่อนที่ให้ความช่วยเหลือด้านข้อมูลภาษาต่างประเทศ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดาที่คอยเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ดลลดา ชื่นจันทร์

สารบัญ

หน้า

| | |
|---|----|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | จ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ฉ |
| สารบัญ..... | ช |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| ปัญหาคำวิจัย | 7 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 7 |
| ขอบเขตการวิจัย..... | 7 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ | 8 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 8 |
| บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 9 |
| 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เยอรมัน..... | 9 |
| ภาพยนตร์ในสาธารณรัฐไวมาร์ | 9 |
| ภาพยนตร์ในยุคอาณาจักรไรช์ที่สาม..... | 13 |
| ภาพยนตร์ในเยอรมนีตะวันตก | 15 |
| ภาพยนตร์ในเยอรมนีตะวันออก..... | 20 |
| 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำร่วม..... | 23 |
| ความทรงจำร่วมและความทรงจำส่วนบุคคล | 25 |
| ความทรงจำทางวัฒนธรรม | 28 |
| ความทรงจำและประวัติศาสตร์ | 30 |
| 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอความทรงจำผ่านสื่อภาพยนตร์ | 32 |

| | |
|---|-----|
| 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บปวด..... | 45 |
| ความเจ็บปวดทางวัฒนธรรม | 48 |
| 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 52 |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย | 57 |
| บทที่ 4 การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐ เยอรมนี..... | 60 |
| 4.1 ภาพรวมของภาพยนตร์..... | 60 |
| 4.2 วิธีการนำเสนอความทรงจำร่วม | 75 |
| 4.3 การสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวด | 139 |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... | 168 |
| สรุปผลการวิจัย..... | 168 |
| อภิปรายผลการวิจัย..... | 177 |
| ข้อจำกัดในงานวิจัย..... | 191 |
| รายการอ้างอิง | 192 |
| ภาคผนวก..... | 199 |
| ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ | 203 |

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความทรงจำร่วมนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญของคนในสังคม เป็นชุดข้อมูล ความรู้ ภาพจำที่สามารถแบ่งปัน ส่งผ่านและผูกโยงโดยสมาชิกในกลุ่ม ในการส่งทอดชุดความทรงจำนั้นสามารถทำผ่านสื่อได้หลายรูปแบบภาพยนตร์นั้นก็ถือเป็นอีกสื่อกลางหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อส่งผ่านความทรงจำร่วมที่รับมาต่อไปยังรัฐชม โดยคัดเลือกประเด็นและรูปแบบที่จะถูกนำเสนอ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้ถึงมุมมองที่มีต่อประสบการณ์ในอดีตของสังคมนั้นๆ ภาพยนตร์นั้นถูกเรียกให้เป็นศิลปะแขนงที่เจ็ดที่รวมการเล่าเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียง จึงถือเป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายและในขณะเดียวกันอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เติบโตทั่วโลกก็ทำให้ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้ชมได้จำนวนมากที่สุด โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ภาพยนตระนั้นถูกใช้ในการสื่อสารทั้งความหมายและอารมณ์เพื่อตอบสนองเจตจำนงต่างๆ ของผู้ถ่ายทอดยังผลให้เกิดผลกระทบและความเปลี่ยนแปลงแก่ผู้ชมได้

ภาพยนตร์ประเภทหนึ่งนี้เป็นที่นิยมในการนำเสนอความทรงจำจากอดีตนั้นคือ ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งในช่วงสงคราม (Astrid Erll, 2012) ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับชนชาติของตนเอง เรื่องแต่ง ตำนาน หรือกระทั่งสงครามของชนชาติอื่น ก็ได้มีการสร้างและนำเสนอในหลากหลายรูปแบบและหลายประเด็น แต่สิ่งหนึ่งที่มีความคล้ายคลึงคือการนำเสนอถึงความเลวร้ายและการสูญเสียจากสงคราม ความลำบากในการใช้ชีวิตในช่วงเวลานั้นและนำเสนอต้นเหตุแห่งความทุกข์จากกลุ่มศัตรูชั่วตรงข้าม นอกจากนี้ในภาพยนตร์ที่นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงเวลาสงครามทั่วไป มักมีการนำเสนออย่างเลือกข้าง ดังคำกล่าวที่ว่า “สงครามถูกเขียนโดยผู้ชนะ” หากแต่ในกรณีของสงครามโลกครั้งที่สอง เยอรมนีนั้นเป็นผู้แพ้และปัจจัยทางด้านการเมืองและสังคมในยุคหลังสงครามไม่อาจทำให้เยอรมนีนำเสนอเรื่องราวที่กล่าวโทษผู้ชนะว่าเป็นชั่วตรงข้ามของตนเองได้ ดังนั้นจึงทำให้การนำเสนอเรื่องราวของช่วงเวลานั้นในบริบทของเยอรมนีมีความเฉพาะตัวต่างไปจากขนบเดิมของการเล่าเรื่องในสงครามที่มักมีผู้แพ้ ผู้ชนะ หรือ ผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ ที่เป็นคนจากกลุ่มอื่นหรือนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับการรุกรานอธิปไตย

ด้วยลักษณะที่แตกต่างออกไปของการนำเสนอเรื่องราวสงครามโลกของประเทศเยอรมนีดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาถึงรูปแบบความทรงจำร่วมหรือเนื้อหาทางความทรงจำของประเทศเยอรมนี

ผ่านทางภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางทางความทรงจำ ซึ่งความทรงจำร่วมที่เป็นที่น่าสนใจเป็นพิเศษที่ผู้วิจัยต้องการศึกษานั้นคือความทรงจำร่วมที่นำเสนอถึงความเจ็บปวดหรือการเล่าเรื่องในมุมมองของผู้ถูกระทำของเยอรมนีในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง โดยสงครามโลกครั้งที่สองนั้นถือว่าเป็นสงครามครั้งที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษยศาสตร์และก่อความสูญเสียมากที่สุดในระยะเวลาอันสั้น เยอรมนีเป็นประเทศที่สำคัญ ถูกพูดถึงเป็นอย่างมากและมีบทบาทหลักในเหตุการณ์นั้นคือการเป็นผู้ก่อสงคราม ในด้านความสูญเสียตัวเลขนั้นเป็นที่น่าตกใจ ฝ่ายสัมพันธมิตรนั้นเป็นจำนวนมหาศาล ทหารอังกฤษเสียชีวิต 264,000 คน ใกล้เคียงกับทหารอเมริกัน แต่การสูญเสียของเยอรมนีกลับถูกระบุว่ามีมากกว่านั้นโดยทหารนั้นมีมากกว่าสองล้านคนที่เสียชีวิตและสาบสูญในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน ส่วนพลเรือนเกือบล้านคนเสียชีวิตจากการทิ้งระเบิด (Richard Holmes, 2000) ความเสียหายทั้งจากจำนวนคนและบ้านเมืองทำให้ในช่วงเวลาหลังจากนั้นถูกเรียกว่า “ชั่วโงมเลขศูนย์” นั่นคือเยอรมนีต้องเริ่มต้นใหม่ทั้งหมด ถึงแม้ในช่วงอาณาจักรไรช์ที่สาม เยอรมนีนั้นจะถือได้ว่าอยู่ในช่วงที่รุ่งเรืองและเจริญเติบโตในหลายด้าน แต่จากสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากสงคราม ทั้งความเสียหาย การถูกประณาม ความรู้สึกผิด การแพ้สงครามและการถูกแบ่งประเทศ เมื่อมองย้อนกลับไปถึงเป็นไปไม่ได้ที่เยอรมันจะมีความทรงจำร่วมที่ดีเกี่ยวกับความรุ่งโรจน์ในช่วงนั้น มุมมองที่มีจึงเป็นไปในแนวของความเจ็บปวดที่ยากต่อการนำเสนอ แต่ก็สามารถพบได้ในสื่อหลายประเภทนั้นรวมทั้งการสื่อความและสื่อเนื้อหาทางความทรงจำผ่านภาพยนตร์ด้วย

สำหรับประเทศเยอรมนีนั้นถือเป็นประเทศหนึ่งที่มีวัฒนธรรมที่ใส่ใจต่อศิลปะแขนงนี้เป็นอย่างมากในด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์เยอรมันเติบโตและรุ่งเรืองมากในช่วงสาธารณรัฐไวมาร์ (1918-1933) โดยหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ภาพยนตร์ต่างประเทศบางส่วนถูกห้ามฉายในเยอรมันรวมทั้งการสนับสนุนจากรัฐบาล ทำให้ธุรกิจภาพยนตร์ในประเทศจึงเติบโตอย่างมากเกิดระบบสตูดิโอขึ้นมาคือ Ufa เป็นสตูดิโอแห่งแรกและพัฒนากลายเป็นอุตสาหกรรมใหญ่ ในด้านการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในยุคนี้มีรูปแบบที่เป็นที่จดจำอยู่ คือ ภาพยนตร์แนวเยอรมันเอ็กเพรสชันนิสต์ ภาพยนตร์นามธรรมและภาพยนตร์ทดลองในยุคหนึ่งเดียว ส่วนในยุคภาพยนตร์เสียงในยุคแรกก็ทำได้ดีและเป็นที่ยอมรับ ด้วยการสร้างภาพยนตร์เป็นหลายภาษาเพื่อจำหน่ายออกไปต่างประเทศ

ในยุคนาซีมีการใช้ภาพยนตร์ไปในการส่งเสริมลัทธิสังคมนิยมแห่งชาติที่นำโดยฮิตเลอร์และพรรคนาซี ได้มีการก่อตั้งหอภาพยนตร์แห่งไรค์ (Film Chamber of the Reich) เพื่อควบคุมการผลิตภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับนโยบายของพรรคนาซีและทุกคนที่ทำงานในวงการภาพยนตร์จะต้องสังกัดองค์กรนี้ มีการผลิตภาพยนตร์ที่นำเสนอภาพวีรบุรุษในการเคลื่อนไหวทางการเมือง ภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์ชวนเชื่อที่มีจำนวนมากที่สุดคือภาพยนตร์สารคดีของผู้กำกับหญิง เลนี รีเฟินชตาท์ล นอกจากนี้ก็ยังมีภาพยนตร์

ตามกระแสนิยมที่เป็นที่ชื่นชอบของคนตั้งแต่ในยุคไวมาร์ เช่น ภาพยนตร์ตลก, เมโลดราม่า, งานสร้างจากวรรณกรรมและแนวแฟนตาซี

หลังสงครามโลกครั้งที่สอง เยอรมนีถูกแบ่งออกเป็นสองประเทศคือ ประเทศสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีหรือเยอรมันตะวันตก อยู่ใน การควบคุมของอังกฤษ ฝรั่งเศส และสหรัฐอเมริกา และ ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยเยอรมนีหรือเยอรมันตะวันออก อยู่ใน การควบคุมของสหภาพโซเวียต

ภาพยนตร์เยอรมันตะวันตกภายใต้การดูแลในช่วงต้นถูกทำให้ไม่มีอุตสาหกรรมภาพยนตร์นาซีต่อไปอีก และภาพยนตร์ที่สร้างต้องผ่านการตรวจสอบจากฝ่ายพันธมิตร ช่วงทศวรรษ 1950 เป็นช่วงที่เกิดกระแสของภาพยนตร์และวัฒนธรรมป๊อปจากอเมริกาหลังไหลเข้ามาและเศรษฐกิจในชาติกำลังเติบโตจนกระทั่งถึงทศวรรษ 1960 เกิดเหตุการณ์ที่เรียกว่าความหวัหวัทางเศรษฐกิจ ที่ชาติกำลังฟื้นฟูใหม่มีความสำเร็จทางวัตถุอัตราว่างงานเป็นศูนย์ ผู้คนนิยมชมชอบภาพยนตร์ที่เน้นความบันเทิงและจรรโลงใจมากกว่าต้องการชมภาพยนตร์ที่มีประเด็นหนัก จนเกิดความเสื่อมถอยของคุณภาพทางภาพยนตร์ของเยอรมัน จึงมีความพยายามฟื้นฟูคุณค่าทางศิลปะจากการลงนามในเอกสารก่อตั้งกลุ่ม ภาพยนตร์เยอรมันแนวใหม่ (New German Cinema) เป็นการรวมตัวกันของบุคลากรในวงการภาพยนตร์เยอรมันที่ต้องการสร้างภาพยนตร์ที่มีคุณภาพและมีคุณค่าทางศิลปะอีกครั้ง จากนั้นในช่วงยุค 1960-1970 ภาพยนตร์เยอรมันก็เฟื่องฟูขึ้นอีกครั้ง และภาพยนตร์เยอรมันแนวใหม่มักถูกเรียกว่าเป็นภาพยนตร์การเมืองมีเนื้อหาเข้มข้นและมีลักษณะเฉพาะของผู้กำกับปรากฏอยู่ แต่ถึงแม้จะมีความเข้มแข็งในด้านการสร้างสรรค์และความเป็นศิลปะ แต่ก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จในด้านรายได้

ภาพยนตร์เยอรมันตะวันออกมีการเติบโตอย่างรวดเร็วจากการสนับสนุนของโซเวียตที่ต้องการใช้ภาพยนตร์ในการต่อต้านฟาสซิสต์และส่งเสริมอุดมการณ์ทางการเมืองในระบอบสังคมนิยม พรรคคอมมิวนิสต์เป็นผู้ควบคุมเศรษฐกิจ การเมือง สังคม เกิดบริษัทผลิตภาพยนตร์ที่ชื่อว่า เดฟา (DEFA) ที่ผูกขาดการผลิตภาพยนตร์และจัดจำหน่าย ภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นมี ภาพยนตร์ต่อต้านฟาสซิสต์ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการผลิตภาพยนตร์หลายเรื่องในช่วง 40 ปีหลังจากนั้น ภาพยนตร์เด็กและนิทาน เกิดจากนโยบายสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมจึงมีการหิบบรรณกรรมและนิทานขึ้นมาผลิตภาพยนตร์สำหรับเด็ก ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์แนวสังคมนิยมที่ได้รับอิทธิพลมาจากโซเวียต

ส่วนภาพยนตร์หลังสงครามโลกครั้งที่สองที่เกี่ยวข้องกับช่วงสงครามนั้นเริ่มมีมาตั้งแต่สิ้นสุดสงครามได้ไม่นาน โดยเริ่มผลิตขึ้นในช่วงเยอรมนีถูกแบ่งประเทศมีการสร้างขึ้นทั้งในเยอรมนีตะวันตกและเยอรมนีตะวันออก สำหรับเยอรมนีตะวันออกซึ่งตกอยู่ภายใต้การปกครองของโซเวียตจึงรับแนวคิด

ทางการเมืองของโซเวียตในการเล่าเรื่องที่ตัดขาดจากอดีตและถือว่าตนเป็นประเทศใหม่ นำเสนอว่าตนในฐานะคอมมิวนิสต์เป็นผู้ปราบปรามนาซีและสร้างภาพยนตร์สงครามเพื่อต่อต้านแนวคิดแบบฟาสซิสต์

ในส่วนของเยอรมันตะวันตกนั้นมีความเกี่ยวเนื่องกับนโยบายการแสดงความรับผิดชอบต่อดีด โดยทางเยอรมันถือหลักการเผชิญหน้ากับอดีต ยอมรับและแก้ไขอย่างจริงจัง เช่น การสร้างอนุสรณ์สถานการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวและพิพิธภัณฑ์ชาวยิวที่เบอร์ลิน การคุกเข่าขอขมาและไว้อาลัยต่ออนุสรณ์สถานชาวยิวที่โปแลนด์ของนายกรัฐมนตรี วิลลี บรันท์ (พรสรรค์ วัฒนางกูร, 2554:91) การเปลี่ยนระบบการศึกษาให้เป็นแบบ anti-authority เพื่อให้เยาวชนเป็นนักถกเถียงและต่อต้านเผด็จการ (พรสรรค์ วัฒนางกูร, 2536:25) เป็นต้น เหล่านี้เป็นอีกปัจจัยหนึ่งนอกเหนือจากนโยบายทางเศรษฐกิจและความร่วมมือของคนในชาติที่ทำให้เยอรมันมีความสำเร็จทางด้านสังคมและมีเสถียรภาพทางการเงินเช่นปัจจุบัน เพราะการยอมรับและแก้ไขสามารถผ่อนคลายนความตึงเครียดระหว่างประเทศต่างๆ ที่มีต่อเยอรมันและช่วยให้เกิดการเจรจาสร้างสัมพันธ์ที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่กระทำกันในหลากหลายด้านรวมถึงในแวดวงศิลปะและภาพยนตร์ตามคำกล่าวอ้างของ Thomas Elsaesser ว่าเป็นระยะเวลากว่า 6 ทศวรรษของการ สืบทอดของคนสามรุ่น ไม่ว่าจะเป็นอัยการและทนาย นักประวัติศาสตร์และนักเขียน ผู้ผลิตภาพยนตร์และโทรทัศน์ พิพิธภัณฑ์และอนุสรณ์สถาน นักปรัชญาและนักการเมือง ทั้งหลายเหล่านี้ล้วนพยายามตอบสนองต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นระดับชาติและระดับนานาชาติดังเช่นที่ประธานาธิบดี ริชาร์ด ฟอน ไวส์เซคเกอร์ (Richard von Weizsäcker) ได้กล่าวไว้ว่า “พวกเราทุกคนไม่ว่าจะรู้สึกผิดหรือไม่ ไม่ว่าจะแก่หรือเด็กต้องยอมรับอดีตพวกเรานั้นล้วนได้รับผลกระทบจากสิ่งที่ตามมาและความรับผิดชอบต่อสิ่งนั้น” (Thomas Elsaesser, 2014)

การพูดถึงประวัติศาสตร์ของตนเองจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางประเทศโดยสามารถพบได้ในวงการภาพยนตร์เยอรมันตะวันตกที่มีการผลิตภาพยนตร์สงครามที่มีการสร้างวีรบุรุษรูปแบบใหม่ที่กล้าตั้งคำถามกับผู้ปกครอง โดยในยุคนี้มีการใช้ภาพยนตร์สงครามเป็นเครื่องมือหนึ่งในการขับเคลื่อนประเทศและสนับสนุนแนวคิดประชาธิปไตย (Mark Gagnon 2006, 2) ในขณะเดียวกันที่ฝั่งเยอรมันตะวันออกก็มีการผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่สองหรือภาพยนตร์ที่แสดงถึงการต่อต้านระบอบนาซีออกมาเช่นกันเพื่อล้มล้างแนวคิดแบบสังคมนิยมเก่าและส่งเสริมระบอบคอมมิวนิสต์ แม้แต่ภาพยนตร์ที่เฉพาะเจาะจงไปที่การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวก็มีผลิตขึ้นมาตลอดและมีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยโดยปรากฏว่าตั้งแต่ปี 1945 ถึงปี 1990 มีภาพยนตร์เยอรมันมากกว่า 200 เรื่องที่เล่าประเด็นเกี่ยวกับชาวยิว (Thomas Elsaesser, 2014, p. 66) ซึ่งในแต่ละทศวรรษภาพยนตร์ที่พูดถึงยิวและ การล้างเผ่าพันธุ์ก็มีลักษณะเฉพาะต่างกันไปกล่าวคือ

Eric Langenbacher (อ้างอิงใน Thomas Elsaesser) นักสังคมวิทยาได้ศึกษาความทรงจำร่วมของคนเยอรมันผ่านภาพยนตร์ ทำให้เห็นความต่างของรูปแบบการเล่าเรื่องของความทรงจำซึ่งแบ่งเป็นยุคได้คือแบบเยอรมันเป็นศูนย์กลาง (German-centered) ยุคของความหลากหลาย (Plural) การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์เป็นศูนย์กลาง (Holocaust-centered)

ยุคเยอรมันเป็นศูนย์กลาง 1945-1960 มีความเกี่ยวข้องกับเวลาที่เพิ่งผ่านไปไม่นานและความทรงจำเกี่ยวกับชาวยิว การสำนึกขอขมา ความเห็นใจตัวเองแสดงให้เห็นว่าคนเยอรมันในช่วงเวลาสงครามก็ตกเป็นเหยื่อของลัทธินาซีเช่นกันจึงมีจุดสนใจอยู่ที่ความทุกข์ยากของชาวเยอรมัน แต่หลังจากช่วงทศวรรษ 1950 ขึ้นมาก็มีการเล่าเรื่องของความทรงจำที่ต่างออกไปเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนนำไปสู่ยุคถัดไป

ยุคของความหลากหลาย ตั้งแต่กลางยุค 1970 ถึงปลาย 1980 เป็นช่วงเวลาที่เด็กรุ่นใหม่ต่อต้านทำทாயคนรุ่นพ่อแม่ ภาพยนตร์หลายเรื่องนำเสนอเรื่องราวของฮิตเลอร์มากกว่าเรื่องของชาวยิวยุคนี้จึงมีชื่อเรียกอีกชื่อว่า Hitler wave เพราะมีทั้งหนังสือ ภาพยนตร์และภาพยนตร์ชุดทางการโทรทัศน์ที่นำเสนอเรื่องของฮิตเลอร์และสงครามเป็นหลัก จนเข้าสู่ช่วงปลายยุค 1970 จึงได้เห็นประเด็นการต่อสู้เพื่อการปกครองและความทรงจำที่มีการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์เป็นศูนย์กลาง ด้วยมโนภาพการล้างเผ่าพันธุ์ของเยอรมันในอดีตเริ่มกลายเป็นจุดเด่นและเป็นประเด็นถกเถียงในระดับใหญ่ของสังคมเป็นผลมาจากภาพยนตร์ชุดของอเมริกาเรื่อง Holocaust ที่ออกอากาศในเยอรมันและนำเสนอความทุกข์ยากของชาวยิว พฤติกรรมการสังหารหมู่ หลังจากนั้นจึงเกิดภาพยนตร์ที่เน้นการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์เป็นศูนย์กลางและการหวนกลับมาของรูปแบบเยอรมันเป็นศูนย์กลางซึ่งเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เกิดความเปลี่ยนแปลงใหญ่หลวงในการเมืองและวงการภาพยนตร์เยอรมัน

โดยลักษณะของภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่สองของเยอรมันที่กล่าวมานั้นเป็นในช่วงก่อนการรวมประเทศซึ่งจะพบลักษณะที่ต่างกันระหว่างฝั่งตะวันตกและตะวันออกทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อม เช่นสถานการณ์การเมือง ค่านิยมและความสัมพันธ์ระหว่างเยอรมนีและประเทศอื่นๆ ที่เปรียบเสมือนเป็นคู่กรณีในช่วงสงคราม จากตัวอย่างข้างต้นจะพบว่าภาพยนตร์เยอรมันตะวันออกมีการนำเสนอประเด็นตามแนวคิดทางการเมืองของคอมมิวนิสต์และเยอรมันตะวันตกจะนำเสนอเรื่องในสงครามโลกครั้งที่สองเพื่อเป็นบทเรียนและเพื่อแสดงความรับผิดชอบ เนื่องจากในช่วงหลังสงครามภาพลักษณ์ของประเทศเยอรมนีนั้นเป็นไปในแง่ลบ การฟื้นฟูความสัมพันธ์กับเพื่อนบ้านจึงมีความสำคัญมากต่อการฟื้นฟูประเทศตนเอง ภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบและไม่กล่าวโทษต่อชนชาติอื่นหรือไม่นำเสนอมุมมองที่อาจขัดต่อความสัมพันธ์อันดีจึงเป็นสิ่งที่เยอรมนีพึงกระทำในช่วงเวลานั้น แต่เมื่อ

กำแพงเบอร์ลินที่แบ่งสองประเทศออกจากกันถูกทำลายและมีการรวมชาติอย่างเป็นทางการขึ้นในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2533 ลักษณะความต่างแบบตะวันตกและตะวันออกจึงหายไป รวมทั้งบริบททางการเมืองในช่วงก่อนรวมประเทศด้วย อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเมื่อรวมประเทศแล้วเยอรมนีได้มีพื้นที่เพิ่มขึ้นและกลายเป็นประเทศระหว่างยุโรปตะวันตกและยุโรปตะวันออกและสานสัมพันธ์ได้กับทั้งสองฝ่ายซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาของเยอรมนีเอง นอกจากนี้ผลจากความพยายามทางด้านเศรษฐกิจและการทูตก่อนรวมประเทศส่งผลให้เยอรมนีกลายเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจแข็งแกร่งที่สุดในยุโรปและต่อเนื่องเรื่อยมาจนได้ชื่อว่าเป็นผู้นำของยุโรปในปัจจุบัน (Stephen Green, 2015) ประกอบกับประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์นั้นเบาบางลงจากการที่การจับกุมและพิจารณาโทษแก่อาชญากรสงครามในเยอรมันสิ้นสุดลงในช่วงทศวรรษ 1990 (พรสวรรค์ วัฒนางกูร, 2554, น.6)

ด้วยบริบทแวดล้อมเช่นนี้ทำให้ในช่วงรอยต่อระหว่างศตวรรษที่ 20 และ 21 ภาพยนตร์เยอรมันมีแนวโน้มที่จะสร้างเนื้อหาที่ทำให้คนในชาติรู้สึกดีเกี่ยวกับชาติตนเองได้มากขึ้น ทั้งปัญหาและอดีตของประเทศ มีการหยิบประเด็นเรื่องการรวมชาติตลอดจนมีการนำเรื่องราวในยุคนาซีมาตีความใหม่ ภาพยนตร์แต่ในช่วงนี้ก็ถือเป็นยุคที่ภาพยนตร์เยอรมันแนวบันเทิงแบบประชานิยมนั้นกลับมารุ่นเรืองอีกครั้งหากนับจากจำนวนผู้เข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ (กรกช อัดตวิริยะนุภาพ, 2555, น.2)

เมื่อถึงปี 2000 มีการเปิดพิพิธภัณฑ์ภาพยนตร์เบอร์ลินที่ลานปอดดัม การจัดงานเทศกาลภาพยนตร์เยอรมันทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม มีโครงการที่สนับสนุนศาสตร์ด้านนี้เช่นการก่อตั้งวิทยาลัยด้านภาพยนตร์และหอภาพยนตร์ บรรจุให้สาขาวิชาภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของสาขาในมหาวิทยาลัย ภาพยนตร์เยอรมันนั้นกลายเป็นที่ยอมรับจากทั่วโลก

ซึ่งตามการศึกษาของ Eric Langenbacher ในช่วงทศวรรษ 1990 นี้เห็นชัดถึงการนำเสนอความทรงจำของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์เป็นศูนย์กลางอย่างเด่นชัดและกลายเป็นส่วนหนึ่งของอดีตอันเจ็บปวดของชาติมากกว่าจะพูดถึงเรื่องอาณัติไรซ์ที่สามเสียอีก และสุดท้ายนับตั้งแต่ปี 2002 เป็นต้นมาก็ปรากฏว่ารูปแบบความทรงจำเยอรมันเป็นศูนย์กลางได้กลับมาถูกพูดถึงอีกครั้ง

หลังจากการรวมประเทศในปี พ.ศ. 2533 เป็นต้นมาเห็นได้ชัดว่าเกิดความแตกต่างของรูปแบบภาพยนตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับอดีตในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง แม้การศึกษาที่ยกมาเป็นตัวอย่างจะครอบคลุมเพียงแต่ภาพยนตร์การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์เท่านั้น ซึ่งไม่รวมถึงภาพยนตร์สงครามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ แต่จากคำกล่าวทั้งหมดข้างต้นก็ได้สร้างความเข้าใจถึงรูปแบบในการผลิตภาพยนตร์ในแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกันออกไป

ดังนั้นการมองย้อนกลับไปยังอดีตในยุคหลังรวมประเทศจึงมีลักษณะเฉพาะตัว เพราะการผ่านประวัติศาสตร์หลายอย่างตั้งแต่ สงคราม การโดนแบ่งแยกประเทศไปจนถึงได้กลับมารวมกันอีกครั้งนั้น เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มุมมองหรือความทรงจำของผู้สร้างภาพยนตร์สมัยใหม่ต่างจากอดีตและต่างจากประเทศอื่นด้วย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่สองของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีการนำเสนอความทรงจำร่วมอันเกี่ยวข้องกับความเจ็บปวดในภาพยนตร์ออกมาเป็นรูปแบบใด และสะท้อนมุมมองที่คนเยอรมันมีต่อประวัติศาสตร์ของตนอย่างไร โดยผู้วิจัยมีความคาดหวังว่า ด้วยลักษณะเฉพาะในการเล่าเรื่องสงครามโลกครั้งที่สองของประเทศเยอรมนีจะสามารถเป็นแบบอย่างในการนำมาศึกษาและปรับใช้กับสังคมไทยได้ ทั้งด้านการผลิตภาพยนตร์ประวัติศาสตร์และการทบทวนความทรงจำของชาติตนเอง

ปัญหานำวิจัย

1. ภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีที่นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมีวิธีการนำเสนอภาพความทรงจำในช่วงเวลาดังกล่าวอย่างไร
2. ภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีที่นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมีการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมจากมุมมองผู้ถูกกระทำอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบความทรงจำในภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่สองของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
2. เพื่อวิเคราะห์การสื่อความหมายของความทรงจำร่วมจากมุมมองผู้ถูกกระทำของฝ่ายตัวละครเอกที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตในการวิจัยในครั้งนี้ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์เยอรมันที่นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งผลิตขึ้นหลังจากปี พ.ศ. 2533 ถึง พ.ศ. 2558 รวมทั้งหมด 7 เรื่อง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ภาพยนตร์เยอรมัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่ตัวละครพูดภาษาเยอรมัน มีผู้กำกับชาวเยอรมันและสร้างโดยบริษัทสัญชาติเยอรมัน
2. ตัวละครผู้ถูกระทำ หมายถึง ตัวละครที่ตกอยู่ภายใต้ชะตากรรมที่ต้องถูกระทำจากสิ่งอื่นหรือผู้อื่นให้ได้รับความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยในงานวิจัยชิ้นนี้หมายถึงตัวละครเอกที่เป็นคนเยอรมัน
3. การสื่อความหมาย หมายถึง การถ่ายทอดความคิดความรู้สึกรู้สึกหรือเจตนาอารมณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์ไปยังผู้ชมโดยผ่านทางเทคนิคด้านภาพยนตร์ องค์ประกอบทางภาพยนตร์ทั้งด้านภาพและเสียง
4. ภาพยนตร์สงคราม หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความขัดแย้งรุนแรง มีลักษณะเด่นที่รวมถึงมีกองทัพต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม ในการแบ่งตระกูลย่อยมีได้ทั้งเนื้อเรื่องที่ไม่อยู่บนพื้นฐานความจริง เนื้อเรื่องเทียบเคียงกับประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริงเป็นสงครามที่เกิดขึ้นในปัจจุบันหรืออดีต ปฏิบัติการลับทางทหารหรือการต่อสู้เพื่อความยุติธรรมก็นับรวมด้วย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงวิธีการนำเสนอความทรงจำอันเกี่ยวข้องกับสงครามของเยอรมนีซึ่งมีรูปแบบเฉพาะโดยเน้นการพูดถึงประเด็นขัดแย้งภายในประเทศมากกว่าการนำเสนอความขัดแย้งกับต่างชาติ ซึ่งอาจเป็นรูปแบบที่สามารถปรับใช้กับการสร้างภาพยนตร์สงครามในประเทศไทยได้
2. เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาวิเคราะห์การนำเสนอความทรงจำในภาพยนตร์เชิงประวัติศาสตร์อื่นๆ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง “การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี” ได้อาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

2.1 แนวคิดภาพยนตร์เยอรมัน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำร่วม

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอความทรงจำผ่านสื่อภาพยนตร์

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บปวด

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เยอรมัน

จุดกำเนิด ภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยการฉายภาพยนตร์ในเยอรมนีก็มีกำเนิดขึ้นใกล้เคียงกับการฉายภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิแอร์ (Lumiere) ที่ปารีสซึ่งถูกเรียกว่าเป็นการฉายภาพยนตร์ต่อสาธารณชนครั้งแรกของโลกในปี 1895 ซึ่งในปีเดียวกัน มัคซ์และเอมิล สกาดานโนวสกี (Max & Emil Skladanowsky) สองพี่น้องชาวเยอรมันได้จัดฉายภาพยนตร์สั้น 8 เรื่องในสวนอาหารแห่งหนึ่งในกรุงเบอร์ลินโดยมีวงออร์เคสตราบรรเลงดนตรีประกอบ ส่วนการทำธุรกิจเชิงพาณิชย์กับภาพยนตร์ครั้งแรกในเยอรมนีนั้นก็กำเนิดจากนาย ออสการ์ มัสสเตอร์ (Oskar Masster) ได้ผลิตเครื่องฉายภาพยนตร์รุ่นแรกออกจัดจำหน่ายโดยได้ผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้นเพื่อให้ลูกค้าได้เลือกนำไปฉาย ทำให้ธุรกิจเติบโตจนทำให้มัสเตอร์จริงจังกับการสร้างภาพยนตร์จนได้กลายเป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์รายใหญ่รายแรกของเยอรมนี จึงถือได้ว่าภาพยนตร์เยอรมันนั้นจัดอยู่ในกลุ่มผู้บุกเบิกภาพยนตร์โลกเลยก็ว่าได้

ภาพยนตร์ในสาธารณรัฐไวมาร์ (The Weimar Cinema)

หลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง (ค.ศ. 1914 - 1918) เยอรมนีได้เปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบกษัตริย์เป็นแบบสาธารณรัฐเรียกว่าสาธารณรัฐไวมาร์ (Weimar Republic) โดยมีระยะเวลาอยู่

ในช่วง ค.ศ. 1918 ถึง ค.ศ. 1933 โดยในช่วงนี้ภาพยนตร์เยอรมันมีการพัฒนาและได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากปัจจัยหลายประการ ในช่วงปี 1920 หรือถือว่าเป็นยุคทองของภาพยนตร์เยอรมันเริ่มตั้งแต่การประสบความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Doctor Caligari (1920) ไปจนถึงการเข้าควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์โดยอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ในปี 1933

ในช่วงปี ค.ศ. 1914 ทางรัฐบาลได้งดการนำเข้าภาพยนตร์จากอังกฤษ ฝรั่งเศสและสหรัฐอเมริกา มีเพียงภาพยนตร์จากสวีเดนและเดนมาร์คเท่านั้นที่ได้เข้าฉาย ทำให้จำนวนภาพยนตร์ไม่เพียงพอต่อความต้องการในตลาดเยอรมนี ภาพยนตร์เยอรมันจึงมีการผลิตเพิ่มมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมในประเทศซึ่งก็ทำให้ได้รับการพัฒนาทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ นอกจากนี้ยังได้มีการจัดตั้งระบบสตูดิโอของเยอรมันโดยการสนับสนุนจากรัฐบาลขึ้นชื่อว่า UFA (Universum Film AG) ในค.ศ. 1917 เป็นสตูดิโอแห่งแรกที่ทำหน้าที่สร้างภาพยนตร์ที่ใช้เงินลงทุนสูงเพื่อสร้างความอลังการ อีกทั้ง UFA ยังเป็นสตูดิโอหลักที่มีการรวมตัวของบริษัทเล็กๆ อีกกว่า 130 บริษัทที่อยู่ภายใต้การดูแล

ในช่วงเวลาดังกล่าวได้เกิดภาพยนตร์ต่อต้านเยอรมันขึ้นในต่างประเทศด้วยผลจากสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ทำให้ภาพลักษณ์ของเยอรมันนั้นตกต่ำ รัฐบาลจึงสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นพิเศษด้วยเชื่อว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่ดีในการโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เพื่อสร้างความเข้มแข็งแก่ประชาชน โดยเฉพาะการใช้ภาพยนตร์ปลุกเร้าความรักชาติและความเป็นหนึ่งเดียวกันหลังจากระบอบกษัตริย์ได้ล่มสลายลงไปแล้ว อีกทั้งยังส่งเสริมให้สร้างภาพยนตร์คุณภาพสูงออกฉายในประเทศและนอกประเทศเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของเยอรมนี ตัวอย่างหนึ่งที่ได้ชัดคือการผลิตภาพยนตร์เรื่อง Passion หรือ Madame DuBarry ปี ค.ศ. 1919 ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิวัติฝรั่งเศสที่ได้รับเงินทุนในการสร้างอย่างไม่จำกัดส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นงานชิ้นยอดที่มีการพัฒนาทั้งด้านโปรดักชั่นและเนื้อเรื่องที่เข้มข้น ถูกนำออกฉายไปยังอังกฤษ ฝรั่งเศสและสหรัฐอเมริกา และได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทำให้ต่างชาติได้รับรู้ถึงศักยภาพของภาพยนตร์เยอรมันที่กำลังจะมาเป็นคู่แข่งที่สำคัญในวงการภาพยนตร์โลก ทั้งนี้ภาพยนตร์อีกหลายเรื่องของเยอรมนีก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงเช่นกันและมีการพัฒนาทั้งด้านเทคนิคและองค์ประกอบภาพ ความรู้สึกและพื้นผิวของภาพแต่ละภาพ (shot) รวมถึงเนื้อหาที่แข็งแกร่งจนถือว่าภาพยนตร์เยอรมนีเป็นอีกทางเลือกหนึ่งนอกเหนือไปจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เป็นที่นิยมในขณะนั้น

ลักษณะภาพยนตร์เยอรมันในยุคไวมาร์มีหลายรูปแบบทั้งภาพยนตร์แนวดรามามาที่เน้นเครื่องแต่งการงดงาม ภาพยนตร์ทุนสูงที่อลังการและตระการตา ทั้งยังมีภาพยนตร์ที่แสดงถึงการปลดปล่อยความคิดใน

เชิงวิพากษ์สังคม หรือภาพยนตร์แนวสมจริงช่วงยุค 20 ภาพยนตร์สารคดีมองทาจ (montage) ช่วงปลายยุคไวมาร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ผลิตออกมาเป็นภาพยนตร์ที่ให้การศึกษาหรือหมายมุ่งจะประเทืองปัญญาผู้ชม ซึ่งการที่ภาพยนตร์เหล่านี้มีเสรีภาพในการแสดงออกนั้นเป็นผลมาจากกฎเกณฑ์การควบคุมและตรวจตราที่ลดความเข้มงวดลงและเปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้พูดถึงประเด็นที่หลากหลายและอ่อนไหวเช่น เสรีภาพในการแสดงออกเรื่องเพศ เรื่องการปฏิรูปกฎหมาย เป็นต้น

ภาพยนตร์แนวเอ็กเพรสชันนิสต์ (German Expressionism film)

ภาพยนตร์ศิลปะเยอรมัน (The German Art Film) หรือที่เรียกกันว่าภาพยนตร์แนวเอ็กเพรสชันนิสต์ นั้นเป็นผลพวงจากระบอบเศรษฐกิจ (Hake, 1993, p. 109 อ้างถึงใน Secil Deren, 2012, p. 3) โดยภาพยนตร์แนวนี้ถูกสร้างขึ้นมาท่ามกลางบรรยากาศอันน่ากังวลของสังคม เรื่องเล่ากระแสหลักในภาพยนตร์แนวอื่นที่พูดถึงการพัฒนาและชัยชนะของประชาชนนั้นไม่เพียงพอที่จะอธิบายความไม่แน่นอนที่เพิ่มขึ้นของเศรษฐกิจและการเมือง การแสดงออกทางงานศิลปะจึงเต็มไปด้วยอารมณ์ตามรูปแบบของศิลปะลัทธิแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ที่เน้นความรุนแรงและบิดเบี้ยวของรูปภาพที่สะท้อนถึงจิตใจภายใน

เมื่อแนวคิดนี้ถูกนำมาใช้กับภาพยนตร์จึงมีการสร้างสรรค์งานที่แสดงพลังอารมณ์รุนแรงออกมา ผ่านแสงเงา รูปทรงที่บิดเบี้ยว สถาปัตยกรรม หรือสิ่งก่อสร้าง และมักใช้กล้องในลักษณะแทนสายตาดตัวละครและใช้เลนส์หลากหลายสะท้อนบุคลิกภาพภายในของสิ่งที่มองเห็นออกมา (เขาวินท์ เซกูร์ตัน, 2534 น. 91 อ้างถึงใน กรกช อัตตวิริยะนุภาพ, 2555, น. 17) ที่ให้ความรู้สึกแปลกประหลาด ดำมืด มักเกี่ยวข้องกับ ความชั่วร้าย การล่า ตัวละครที่แสดงออกอย่างไม่สมเหตุสมผลหรือมากเกินไปจนปรกติอันสามารถเชื่อมโยงไปได้ถึงสังคมจริงและความหมายทางการเมือง ประเด็นที่สะท้อนอาจเป็น การต่อสู้บนถนน สภาวะเงินเฟ้อ คนตกงาน หรืออาจเล่าถึงประวัติศาสตร์แต่ก็จะถูกนำเสนอในรูปแบบลึกลับและแปลกประหลาดมากกว่าจะทำให้ดูยิ่งใหญ่เหมือนภาพยนตร์กระแสหลัก

ภาพยนตร์ที่เป็นต้นแบบของแนวนั้นนั่นคือ Das Kabinett des Dr. Caligari (The Cabinet of Doctor Caligari 1920) ฉากในเรื่องนั้นมีลักษณะที่บิดเบี้ยว ตกแต่งแบบลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสต์ การแสดงก็จะมีรุนแรงชัดเจนแสดงออกถึงพลังที่เกินจริง ความสำคัญของภาพยนตร์แนวนี้อยู่ที่การขยายขอบเขตในด้านจิตวิทยาและอารมณ์ออกไปสู่ทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์ ซึ่งผู้สร้างจะสะท้อนประสบการณ์จากภายในออกมาโดยใช้สัญลักษณ์ผสมผสานลักษณะส่วนตัวของผู้สร้างแต่ละคน (กรกช อัตตวิริยะนุภาพ, 2555, น. 18) จากนั้นภาพยนตร์สยองขวัญแบบเอ็กเพรสชันนิสต์เรื่องถัดมาก็เป็นของ

ฟรีดิช วิลเฮล์ม มัวเนา (Friedrich Wilhelm Murnau) เรื่อง Nosferatu (1922) ภาพยนตร์สยองขวัญเกี่ยวกับผีดูดเลือด แต่ก็ยังมีภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสต์ที่ไม่ได้นำเสนอเรื่องราวเหนือจริงอยู่บ้างคือ Dr. Mabuse der Spieler (The Gambler, 1922) ของฟรีทซ์ ลัง (Fritz Lang) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนันและการกดขี่ในสังคม ภาพยนตร์ชื่อดังอีกเรื่องของเขาชื่อ Metropolis (1926) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกดขี่ชนชั้นของชนชั้นกลางในโลกอนาคต

ภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสต์ที่นำเสนออารมณ์รุนแรงผ่านองค์ประกอบฉากและภาพถือเป็นงานที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นชนชั้นกลางที่ค่อนข้างไปทางชนชั้นล่างเพื่อให้ผู้ชมได้หลบหนีออกจากโลกความเป็นจริงที่แตกต่างจากโลกของภาพยนตร์อย่างสิ้นเชิง แต่กลับกลายเป็นว่าแม้ภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสต์จะพูดถึงเรื่องของสังคมและชนชั้นแต่กลับนำเสนอให้ผู้ชมรู้สึกหลุดออกไปจากความเป็นจริงนำเสนอโครงสร้างชนชั้นที่บิดเบือนโดยสร้างคำตอบของปัญหาระดับปัจเจกบุคคลไว้ในภาพยนตร์ แต่ไม่ตอบคำถามในระดับโครงสร้างทั้งหมด

ในยุคไวร์มานี้เกิดศิลปะที่เรียกว่า คติรูปธรรมแนวใหม่ (New Objectivity) ที่มีศิลปินในกลุ่ม เช่น ออตโต ดิกซ์ (Otto Dix) ที่ต่อต้านปัจเจกนิยมที่เน้นการแสดงออกแบบรุนแรงและมองสังคมในแง่ร้ายแบบเอ็กเพรสชันนิสต์ ภาพยนตร์ที่นำเสนอภาพอสังการแบบเดิมจึงเปลี่ยนไปเป็นรูปแบบ ภาพยนตร์ในห้องเล็ก (Chamber Drama) ที่เน้นความเหมือนจริง ให้ความสำคัญกับรายละเอียดและลักษณะของตัวละครมากกว่าภาพที่ปรากฏ ภาพยนตร์มักนำเสนอเรื่องราวชีวิตของชนชั้นแรงงาน ภาพยนตร์ที่โดดเด่นคือเรื่อง Scherben (Shattered, 1921) ของ ลูพู พิค (Lupu Pick) และเรื่อง letzte Mann (The last Laugh, 1924) ของฟรีดิช วิลเฮล์ม เมอร์เนา (Friedrich Wilhelm Murnau) ซึ่งเมอร์เนานี้ได้ผลงานเอ็กเพรสชันนิสต์แบบอสังการเข้ากับภาพยนตร์ฟอร์มเล็กได้อย่างลงตัว โดยภาพยนตร์แบบคติรูปธรรมแนวใหม่ให้ความสำคัญแต่มนุษย์และสนใจปัญหาสังคมทั้งความยากจน ความเป็นธรรมและการเอาชีวิตรอดซึ่งพบเห็นได้ในภาพยนตร์ที่เรียกว่า ภาพยนตร์ถนน (Street film) ที่ถ่ายทำนอกสถานที่มากกว่าในโรงถ่ายเพื่อให้เห็นสภาพสังคมที่เป็นจริง เน้นประเด็นเกี่ยวกับความกลัวและเรื่องราวเศร้าที่เกิดในเมืองใหญ่ เช่นเรื่อง Die Strasse (The Street, 1923)

ภาพยนตร์เสียงรุ่นบุกเบิก

เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1929/1930 ได้มีการนำเอาเสียงเข้ามาใช้ในการผลิตภาพยนตร์เยอรมัน สตูดิโอUFA ได้สร้างภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างภาพยนตร์เพลงกับภาพยนตร์ตลก และอาศัยนักแสดงที่มีชื่อเสียงมานำแสดงและกลายเป็นรูปแบบที่นิยมกันมาก ภาพยนตร์เสียงของเยอรมันในยุค

แรกถือว่ามีคุณภาพดีกว่าประเทศอื่นๆ เพราะการถ่ายทำในโรงถ่ายที่เน้นการจัดองค์ประกอบด้านภาพที่ทำมาแต่เดิมสำหรับภาพยนตร์เงียบนั้นเหมาะกับการถ่ายทำภาพยนตร์เสียงอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นที่ทำให้ภาพยนตร์เสียงของเยอรมันช่วงแรกเป็นที่นิยมคือการผลิตออกมาหลายภาษาเพื่อนำไปจัดจำหน่ายในต่างประเทศและการผลิตนักแสดงรุ่นใหม่ ภาพยนตร์เสียงที่มีชื่อมากที่สุดในยุคนี้คือเรื่อง Der blaue Engel (The Blue Angel, 1930) ของโยเซฟ ฟอน สเตร์นแบร์ก (Josef von Sternberg) โดยเป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมากจากวรรณกรรมเรื่อง Professor Unrat

ภาพยนตร์ในยุคอาณาจักรไรช์ที่สาม (The Cinema of the Third Reich)

รัฐมนตรีด้านการโฆษณาชวนเชื่อ โยเซฟ เกิบเบลส์ (Joseph Goebbels) ได้เข้ามาควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 1933 และได้มีการก่อตั้งหอภาพยนตร์แห่งไรค์ (Film Chamber of the Reich) เพื่อควบคุมการสร้างภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับอุดมการณ์ทางการเมืองของพรรคนาซีและทุกคนที่ทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต้องสังกัดหน่วยงานนี้ (Welch 2004, 10 อ้างถึงใน กรกช อัดตวิริยะนุภาพ, 2555)

ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อนั้นเป็นภาพยนตร์แนวหลักที่มีในช่วงเวลานี้ ด้วยเพราะภาพยนตร์มีศักยภาพในการให้ข้อมูลและการโน้มน้าวใจผ่านอารมณ์ต่างๆ ทั้งความเห็นอกเห็นใจ ความสนุก ความเศร้าและความโกรธเป็นต้น โดยภายใต้ความบันเทิงที่ผู้ชมได้รับ ข้อมูลต่างๆ จะถูกถ่ายทอดซ้ำๆ จนกลายเป็นสิ่งผู้ชมเชื่อและเมื่อคนเราเชื่อถือในบางสิ่งก็จะเกิดการต่อสู้เพื่อปกป้องความเชื่อนั้น แนวคิดนี้เป็นสิ่งที่ผู้นำลัทธิสังคมนิยมแห่งชาติเยอรมันเข้าใจดี จึงเกิดการผลิตภาพยนตร์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อขึ้นอย่างมากมายในระหว่างปี ค.ศ. 1933 ถึง 1945 โดยมีจำนวน 1,090 เรื่องเลยทีเดียว

ลักษณะการเล่าเรื่องเพื่อชวนเชื่อของภาพยนตร์ในยุคนี้มีด้วยกัน 2 แบบคือแบบ Lie Direct ซึ่งนำเสนอประเด็นอย่างชัดเจนโจ่งแจ้งและแบบ Lie Indirect ที่จะซ่อนความหมายไว้ภายใต้ศิลปะและความบันเทิง (Sean Goodell, 2012) โดยสามารถแบ่งภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อของอาณาจักรไรช์ที่สามได้ 6 รูปแบบคือ ช่วงเวลาแห่งการต่อสู้ (Kampfzeit) เชื่อมั่นในท่านผู้นำ (Führerprinzip) เลือดและผืนดิน (Blut und Boden) ศัตรูของอาณาจักร (Enemies of the Reich) ความสำคัญของสงคราม (The Importance and Greatness of War) และ การยืนหยัดต่อสู้ (Escapism and the ideal of 'Holding Out')

1. ช่วงเวลาแห่งการต่อสู้ (Kampfzeit) ภาพยนตร์แนวนี้เกิดขึ้นในช่วงต้นของการปกครองโดยลัทธิสังคมนิยมแห่งชาติพยายามดึงดูดผู้คนให้เข้าร่วมและเห็นภาพลักษณ์ที่ดีของระบอบนาซีรวมทั้งแสดงออก

ถึงแง่ลบของลัทธิคอมมิวนิสต์ ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงก็เช่นเรื่อง Hitlerjunge Quex (Hitler Youth Quex 1933) ของฮันซ์ ชไตน์โฮฟ (Hans Steinhoff) ซึ่งเล่าเรื่องราวของลูกขายนักคอมมิวนิสต์ที่ถูกส่งไปเข้าค่ายคอมมิวนิสต์ แต่พบว่าตนไม่เหมาะกับระบอบนี้จึงหนีออกมาพบกับยุวชนฮิตเลอร์และกลายเป็นหนึ่งในยุวชนฮิตเลอร์ แต่สุดท้ายก็ต้องจบชีวิตลงด้วยน้ำมือของคนในพรรคคอมมิวนิสต์

2. เชื่อมั่นในท่านผู้นำ (Führerprinzip) เพื่อเสริมสร้างความเชื่อในตัวฮิตเลอร์ในฐานะประมุขที่เป็นเสาหลักของชาติ ใกล้เคียงกับความเป็นพระเจ้า นำเสนอภาพลักษณ์ที่ดูน่าเกรงขามเต็มไปด้วยความเคารพจากคนมากมาย เป็นผู้นำที่มากความสามารถ มีอัจฉริยภาพสูงสุดในการนำพาประเทศไปสู่ความรุ่งเรือง ความยิ่งใหญ่ของฮิตเลอร์ปรากฏเห็นได้ชัดในภาพยนตร์เรื่อง Triumph des Willens (Triumph of the will 1935) ของผู้กำกับหญิง เลนี รีเฟนชตาห์ล (Leni Riefenstahl) ซึ่งเป็นการชุมนุมใหญ่ของพรรคนาซีที่เมืองนูเรมเบิร์ก (Nuremberg) ในปีค.ศ. 1934

3. เลือดและผืนดิน (Blut und Boden) นำเสนอตำนานเกี่ยวกับเผ่าพันธุ์อารยันและความรุ่งเรืองในลัทธิสังคมนิยมแห่งชาติ ที่มีความเป็นชาตินิยมแสดงออกถึงความชื่นชมและยิ่งใหญ่ของเยอรมนี เช่นเรื่อง Olympia (1935) ของ เลนี รีเฟนชตาห์ล ภาพยนตร์สองภาคที่นำเสนอการเฉลิมฉลองการแข่งขันโอลิมปิกในกรุงเบอร์ลิน ภาพยนตร์ของเลนี รีเฟนชตาห์ล มักเป็นงานที่มีต้นทุนสูงและสร้างความอลังการตื่นตาตื่นใจ

4. ศัตรูของอาณาจักร (Enemies of the Reich) เป็นภาพยนตร์ที่เชิดชูกองทัพของเยอรมนีและแสดงถึงแสนยานุภาพ คาร์ล ริดเทอร์ (Karl Ritter) ได้สร้างภาพยนตร์เพื่อเชิดชูกองทัพอากาศ หรือเช่นเรื่อง Die Rothschilds Aktien von Waterloo (1940) ภาพยนตร์ต่อต้านสหราชอาณาจักร

5. ความสำคัญของสงคราม (The Importance and Greatness of War) มักเป็นภาพยนตร์ข่าว (Newsreels) ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ก่อนภาพยนตร์จะเริ่ม เพื่อให้เห็นถึงสถานะสงครามที่ดำเนินไปแต่กระนั้นก็เป็นเพียงโฆษณาชวนเชื่อที่เลือกรูปแบบภาพยนตร์ข่าวมาใช้เพื่อความน่าเชื่อถือ แต่ก็มีผู้คนที่รักชาติมากมายชื่นชอบที่จะชมภาพยนตร์ข่าวประเภทนี้ เช่นในระหว่างปีค.ศ. 1938 ถึง 1941 มีผู้คนบางกลุ่มที่เข้าโรงภาพยนตร์เพียงเพื่อต้องการชมภาพยนตร์ข่าวเท่านั้น

6. การหนีหัตถ์ต่อสู้อ (Escapism and the ideal of 'Holding Out') เป็นแนวภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในช่วงปลายของสงคราม ที่ต้องการให้คนในชาติมีกำลังใจการต่อสู้และเข้มแข็ง เช่นเรื่อง Kolberg (1945) เล่าเหตุการณ์ในสงครามนโปเลียนในปี ค.ศ. 1812 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเรียกร้องให้ชาวเยอรมันต่อสู้กับฝ่ายพันธมิตรจนวาระสุดท้าย ในช่วงใกล้จะแพ้สงคราม

ภาพยนตร์ในเยอรมนีตะวันตก

หลังพ่ายแพ้จากสงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศมหาอำนาจฝ่ายพันธมิตรสี่ชาติได้แก่ อังกฤษ ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา และสหภาพโซเวียต ได้แบ่งเยอรมนีออกเป็น 4 ส่วน โดยฝ่ายพันธมิตรร่วมกันดูแลเยอรมนีตะวันตกและสหภาพโซเวียตดูแลเยอรมนีตะวันออก ในฝั่งตะวันตกนี้ฝ่ายพันธมิตรได้เข้ามาควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์เพื่อไม่ให้สามารถผลิตภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับระบอบนาซีได้อีกและสนับสนุนการจัดโครงสร้างการผลิตภาพยนตร์ใหม่ มีการก่อตั้ง สมาคมภาพยนตร์เยอรมันใหม่ (New German Film Society) และสตูดิโอบาบาเรียที่เมืองมิวนิก

ภาพยนตร์ในช่วงเวลานี้มีความโดดเด่นในความพยายามแสดงออกถึงความเป็นปัจเจกบุคคล เกิดภาพยนตร์ที่เรียกว่า ภาพยนตร์แห่งซากปรักหักพัง (ruin film) ซึ่งสื่อถึงความรู้สึกสับสนไร้ทิศทาง เช่น เรื่อง *Zwischen gestern und morgen* (Between Yesterday and Tomorrow, 1947) ของฮาร์ลด์ เบราวน์ (Harald Braun) หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสร้างความปรองดองก็เช่น *in jenen Tagen* (In Former Days, 1947) ของ เฮลมุท เคาท์เนอร์ (Helmut Kautner)

การฟื้นตัวของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เยอรมนีตะวันตกดำเนินไปได้ไม่่ง่ายนัก แม้ในช่วงยุคสมัยความมหัศจรรย์ทางเศรษฐกิจ ที่ประเทศชาติเฟื่องฟูมีความเป็นวัตถุนิยมอันต่อต้านคอมมิวนิสต์ ผู้คนมีกำลังในการใช้จ่ายแต่รัฐบาลก็ไม่ได้สนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากนักเหล่าผู้คนในวงการก็ไม่สามารถรวมตัวกันได้อย่างเหนียวแน่น ประกอบกับภาพยนตร์อเมริกันที่เป็นกระแสนิยมด้วยมีเนื้อหาสนุกสนานเน้นความบันเทิงเป็นที่นิยมมากกว่าเนื้อหาที่หนักและเป็นการเมือง ทำให้ผู้กำกับชาวเยอรมันขาดความเชื่อมั่นไปมาก ผู้ชมนั้นสนใจบริโภคแต่ภาพยนตร์ที่มองโลกในแง่ดีและมีความหวังรวมทั้งหันไปชมภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในช่วงก่อนสงครามโลกเพื่อเรียกความทรงจำดีๆ กลับคืนมา (Borra/Maderkoltay, 2007, p. 144 อ้างถึงใน กรกช อัจฉริยวิริยะนภาพ, 2555)

ช่วงทศวรรษ 1950 เป็นช่วงที่เยอรมนีตะวันตกกำลังฟื้นฟูประเทศ ทำให้แนวคิดมองโลกในแง่ดีและแนวคิดแบบลี้กหนีเป็นที่นิยม ซึ่งสะท้อนออกมาในภาพยนตร์แนวบ้านเกิดเมืองนอนที่เรียกว่า Heimatfilm (homeland film) ที่เน้นนำเสนอภาพธรรมชาติและทิวทัศน์ เช่นเรื่อง *Grün ist die Heide* (Green is the Health, 1951) นอกจากนี้ก็ยังมีภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบสร้างขึ้นมาและกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจแต่ก็มีจำนวนไม่มากนัก เช่น ภาพยนตร์ที่ให้ความสนใจกับความขัดแย้งและวิตกกังวลในช่วงทศวรรษ 1950 เรื่อง *Jonas* (1957) ของออตโตมาร์ ดอมินิก (Ottomar Dominick) ว่าด้วยเหยื่อของ

ความมหัศจรรย์ทางเศรษฐกิจที่ไม่สามารถปล่อยวางความผิดของตนในอดีตได้ มีภาพยนตร์ต่อต้านสงคราม เรื่อง Die Bruck (The Bridge, 1959) ภาพยนตร์ตลกเรื่อง Wir Wunderkinder (Aren't We Wonderful 1958) ของคัวร์ท โสฟฟ์มันน์ (Kurt Hoffmann) เกี่ยวกับนักอุตสาหกรรมยุคความมหัศจรรย์ทางเศรษฐกิจ คนหนึ่งที่เคยเป็นพวกนาซี ภาพยนตร์เรื่อง Die Ratten (The Rats 1955) ของโรแบร์ต ซีโอดมัท (Robert Siodmak) ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมของแกร์ฮาร์ด เฮาพ์มันน์ (Gerhard Hauptmann) เป็นต้น

แม้ในช่วงที่เศรษฐกิจดีเช่นนี้ความนิยมในการชมภาพยนตร์จะเป็นไปด้วยดี โดยในปี ค.ศ. 1955 มีผู้ชมในโรงภาพยนตร์ถึง 817 คนหรือเฉลี่ยประมาณคนละ 16 เรื่องต่อปี แต่ภาพยนตร์ที่ง่ายและเป็นที่ยอมรับต่อการรับชมในช่วงนี้ก็กลับตกต่ำในด้านสุนทรียะและคุณค่าเชิงศิลปะหากเทียบกับภาพยนตร์จากต่างประเทศเช่นฝรั่งเศสหรืออิตาลี เยอรมนีจึงไม่มีภาพยนตร์ที่สามารถไปแข่งขันกับตลาดนอกประเทศได้

ภาพยนตร์เยอรมันแนวใหม่ (The New German Cinema)

สัญญาณหนึ่งที่บ่งบอกถึงคุณภาพที่ตกต่ำลงของภาพยนตร์เยอรมันคือการทำในปี ค.ศ. 1961 ไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดได้รับรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์กรุงเบอร์ลินเลย จึงเกิดการรวมตัวกันของผู้กำกับรุ่นใหม่ (Young german cinema) นำโดย เอ็ดการ์ ไรทซ์ (Edgar Reitz) และ อเล็กซานเดอร์ คลูเกอ (Alexander Kluge) ที่ต้องการสร้างภาพยนตร์เยอรมันให้โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์แบบเยอรมัน เช่นเดียวกับที่ฝรั่งเศสมีภาพยนตร์แนว france new wave และอิตาลีมีภาพยนตร์แนว Italian neorealism ผู้กำกับกลุ่มนี้ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐในการสร้าง ภาพยนตร์ อิทธิพลในการสร้างสรรค์งานนั้นได้รับมาจากเทคนิคการทำภาพยนตร์ Avantgarde การทำละครเวทีของแบร์ททอลท์ เบรคท์ (Bertolt Brecht) ทั้งยังมีการทำภาพยนตร์แบบ film noir สะท้อนความขมขื่นของตัวละคร ประเด็นที่นำมาสร้างภาพยนตร์มักจะเกี่ยวกับความขัดแย้งของคนต่างวัย การต่อสู้ระหว่างเพศ ความพยายามที่จะเอาชนะอดีตและมีการสร้างภาพยนตร์จากงานวรรณกรรมเป็นจำนวนมาก

ในปี ค.ศ. 1962 กลุ่มผู้กำกับรุ่นใหม่ได้ลงนามก่อตั้งกลุ่ม ภาพยนตร์เยอรมันแนวใหม่ (New German Cinema) และมีจุดยืนที่สร้างภาพยนตร์ที่มีคุณค่าทางศิลปะอีกครั้งไม่ได้เน้นเนื้อหาตามประชานิยมเพื่อรายได้ในเชิงพาณิชย์ แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์หลายเรื่องจึงมาจากประสบการณ์ของตนเอง การนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนถึงสำนึกที่มีต่อสังคมและความรู้สึกแท้จริงของตน ทางภาครัฐก็ได้มีการสนับสนุนผู้กำกับเหล่านี้มากขึ้นโดยในปี ค.ศ. 1965 ได้มีการก่อตั้งองค์กรสนับสนุนทางการเงินแก่

อุตสาหกรรมภาพยนตร์เช่น Young German Film Committee และในปี ค.ศ. 1966 อเล็กซานเดอร์ คลูเกอ ก็ได้รับรางวัลระดับนานาชาติจากภาพยนตร์เรื่อง Yesterday Girl

ภาพยนตร์เยอรมันฟื้นตัวขึ้นอีกครั้งช่วงปลายทศวรรษ 1960 โดยได้รับเงินสนับสนุนจากองค์กรต่างๆ จุดเด่นของภาพยนตร์เยอรมันแนวใหม่คือการที่ผู้กำกับนั้นเปรียบได้กับนักประพันธ์ที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเองและมีความเป็นตัวตนอยู่ในงานเป็นอย่างสูงจนถูกขนานนามว่าเป็น “ภาพยนตร์ของนักเขียน” ด้วยผู้กำกับหลายคนได้พัฒนารูปแบบและเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวขึ้นมาทำให้ได้รับชื่อเสียงระดับนานาชาติเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ผลงานที่โดดเด่นของภาพยนตร์แนวนี้มีจำนวนมากเช่น เรื่อง The Merchant of four Seasons (1971) โดย ไรเนอร์ เวอร์เนอร์ ฟาสบินเดอร์ (Rainer werner Fassbinnder) เล่าเรื่องความตกต่ำของพ่อค้าชาวมิวนิก และภาพยนตร์เรื่อง The Goalie’s Fear of the Penalty (1971) โดย วิม เวนเดอร์ส (Wim Wenders) นำเสนอประเด็นความแปลกแยกทางภาษาและสังคม มีการสร้างภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเข้มข้นและพูดถึงเรื่องอดีตเช่นประเด็นของนาซีอย่างเรื่อง The Tin Drum (1979) โดย ฟอลเคอร์ ชลันเดอร์ฟ (Volker Schlöndorff) ที่สร้างจากนิยายรางวัลโนเบลของกินเทอร์ กราส (Gunter Grass) ภาพยนตร์เรื่อง Ali: Fear Eats Soul (1974) โดย ฟาสบินเดอร์ ที่พูดถึงปัญหาแรงงานต่างชาติ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง Germany in Autumn (1978) และ Knife in the Head โดย เฮาฟฟ์ (Hauff) อันมีประเด็นเกี่ยวกับก่อการร้าย ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงลักษณะร่วมบางอย่างของภาพยนตร์เยอรมันแนวใหม่ที่ถูกขนานนามว่าเป็น “ภาพยนตร์การเมือง” ด้วยมักหยิบประเด็นที่หนักมาเป็นโจทย์ในการเล่า หากแต่ความเป็นจริงงานของผู้กำกับกลุ่มนี้ไม่ได้ตอบสนองต่อเหตุการณ์ทางการเมืองมากเท่าที่ดูเข้าใจว่าเป็น ซึ่งนอกจากประเด็นที่หนักแล้วผู้กำกับคนอื่นในกลุ่มเช่นเวนเดอร์ส และแฮร์โซกนั้น ก็ยังได้สร้างสรรค์งานที่เน้นความละเอียดอ่อนทางอารมณ์อันมุ่งความสนใจไปที่ภาวะทางจิตและนิยมใช้ภาพและดนตรีเป็นสื่อในการนำเสนอมากกว่าคำพูดดังเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Aguirre, the Wrath of God (1972) โดย แฮร์โซก และเรื่อง Alice in the Cities (1973)

ในช่วงทศวรรษที่ 1980 มีผู้กำกับหญิงหลายคนที่ได้สร้างผลงานไว้จนช่วงปลายทศวรรษเยอรมนีตะวันตกก็ถือว่าเป็นประเทศที่มีสัดส่วนผู้กำกับหญิงอยู่ในปริมาณสูงเมื่อเทียบกับประเทศอื่นในช่วงเวลาเดียวกัน ผู้กำกับเหล่านี้ส่วนใหญ่เริ่มต้นมาจากกลุ่มที่เคลื่อนไหวเรื่องสิทธิสตรีและงานที่สร้างสรรค์ขึ้นก็พยายามสะท้อนแนวคิดแบบแฟมินิสต์ให้ออกมาในรูปของสุนทรียะ เช่น เฮลมา ซันเดอร์ส บรามส์ (Helma Sanders Brahms) ได้นำประวัติศาสตร์สงครามมาเล่าใหม่ผ่านมุมมองของผู้หญิง เช่นเรื่อง Germany Pale Mother (1980) เฮลเคอ ซันเดอร์ (Helke Sander) นำเสนอเรื่องการเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิสตรี เช่นเรื่อง The Subjective Factor (1981) เป็นต้น

ภาพยนตร์เยอรมันตะวันตกที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่สองก่อนการรวมประเทศ

ในช่วงหลังสงครามโลกใหม่ๆ ผู้กำกับเยอรมันไม่ต้องการพูดถึงความน่ากลัวของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ (Robert Miller, 2008) รวมทั้งสังคมก็ยังคงหลีกเลี่ยงกับการเผชิญหน้ากับประวัติศาสตร์ของตน แต่กระนั้นก็ยังภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่พูดถึงสงครามนั้นคือเรื่อง Die Mörder sind unter uns (1946) ที่พูดถึงช่วงเวลาหลังสงครามที่อาชญากรสงครามยังคงอาศัยอยู่ในสังคมเยอรมัน โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้เป็นการศึกษาอดีตแต่เป็นการยอมรับอดีต ซึ่งภาพยนตร์พยายามเปิดเผยถึงความผิดของคนเยอรมันผ่านการจัดฉายของฝ่ายสัมพันธมิตร (Eniko Stringham, 2011) ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างผลกระทบเป็นวงกว้างในสังคมเยอรมันที่พูดถึงความโหดร้ายในอดีต นอกจากนี้ในช่วงทศวรรษที่ 1950 ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับสงครามโลกครั้งที่สองก็ยังคงเน้นการปลุกฝังแนวคิดใหม่ที่ต่อต้านอำนาจนิยม นำเสนอถึงตัวละครเอกที่มีความกล้าหาญและลุกขึ้นมาขัดขวางความไม่ถูกต้อง (Mark Gagnon 2006, 2) จนกระทั่งถึงทศวรรษที่ 1970 การพูดถึงอดีตก็เกิดขึ้นในวงกว้างโดยเฉพาะในกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ New German Cinema

ภาพยนตร์ของกลุ่ม New German Cinema ในช่วงทศวรรษที่ 1970-1980

ในช่วงปี ค.ศ. 1978 ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Holocaust ของช่องNBC ของสหรัฐอเมริกาได้ออกอากาศในเยอรมนีตะวันตกและเกิดเป็นกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมเป็นวงกว้างถึงภาพลักษณ์หรือความเข้าใจที่ต่างชาติมีต่อคนเยอรมันในช่วงเวลาดังกล่าว จึงเกิดความกระตือรือร้นของกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ในการสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับช่วงสงครามโลกในมุมมองของตนเอง

ภาพยนตร์ที่นำเสนอถึงชาวยิวเกิดขึ้นมากมายถึงแม้ว่าในช่วงหลังสงคราม แม้ชาวเยอรมันจะมองเห็นชาวยิวที่รอดชีวิตในประเทศว่าเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องเตือนใจความผิดในอดีต แต่สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ประสบการณ์จริงของผู้รอดชีวิตถือเป็นวัตถุดิบชั้นดีในการสร้างเรื่องเล่า จึงเกิดภาพยนตร์หลายรูปแบบที่นำเสนอชาวยิวในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ที่นำเสนอชาวยิวที่ตกเป็นเหยื่อ ภาพยนตร์ลักษณะนี้มีปรากฏขึ้นตั้งแต่ยุคทศวรรษก่อน แต่ภาพยนตร์ที่ถือเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของการนำเสนอชาวยิวที่ตกยากคือเรื่อง David (1979) เล่าถึงดาวิดชายชาวยิวที่ถูกดูถูกและทำร้ายจากคนเยอรมันที่ต่อต้านยิว นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่เล่าถึงชาวยิวที่ภูมิใจในความเป็นยิว โดยในช่วงสงครามชาวยิวมากมายทิ้งอัตลักษณ์ของตนเพื่อกลมกลืนไปกับชาวเยอรมันเพื่อความอยู่รอด ภาพยนตร์กลุ่มนี้จึงยกวัฒนธรรมแบบยิวขึ้นมาสรรเสริญ โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นผลงานจากผู้กำกับชาวยิวที่ยังอยู่ในเยอรมัน สุดท้ายกับการกล่าวถึงชาวยิวคือภาพยนตร์ที่เล่าถึงชาวยิวที่มีลักษณะเป็นวีรบุรุษผู้ช่วยเหลือผู้อื่นในยาม

สงคราม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Jakob, der Lügner (1974) เล่าถึงยาขอบชาวยิวที่โกหกผู้อื่นว่าตนมีวิทยุ และเล่าข่าวสารเกี่ยวกับสถานการณ์สงครามที่ดีขึ้นเพื่อให้ความหวังแก่ชาวยิวคนอื่นๆ

ส่วนภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวของชาวเยอรมัน การนำเสนอส่วนใหญ่แสดงออกถึงความเห็นใจตนเอง ว่าประชาชนชาวเยอรมันนั้นตกเป็นเหยื่อของสงคราม ระบอบนาซีและต้องทนทุกข์ทรมานเช่นเดียวกับกับชาวยิวและเหยื่อสงครามในประเทศอื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hitler: A Film From Germany (1978) ของ Syberberg มีประโยคขึ้นต้นภาพยนตร์ว่า “พวกเราคือเด็กจากนรก” บอกนัยถึงความสยอ ทะเยอทะยานของคนในชาติ ผู้กำกับนำเสนอค่ายกักกันเอาชวิทว่าเป็นสมรภูมิของสงครามเชื้อชาติและ ตั้งคำถามกับความสำนึกผิด ภาพยนตร์อีกเรื่องที่สร้างขึ้นด้วยเห็นว่าฮิตเลอร์ขึ้นดีของเรื่องเล่าคือเรื่อง ที่ ตื่นตาตื่นใจอันเกี่ยวข้องกับการวิพากษ์ศีลธรรมคือ Lili Marleen (1981) ของ Fassbinder พูดถึง ประเพณีของศีลธรรมที่ควรยึดถือและความสับสนที่เชื่อมโยงกับความโหดร้ายของสงครามโลกครั้งที่สอง นำเสนอภาพทหารเยอรมันที่ทนทุกข์กับความลำบากในสนามรบ ศิลปินที่ต้องใช้ชีวิตในระบอบฟาสซิสต์ สตรีชาวเยอรมันที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเอง การตกเป็นเหยื่อของชาวเยอรมันจากความโหดร้ายของ เจ้าหน้าที่ทางทหาร ภาพยนตร์อีกเรื่อง que แสดงออกชัดเจนถึงความสงสารตนเองคือเรื่อง Germany Pale Mother (1980) ของ Helga Sander Brahms ที่นำเสนอความเจ็บปวดในช่วงสงครามของแม่และลูกสาวแสดงให้เห็นถึงฉากของความทรมานและการตกเป็นเหยื่อของทั้งคนเยอรมันและชาวยิว แสดงถึง ภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออกของคนเยอรมันต่อการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์และภาพของทหารเยอรมันที่ปวดร้าว ต่อการทนดูการสังหารชาวยิว โดยรวมแล้วภาพยนตร์สนใจตัวละครหญิงสองคนอันเชื่อมโยงกับสตรีนิยม ผ่านความเครียดและความลำบากของหญิงเยอรมันในช่วงสงคราม

ความพยายามแก้ไขภาพความทรงจำทางประวัติศาสตร์ของชาติในช่วงอาณาจักรไรช์สามพบเห็นได้มาใน ภาพยนตร์ของกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์แนวใหม่ นอกเหนือจากการแสดงออกถึงชาวเยอรมันที่ตกเป็น เหยื่อของนาซีและความทนทุกข์การเป็นผู้ได้รับผลกระทบตาสงครามแล้วนั้น ก็ยังมีการสร้างภาพความ ทรงจำของชาวเยอรมันที่ต่อต้านนาซีอีกด้วยเช่นจากภาพยนตร์เรื่อง The White rose (1982) Der 20. Juli (1955) เพื่อให้เห็นถึงความพยายามของคนเยอรมันในการที่จะยับยั้งเรื่องโหดร้ายที่จะเกิดขึ้น

แต่กระนั้นก็ยังมีการสร้างภาพยนตร์บางส่วนที่เล่าถึงชัยชนะของเหล่าลัทธิชาตินิยมในอดีตอย่างไม่รู้สึกอับอาย เช่น เรื่อง Das Boot (1981)

ภาพยนตร์ในเยอรมนีตะวันออก

ภาพยนตร์เยอรมนีตะวันออกนั้นอยู่ภายใต้การดูแลของพรรค SED (German Socialist Unity Party) หรือพรรคเอกภาพสังคมนิยมเยอรมัน เนื่องจากหลังสงครามโลกครั้งที่สองจบลงเยอรมนีตะวันออกได้ถูกปกครองโดยสหภาพโซเวียต อุตสาหกรรมภาพยนตร์เยอรมนีตะวันตกรับได้เป็นอย่างดีอย่างรวดเร็ว เพราะการสนับสนุนของรัฐที่พรรครัฐบาลคอมมิวนิสต์ต้องการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อถ่ายทอดอุดมการณ์ทางการเมือง ในปี ค.ศ. 1946 บริษัทสร้างภาพยนตร์ DEFA หรือ Deutsche Film- Aktiengesellschaft (German Public Film Company) เป็นบริษัทที่สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์กลางการผลิตภาพยนตร์ต่อต้านฟาสซิสต์และส่งเสริมแนวคิดอุดมการณ์ทางการเมืองและสังคมในระบอบสังคมนิยม ซึ่งในการสร้างภาพยนตร์ในเยอรมนีตะวันออกนั้นพรรคคอมมิวนิสต์จะเป็นผู้ควบคุมทั้งหมดทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง เศรษฐกิจ หรือสุนทรียะ ส่วน DEFA นั้นก็ผูกขาดในด้านการสร้างและจัดจำหน่าย เนื้อหาของภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเป็นการนำเสนอประเด็นทางการเมือง โดยมุ่งสะท้อนแนวคิดทางการเมืองของพรรค SED และชูประเด็นการต่อต้านลัทธิฟาสซิสต์ รวมทั้งนำเสนอทัศนคติที่มีต่อโลกทุนนิยมตะวันตกด้วย โดยมีภาพยนตร์ที่กล่าวถึงความรุ่งเรืองของอุตสาหกรรมตะวันออกและความเสื่อมถอยของตะวันตก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Unser ta glich Brot ในปี 1949

ทั้งนี้ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เยอรมันตะวันออกอยู่ในยุคของการสร้างชาติ จึงปรากฏภาพยนตร์ที่สนับสนุนการสร้างสังคมใหม่ที่ตัดขาดจากอดีตในช่วงปี 1946-1949 จนกระทั่งในช่วงยุค 1950 ที่โครงสร้างทางการเมืองและสังคมแบบคอมมิวนิสต์มีความแข็งแกร่งมากขึ้น ภาพยนตร์ในช่วงนี้จะเป็นการโฆษณาชวนเชื่อถึงการต่อต้านระบอบฟาสซิสต์รวมถึงมีการสร้างภาพยนตร์ที่โจมตีผู้ที่หลบหนีออกไปยังตะวันตก นอกจากนี้เยอรมันตะวันออกยังได้รับอิทธิพลของ Stalinist จากโซเวียตที่มีการสร้างงานศิลปะแบบสังคมนิยมแนวสังคมนิยม (Socialist Realism) จึงทำให้ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของค่าย DEFA ในช่วงยุค 1950 (Detlef Kannapin, 2006)

ภาพยนตร์ต่อต้านฟาสซิสต์

เป็นแนวภาพยนตร์เป็นแนวหลักในการสร้างภาพยนตร์ตลอดช่วงเวลา 40 ปีของเยอรมนีตะวันออก ผู้กำกับที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดคือ Konrad Wolf เช่นเรื่อง Lissy (1957) เรื่องราวของหญิงสาวที่ต่อสู้เพื่อต่อต้านลัทธิฟาสซิสต์ในครอบครัวตัวเอง ดัดแปลงมาจากนวนิยายของ Franz Carl Weiskopf เรื่อง Sterne (Star, 1959) เรื่องราวของนายทหารผู้ตกหลุมรักสาวชาวยิวที่กำลังถูกส่งไปเอาชีวิตรอด เรื่อง

Professor Manlock (1961) เป็นเรื่องของแพทย์ชาวอิตาเลียนทศวรรษที่ 1930 และเรื่อง I was nine teen (1967) ซึ่งนำมาจากเรื่องราวของผู้กำกับเองเมื่อครั้งที่เป็นทหาร

ภาพยนตร์สะท้อนเรื่องราวปัจจุบัน

ในช่วงปี ค.ศ. 1952 อุตสาหกรรมภาพยนตร์เยอรมนีตะวันออกเริ่มตกต่ำภาครัฐจึงสนับสนุนให้สร้างภาพยนตร์เยอรมนีที่มองไปข้างหน้า ผู้กำกับหลายคนจึงได้หันมานำเสนอเรื่องราวของวีรบุรุษของลัทธิสังคมนิยม เช่น ภาพยนตร์ที่นำเสนอชีวิตของ Ernst Thalmann (1945-1954) ผู้นำพรรคคอมมิวนิสต์เป็นผลงานกำกับของ Kurt Maetzing

ในช่วงกลางทศวรรษ 1950 ได้มีการผลิตภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวในยุคปัจจุบันและเน้นเล่าประเด็นในสังคมมากขึ้น เช่น Berlin – Down Schonhauser Way (1950) นำเสนอชีวิตและวัฒนธรรมของวัยรุ่น หรือเช่น Castles and Cottages (1956) ซึ่งเป็นการติดตามศึกษาการปฏิรูปที่ดินในชุมชน การนำประเด็นต่างๆ รอบตัวมานำเสนอในภาพยนตร์ไม่ใช่สิ่งที่รัฐพอใจนัก จึงมีการตรวจสอบเนื้อหาภาพยนตร์อย่างเข้มงวดผู้กำกับในช่วงทศวรรษที่ 1950 จึงมีความเครียดในเรื่องเสรีภาพ จนกระทั่งเมื่อเกิดกำแพงเบอร์ลินในปี ค.ศ. 1961 ความเข้มงวดของการตรวจสอบเนื้อหาภาพยนตร์โดยภาครัฐก็ม็น้อยลง ผู้สร้างภาพยนตร์จึงได้นำประเด็นปัญหาต่างๆ มานำเสนอได้อีกครั้ง เช่นประเด็นการแบ่งแยกเยอรมนีในภาพยนตร์เรื่อง The Divided Heaven (1964) ของ Konrad Wolf รวมทั้งยังมีประเด็นอื่นๆ ถูกนำเสนอในช่วงนี้ เช่น เรื่องการศึกษา ความขัดแย้งระหว่างคนต่างวัย การคอร์รัปชัน เมื่อประเด็นที่สร้างมีมากขึ้น ภาพยนตร์เยอรมนีตะวันออกก็ถูกตรวจสอบอย่างเข้มงวดอีกครั้งจนมาถึงทศวรรษที่ 1970 การผ่อนคลายก็เกิดขึ้นอีก ประเด็นการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ในสังคมก็เกิดขึ้นอีกครั้ง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Legend of Paul and Paula (1972) ของ Ulrich Plenadorf เป็นเรื่องของการค้นหาความเป็นปัจเจกบุคคลมากกว่าการหาความสุขที่เป็นส่วนรวมและนำเสนอประเด็นเรื่องเพศอย่างเปิดเผย เรื่อง Solo Sunny (1979) ของ Konrad Wolf ที่บรรยายภาพความล้มเหลวของผู้หญิงที่ต้องการเป็นนักร้อง

ภาพยนตร์เยอรมันตะวันออกที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่สองก่อนการรวมประเทศ

ในขณะที่เยอรมนีตะวันออกยอมรับอดีตของเยอรมันว่าสืบเนื่องเกี่ยวข้องกับประเทศของตน แต่สำหรับเยอรมนีตะวันออกมีความเห็นในต่างไปโดยแสดงตนว่าเป็นประเทศใหม่ที่มีชีวิตที่ดีกว่าในช่วงสงครามเย็นตัดขาดจากการสำนึกถึงการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว เห็นว่าตนเป็นผู้ปราบปรามนาซีและความโหดร้ายที่เกิดขึ้นแก่ชาวยิวเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการกระทำของนาซีที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องใดใดกับเยอรมนีตะวันออก

ภาพยนตร์ของเยอรมนีตะวันตกนั้นเล่าถึงอาชญากรรมของนาซีเพื่อเรียนรู้ไม่ให้สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นอีก ส่วนของเยอรมนีตะวันออกภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับนาซีจะสร้างขึ้นเพื่อต่อต้านระบอบฟาสซิสต์ซึ่งเรื่องราวนั้นไปในเชิงการเมืองซึ่งเป็นประเด็นที่ถูกเลือกมาแทนที่จะเป็นประเด็นการต่อต้านการทำร้ายชาวยิว โดยภาพยนตร์ละเลยที่จะนำเสนอว่าการทำร้ายหรือต่อต้านชาวยิวนั้นถือเป็นปัญหาและแทนที่เรื่องราวของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ด้วยประเด็นความเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์และเรื่องการเมือง เช่นในภาพยนตร์เรื่อง *Nackt unter Wolfen* (1963) ตัวละครชาวยิวที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกับชาวคอมมิวนิสต์ที่ตกเป็นเหยื่อโดยไม่สนใจมุมมองการตกเป็นเหยื่อของชาวยิว นำเสนอเรื่องของมนุษยธรรมมากกว่าความทุกข์ยากของชาวยิว หากจะมีการนำเสนอความลำบากของชาวยิวในเรื่องก็จะต้องเข้าพืดกับความลำบากของชาวคอมมิวนิสต์ในเรื่อง โดยรวมแล้วเรื่องนี้แทนที่เรื่องเล่าเกี่ยวกับการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ด้วยการตกเป็นเหยื่อของคอมมิวนิสต์โดยไม่แสดงให้เห็นถึงการตกเป็นเหยื่อในมุมมองของการเป็นชาวยิวเลย ภาพยนตร์ *Chronik eines Mordes* (1956) ขยับออกมาจากอำนาจคอมมิวนิสต์ของเยอรมนีตะวันออกแต่สนใจในการเล่าเรื่องที่ต่อต้านระบอบฟาสซิสต์ที่เกิดขึ้นในเยอรมนีตะวันตก ภาพยนตร์นำเสนอช่วงเวลาเรื่องอำนาจในอดีตของนาซีในระบอบทุนนิยม ตัวละครชาวยิวที่รอดชีวิตในเรื่องต้องอยู่กับประสบการณ์อันเจ็บปวดที่ไม่สามารถลบเลือนได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องเดียวที่นำเสนอชีวิตชาวยิวหลังสงครามซึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับการเอาตัวรอดในเยอรมนีตะวันตกโดยไม่ได้นำเสนอเรื่องราวของชาวยิวที่ใช้ชีวิตในเยอรมนีตะวันออกเลยและไม่ปรากฏถึงความรู้สึกผิดของชาวเยอรมนีตะวันออกต่อสิ่งที่เกิดขึ้น

ภาพยนตร์ของกลุ่ม DEFA ในช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960 ที่นำเสนอความทรงจำเกี่ยวกับการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มีบางเรื่องที่น่าสนใจในประเด็นอื่นมากกว่านั้นเช่น ภาพยนตร์แนว *Trümmerfilme* สนใจเรื่องการสร้างสังคมขึ้นมาใหม่หลังจากสงครามจบ แต่โดยรวมภาพยนตร์ของ DEFA มักเกี่ยวข้องกับความทรงจำของชาวยิวที่ตกเป็นเหยื่อโดยเน้นไปที่ประเด็นที่ดูมีความสำคัญต่อเยอรมนีตะวันออกในปัจจุบันเท่านั้น ซึ่งเรื่องราวความทรงจำอื่นๆที่ไม่ได้สนับสนุนแนวคิดบางอย่างของสังคมก็จะถูกลดความสำคัญลงไป

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เยอรมันนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจบริบทของภาพยนตร์เยอรมันในอดีตรวมถึงลักษณะเฉพาะของในแต่ละช่วงเวลาด้วย เพื่อช่วยในการทำความเข้าใจที่มาภาพยนตร์เยอรมันหลังการรวมประเทศได้มากขึ้นว่ามีพื้นฐานความเป็นมาทางวัฒนธรรมอย่างไร และช่วยให้เห็นถึงความต่างหรือพัฒนาการของภาพยนตร์เยอรมันได้อีกด้วย ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่างสำหรับการศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์เยอรมันในยุคหลังรวมประเทศได้

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำร่วม

ความทรงจำร่วม (collective memory) เป็นแนวคิดที่ถูกกล่าวถึงครั้งแรกโดย Maurice Halbwachs นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสที่ได้ปรับแนวคิดจิตวิทยาระดับบุคคลไปสู่ระดับการร่วมกันของสังคม โดย Halbwachs กล่าวว่าความทรงจำนั้นมี 2 ระดับคือความทรงจำส่วนบุคคล (individual memory) และความทรงจำร่วม (collective memory) ความหมายโดยรวมของความทรงจำร่วม Halbwachs ได้ อธิบายไว้ว่า “ความทรงจำร่วมคือการร่วมกันแบ่งปันและนำเสนออดีต” และความทรงจำรูปแบบนี้ไม่ได้ เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกกำหนดมา แต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นทางสังคม มีลักษณะที่คงทน สามารถดึงเอา สิ่งที่มีลักษณะพื้นฐานเพื่อที่จะใช้เชื่อมโยงปัจเจกแต่ละคนที่เป็นสมาชิกของสังคมเข้าไว้ด้วยกัน โดย ปัจเจกบุคคลที่เป็นสมาชิกเหล่านี้จะทำหน้าที่จดจำเรื่องราวของสังคมนั้นร่วมกัน ทั้งนี้ลักษณะของกลุ่มที่มีความ ทรงจำร่วมกันนั้นมีมากมาย ตั้งแต่ระดับครอบครัว กลุ่มสังคม องค์กร ชาติ ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีความ ทรงจำร่วมของตนเอง โดยเป็นความทรงจำที่ประกอบสร้างขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง แยกออกจากความทรงจำ ของปัจเจก ซึ่งการสร้างความทรงจำนี้อาจเป็นอดีตที่ถูกทำขึ้นใหม่ ซึ่งไม่ใช่อดีตที่เกิดขึ้นจริง ที่สำคัญ ความทรงจำร่วมที่เกิดขึ้นเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่สมาชิกใน สังคมจดจำได้ โดยปราศจากข้อจำกัดเรื่อง เวลา และสถานที่ (Maurice Halbwachs, 1992, p. 28)

สิ่งหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในการนิยามความทรงจำของ Halbwachs นั้นคือความเห็นที่ว่าความทรงจำ และอดีตไม่ใช่สิ่งเดียวกัน เพราะความทรงจำสามารถเปลี่ยนแปลงได้จากการตอรองกับสังคมปัจจุบัน ตลอดเวลา เรื่องราวของความทรงจำร่วมอาจมี การเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งแวดล้อมในแต่ละสังคมและยุค สมัย (Paula Hamiton, 2003, p. 141) เพราะความทรงจำนั้นเป็นการตีความอดีตจากกลุ่มบุคคลที่มี อำนาจที่จะเลือกจดจำเฉพาะสิ่งที่พวกเขาคิดว่าสำคัญและจดจำเฉพาะบุคคลที่พวกเขา เลือกให้ ความสำคัญ (Pierre Nora, 1996) ผู้ที่มีอำนาจนี้อาจเป็นเพียงกลุ่มคนทางการเมืองหรืออาจหมายถึง สังคมทั้งหมดก็ได้ โดยสังคมมีบทบาทในการกำหนดค่าข้อเท็จจริงหรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ว่าจะมี การเรียกคืนเหตุการณ์ใดบ้างและไม่ เอ่ยถึงสิ่งใดบ้าง อีกทั้งสังคมยังสามารถกำหนดวิธีการเรียกคืนข้อมูล จากอดีต รวมทั้งกำหนดความรุนแรงทางอารมณ์ที่จะนำเสนอเมื่อกล่าวถึงความทรงจำนั้นๆ (David Gross, 2000 อ้างถึงใน Eric ketelaar, 2005, p. 48) นี่จึงมีความต่างกันระหว่างความทรงจำท้องถิ่นกับ ความทรงจำที่นำเสนออย่างเป็นทางการ โดยแบบแรกมีไว้เพื่ออธิบายเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อคน ทั่วไป เช่น เรื่องเล่าระดับท้องถิ่นที่อาจพรรณนาถึงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่คนในชุมชนเท่านั้นที่ได้ ประสบและมีความเกี่ยวข้องในระดับกลุ่มย่อย ส่วนความทรงจำแบบทางการมีเพื่อรักษาเสถียรภาพของ สภาพสังคมที่เป็นอยู่ (John Bodnar, 1993) เป็นความทรงจำที่มีความน่าเชื่อถือและไม่จำเป็นต้องตรง

กับข้อมูลหลักฐานที่เขียนในตำราประวัติศาสตร์ แต่เป็นความทรงจำที่เผยแพร่สู่สาธารณะและถูกจดจำในระดับสากลในฐานะที่เชื่อกันไปว่าเป็นข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ ซึ่งความร่วมมือในระดับสากลนี้สามารถยึดโยงผู้คนได้และสามารถใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองหรือเป้าประสงค์บางอย่าง โดยในหลายกรณีภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวในประวัติศาสตร์ก็พยายามสร้างความทรงจำระดับสากลนี้และด้วยกลไกทางภาพยนตร์ก็สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อไปได้ว่าสิ่งที่รับรู้เป็นข้อเท็จจริง

ความทรงจำร่วมนั้นยังเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของกลุ่มทางสังคม ไม่ว่าจะเป็น ชุมชน สถาบันหรือผู้ที่อยู่รวมกันในระดับประเทศ จึงทำให้หลายครั้งความทรงจำและอัตลักษณ์ถูกเชื่อมโยงเข้ากับความเป็นชาติ ซึ่งถูกประกอบสร้างขึ้นด้วยเรื่องราวและประเพณีที่ถูกผลิตขึ้นเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มทางสังคมหรือหมู่คนในชาติรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ผู้คนในกลุ่มนั้นมีความต้องการจดจำ รักษาเอกลักษณ์และเอกภาพของสมาชิกจะมีการใช้ความทรงจำร่วมที่แฝงอยู่ในสิ่งรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์ เพลงภาพลักษณ์หรือประเพณี โดยต่อเนื่องจากการเลือกจดจำ หลายครั้งการเลือกกำหนดความทรงจำร่วมนั้นเป็นไปเพื่อการสร้างความร่วมกันในอัตลักษณ์นี้

Duncan Bell (2003) กล่าวว่าความทรงจำร่วมนั้นกรอบรูปร่างของอดีตที่กลุ่มคนทางสังคมบอกเล่าต่อกันแก่คนอื่นเพื่อเชื่อมต่อดีตของพวกเขา รวมทั้งปัจจุบันและอนาคตในรูปแบบเรื่องเล่าโดยย่อ เช่น กลุ่มคนทางการเมือง ที่ใช้ความทรงจำของชาติเพื่อเป้าหมายของตน อย่างการเสริมสร้างอัตลักษณ์ของชาติ สร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพื่อประโยชน์ทางการเมืองบางอย่าง ด้วยเพราะความทรงจำและอัตลักษณ์บางอย่างนั้นถูกเลือกจำหรือเลือกใช้งาน ดังนั้นมันจึงเป็นเหตุผลสำหรับการเสริมการจดจำในเหตุการณ์พิเศษหรือตำนานของกลุ่มคนและรับใช้การกระทำของสังคม เช่น การสร้างวาระสรรเสริญวีรบุรุษในประวัติศาสตร์ ผู้คนจะสามารถจดจำบุคคลที่เป็นวีรบุรุษคนนี้ได้หากแต่อาจจะหลงลืมคนอื่น เนื่องจากไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นเหตุการณ์พิเศษ เหตุนี้ทำให้เกิดคำว่า “การหลงลืมร่วม” (collective amnesia) ซึ่ง Wulf Kansteiner (2002) กล่าวว่าความทรงจำทั้งหมดเป็นเพียงแค่การคาดเดาของความสัมพันธ์ เมื่อพวกมันถูกก่อโครงสร้าง นำเสนอและใช้ในสังคม เหตุการณ์ที่ไม่เป็นที่ต้องการบางเหตุการณ์อาจถูกยกเว้นไปจากความทรงจำของคนทั้งชาติ

ส่วนในเรื่องการแบ่งปัน ส่งต่อและรักษาความทรงจำนั้น มีการศึกษาและพูดถึงกันมานานแล้ว ตั้งแต่ Emile Durkheim (1995) ที่พูดถึงค่านิยมและความเชื่อถูกส่งผ่านพิธีกรรม นอกจากนี้พิธีกรรมยังทำให้เกิดการสร้างสัญลักษณ์ (totem) หรือยกบางสิ่งที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้ขึ้นมาเพื่อให้การเคารพ ในบางกรณีเป็นตัวแทนของการจดจำ เช่น เทวรูป รูปภาพ เทียน ดอกไม้ เป็นต้น ซึ่งของเหล่านี้จะมีการ

สร้างความหมายร่วมกันขึ้นมา อันขึ้นอยู่กับความทรงจำของคนในสังคมว่าจะผูกโยงวัตถุอื่นๆ เข้ากับสิ่งใด

Halbwachs ได้ให้ความเห็นในประเด็นต่อเนื่องจาก Durkheim ว่าหน้าที่ในการระลึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านการสร้างความหมายร่วมของสัญลักษณ์ (totem) นั้นก็นับเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงกลไกของความทรงจำร่วมด้วยเช่นกัน เขาเสนอว่าการระลึกถึงเหตุการณ์แบบผ่านสัญลักษณ์ (totem) นั้นเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมความทรงจำส่วนตัวของบุคคลซึ่งสามารถจางหายไปได้ตามระยะเวลา การระลึกถึงจึงเป็นสิ่งที่ถูกทำซ้ำเพื่อป้องกันการหลงลืม หลักการนี้พบได้ในรูปแบบของการระลึกถึงและรักษาความทรงจำ ในกรณีของความทรงจำร่วมของชาติถูกนำเสนอโดยการสร้างสิ่งจดจำ เช่น อนุสรณ์สถาน ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมนั้นๆ ให้ความสำคัญหรือให้ความเคารพ สิ่งจดจำนั้นมักถูกสร้างขึ้นมาให้เป็น “รูปธรรม” ซึ่งเป็นการสื่อสารความรู้สึกนึกคิด ข้อมูลความทรงจำหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมของความทรงจำร่วม เป็นตัวบ่งชี้ถึงความทรงจำร่วมของคนในสังคม ที่ในบางกรณีอาจมีนัยยะมากขึ้นไปว่าเอาไว้ระลึกถึงเหตุการณ์เฉพาะเจาะจง

ความทรงจำร่วมนั้นถูกรักษาไว้ผ่านการผลิตอย่างต่อเนื่องในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะในยุคที่สื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัลมีเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในยุคนี้มีการไหลของข้อมูลและเกิดการสร้างข้อมูลกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า “ความทรงจำมือสอง” (James E Young, 1999) โดยเฉพาะภาพและเรื่องเล่าที่จะถูกนิยามและผลิตซ้ำ ทำให้ความทรงจำร่วมในปัจจุบันแตกต่างจากความทรงจำร่วมในอดีตที่ส่งผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้การสื่อสารทางคำพูด ที่ยังไม่มีเทคโนโลยีการพิมพ์หรือการขนส่งข่าวสารที่ช่วยเผยแพร่ความคิดในชุมชนออกไปเพื่อแลกเปลี่ยนมรดกทางวัฒนธรรมกับสังคมอื่นที่ผู้คนไม่เคยพบกัน

ความทรงจำร่วมและความทรงจำส่วนบุคคล

ความทรงจำร่วมและความทรงจำส่วนบุคคลนั้นไม่อาจแยกขาดจากกันได้ โดยความทรงจำร่วมนั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำส่วนบุคคล ที่คนแต่ละคนอาจได้มีประสบการณ์ร่วมกันและจดจำเรื่องราวบางอย่างร่วมกันหรือบางครั้งผู้คนที่สร้างความทรงจำของตนเองจากข้อมูลของคนอื่น หรือข้อมูลที่มาจากความทรงจำที่ร่วมกันอยู่ของคนอื่นๆ ในสังคม ในขณะที่เดียวกันความทรงจำส่วนบุคคล ที่บุคคลคนนั้นมีประสบการณ์ก็สามารถกลายเป็นความทรงจำร่วมได้ผ่านการเผยแพร่ โดย Halbwachs เคยกล่าวไว้ว่า “ความทรงจำของบุคคลที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับบริบทของกลุ่มสังคมที่อยู่นั้นมีเพียงแต่ความฝันเท่านั้น” ความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ได้

โดยความทรงจำส่วนบุคคลนั้นกลายเป็นความทรงจำทางสังคมโดยการแบ่งปันประสบการณ์และความรู้สึกของคนในสังคมผ่านเครื่องมือทางวัฒนธรรม อันหมายถึงการส่งต่อ “เนื้อหา (texts)” ในหลากหลายรูปแบบทั้งการเขียน การพูด ร่างกาย พื้นที่ อาคาร หรืออนุสรณ์ ทั้งหมดนี้ถือเป็นเนื้อหาทางความทรงจำ (memory texts) ในขณะที่การส่งผ่านเนื้อหาด้วยกิจกรรมจะมีทั้ง พิธีกรรม งานเฉลิมฉลองหรือพิธีรำลึก การแสดงละคร ผ่านสื่อต่างๆ ตามแต่ความต้องการของสังคม

เนื้อหาทางความทรงจำ เป็นจุดร่วมระหว่างบุคคลและอดีต การจดจำนั้นคือการทำงานร่วมกันระหว่างเนื้อหาและผู้คน ความทรงจำมีการกระจายระหว่างเนื้อหาและผู้คนต่างๆ ไม่ว่าคนหนึ่งที่รับหลายเนื้อหาไปจนถึงคนหลายคนและหลากหลายเนื้อหา ซึ่งตัวเนื้อหาทางความทรงจำนี้ไม่ได้สื่อสารด้วยตัวมันเอง แต่ผ่านการสนทนาผ่านตัวแทนหรือคนอื่นๆ โดยบุคคลแต่ละคนก็มีส่วนความทรงจำที่ต่างกันเมื่อนำมาแบ่งปันกันก็เกิดเป็นการทำงานร่วมกันในเครือข่ายความทรงจำ ซึ่ง Frederick Bartlett (1932) กล่าวว่าความทรงจำส่วนบุคคลเป็นเพียงมุมหนึ่งของความทรงจำร่วม

ส่วน Halbwachs ก็ให้ความเห็นว่า ความทรงจำส่วนบุคคลของคนทุกคนถูกประกอบขึ้นด้วยโครงสร้างทางสังคมและธรรมเนียมปฏิบัติ โดยความทรงจำส่วนบุคคลสามารถเข้าใจได้ผ่านบริบทของกลุ่มสังคมที่บุคคลนั้นร่วมอยู่ เช่น ครอบครัว องค์กร และชาติ อีกทั้งความทรงจำร่วมนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งพัฒนาขึ้นมาจากพื้นที่และเวลา กลุ่มนั้นผู้สร้างความทรงจำส่วนบุคคลมีหน้าที่จดจำความทรงจำที่ถูกสร้างนั้น ความทรงจำส่วนบุคคลเป็นส่วนหนึ่งหรือแง่มุมหนึ่งของความทรงจำกลุ่ม ไม่ว่าจะด้วยความประทับใจ ข้อเท็จจริง หรือแม้กระทั่งในเรื่องที่สำคัญและชัดเจนว่ารู้อยู่เพียงคนเดียว ก็ไม่อาจพ้นไปจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมทางสังคมซึ่งเชื่อมต่อและก่อกำเนิดความคิดของเรา

ความทรงจำทางสังคมของบุคคลนั้นจะหายไปหากไม่ได้รับการกระตุ้นจดจำและหล่อเลี้ยงโดยการติดต่อกับคนอื่น เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนถึงเรื่องในอดีตและแบ่งปันรวมทั้งฟื้นความทรงจำนั้นกลับคืนมา แสดงให้เห็นว่าความทรงจำส่วนบุคคลของแต่ละคนมีส่วนเกี่ยวข้องพัวพันกับของคนอื่น

เช่นเดียวกับ Astrid Erll (2008) ได้พูดถึงความเกี่ยวข้องของความทรงจำทั้งสองระดับว่าไม่มีความทรงจำไหนเป็นของส่วนบุคคลจริงๆ เพราะโดยเนื้อแท้แล้วมักครอบงำโดยบริบทร่วมกัน จากคนที่อยู่รอบตัวและจากสื่อกลางที่ใช้ ผู้คนเลือกในสิ่งที่ช่วยตนในการเรียกคืนอดีตและเรียนรู้ที่จะเข้ารหัสประสบการณ์ใหม่ แต่กระนั้นก็เชื่อว่าทุกคนจะจดจำทุกอย่างไปในรูปแบบเดียวกันทั้งหมด Annette Kuhn (1995) อธิบายว่าความทรงจำร่วมนั้นไม่ได้เป็นเอกภาพหนึ่งเดียวกันถึงแม้ผู้คนจะมีประสบการณ์ร่วมกัน แต่ทุกคนก็ไม่ได้มีการจดจำเหตุการณ์นั้นในลักษณะเดียวกันหรือจำไปในทิศทางเดียวกัน การนำเสนอภาพความทรง

จำผ่านสื่อกลางไม่ว่าจะเป็น งานเขียน ภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือแม้กระทั่ง พิธีกรรม อนุสรณ์ เหล่านี้ บริบททางการสื่อสารนั้นอาจต่างออกไปจากจุดเริ่มต้น หรือกระทั่งเมื่อเวลาผ่านไปเนื้อหาที่ส่งผ่านจาก สื่อก็อาจถูกตีความเปลี่ยนไป ทั้งนี้เพราะสื่อกลางนั้นมีการสื่อสารเรื่องเล่าที่ไม่ชัดเจนและมีลักษณะแบบ บอกเป็นนัย และสารเหล่านี้ก็จะถูกนำเสนออย่างต่อเนื่องส่งข้อมูลผ่านไปยังกระบวนการสร้างการจดจำ ทางสังคม จนทำให้กล่าวได้ว่าสิ่งที่เพิ่มเติมหรือถูกผูกโยงไปนี้ เป็นสิ่งที่มากกว่าความทรงจำร่วมแต่อาจถูก เรียกว่าความทรงจำทางสังคม

จากหลายความเห็นที่มีจุดร่วมสอดคล้องกัน Zelizer (1995) จึงได้แบ่งลักษณะของความทรงจำ ร่วมออกเป็น 6 ประการ ซึ่งสร้างความเข้าใจว่าความทรงจำร่วมทำงานอย่างไร การนิยามความทรงจำ ร่วมรวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำร่วมกับประวัติศาสตร์ โดยเธออธิบายผ่าน กระบวนการของความทรงจำ, การคาดเดาไม่ได้, ความสามารถใช้ได้, รายละเอียดและสากล, วัตถุติบ และความลำเอียง

1. กระบวนการธรรมชาติของความทรงจำร่วม การจดจำนั้นไม่ถูกมองว่าเป็นกิจกรรมที่มีขอบเขตอัน สามารถระบุจุดเริ่มและจบได้ แต่เป็นสิ่งที่สามารถถูกขยายความออก ปรับเปลี่ยน และแปลงรูปไปได้ Gray และ Oliver (2004) อธิบายว่าความทรงจำร่วมเป็นสภาพคงที่ของความเปลี่ยนแปลง เหมือนความ ทรงจำร่วมนั้น เป็นผลของการต่อรองระหว่างความทรงจำส่วนบุคคลของสมาชิกในสังคมแต่ละคนสำหรับ ผู้ที่สามารถจดจำความหมายได้

2. การคาดเดาไม่ได้ ความทรงจำร่วมนั้นไม่สามารถคาดเดาได้อย่างแม่นยำ เนื่องจากต้องขึ้นอยู่กับ เหตุการณ์ในปัจจุบันซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ผู้คนนั้นไม่สามารถรู้ได้ว่าเหตุการณ์ไหนในอดีต จะโดดเด่นขึ้นมาและกลายเป็นที่จดจำ อาจเป็นเหตุการณ์ที่มีลักษณะเฉพาะจนสร้างผลกระทบและการ จดจำไปได้เองหรืออาจเป็นสถานการณ์ปัจจุบันบางอย่าง ที่หยิบยกเหตุการณ์ในอดีตมาเขียนซ้ำอีกครั้ง เรื่องสนับสนุนสถานการณ์นั้นๆ

3. ความทรงจำร่วมนั้นสามารถใช้ได้เพื่อจุดประสงค์ใดก็ได้ ความทรงจำร่วมนั้นเกี่ยวข้องกับ ความ หลากหลายของโครงสร้างวัฒนธรรม สิ่งสำคัญนั้นคืออัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มที่ความทรงจำร่วมไม่ แบ่งปันนั้นอาจถูกใช้เพื่อสนับสนุนยืนยันประเด็นทางการเมืองและประเพณีบางอย่างในสังคม

4. ความทรงจำร่วมนั้นมีทั้งส่วนที่เป็นรายละเอียดเฉพาะและส่วนที่มีความเป็นสากล ความทรงจำ เดียวกันสามารถนำเสนออย่างเฉพาะเจาะจงถึงเหตุการณ์ในอดีตของคนบางกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันก็มี ความสำคัญในระดับสากลด้วยและมีการพูดถึงต่างกันออกไป เช่นการเสียชีวิตของพระสันตะปาปาจอห์น

ปอลที่2 จะถูกตีความโดยผู้ที่นับถือนิกายโรมันแคทอลิกต่างไปจากการตีความของผู้ที่ไม่ใช่แคทอลิกทั่วโลก

5. ความทรงจำร่วมนั้นเป็นวัตถุดิบ ในการนำเสนอเนื้อหาจากบุคคลไปสู่ระดับโลกผ่านตัวแทนที่แตกต่างหลากหลายทางสื่อหรือหมายถึงสื่อสารมวลชน แต่นอกจากสื่อสารมวลชนแล้วเธอยังอธิบายว่าหลักฐานของเหตุการณ์ในอดีตมีปรากฏอยู่ในการแสดงออกหลายรูปแบบในชีวิตประจำวันเช่นงานแต่งงาน, เสื้อผ้า, งานแสดงศิลปะ, ท่าทางที่แสดงออก, ของใช้ในครัวเรือน, อนุสาวรีย์ และรายการโทรทัศน์

6. ความลำเอียงของความทรงจำร่วม เธอกล่าวว่าไม่มีความทรงจำหนึ่งเดียวอันไหนที่สามารถบรรจุทุกอย่างที่เรารู้หรือควรรู้ไม่ว่าจะเกี่ยวกับเหตุการณ์ใดก็ตาม แต่ความทรงจำนั้นเหมือนเป็นเศษชิ้นส่วนที่ประกอบขึ้นเป็นรูปมากกว่า ความทรงจำร่วมนั้นไม่ได้กำหนดแต่เฉพาะข้อมูลประกอบอยู่ในตัวเองแต่รวมถึงข้อมูลที่ไม่รวมอยู่ด้วย

ความทรงจำร่วมนั้นมีความลำเอียงหรืออคติได้และสามารถก่อข้อขัดแย้งระหว่างสมาชิกกลุ่ม บุคคลแต่ละคนในกลุ่มนี้มีความสนใจในประโยชน์ในความทรงจำร่วมที่โดดเด่นของกลุ่มและพวกเขาอาจถกเถียงและตกลงกันว่าข้อมูลใดควรเป็นส่วนประกอบหนึ่งของความทรงจำและข้อมูลใดไม่ควรถูกรวม

ความทรงจำทางวัฒนธรรม

ความทรงจำทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรมอย่าง พิธีกรรมทางศาสนา รูปภาพ เรื่องเล่าและข้อเขียนประเภทอื่นรวมไปถึงพื้นที่ (landscapes) ในระดับสังคมหน้าที่ของวัตถุสัญลักษณ์มีความสำคัญมากขึ้นเพราะในกลุ่มสังคมที่ไม่มี ความทรงจำหรือประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับเหตุการณ์จึงทำให้ผู้คนต้องสร้างขึ้นมด้วยตนเอง โดยอาศัยวัตถุสัญลักษณ์นี้ในการสร้างและระลึกถึงผ่านสิ่งที่เป็นรูปธรรมเช่น อนุสาวรีย์ พิพิธภัณฑ ห่องสมุดและหอจดหมายเหตุ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เรียกว่าความทรงจำทางวัฒนธรรม (cultural memory) ในการที่จะสามารถสร้างตัวตนขึ้นอีกครั้งในยุคสมัยถัดมา

ในขณะที่ธรรมชาติคัดสรรเผ่าพันธุ์ที่ดำรงค้อยู่ มนุษย์ก็เฝ้หาการรักษาธรรมชาติของตนผ่านรุ่นสู่รุ่นผลสุดท้ายของการรักษากลายเป็น “ความทรงจำทางวัฒนธรรม” เป็นการร่วมกันของความรู้ทั้งมวลที่กำหนดพฤติกรรมและประสบการณ์ในการสนองตอบสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในขอบข่ายของสังคมและมีการปฏิบัติซ้ำในสิ่งที่รับทอดมาจากรุ่นก่อน

จุดกำเนิดของความทรงจำทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นมาได้ 2 แบบคือ จากสิ่งที่เรียกว่าการติดต่อสื่อสารหรือความทรงจำประจำวัน และจากลักษณะเฉพาะของความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับ “ภาพลักษณ์ของตนเอง” ที่มีร่วมกันในสังคม

ในกรณีของการสื่อสารในชีวิตประจำวันคือการปฏิสัมพันธ์กันของคนที่แลกเปลี่ยนบทบาทในการสื่อสาร ทั้งความทรงจำ ข้อมูล เรื่องตลก การนิทา ฯลฯ ทุกๆความทรงจำส่วนบุคคลถือว่ามีแลกเปลี่ยนและติดต่อความทรงจำของผู้อื่น ซึ่งผู้อื่นในที่นี้ไม่ใช่แค่กลุ่มคนทั่วไป แต่เป็นกลุ่มที่ค่อนข้างเข้าใจเอกลักษณ์และคุณสมบัติเฉพาะผ่านอดีตของพวกเขาด้วย อันหมายถึง ครอบครัว, เพื่อนบ้าน, กลุ่มสังคม, กลุ่มการเมือง รวมไปถึงชาติ คนทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเหล่านี้ และเพราะฉะนั้นจึงเกิดการรับเข้ามามากมายของภาพลักษณ์แห่งตนเองที่มีร่วมกันและความทรงจำร่วม

นัทธนัย ประสานนาม (2557) ได้อ้างถึง การอธิบายกำเนิดของความทรงจำศึกษาในงานเขียนของ Astrid Erll ไว้ว่า (Erll, 2011, p. 4-5) ความเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ เกิดขึ้นจากการหายไปของบุคคลผู้เป็นประจักษ์พยานในเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์อย่างการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์และสงครามโลกครั้งที่สอง เมื่อปราศจากบุคคลที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความทรงจำ ความทรงจำในสังคมจึงอยู่ได้ด้วยการพึ่งพาสื่อต่างๆ ที่กักเก็บความทรงจำ เช่น ประวัติศาสตร์นิพนธ์ อนุสาวรีย์ และภาพยนตร์ จึงทำให้เกิดสิ่งที่ Jan Assmann และ Aleida Assmann เรียกว่าความทรงจำทางวัฒนธรรม (Cultural Memory)

Jan Assmann และ Aleida Assmann (1995) ได้พัฒนาแนวคิดของ Halbwachs จนกลายเป็นความทรงจำทางวัฒนธรรม (cultural Memory) และความทรงจำทางการสื่อสาร (communicative memory) ความทรงจำทางการสื่อสารนั้นรวมอยู่ในความทรงจำร่วม ซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนการสื่อสารในชีวิตประจำวันและจะอยู่ไปนานตราบเท่าที่อายุของมนุษย์คนนั้น แต่ทันทีที่ความทรงจำทางการสื่อสารถูกนำเสนอในผลิตผลทางวัฒนธรรม เช่น ภาพยนตร์ วรรณกรรม ประยุกต์ภาษาของการเล่าเรื่องและใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural symbols) มันสามารถถูกพิจารณาเป็นความทรงจำทางวัฒนธรรมได้ในแง่ของความทรงจำร่วมที่ถือเป็นกรอบใหญ่ของความทรงจำหลายรูปแบบที่แม้จะต่างกันแต่ทั้งหมดก็ยังรวมเรียกว่าเป็นความทรงจำร่วม

Jan Assmann (1995) ได้อธิบายถึงความเกี่ยวข้องและความต่างของความทรงจำร่วมกับความทรงจำทางวัฒนธรรมไว้ว่า ความทรงจำทางวัฒนธรรมเป็นรูปแบบของความทรงจำร่วมด้วยเป็นสิ่งที่สมาชิกในสังคมแบ่งปันกันและหมายรวมถึงสิ่งที่ถ่ายทอดสู่คนเหล่านี้ด้วย คือ วัฒนธรรม อัตลักษณ์ ในแนวความคิดความทรงจำร่วมของ Halbwachs นั้นได้แยกแนวคิดของความทรงจำร่วมออกจากขอบเขต

ของประเพณี การถ่ายทอดและการโยกย้าย ซึ่งเป็นสิ่งที่ Jan Assmann รวมไว้กับความทรงจำทางวัฒนธรรม อีกทั้งเขายังรักษาลักษณะเด่นบางประการของความทรงจำร่วมไว้ในความทรงจำทางการสื่อสารและความทรงจำทางวัฒนธรรม กล่าวได้ว่าความทรงจำทางวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำร่วมแต่มีลักษณะที่จัดแจงได้ชัดเจนและตึงแคบกว่า

ความทรงจำทางวัฒนธรรมมีลักษณะเป็นรูปธรรมต่างจากภาษากายและภาษาพูด ด้วยมีความมั่นคงและสามารถถ่ายทอดจากสถานการณ์หนึ่งส่งทอดจากรุ่นสู่อีกรุ่น สิ่งที่เป็นรูปธรรมนี้บรรจุความทรงจำซึ่งทำหน้าที่ในแต่ละระดับของความทรงจำของบุคคล ความทรงจำที่เราถือครองนั้นไม่ได้แค่มีตัวตนร่วมอยู่กับความทรงจำของมนุษย์คนอื่นเท่านั้นแต่ยังมีอยู่ในวัตถุสิ่งของ สัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม เช่น วัตถุโบราณ งานเฉลิมฉลอง รูปปั้น สัญลักษณ์หรือกระทั่งพื้นที่ ในแง่ของความทรงจำนั้นไม่ใช่การเปรียบเทียบแต่เป็นตัวแทนซึ่งอยู่บนฐานของวัตถุ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างการจดจำของมนุษย์และวัตถุที่กระตุ้นความทรงจำ สิ่งของนั้นไม่ได้มีความทรงจำเป็นของตนเองแต่สามารถกระตุ้นความทรงจำเพราะมันเป็นสิ่งที่บรรจุความทรงจำในส่วนที่มนุษย์แต่ละคนมีอยู่

ความทรงจำและประวัติศาสตร์

Aleida Assmann (2008) อธิบายว่าในอดีตประวัติศาสตร์และความทรงจำเป็นสิ่งที่ไม่เคยถูกแยกออกจากกัน ลักษณะร่วมของประวัติศาสตร์และความทรงจำก็คือมีหน้าที่หลักในการบันทึกประวัติศาสตร์และเก็บความทรงจำของกลุ่มผู้ปกครอง ศาสนา องค์กรความยุติธรรม รวมไปถึงสถาบันทั้งหลาย เพื่อสร้างความต่อเนื่องในเรื่องราวของสิ่งต่างๆ ประวัติศาสตร์นั้นมักถูกปรับให้สนองต่อความต้องการของสังคมปัจจุบัน โดยมักเป็นเครื่องมือของรัฐเพื่อการปกครองและกำหนดทิศทางในอนาคต ความใกล้ชิดของประวัติศาสตร์และความทรงจำนั้นกรอบเรื่องราวในอดีตไปในทิศทางเฉพาะโดยจำกัดและเลือกเฉพาะกลุ่มคนและเหตุการณ์บางอย่างเพื่อจดจำ มีเพียงบางเรื่องที่หลายเป็นความจำกระแสหลักเท่านั้นที่ถูกรักษาซึ่งก็ต้องเป็นเหตุการณ์ที่สนับสนุนเป้าประสงค์บางประการของผู้มีอำนาจในการคัดเลือกและเก็บบันทึก

ส่วนความต่างระหว่างประวัติศาสตร์และความทรงจำนั้นเกิดขึ้นเมื่อนักประวัติศาสตร์ผู้เชี่ยวชาญได้สร้างลักษณะที่แยกกันของทั้ง 2 สิ่งขึ้นมาใน ประวัติศาสตร์กลายเป็นสิ่งที่มีมาตรฐานสำหรับเล่าสิ่งที่ถูกอ้างว่า “จริง” ในอดีต รวมถึงกฎเกณฑ์เฉพาะในการตรวจสอบและแย้งความจริงที่กล่าวอ้างนั้น ทั้งยังมีบทบาทที่ขัดแย้งกันเอง โดยทั้งสองสนับสนุนอำนาจทางการเมืองและท้าทายในเวลาเดียวกันเป็น

เสมือนสถาปนิกผู้สร้างหรือนักวิจารณ์สำหรับโครงสร้างความทรงจำของชาติ Nietzsche (1872) เคยเทียบประวัติศาสตร์กับชีวิต ว่าประวัติศาสตร์นั้นเป็นแหล่งเก็บความรู้ที่ใช้ประโยชน์ไม่ได้และนับวันมีแต่จะเพิ่มพูนข้อมูลไปเรื่อยๆ ในขณะที่ชีวิตนั้นคัดเลือกแต่ความรู้ที่จำเป็นเท่านั้นรวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับอดีตก็ถูกจำกัดเหลือให้รับรู้แต่แค่สิ่งที่ต้องใช้เท่านั้น จากคำกล่าวของเขาเป็นที่อนุมานได้ว่าความทรงจำนั้นคือสิ่งที่มนุษย์ปัจจุบันนั้นคัดเลือกแล้วว่าคือสิ่งที่จำเป็น ในขณะที่ Halbwachs (1991) ได้กล่าวถึงว่าประวัติศาสตร์ได้พรรณาถึงกรอบทั้งหมดของเรื่องเล่าและความทรงจำ ประวัติศาสตร์เป็นกรอบใหญ่ของความทรงจำทั้งหมดของมนุษยชาติ ในขณะที่ความทรงจำร่วมมีตัวตนอยู่แค่เพียงกลุ่มเฉพาะบางกลุ่มและยังเต็มไปด้วยอคติ Pierre Nora (1984) พูดถึงแนวคิดของความทรงจำร่วมไว้ว่าความทรงจำการจากเล่า ขานแบ่งปันความทรงจำทางวัฒนธรรมของกลุ่มอันเกี่ยวกับชาติ คุณค่า พิธีกรรม และประเพณีท้องถิ่นเอาไว้ ความทรงจำนั้นมักเป็นปรากฏการณ์ที่ชัดเจนโดยมีกลุ่มคนเป็นเจ้าของความทรงจำนั้น ในขณะที่ประวัติศาสตร์นั้นเป็นการนำเสนออดีตซึ่งเป็นอดีตของทุกคนและไม่มีใครสามารถอ้างเป็นอื่นไปได้

Aleida Assmann จึงได้จัดแบ่งความแตกต่างระหว่างประวัติศาสตร์และความจำไว้อย่างชัดเจนดังนี้ ข้อมูลของความทรงจำรวบรวมมาจากความทรงจำ ในขณะที่ประวัติศาสตร์นั้นรวมมาจากหลักฐานอื่นด้วย ความทรงจำมีความแตกต่างสูงและปรากฏในหลากหลายกลุ่ม ประวัติศาสตร์นั้นเป็นกรอบของภาพรวมและปรากฏอยู่เป็นข้อมูลชุดเดียว ความทรงจำเชื่อมโยงผู้คน, กลุ่มหรือสถาบันไปยังอัตลักษณ์ของพวกเขา ในขณะที่ประวัติศาสตร์ไม่ได้เชื่อมกับสิ่งเหล่านี้เลย ความทรงจำนั้นเป็นสะพานเชื่อมอดีตปัจจุบันและอนาคต ประวัติศาสตร์นั้นแยกออกจากสิ่งเหล่านี้ ความทรงจำนั้นสร้างขึ้นจากการคัดสรร ประวัติศาสตร์นั้นพัฒนาเหตุการณ์และให้ความสนใจต่อเหตุการณ์ต่างๆ ทั่วกัน ความทรงจำนั้นสร้างคุณค่าและความหมาย มีแรงจูงใจต่อการกระทำ ส่วนประวัติศาสตร์นั้นค้นหาความจริงและพยายามที่จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าอีกทั้งไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบใดใดต่อการกระทำของคนรุ่นใหม่

การศึกษาแนวคิดความทรงจำร่วมและความทรงจำทางวัฒนธรรมนั้นเพื่อให้ผู้วิจัยทราบถึงนิยามของความทรงจำและเข้าใจถึงสิ่งที่ตนเองกำลังศึกษา โดยจากความแตกต่างระหว่างความทรงจำและประวัติศาสตร์นั้นทำให้เข้าใจได้ว่าเหตุการณ์ที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ควรถูกเรียกว่าเป็นความทรงจำมากกว่าเป็นประวัติศาสตร์เนื่องเพราะเป็นสิ่งที่ผ่านการคัดเลือกและมีมุมมองในการนำเสนอ สิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์จึงถือได้ว่าเป็นเพียงความทรงจำที่กำหนดไว้แล้ว มีเป้าประสงค์เพื่อนำเสนอความทรงจำร่วมและในขณะเดียวกันก็เพื่อสร้างความทรงจำให้แก่ผู้ชมไปในทิศทางที่สอดคล้องกันด้วย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอความทรงจำผ่านสื่อภาพยนตร์

การจะนึกถึงความทรงจำโดยไม่พูดถึงสื่อ (media) นั้นคงเป็นไปได้ ด้วยเพราะสื่อนั้นมีบทบาทต่อความทรงจำทั้งความทรงจำส่วนบุคคล (individual memory) และในระดับความทรงจำร่วม (collective memory) ในระดับบุคคลอาจเป็นการสร้างและก่อรูปความทรงจำจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือรับรู้ข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ ในสังคมและบันทึกลงเป็นความทรงจำ อันมีผลต่อตัวตนและพฤติกรรมของแต่ละบุคคลต่อไปส่วนในระดับที่กว้างกว่า คือระดับความทรงจำร่วม สื่อมวลชนบอกผู้คนถึงวิธีเข้าถึงสิ่งต่างๆ รอบตัวให้คนในสังคมเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันและสร้างประสบการณ์ร่วมกัน นั้นหมายถึงการที่สื่อมันได้เผยแพร่ความรู้และเรื่องราวในอดีตต่อกันรุ่นถัดไป อีกทั้งคุณสมบัติ เฉพาะของสื่อแต่ละประเภทยังช่วยเผยแพร่ข้อมูลที่ต่างกันไป การเล่าเรื่องผ่านคำพูดและงานเขียนในยุคโบราณส่งต่อเรื่องราวความเชื่อหรือตำนาน ส่วนประเภทงานพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ตสามารถเผยแพร่ข้อมูลของอดีตในแบบของตนเองได้ในวงกว้าง และสุดท้ายคือการตีความผ่านระบบ สัญญาสำหรับสื่อกลางประเภทสถาปัตยกรรมหรืออนุสรณ์สถานที่สร้างขึ้นมาและเกิดความหมายได้ในตัวจากการตีความ (Astrid Erll, 2011, p. 113)

ดังนั้นสื่อจึงเป็นเสมือนพาหนะของข้อมูล (ซึ่งต่างจากอดีตเพราะสื่อไม่ได้สะท้อนความเป็นจริงแต่สื่อมันช่วยในการก่อร่างโครงสร้างของอดีต) สิ่งที่สื่อทำนั้นคือการเข้าถึงเหตุการณ์ในอดีต ทั้งเรื่องของบุคคลคุณค่าทางวัฒนธรรมและค่านิยม แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ร่วม แล้วนำเสนอออกมา Astrid Erll (2011) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของสื่อที่มีต่อความทรงจำร่วมไว้ 3 ประการคือ การจัดเก็บ (storage) สื่อมันเก็บรักษาเนื้อหาของความทรงจำไว้และทำให้มันสามารถนำมาใช้ได้อีกครั้งข้ามกาลเวลา (across time) แต่ความเสี่ยงนั้นก็เกิดขึ้นได้เมื่อเวลาผ่านไปประหารร่วมของความหมายที่สำคัญอาจมีการตีความที่ผิดไปจากเดิมทำให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ หน้าที่อย่างที่สองคือการเผยแพร่ (circulation) ความสามารถของสื่อนอกจากข้ามผ่านเวลาในข้อแรกแล้วยังสามารถข้ามผ่านพื้นที่ (across space) ไปได้กว้างไกลในระดับที่การสื่อสารต่อหน้าไม่เคยทำได้ การแพร่กระจายของสื่อความทรงจำนั้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมและในยุคโลกาภิวัตน์ทำให้สื่อสารมวลชนและสื่อใหม่สามารถส่งข่าวสารข้ามโลกไปในเวลาอันรวดเร็ว ประการสุดท้ายคือการชี้แนะ (cues) คือสิ่งกำหนดความหมาย สิ่งนี้ไม่อาจใช้ได้นอกบริบทของวัฒนธรรมที่ความทรงจำนั้นดำรงอยู่ ดังนั้นข้อตกลงของสังคมหรือธรรมเนียมเป็นสิ่งที่สำคัญต่อประสิทธิภาพของสื่อในการให้การชี้แนะเพื่อทำความเข้าใจหรือตีความเนื้อหาสารไปในทิศทางต่างๆ

แต่ในเรื่องประสิทธิภาพของสื่อนั้นก็มีส่วนที่ต่างกัน Alexander Etkind (2013) ตัดแบ่งแยกสื่อของความทรงจำออกเป็นสองประเภทคือแบบ hardware เช่น ปฏิมากรรม สถาปัตยกรรม อนุสาวรีย์ พิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น และแบบ software เช่น เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ งานเขียน หรือภาพยนตร์ ซึ่งเรื่องเล่ากระแสหลักถูกกำหนดมาอย่างยาวนานในแต่ละชาติด้วยสื่อแบบ software นั้นสามารถครอบงำความทรงจำทางวัฒนธรรมได้เหนือกว่าสื่อแบบ hardware สามารถมีผลกระทบกับความทรงจำได้มากกว่า และในบางครั้งแม้ไม่ถูกต้องหรือเป็นข้อเท็จจริงแต่ก็อ้างได้ว่าเป็นจริงถึงแม้มีการเสริมแต่ง

ภาพยนตร์นั้นก็เป็นหนึ่งในสื่อ software ที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารข้อมูลความทรงจำจึงมีหน้าที่ในการจัดเก็บ ส่งต่อและชี้แนะ เช่นเดียวกับสื่ออื่น และการนำภาพยนตร์มาใช้เป็นสื่อกลางความทรงจำนั้นมีการปฏิบัติกันมาตลอดโดยเฉพาะกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์และภาพยนตร์สงคราม เนื่องจากลักษณะเฉพาะและศักยภาพของภาพยนตร์ที่ลดความซับซ้อนของเรื่องราวในอดีตและเปลี่ยนมันไปสู่เรื่องเล่าที่เข้าใจได้ง่ายอีกทั้งยังมีเสน่ห์น่าสนใจมากกว่าตำราประวัติศาสตร์หรือสื่ออื่น Robert Rosenstone (1995) พูดถึงภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ยุคใหม่ว่ามีประโยชน์และความสำคัญในแบบของมันเอง เมื่อมันให้ความสนใจกับมรดกของอดีตถึงแม้สิ่งที่ถูกสร้างจะไม่ได้เหมือนประวัติศาสตร์ดั้งเดิม แต่มันก็ยังคงควรถูกเรียกว่าประวัติศาสตร์ และ Anton Kaes (1990) พิจารณาว่าภาพยนตร์นั้นเป็นเครื่องมือที่มีพลังมากกว่าหนังสือเรียนและนิยายในการสร้างอัตลักษณ์

นั่นเพราะว่าความทรงจำเป็นต้นแบบของอดีตที่ยากต่อการเชื่อถือและต้องการหลักฐาน แต่การได้รับแรงสนับสนุนจากรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น ทรูทูลภาพยนตร์ (genre) โครงสร้างการเล่าเรื่องและงานด้านภาพทำให้สร้างภาพความทรงจำที่น่าเชื่อถือตามและสมจริงได้ Russell J. A. Kilbourn (2004) Astrid Erll (2008) และ Anton Kaes (1990) ยอมรับว่าภาพยนตร์เป็นเสมือนตัวแทนของความทรงจำ ภาพยนตร์สามารถแสดงทั้งความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วมโดยเข้ารหัสความทรงจำสู่รูปแบบของสุนทรียศาสตร์ ทำให้สิ่งที่ได้นั้นส่งผลกระทบต่อความทรงจำทางวัฒนธรรม มีความสามารถในการกรอบความคิดที่มีต่ออดีตและช่วยในการจดจำ

การที่ภาพยนตร์ถูกนำไปเปรียบว่าสามารถเป็นตัวแทนของความทรงจำได้เพราะความคล้ายคลึงในระบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับความเคยชินของมนุษย์ที่มีต่อการจัดการความจำและความเข้าใจในอดีต เช่นที่ Ilan Avisar (1997) Richard Terdiman (1993) และ André Bazin (1967) กล่าวว่าภาพยนตร์นั้นเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำร่วมทั้งเป็นตัวสร้างและส่งต่อหรือรื้อฟื้น

ภาพความทรงจำ เพราะภาพยนตร์และความทรงจำมีสิ่งที่มีสัมพันธ์คล้ายคลึงกันกล่าวคือการนำเสนอเหตุการณ์ในภาพยนตร์และเหตุการณ์ในความทรงจำซึ่งเกิดขึ้นในสมองของบุคคล มีองค์ประกอบของความเป็นจริงที่ชัดเจนและมีส่วนในการกำหนดรูปแบบอดีต ความทรงจำนั้นเกิดขึ้นพร้อมกับการทำงานของสัญญาณ ภาพเหมือน ภาพแทน ที่ปรากฏขึ้นมาเพื่อเติมเต็มบางส่วนของที่หายไป ภาพยนตร์ที่ร้อยเรียง คัดเลือก และเสริมแต่ง ส่วนประกอบต่างๆ จากอดีตแล้วนำเสนอเป็นเรื่องเป็นราว จึงไม่ต่างจากการทำงานของความทรงจำ ที่มีมีการเชื่อมโยงข้อมูลและตีความเพื่อเติมเต็มจุดแห่งว่างในความทรงจำของตนเอง ในภาพยนตร์ประวัติศาสตร์เป็นจุดร่วมระหว่าง ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ เงื่อนไขทางการเมืองและภาพจำที่นิยมทั่วไป ซึ่งทำให้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการที่จะใช้ประโยชน์จากภาพและเรื่องราวในเป้าประสงค์อันหลากหลาย

ทั้งนี้เพราะความสมจริงของภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง เช่น แสงที่ตกกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่เลนส์ถูกบันทึกไว้ด้วยหน่วยรับภาพ ซึ่งสามารถรับแสงสีแบบเดียวกับที่เกิดขึ้นในโลกความเป็นจริงได้ ไม่เพียงแต่การนำเสนอความจริงเท่านั้นแต่รวมถึงการบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นจริงทางกายภาพได้ด้วย (André Bazin อ้างถึงใน Robert Burgoyne, 2003, p. 221) แต่ในปัจจุบันการบันทึกภาพความจริงได้ถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีการสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งต่างจากอดีตที่กล้องจะบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นจริงตรงหน้า ด้วยเทคนิคพิเศษทำให้สามารถสร้างสภาพแวดล้อมและโลกความจริงเสมือนที่ดูสมจริงขึ้นมาได้ (Robert Burgoyne, 2003)

ความสมจริงนี้ไม่ได้สร้างความจริง ผู้ชมนั้นสามารถแยกแยะได้ว่าทั้งหมดเป็นเพียงการสร้างสรรค์ขึ้น แต่แต่กระบวนการสร้างความจำนั้นเป็นสิ่งที่คาดเดาได้ว่าจะเกิดขึ้น Marita Sturken (1997) กล่าวว่า การทำงานของภาพยนตร์ Classic Hollywood ซึ่งเป็นแบบแผนและเป็นที่ยอมรับทั่วโลก ด้วยไวยากรณ์การเล่าเรื่องของ Classic Hollywood เป็นที่เข้าใจได้ง่ายสำหรับผู้ชมทั่วไป ก่อให้เกิดการสร้างการรับรู้ที่มองไม่เห็นและไม่รู้สึกตัวของผู้ชม โดยความสมจริงที่นำเสนอผ่านเทคนิคออกมาอย่างราบรื่นพาให้ผู้ชมหลงเข้าไปในเรื่องราวที่นำเสนอ ไม่ได้ถูกกระตุ้นให้แยกตัวออกมา เป็นส่วนสำคัญในการก่อสร้างสร้างความเชื่อและความจำ ไม่ว่าจะเทคนิคและองค์ประกอบเหล่านั้นจะเป็น โครงสร้างการเล่าเรื่อง มุมภาพ แสงสี หรือเสียงเพลงที่กระตุ้นอารมณ์รุนแรงอันส่งผลต่อกระบวนการจดจำ

Bernardo Bertolucci (อ้างถึงใน Robert Burgoyne, 2003, p. 220) เคยกล่าวไว้ว่า “ ภาพยนตร์โดยตัวมันเองนั้นเป็นภาษาที่ส่งผ่านความจริง ในการสร้างภาษาภาพยนตร์เริ่มแรกจากการนำกล้องไปตั้งไว้หน้าเหตุการณ์การจริงเพราะภาพยนตร์สร้างความจริง เขากล่าวอีกว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องคือสาร

คดีรวมถึงภาพยนตร์จากเรื่องแต่งเพราะภาพยนตร์ทุกเรื่องบันทึกช่วงเวลาที่ยังสร้างขึ้นมาและแสดงออก
ในรูปของการจัดแสง ฉาก การเคลื่อนกล้อง แม้กระทั่งกลวิธีการแสดง”

ด้วยคุณสมบัติดังกล่าวทำให้มีการใช้ภาพยนตร์ในเป้าประสงค์อันหลากหลาย ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า
ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์และภาพยนตร์สงครามเป็นตัวเลือกหลักที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดความทรงจำ
ร่วม เพราะเป็นแนวที่สื่อสารถึงอดีต ค่านิยม ความเชื่อ อัตลักษณ์และมุมมองทางการเมืองได้ชัดเจน
ที่สุด ยังให้เกิดผลต่อทัศนคติของผู้คนต่อเหตุการณ์ในอดีตแบบจริงจังหลายครั้งที่ผู้คนยึดถือ
ประวัติศาสตร์จากภาพยนตร์ว่าเป็นข้อเท็จจริง

Winter (2006) (อ้างถึงใน Summerfiled, 200, p.16) กล่าวว่า ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อกลางของ
ความทรงจำเฉพาะกลุ่มและเห็นด้วยว่ามันเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการเล่าเรื่องอดีต ภาพยนตร์นั้น
ผลิตความทรงจำร่วมของชาติ (national collective memory) คือ ความทรงจำร่วมของผู้คนในชาติ
ที่อาจมาจากหลายแหล่ง และบ่อยครั้งภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเป็นผลของความร่วมมือระหว่างประเทศ
และถูกนำเสนอไปยังผู้ชมนานาชาติ Holger Pötzsch (2012) ได้อธิบายถึงภาพยนตร์สงครามมีความ
เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาขัดแย้งรุนแรง ที่สัมพันธ์กับความเจ็บปวดของผู้คนมากมายทั้งส่วนตัวและ
ส่วนรวม การนำเสนอภาพสงครามนั้นมักเต็มไปด้วยอารมณ์และมีผลต่อจินตนาการร่วมเกี่ยวกับ
เหตุการณ์ในอดีต ภาพยนตร์สงครามมีศักยภาพในการสร้างความทรงจำ (Astrid Erll, 2008, p.
389) ศักยภาพนั้นคือความสามารถในการสร้างภาพจำของอดีตซึ่งจะถูกรักษาไว้โดยผู้คนที่รุ่น
ในการศึกษาผ่านกลไกภาพยนตร์ทั้งด้านภาพและเสียงนั้นสามารถให้ข้อมูลด้านเนื้อหาหรือความหมาย
ทางประวัติศาสตร์ได้ ซึ่งด้วยกลไกนี้ภาพยนตร์สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจและความเป็นไปได้ใน
การก่อผลกระทบที่เฉพาะเจาะจงกับผู้ชมได้

Astrid Erll อธิบายถึงตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดที่แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์เป็นสื่อกลางของความทรงจำ
ร่วมนั้นเห็นได้ใน 2 สถานะคือการเป็นแหล่งที่มาของภาพยนตร์สารคดีคือการใช้ฟิล์มบันทึกเหตุการณ์
จริงในประวัติศาสตร์และเป็นรูปแบบของการเป็นตัวแทนที่นำเสนอภาพในช่วงเวลานั้น ในสถานะของ
การเป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอภาพอดีต เช่น ภาพยนตร์กึ่งสารคดีและภาพยนตร์สงครามหาก
นำไปเปรียบเทียบกับตำราประวัติศาสตร์หรือพยานที่เห็นด้วยตา ถือว่าเหนือกว่าในการนำเสนอและ
กรอบความทรงจำเกี่ยวกับสงครามในปัจจุบัน ด้วยความสะดวกและความเชื่อที่ว่าภาษาภาพที่ใช้ใน
การสื่อสารสามารถแปลความได้ สื่อกลางทางความทรงจำนี้สามารถส่งผลกระทบต่อการสร้างความ
ทรงจำในระดับกว้างได้ ภาพยนตร์นั้นมีบทบาทสำคัญในการสร้างการเล่าเรื่องและรูปลักษณ์

เกี่ยวกับประสบการณ์ในสงคราม ภาพยนตร์สงครามบอกเล่าเรื่องราวและสร้างภาพที่น่าจดจำของการสู้รบอาชีพและความทรमानในช่วงเวลานั้น

ทั้งนี้เหตุผลที่ผู้คนสามารถสร้างความทรงจำจากการชมภาพยนตร์ได้ทั้งที่เหตุการณ์ในอดีตดังกล่าวนั้นไม่เคยเกิดขึ้นแก่ตนมาก่อน เป็นเพราะกระบวนการที่ผู้คนจดจำ Alison Landsberg (1995) ได้อธิบายถึงสิ่งที่เรียกว่า “ความทรงจำเทียม” อันหมายถึงวิธีการที่ความทรงจำของนวัตกรรมวัฒนธรรมมวลชนเช่นภาพยนตร์ทำให้บุคคลหนึ่งมีประสบการณ์และความทรงจำในสิ่งที่พวกเขาไม่ได้ประสบเอง ความทรงจำเทียมนั้นเหมือนความทรงจำทั่วไปที่ไหลเวียนอยู่ในสังคมเป็นนามธรรมจับต้องไม่ได้ ความทรงจำและประสบการณ์ก็ไม่ใช่เป็นของผู้ใดผู้หนึ่งโดยใช้วิธีการที่หลากหลายของเทคโนโลยีทางวัฒนธรรมในการแพร่และส่งผ่าน ซึ่งความทรงจำเทียมนี้โดยเฉพาะที่ถูกลงแสดงผ่านภาพยนตร์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์จริงของบุคคลไปแล้ว

ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นหนทางสำคัญที่จะสร้างให้บุคคลมีประสบการณ์จำลองกับอดีตร่วมกับคนอื่น ทั้งโดยไม่เคยพอเหตุการณ์นั้นเอง ประสบการณ์เบื้องหน้านั้นหลากหลายและซับซ้อนมีความเกี่ยวข้องระหว่างตัวบุคคล, ความทรงจำร่วมและประวัติศาสตร์ในยุคของวัฒนธรรมสื่อสารมวลชน

ความทรงจำในรูปแบบการรับรู้เดิมคือสิ่งที่บุคคลเกี่ยวข้องกับอดีตผ่านประสบการณ์จริงทางกายภาพซึ่งมีความชัดเจนโดดเด่นอยู่ในการจดจำแต่ประวัติศาสตร์นั้นเข้าใจได้ว่าเป็นสิ่งไม่มีตัวตนเหตุการณ์มากมายที่เกิดขึ้นก็อยู่นอกเหนือไปจากขอบเขตของประสบการณ์ส่วนบุคคลแต่ในวัฒนธรรมสื่อสารมวลชนปัจจุบันได้เปลี่ยนเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ที่โดดเด่นให้กลายเป็นประสบการณ์ให้ผู้ชม ซึ่งกรอบรูปร่างของสิ่งที่ผู้ชมได้เห็นด้วยสื่อมวลชนที่นำเสนออดีตอย่างสม่าเสมอและเข้าใจง่าย ครั้งหนึ่งประวัติศาสตร์ถูกจัดว่าเป็นปรากฏการณ์ที่จับต้องไม่ได้แต่ก็ถูกแทนที่ด้วยประสบการณ์จากความทรงจำร่วม ภาพและเสียงแบบอเล็กทรอนิกส์นั้นได้ทำให้เกิดรูปแบบการสร้างความทรงจำประเภทที่สองซึ่งได้กลายเป็นความจริงประเภทที่สอง

กลวิธีของการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำ

Astrid Erll (2008) (อ้างถึงใน Holger Pötzsch, 2012, p. 163) ได้อธิบายถึงลักษณะในการนำเสนอเนื้อหาภาพยนตร์ 3 ประการซึ่งมีหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และสร้างกรอบทางความทรงจำของผู้ชมได้ คือ วิธีการทำให้เป็นรูปธรรม วิธีการใช้ประธานของฉาก และวิธีการสะท้อน

- การทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying rhetoric)

ในภาพยนตร์สงครามการทำให้เป็นรูปธรรมเป็นสิ่งพื้นฐานประการหนึ่งในการสื่อสารความเข้าใจต่อคนดูว่าสิ่งที่ปรากฏขึ้นอยู่นี้เป็นข้อเท็จจริงหรือสร้างความรู้สึกรู้สึก “เชื่อ” ให้แก่คนดู โดยการจัดวางองค์ประกอบภาพและการนำเสนอเรื่องราวในกรอบภาพเพื่อสื่อสารกับคนดู ลดทางเลือกสำหรับการตีความไปในมุมมองอื่น ผลที่ได้คือการเล่าเรื่องที่เสริมสร้างองค์ประกอบที่เป็นพื้นความเข้าใจเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ว่าเป็นเหตุการณ์จริงทางประวัติศาสตร์ ได้แก่

การให้ข้อมูลโดยตรงแก่ผู้ชมเพื่อสร้างความสมจริง เช่นการขึ้นตัวอักษรบรรยายเหตุการณ์อ้างว่าเหตุการณ์นี้เป็นเรื่องจริงหรือมีข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงในจุดใดบ้าง การสัมภาษณ์บุคคลจริง การใช้ภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวจากเหตุการณ์จริงในอดีต เป็นภาพที่บันทึกเก็บไว้ (Archival Footage)

การสร้างภาพจำลองให้เหมือนภาพเหตุการณ์จากสารคดีหรือข่าว คล้ายคลึงกับข้อแรกหากต่างกันตรงที่ว่าส่วนนี้จะเป็นการสร้างขึ้นใหม่หรือจำลองขึ้นแต่ใช้เทคนิควิธีการนำเสนอเหตุการณ์แบบเดียวกับที่ภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์ข่าวได้นำเสนอ โดยอาศัยลักษณะที่นำเสนอที่เป็นเทคนิควิธีที่ภาพยนตร์สารคดีใช้จนเป็นแบบแผนร่วม ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้ชมเคยชินที่จะแยกแยะและรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ต่างจากภาพยนตร์บันเทิง ประกอบด้วย (Aufgerheid, 2007 อ้างถึงใน ธนพล น้อยชูชื่น, 2011)

1. ภาพเหตุการณ์จริง (Actuality) คือ ประเภทภาพยนตร์ที่ใช้ภาพเหตุการณ์จริงเป็นการบันทึกภาพบุคคลและสถานที่จริงในเหตุการณ์จริงขณะกำลังเกิดขึ้น โดยวิธีจำลองอาจใช้ลักษณะการเคลื่อนกล้องแบบ handheld camera ที่นิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดีและการใช้การแต่งภาพ (visual effect) เพื่อสร้างความจริงเสมือนไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพขาวดำ การใช้ตัวพิมพ์ประกอบเสียงเครื่องพิมพ์ ตีขึ้นข้อมูลบรรยายในฉากโดยให้ความรู้สึกรู้สึกเทียบเคียงกับเครื่องมือพิมพ์ดีดที่ใช้ในการทำข่าว (typographic style)
2. เสียงบรรยาย (Voice-Over หรือ Narration) คือเสียงบรรยายมีทั้งลักษณะของ Voice-of-God หรือแบบที่ผู้บรรยายรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง เสียงบรรยายเป็นการให้ข้อมูลโดยตรงกับผู้ชมและอธิบายสิ่งที่เหนือไปจากภาพที่ปรากฏ หรือเป็นการให้

ความเห็นของผู้สร้างต่อเหตุการณ์นั้น เสียงบรรยายมีส่วนในการสร้างอารมณ์และสร้างการโน้มน้าวใจแก่ผู้ชมได้อีกด้วย

3. การสัมภาษณ์ (Interview) คือ การสัมภาษณ์บุคคลที่มีความน่าเชื่อถือหรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ในภาพยนตร์บันเทิงอาจใช้วิธีนี้โดยใช้ตัวละครแทนผู้ให้สัมภาษณ์เพื่อสร้างความสมจริง

โดยในงานศึกษาของ Holger Pötzsch ได้ยกตัวอย่างฉากเปิดตัวของภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down (2001) ในฉากเปิดตัวมีการขึ้นตัวหนังสือที่มีลักษณะเหมือนอักษรพิมพ์ดีดเพื่อแทนลักษณะของตัวพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ ใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้องคล้ายคลึงกับสารคดีโทรทัศน์ รวมทั้งระบุวัน เวลา สถานที่ในเหตุการณ์อย่างชัดเจนเป็นต้น

- การใช้ประธานของฉาก (The subjective rhetoric)

การนำเสนอรูปแบบนี้มักสร้างความตื่นตาตื่นใจได้มากกว่ารวมทั้งสามารถนำเสนอเนื้อหาหลายประเด็นผ่านมุมมองของตัวละครและตัวผู้ชมเองได้ รูปแบบที่มองเรื่องผ่านตัวละครหรือการนำเสนอภาพนี้มีพลังทางด้านจิตใจต่อคนดูด้วยสามารถเห็นและได้รับประสบการณ์จากตัวละครหลักในฉากที่ทำหน้าที่เป็นพยานรู้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งตัวละครและผู้ชมจะเปรียบเสมือนเป็นประธานของฉากที่เฝ้ามองเหตุการณ์ไปพร้อมกันและถือเป็นพยานรู้เห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยตัวละครในเรื่องไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับประเด็นขัดแย้งหลักของเรื่องราวในประวัติศาสตร์ จึงไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลทางประวัติศาสตร์หรือเป็นผู้มีอำนาจหรือผู้เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนเหตุการณ์สำคัญในอดีต หากแต่สามารถสร้างขึ้นมาให้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เฉพาะบางเหตุการณ์ซึ่งอาจมีผลประโยชน์กับประสบการณ์จริงของคนบางกลุ่ม ดังนั้นรูปแบบตัวละครนี้มักเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าที่ไม่ใช่ข้อเท็จจริง

นอกจากนี้การนำเสนอภาพหรือเหตุการณ์ที่สะท้อนถึงความคิดของตัวละครก็รวมอยู่ด้วยเช่นภาพความฝันหรือจินตนาการ ตัวอย่างการใช้มุมมองการสร้างประธานของฉากพบเห็นได้ในภาพยนตร์สงครามเรื่อง Stop Loss (2008) ในฉากเปิดตัวของภาพยนตร์ ซึ่งนำเสนอภาพจากคลิปวิดีโอที่ตัวละครถ่ายทำเอง หรือในเรื่อง The Mark of Cain (2007) แม้ไม่ได้บอกวามุมมองที่เห็นแทนคนดูหรือของตัวละครในฉาก แต่ภาพทั้งหมดของการเคลื่อนกล้องทำให้เห็นรายละเอียดต่างๆ ของฉากจนได้ข้อมูลของตัวละครที่ประกอบฉากว่าเป็นทหาร ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลแบบเดียวกับที่ตัวละครประธานของฉากได้

- การสะท้อน (The reflexive rhetoric)

รูปแบบการสะท้อนนี้ได้เปิดเผยเบื้องหลังมุมมองที่ไม่ได้พุ่งเป้าไปยังเหตุการณ์ในอดีตแต่จะสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการที่สื่อเลือกที่จะนำเสนอ, สร้างโครงสร้างและสร้างสรรค์อดีต การสะท้อนมีลักษณะที่สร้างขึ้นมาโดยการทำงานผสานกันของรูปแบบก่อนหน้าทั้งสองแบบ ซึ่งสร้างความสนใจในฉากต่างๆ อันจะทำให้รู้ได้ว่าภาพยนตร์นั้นต้องการสื่อสารในประเด็นอะไร โดยการแปลความนั้นต้องพิจารณาประกอบกันทั้งสองส่วนคือทั้งการทำให้เป็นรูปธรรมและการใช้ประธานของฉาก

เช่นในฉากเปิดของภาพยนตร์เรื่อง *Flags of Our Father* (2006) ของ Clint Eastwood ผู้ชมได้เห็นภาพฝันร้ายของตัวละครที่วิ่งอยู่กลางสนามรบก่อนจะตัดภาพมาที่ปัจจุบันที่ตัวละครผวาตื่นบนเตียงในวัยที่แก่ชราแล้ว ส่วนนี้เป็นส่วนของการใช้ประธานของฉาก (The subjective rhetoric) จากนั้นก็มีเสียงบรรยายจากตัวละครดังขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราวเป็นส่วนการทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying rhetoric) ในการสะท้อนนี้คือการตีความจากองค์ประกอบทั้งสองส่วนผลที่ได้อาจเป็นมุมมองและประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละครที่มีต่อความโหดร้ายของสงครามที่ยังคงอยู่ในใจแม้ผ่านมาหลายสิบปี เป็นต้น ทั้งนี้จึงขึ้นอยู่กับผู้วิเคราะห์ว่าจะตีความการเรียงลำดับเหตุการณ์นี้ไปในทิศทางไหน

กลวิธีทางวรรณคดีที่เป็นสื่อกลางของความทรงจำทางวัฒนธรรม (literature as a Medium of Cultural Memory)

วรรณคดี (literature) ในที่นี้หมายถึงรูปแบบทางวรรณกรรมหรือวิธีการสื่อสารเรื่องราวที่พบเห็นได้ทั่วไปในงานต่างๆ เช่น บทกลอน นิยายประวัติศาสตร์ นิยายแฟนตาซี ภาพยนตร์สงครามหรือละครหลังข่าว ซึ่งกลวิธีทางวรรณคดีนี้มีอยู่ในทุกตระกูลและในทุกเทคโนโลยีสื่อ ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางทางความทรงจำที่สามารถช่วยเติมเต็มจินตนาการถึงอดีตที่ผ่านไปได้ ทั้งการแปลงภาพประวัติศาสตร์ การต่อรองกับความทรงจำและการสะท้อนกระบวนการและปัญหาของความทรงจำทางวัฒนธรรม

วรรณคดีเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ของความทรงจำทางวัฒนธรรมที่ไม่ขึ้นอยู่กับใคร (Ernst Cassirer, 1994 อ้างถึงใน Astrid Erll, 2011, p. 144) รวมทั้งการสร้างความทรงจำ (memory making) ซึ่งผลกระทบที่วรรณคดีมีต่อความทรงจำนั้นมีความคล้ายและต่างจากกระบวนการจำและลืมของมนุษย์ นั่นคือ วรรณคดีทั้งหมดและการฉายภาพความทรงจำมีหลายสิ่งคล้ายกันอันหมายถึง

รูปแบบการย่อความทรงจำและการสร้างความหมายผ่านกลวิธีการเล่าเรื่องและขนบของตระกูล (Genre)

คำว่า วรรณคดี ในความหมายดังที่กล่าวมานี้ จึงไม่ได้หมายถึงเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์แต่หมายถึงรูปแบบการสื่อสารเรื่องราวประเภทหนึ่งซึ่งเรียกว่าเป็นกลวิธีทางวรรณคดี ดังนั้นภาพยนตร์จึงสามารถมีสิ่งๆ ที่เรียกว่ากลวิธีทางวรรณคดีเพื่อสื่อสารเรื่องราวและเป็นสื่อกลางทางความทรงจำได้

โดยสาเหตุที่กลวิธีทางวรรณคดีสามารถเป็นสื่อกลางทางความทรงจำได้นั้น เป็นเพราะมีจุดเชื่อมโยงระหว่างกลวิธีทางวรรณคดีและความทรงจำ 3 ประการ ซึ่งเป็นลักษณะที่ทั้ง 2 อย่างมีความคล้ายคลึงกันและความคล้ายนี้ส่งผลต่อผู้รับสาร ที่จะสามารถเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้จากภาพยนตร์หรือสื่ออื่นๆ เข้ากับความทรงจำเดิมที่ตนมีหรือกระทั่งได้รับทราบและจดจำสิ่งใหม่ที่เพิ่งรับเข้ามา โดยประกอบด้วย

- การย่อ (condensation) การย่อในส่วนนี้หมายถึงการจัดการความคิดมากมายรวมทั้งความรู้สึกหรือภาพที่มีมากในอดีตมาผสานรวมกัน กลายเป็นวัตถุเตือนความจำซึ่งวัตถุต่างๆ จะมีการแปลความที่ต่างออกไป เพราะสื่อกลางหรือวัตถุทางความทรงจำหนึ่งสามารถบรรจุความหมายได้หลากหลาย ตัวอย่างเช่น วันที่ 9 พฤศจิกายน เดือนให้ชาวเยอรมันระลึกถึงวันเปิดกำแพง หรือเดือนพฤศจิกายนอาจหมายถึงการปฏิวัติในปี 1918 หรือการเปิดโรงเบียร์ที่มีมิกของฮิตเลอร์ในปี 1923 เป็นต้น ต่างเหตุการณ์ต่างความหมายมาบรรจบกันในความทรงจำของอดีตที่ปนเปของชาวเยอรมัน

การย่อนี้กลายเป็นพื้นฐานของการสร้างสัญลักษณ์สากลและสามารถส่งผ่านข้อมูลข้ามพื้นที่และเวลาได้ ความทรงจำทางวัฒนธรรมต้องการการตีความ เช่น ความทรงจำเกี่ยวกับพระราชวังแวร์ซายส์ในบริบทช่วงก่อนและหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งชาวฝรั่งเศสและชาวเยอรมันก็จะตีความความทรงจำที่ตนมีต่อพระราชวังนี้ต่างกัน ซึ่งการอ่านความทรงจำของแต่ละกลุ่มสังคมมักต่อเนื่องไปทางใดทางหนึ่ง ในการศึกษาพลวัตของความทรงจำทางวัฒนธรรมขั้นตอนหนึ่งคือการพิจารณาถึงเนื้อหาในการเล่าเรื่องซึ่งเป็นการทำให้การย่ออันเป็นวัตถุเตือนความจำนั้นมีความหมายขึ้นมา

- การเล่าเรื่อง (narration) ทุกความทรงจำของเหตุการณ์ในอดีตและประสบการณ์ไม่ว่าจะเป็นส่วนบุคคลหรือส่วนรวมนั้นวางอยู่บนพื้นฐานของการเล่าเรื่องทางวรรณคดี ซึ่งข้อมูลถูกจำกัดจากความประทับใจ วันที่ หรือข้อเท็จจริง องค์ประกอบบางส่วนเท่านั้นที่ถูกเลือกเข้ารหัสและจดจำอย่างไรก็ตามเฉพาะสิ่งที่กลายเป็นสิ่งมีความหมายเท่านั้นที่จะผ่านกระบวนการจัดรวมอันก่อสร้าง

ขึ้นมาชั่วขณะหนึ่งและเพื่อสาเหตุบางประการ ซึ่งบุคคลได้กำหนดองค์ประกอบลงในเหตุการณ์และสมมติความหมายเฉพาะขึ้นมา ในภาพรวมของความทรงจำทางวัฒนธรรมนั้นได้มีการกำหนดค่าในโครงสร้างแบบเดียวกันกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า การเล่าเรื่อง ซึ่งพบได้ทั่วไปในส่วนของวรรณคดี

เรื่องเล่าส่วนใหญ่ของระบบความทรงจำส่วนบุคคลเป็นความทรงจำชีวประวัติแบบบันทึกอัตโนมัติจากส่วนที่ต่างกันตามช่วงเวลาของชีวิตมนุษย์ทบทวนและเลือกประสบการณ์บางอย่างและเปลี่ยนรูปให้มาอยู่ในโครงสร้างการเล่าเรื่องเพื่อเชื่อมโยงความหมายให้เรื่องราวของชีวิต เช่นเดียวกับความทรงจำทางวัฒนธรรมที่ชาติ, กลุ่มชาติพันธุ์และกลุ่มศาสนาได้สร้างเรื่องเล่าขึ้นมาเพื่อส่งต่อเรื่องราวไปยังรุ่นต่อไป โครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นมีหน้าที่สำคัญในทุกความทรงจำในวัฒนธรรมพบเจอได้ในเรื่องเล่าเกี่ยวกับชีวิตและการฟังเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ หน้าที่หลักนั้นคือการเชื่อมโยง อดีต, ปัจจุบัน และอนาคต ในวิธีที่มีความหมายจึงกล่าวได้ว่าโลกของความทรงจำทางวัฒนธรรมคือโลกของการเล่าเรื่อง

- ตระกูล (Genre) การแบ่งตระกูลของเรื่องเล่าเป็นรูปแบบในการเข้ารหัสเหตุการณ์และประสบการณ์ ซึ่งรูปแบบตระกูลต่างๆ เป็นเนื้อหาของความทรงจำโดยธรรมชาติของตัวมันเองอยู่แล้ว ด้วยตระกูลนั้นขึ้นอยู่กับความรู้ทางวัฒนธรรมที่บุคคลได้รับมาจากสังคมและวัฒนธรรม มนุษย์เรานั้นมีการจัดหมวดหมู่ตระกูลอย่างอัตโนมัติเมื่อเราอ่านเนื้อหาต่างๆ ตัวอย่างเช่น คาดหวังความตายในตอนจบของโศกนาฏกรรม และการแต่งงานในตอนจบของเรื่องตลก แต่การแบ่งตระกูลนั้นก็เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความทรงจำทางชีวประวัติของบุคคลด้วย เพราะเป็นแบบอย่างให้บุคคลพัฒนาแนวโน้มการจดจำเมื่อระลึกย้อนกลับไปแล้วอธิบายช่วงเหล่าเวลาในชีวิตว่าผู้จดจำนั้นจะจัดหมวดหมู่เรื่องราวของตนไปในรูปแบบไหน

เหล่านี้เป็นลักษณะการนำเสนอเรื่องราวความทรงจำที่พบได้ในงานเขียนต่างๆ รวมทั้งเป็นลักษณะที่พบได้ในภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์เปรียบเสมือนเครื่องมือบรรจุความทรงจำที่สามารถย่อข้อมูล (condensation) และสัญลักษณ์ที่ผู้ชมใช้สำหรับตีความหมายไว้ในผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ อันรวมถึงกลวิธีการเล่าเรื่อง (narration) และการจัดแบ่งตระกูล (Genre) เพื่อสร้างกรอบความเข้าใจ เช่น หากนำเสนอเหตุการณ์ความโหดร้ายในประวัติศาสตร์ผ่าน Genre ตลกขบขัน ผู้ชมอาจตีความได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการนำเสนอประวัติศาสตร์ในมุมมองใหม่ที่ไม่จริงจังหรืออาจเป็นวิธีการสร้างความย้อนแย้งเพื่อประชดประชันก็เป็นได้ ทำให้ผู้ชมได้รับรู้มุมมอง

ต่ออดีตหรือความทรงจำที่ต่างออกไป นี่เป็นส่วนสำคัญของลักษณะทางวรรณคดีต่อการเป็นวัตถุทางความทรงจำที่มีอยู่ในสื่อภาพยนตร์

ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องของความทรงจำร่วม (narratology of cultural memory)

Astrid Erll (2011) ได้ให้แนวคิดวาทศาสตร์ของความทรงจำร่วม (rhetoric of collective memory) ซึ่งอธิบายถึงความสามารถในการช่วยระลึกความทรงจำของกลวิธีทางวรรณคดีที่ส่งภาพของอดีตที่สังคมแบ่งปันกัน Astrid Erll กล่าวว่าเขานิยามวาทศาสตร์ของความทรงจำนี้เป็นเหมือนแนวคิดสำหรับรูปแบบการเล่าเรื่องทั้งหมดที่ทำให้กลวิธีวรรณคดีเป็นเสมือนสื่อกลางของความทรงจำ

รูปแบบที่แตกต่างของการจดจำนั้น (จำได้หลายแบบ) เกี่ยวข้องคล้ายคลึงกับรูปแบบที่แตกต่างของการเล่าเรื่อง (เล่าได้หลายแบบ) การเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนออาจเปลี่ยนลักษณะของความทรงจำที่รักษาอดีตไปด้วย ซึ่งวรรณกรรมที่เรื่องเล่าของความทรงจำนั้นไม่ได้จำกัดวงอยู่แค่สื่อการเขียนแต่ยังปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าปากเปล่า ภาพและสื่อดิจิทัล เรื่องราวของความทรงจำทางวัฒนธรรมไม่ได้เดินทางข้ามผ่านเพียงพื้นที่และเวลาเท่านั้นแต่ยังข้ามสื่อ (across media) จากนิยายไปสู่ละคร ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ ไปจนถึงอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงเป็นรูปแบบที่ยืดหยุ่นสำหรับบริบทที่อ่อนไหวต่อการเปลี่ยนแปลงของศาสตร์การเล่าเรื่องอันสามารถนำไปพิจารณาตัวแปรทางสังคมและประวัติศาสตร์ ได้ เช่น เนื้อหา รูปแบบ สื่อ การปฏิบัติและอุดมการณ์ของความทรงจำทางวัฒนธรรม

งานประเภทวรรณกรรม (สิ่งพิมพ์) นำเสนออดีตในวิธีแตกต่างกันเช่น นำเสนอแบบประสบการณ์ตำนาน คู่ปรับภัยและวิธีสะท้อน ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงวิธีที่ต่างกันอันสามารถประกอบกันอยู่ในงานวรรณกรรมได้ ซึ่งหากปรับเปลี่ยนเป็นภาพยนตร์ก็จะพบวิธีการที่คล้ายคลึงกันหากแต่มีเครื่องมือที่เฉพาะกว่า อันประกอบด้วย

- รูปแบบประสบการณ์ (experiential mode) เป็นการนำเสนออดีตผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวันเนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบนี้เป็นเหมือนความทรงจำทางการสื่อสาร ซึ่งเป็นข้อมูลหลักของความทรงจำอัตชีว ประวัติของพยาน แบบฉบับของรูปแบบนี้เป็นแบบเสียงของบุคคล (personal voice) กำเนิดจากการเล่าเรื่องฝั่งบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) เป็นการสื่อสารที่ใกล้ชิดกับผู้อ่าน ข้อมูลที่ได้จากรูปแบบนี้คือเหตุการณ์ในชีวิต ประจำวันของคนในสังคมโดยเฉพาะตัวละครเอกและการพูดหรือการ

ใช้ภาษาในยุคนั้น โดยในภาพยนตร์นั้นจะผ่านการเล่าเรื่องโดยมีเสียงบรรยาย หรือ เน้นให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลในชีวิตประจำวันของตัวละครผ่านฉากต่างๆ

- รูปแบบตำนาน (mythicizing mode) นำเสนออดีตในกรอบของความทรงจำทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะการใช้ระบบสัญลักษณ์ที่สื่อถึงประวัติศาสตร์, ศาสนาและตำนานรูปแบบนี้จะใช้กับเหตุการณ์ที่นานมาแล้ว ไกลออกไปหรือเป็นตำนานในอดีตกาลแต่ก็มีปรากฏในภาพยนตร์ที่พูดถึงเหตุการณ์ที่ไม่ได้นานเกินไป เช่นในเรื่อง Apocalypse Now (1979) ภาพยนตร์สงครามเวียดนามที่มีการใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงประกอบสร้างบรรยากาศแบบดั้งเดิม โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจมีวิธีการผสมผสานสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงตำนานต่างกัน เช่น การใช้เพลงสวดทางศาสนา, การจัดเรียงองค์ประกอบภาพให้เหมือนภาพวาดที่มีชื่อเสียงในสมัยก่อนซึ่งผู้ชมอาจต้องรู้ข้อมูลพื้นฐานว่าสัญลักษณ์ ที่นำมาใช้นั้นสื่อถึงอะไร
- รูปแบบคู่ปรปักษ์ (antagonistic mode) เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมส่วนหนึ่งของอดีตและปฏิเสธอีกส่วนประกอบที่เป็นรูปแบบคู่ปรปักษ์ ซึ่งเป็นรูปแบบการจดจำที่มีแนวโน้มว่าจะนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มและมุมมองอดีตของพวกเขา การสร้างภาพตายตัวเชิงลบ (negative stereotyping) เป็นวิธีการที่ชัดเจนในการสร้างรูปแบบนี้เป็นความซับซ้อนของโครงสร้างมุมมองที่มีอคติ กล่าวว่ามีเพียงความทรงจำของคนบางกลุ่มเท่านั้นที่เล่าอย่างถูกต้อง ซึ่งมีออกมาในรูปแบบของตัวละครที่เป็นคู่ขัดแย้งกับตัวละครหลัก หรือเป็นฝ่ายตรงข้าม มักถูกนำเสนอออกมาในภาพลักษณ์ที่ไม่ดีและผู้ชมไม่รู้สึกรังเกียจช่วย
- รูปแบบสะท้อน (reflexive) บรรณคดีมักเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับข้อมูลทั้งลำดับแรกและหลัง ทำให้ได้รับภาพลวงของอดีต (ไม่ว่าจะจากรูปแบบประสบการณ์หรือรูปแบบปรปักษ์) ซึ่งมักจะมาพร้อมสื่อหลักที่แสดงให้เห็นความสำคัญของกระบวนการ ส่วนสำคัญของรูปแบบสะท้อนประกอบด้วย รูปแบบการเล่าเรื่องที่ดึงความสนใจไปที่กระบวนการและปัญหาของการจดจำ พบเห็นได้ในงานที่นำเสนอการทำงานของความทรงจำ งานแนวทดลอง การนำเรื่องราวที่ต่างกันของอดีตมาวางเทียบเคียงหรือตัดกัน เช่นการเล่าเรื่องฝั่งตัวละครเอกขนาดใหญ่กับตัวที่เป็นคู่ปรปักษ์เพื่อเปรียบเทียบและ

สะท้อนความหมายบางอย่าง ,การตัดสลับระหว่างเหตุการณ์อดีตและปัจจุบันหรือกลวิธี
การเล่าเรื่องที่ต่างออกไป รูปแบบนี้ไม่ตายตัวว่าต้องใช้กลวิธีใดบ้างจึงขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่า
จะเรียงลำดับและเล่าเรื่องแบบใดเพื่อใช้สื่อความหมาย

เมื่อรูปแบบหรือวิธีการนี้ปรากฏในภาพยนตร์ มักจะใช้การตัดต่อเพื่อเรียงลำดับเรื่องราว โดยมีการตัด
ต่อเพื่อเล่าเรื่อง ซึ่งรูปแบบการเล่าเรื่องและให้ข้อมูลแก่ผู้ชมนั้นมีวิธีเรียงลำดับแตกต่างกันออกไป ซึ่ง
ในงานวิจัยของ เรื่อง แนวทางศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์ โดย แช มังกรวงษ์
(2553) ได้แบ่งรูปแบบที่เกี่ยวข้องไว้ 6 รูปแบบดังนี้

การเล่าเรื่องแบบคู่ขนานเหตุการณ์ (Parallel Editing) นำเสนอเหตุการณ์ที่มีความเป็นอิสระจากกัน
เพื่อบอกข้อมูลชีวิตของตัวละครตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่แปลกหน้าต่อกัน ทำให้ผู้ชมเกิดคำถามหรือ
กระวนกระวายใจที่จะได้เห็นตัวละครมาพบกัน เป็นวิธีเปรียบเทียบชีวิตและปูพื้นความเข้าใจต่อตัว
ละครทั้ง 2

การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting) การนำเสนอเรื่อง 2 เส้นหรือมากกว่าเพื่อตัด
สลับกัน โดยทั้ง 2 เรื่อง ต้องอาศัยพึ่งพากัน มีผลต่อการนำทางข้อมูลโดยตรง

การสลับเหตุการณ์เพื่อนำพา 2 ตัวละครผู้เป็นเจ้าของ 2 เหตุการณ์ เดินหน้าไปพร้อมกัน มักสร้าง
จังหวะอารมณ์ให้ตึงเครียดและช่วยขับเรื่องราวให้ดูขัดแย้ง และให้ความหมายได้ 2 แบบคือ 1. ตัด
สลับเหตุการณ์ที่มีความหมายตรงข้ามกัน เพื่อให้เกิดความรู้สึกเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมย 2. ตัด
สลับเหตุการณ์ระหว่าง 2 ตัวละครที่ไล่ล่ากัน เพื่อให้เห็น 2 เหตุการณ์ไปพร้อมๆ กัน

การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต (Flashback) การเล่าเรื่องกลับไปในอดีตโดยการใช้ Flashback นั้น
มีหลายวิธีซึ่งช่วยอธิบายความรู้สึก ความคิด ความทรงจำหรือชีวิตก่อนหน้า (back story) ของตัว
ละครได้ ซึ่งมุ่งหมายจะใช้เป็นกลางบอกเหตุ ย้ำให้ผู้ชมรู้สึกถึงเหตุการณ์ในอดีตใหม่อีกครั้ง นำเสนอสิ่ง
ที่เป็นสาเหตุหรือเป็นปมในอดีต เป็นความเจ็บปวดของตัวละคร ที่ช่วยผลักดันหรือสานต่อเหตุการณ์
ในปัจจุบันให้เดินไปข้างหน้า

การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต (Flashforward) มีหน้าที่ทำให้ผู้ชมจดจ่อกับเรื่องราวที่ดำเนินไป ซึ่งมักเป็นการทำนายหรือบอกไปในสิ่งที่กำลังจะตามมา ลางสังหรณ์ที่อาจเกิดขึ้น แสดงถึงสิ่งที่ตัวละครคาดหวังหรือสิ่งที่ตัวละครหวาดกลัว

การเล่าเรื่องแบบมองทาจ (Montage) คือการแทรกภาพที่ไม่เกี่ยวข้องกัน มีลักษณะเฉพาะตัวมาเรียงต่อกัน เป็น Sequence ที่สั้นกระชับ แต่สามารถถ่ายทอดข้อมูล สรุปรวบยอดข้อมูลของข้อเท็จจริง, ความคิด, ความรู้สึก มองทาจจะทำให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะเล่าและมี Theme ที่แสดงถึงอารมณ์ เช่น ดราม่า, ตลกขบขัน หรือเป็นภาพข่าว

ทั้งนี้ในการตีความในรูปแบบสะท้อนผู้วิจัยต้องตีความจากวิธีการนำเสนอเหตุการณ์และเล่าเรื่องนี้ว่ามีไว้เพื่อนำเสนอเรื่องราวใดและให้ข้อมูลใดบ้าง

โดยในการวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำกลวิธีของการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำและศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องของความทรงจำร่วม (narratology of cultural memory) มาวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบและลักษณะการนำเสนอความทรงจำในภาพยนตร์ต่อไป

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บปวด

แนวคิดความเจ็บปวด (Trauma Theory) Cathy Caruth (1995) กล่าวว่าไว้ว่าความเจ็บปวดนั้นไม่ได้เกิดจากความรุนแรงธรรมดาหรือเหตุการณ์ทั่วไปในอดีต แต่มักจะเป็นสิ่งที่ไม่ได้คาดคิด เป็นสิ่งที่ไม่น่าพิศมัยเป็นอย่างยิ่งและส่งผลที่หลอกหลอนติดตามคนผู้นั้นอยู่ อีกทั้งความเจ็บปวดนั้นไม่เคยเป็นของใครเพียงคนเดียวคนหนึ่ง ความเจ็บปวดเป็นเหมือนปัญหาของจิตใต้สำนึกที่ไม่มีทางแก้ที่สร้างความขัดแย้งระหว่างประสบการณ์และภาษา นั่นเพราะความเจ็บปวดนั้นเป็นสิ่งที่ยากจะอธิบายลักษณะที่ไม่สามารถพูดถึงได้อย่างชัดเจนถือเป็นคุณลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของแนวคิดความเจ็บปวด

ความเจ็บปวดนั้นอาจถือได้ว่าเป็นวิกฤตภายในตัวบุคคล ประสบการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดอย่างเฉียบพลัน สามารถส่งต่อไปยังจิตใต้สำนึก ดังที่ Geoffrey Hartman (1995) กล่าวว่าไว้ว่าความรู้เกี่ยวกับความเจ็บปวดนั้นประกอบขึ้นจากองค์ประกอบที่ตรงข้ามกันสองประการ อย่างแรกคือเหตุการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดนั้นให้มากกว่าแค่ประสบการณ์ที่รับรู้ได้ มันเหมือนมีทางแยกของมุมมองและจิตสำนึกที่ตรงไปสู่ระดับจิตใจ ในขณะที่ชนิดของความทรงจำของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะอยู่ในรูปแบบของความขาดและเว้าแหว่งไปตลอดและแยกออกจากจิตใจ กล่าวคือคนเราสามารถจำความรู้สึกที่เจ็บปวดได้

แม่นยำแต่จะจำรายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้เพียงบางส่วน (ได้เฉพาะที่สัมพันธ์กับความรู้สึก) สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความไม่สมบูรณ์ของการทำความเข้าใจต่อเหตุการณ์ Cathy Caruth อธิบายถึงความเจ็บปวดว่าเป็นปัญหาของการนำเสนอประวัติศาสตร์ ความจริงและเวลาในการเล่าเรื่อง อีกเหตุผลหนึ่งที่สนับสนุนแนวคิดนี้คือคำกล่าวของ Jane Robinett (อ้างถึงใน Anne Goarzin, 2011, p. 3) ที่ว่าคนที่ได้รับประสบการณ์ความเจ็บปวดจะมีความหวาดกลัวที่จะพูดถึงสิ่งนั้นและสิ่งที่เจอเป็นประสบการณ์ที่ไม่สามารถจัดอยู่ในระดับภาษาที่เขา รู้จักได้และภาษาที่มีนั้นไม่เพียงพอต่อการอธิบาย

หากแต่ในการนำเสนอความเจ็บปวดก็ไม่อาจพ้นไปจากการใช้ภาษา งานเขียนนั้นเป็นวิธีหนึ่งที่จะแสดงความทรงจำเกี่ยวกับเรื่องสะเทือนใจโดยผ่านการเทียบเคียงกับภาษา ด้วยความซับซ้อนของความรู้สึกนั้นการนำเสนอเรื่องราวความเจ็บปวดให้เป็นรูปธรรมก็ถือเป็นความขัดแย้งในตัวเองด้วยระหว่างความต้องการปฏิเสธเหตุการณ์ที่น่ากลัวกับความต้องการประกาศไว้ให้โลกรู้ เป็นหนึ่งในความย้อนแย้งของการส่งต่อเรื่องราวความเจ็บปวด Jeffrey C. Alexander (2004) กล่าวว่าผู้คนยังคงใช้ภาษาเพื่อบอกเล่าความเจ็บปวดต่อไปว่าเกิดอะไรขึ้นไม่เพียงแต่กับพวกเขาแต่เพื่อสร้างการเป็นส่วนร่วมกับกลุ่มที่พวกเขาอยู่

โดยในการส่งต่อความเจ็บปวดนั้นผู้รับสารก็สามารถมีความเข้าใจและรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ได้ ในทัศนะของ Rothberg (อ้างถึงใน Irene Visser, 2011) ที่ระบุว่าความเจ็บปวดถือเป็นอาการบาดเจ็บรุนแรงหรือเป็นภัยกับความสมบูรณ์ทางกายในรูปแบบประสบการณ์ที่รุนแรงท่วมทับ ฉับพลันและไม่สามารถปรับตัวได้ ทั้งนี้ความเจ็บปวดที่ได้รับอาจไม่จำเป็นต้องเป็นประสบการณ์ตรงแต่มีความหมายรวมถึงความเจ็บปวดที่เกิดกับคนอื่น เช่น ความเจ็บปวดของผู้เห็นเหตุการณ์หรือผู้รับเหตุการณ์ที่เจ็บปวด ดังนั้นความเจ็บปวดจึงเป็นสิ่งที่สามารถส่งต่อและและผู้รับก็สามารถเป็นส่วนหนึ่งของความเจ็บปวดนั้นและมีประสบการณ์ความเจ็บปวดเป็นของตนเอง สอดคล้องกับสิ่งที่ Irene Visser (2011) ได้กล่าวเอาไว้ว่าในการศึกษาความเจ็บปวดนั้นมีความเสี่ยงที่จะไม่สามารถแยกแยะระหว่างความเจ็บปวดดั้งเดิมกับความเจ็บปวดที่รับมาเพราะความสามารถในการส่งผ่านเรื่องราวความเจ็บปวดไปยังวงกว้างในปัจจุบัน โดยประสบการณ์ที่มาจากตัวบุคคลจริงๆ นั้นสำคัญที่ได้มาก็จะเป็นสิ่งที่ส่งผลโดยตรง ซึ่งต่างจากประสบการณ์ที่รับจากผู้อื่น เช่นการ เป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ ผู้อ่าน ผู้เสพย์สื่อ ที่ประสบการณ์ของผู้รับรู้มาอีกทีก็รับรู้ได้ไม่เท่าหรืออาจเทียบไม่ได้เลยกับผู้ที่มีประสบการณ์ความเจ็บปวดโดยตรงกับตนเอง ดังนั้นถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่สามารถเข้าใจได้อย่างครบถ้วนถึงเหตุการณ์ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เพราะไม่ได้ประสบกับตัว แต่การเป็นผู้รับรู้ความเจ็บปวดนั้นก็ยังสามารถสร้างความเจ็บปวดแก่

ผู้ชมได้เช่นกัน จึงเท่ากับว่าการชมภาพยนตร์ที่นำเสนอภาพความเจ็บปวดเป็นการสร้างประสบการณ์ความเจ็บปวดให้แก่ผู้ชมเอง

สังคมนั้นก็ยังคงจำเป็นต้องกล่าวถึงความเจ็บปวดที่ยากต่อการอธิบายนั้นต่อไปด้วยเพราะในชนชาติหนึ่งผู้รอดจากเหตุการณ์ทางความเจ็บปวดมักส่งต่อเรื่องราวไปสู่ลูกหลานผู้ซึ่งไม่เคยมีประสบการณ์ความเจ็บปวดด้วยตนเองเพื่อรักษาความทรงจำและความรู้สึกร่วมกันไว้จนกลายเป็นบาดแผลทางเชื้อชาติ ซึ่ง Arthur Neal (1998) ได้นิยาม “บาดแผลทางเชื้อชาติ” เอาไว้โดยอ้างอิงจาก “ผลกระทบที่ยังมีอยู่” ในสังคมและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ไม่อาจละทิ้งได้และจะถูกเล่าซ้ำแล้วซ้ำเล่าในความตระหนักของผู้คนจนฝังแน่นลงในความทรงจำร่วม ในประเด็นนี้ บาดแผลทางเชื้อชาติต้องถูกทำความเข้าใจ ถูกอธิบาย และถูกทำให้รวมเข้าด้วยกันผ่านผลกระทบทางสังคมและการพูดคุยกันถึงสิ่งที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในจุดนี้การนำเสนอผ่านสื่อจะมีบทบาทเป็นอย่างมากนั้นเพราะระยะห่างทางด้านเวลา เหตุการณ์และความต่างจากประสบการณ์ตรง Sztompka (อ้างถึงใน Alexander, 2001) กล่าวถึงการรับรู้ความเจ็บปวดว่า ประสบการณ์เหล่านี้ต้องมีการตีความทางวัฒนธรรมหรือบริบทของเชื้อชาติ โดยประสบการณ์เหล่านี้มันถูกนำเสนอผ่านสื่อสารมวลชน แต่การนำเสนอผ่านสื่อนี้มักผ่านการคัดเลือกเสมอ ดังนั้นสิ่งที่ผู้รับสารเห็นจึงเป็นผลจากการกระทำของผู้ถือครองสื่อ ไม่ว่าจะเป็น ผู้กำกับภาพยนตร์ นักร้อง หรือกระทั่งอาจารย์มหาวิทยาลัย โดยการตัดสินใจของผู้ทำหน้าที่ส่งผ่านนี้ มักมีประเด็นที่ว่า อะไรคือนัยสำคัญของเรื่องและมันควรถูกนำเสนออย่างไร ดังนั้นบาดแผลทางวัฒนธรรมหรือเชื้อชาติ ก็มักเป็น “การพยายามเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตั้งใจ” ที่เชื่อมโยงกับการผสมรวมกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างอัตลักษณ์ของ ธรรมชาติของความเจ็บปวด ธรรมชาติของเหยื่อและที่มาของความรับผิดชอบ (Alexander, 2001) ที่เรียกว่า กระบวนการของความเจ็บปวดซึ่งเป็นกระบวนการสื่อสารที่เฉพาะ

โดย Olena Solohub (2015) กล่าวถึงวิธีการสร้างเรื่องเล่าซึ่งชนชาตินั้นมักมี 3 วิธีในการสร้างเรื่องเล่าของตนเอง ไม่ว่าจะเป็น ผู้ชนะ ผู้ต่อต้านและเหยื่อ (Duncan Bell, 2006 อ้างถึงใน Olena Solohub, 2015, p. 16) สันนิษฐานว่าเหตุการณ์สำคัญเช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ สงคราม การก่อการร้ายและอื่นๆ จะสร้างความท้าทายอย่างจริงจังต่อความเข้าใจตนเองของชุมชนหรือกลุ่มคนที่ประสบเหตุการณ์นั้น และความทรงจำที่มีความเจ็บปวดเป็นสิ่งสำคัญในกรอบมุมมองทางการเมือง อัตลักษณ์ของชาตินั้นเป็นสิ่งสำคัญต่อความมั่นคงของรัฐและอัตลักษณ์ถูกพิจารณาว่าเป็นสำนึกของตนเองซึ่งถูกรักษาไว้ผ่านเวลา โดยกลุ่มคน Anthony Smith (1996) กล่าวว่าความเจ็บปวดนั้นจำเป็นต่ออัตลักษณ์ทุกรูปแบบดังคำกล่าวที่ว่า “ไม่มีความทรงจำ ไม่มีอัตลักษณ์ หากไม่มีอัตลักษณ์ก็ไม่มีชาติ”

ดังนั้นแม้ความเจ็บปวดจะเป็นสิ่งที่ลำบากต่อการส่งต่อหรือนำเสนอด้วยเหตุผลประการทั้งปวง แต่ความเจ็บปวดที่มีร่วมกันนั้นกลับเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยยึดโยงกลุ่มคนเข้าไว้ด้วยกันอันยังประโยชน์เพื่อปกป้องและสร้างความมั่นคงไม่ให้ความเจ็บปวดเกิดซ้ำรอยเดิมได้อีกครั้ง เหล่านี้จึงมาสู่สิ่งที่เรียกว่า “ความเจ็บปวดทางวัฒนธรรม” ที่สังคมก่อร่างขึ้นมาด้วยลักษณะและกระบวนการที่เฉพาะที่สามารถเล่าเรื่องราวความเจ็บปวดเพื่อส่งต่อได้

ความเจ็บปวดทางวัฒนธรรม (culture trauma)

เมื่อความเจ็บปวดของผู้คนมีต่อเหตุการณ์หนึ่งร่วมกัน ก็จะเป็นความเจ็บปวดทางวัฒนธรรมซึ่งมีจุดเชื่อมกับความทรงจำร่วมกล่าวคือ ความเจ็บปวดทางวัฒนธรรมนั้นเป็นการเกิดขึ้นของความรู้สึกที่มีร่วมกันของคนในสังคมต่อเหตุการณ์สะเทือนใจซึ่งฝังแน่นในความทรงจำและสามารถกำหนดอัตลักษณ์พื้นฐานในอนาคตของคนกลุ่มนั้นได้

Jeffrey C. Alexander (2004) กล่าวว่าความเจ็บปวดทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นเมื่อผู้คนมีความรู้สึกร่วมต่อเหตุการณ์เลวร้ายซึ่งทิ้งรอยประทับไว้ให้กับสำนึกของกลุ่มและอยู่ในความทรงจำของพวกเขาตลอดไปและเปลี่ยนอัตลักษณ์ของพวกเขาไปในทางที่ไม่อาจย้อนกลับอีก

ความเจ็บปวดทางวัฒนธรรมเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเข้ากับโครงสร้าง ความเข้าใจ และการกระทำ ในขณะที่เดียวกันก็สร้างขอบเขตความรับผิดชอบต่อสังคมและการกระทำทางการเมืองของผู้คนด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้โดยการก่อร่างความเจ็บปวดทางวัฒนธรรมในกลุ่มสังคม ชาติ หรือบางครั้งก็เป็นทั้งหมดของอารยธรรม ซึ่งจะต้องเป็น “ความเข้าใจและยอมรับร่วมกัน” ในการที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งนั้นๆ トラบเท่าที่ผู้คนแยกแยะเหตุผลของความเจ็บปวดและสันนิษฐานถึงความรับผิดชอบทางจริยธรรม สมาชิกของกลุ่มก็จะยึดถือว่าพวกเขาเป็นหนึ่งในเดียวกันและอนุญาตให้มีการแบ่งปันความทุกข์ยากสู่กันและกัน ด้วยเพราะสังคมขยายความหมายของคำว่า “พวกเรา” โดยสัญลักษณ์ร่วมเดียวกัน กลุ่มสังคมสามารถปฏิเสธการจำกัดการมีอยู่ของความเจ็บปวดของคนกลุ่มอื่น ผู้คนมักพูดถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความเจ็บปวดในชีวิตประจำวัน ทั้งจากประสบการณ์ส่วนตัว จากเหตุการณ์ที่ส่งต่อกันมาและยังคงใช้ภาษาในการอธิบายความเจ็บปวดว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้น ไม่เฉพาะสำหรับของตนเองแต่สำหรับส่วนรวมในกลุ่มที่เขาอยู่

ด้วยความเจ็บปวดนั้นไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติแต่เป็นบางสิ่งที่สร้างขึ้นโดยสังคม เป็นโครงสร้างที่ผู้คนที่สร้างร่วมกัน รับมันมาเป็นภาระหน้าที่ของตนและพยายามจะทำความเข้าใจมัน

กระบวนการทางสังคมของความเจ็บปวดทางวัฒนธรรม

ในระดับของระบบสังคมขนาดใหญ่เป็นไปได้ที่ประสบการณ์หลายสิ่งจะหลุดรอดหรือไม่ กลายเป็นความเจ็บปวดทางวัฒนธรรม เช่น ระบบเศรษฐกิจอาจล้มหรือภาครัฐอาจมีปัญหาด้านความมั่นคงแต่ก็เชื่อว่าคนทุกคนจะรู้สึกร่วมไปด้วย สำหรับความเจ็บปวดที่จะขึ้นมากลายเป็นสิ่งที่ “ร่วมกัน” นั้นวิกฤตทางสังคมมักมาจากวิกฤตทางวัฒนธรรม ความเจ็บปวดนั้นไม่ใช่ผลจากประสบการณ์ความลำบากของกลุ่มแต่เป็นผลมาจากความไม่สบายใจระดับรุนแรงที่สัมพันธ์กันของความรับรู้ที่มีร่วมกันของอัตลักษณ์ตนเอง การแสดงออกร่วมกันของคนเพื่อนำเสนอความเจ็บปวดทางสังคมนั้นผู้ที่แสดงมักตัดสินใจเลือกที่จะนำเสนอว่าพวกเขาคือใคร มาจากไหนและต้องการไปที่ใด ซึ่งเป็นธรรมชาติของการส่งต่อเรื่องราวของความเจ็บปวดอันสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่พวกเขาให้ความสำคัญ โดยองค์ประกอบของการสร้างความเจ็บปวดทางวัฒนธรรมมีดังนี้

การอ้างสิทธิ์ในการให้ความสำคัญ

ช่องว่างระหว่างเหตุการณ์และการนำเสนอสามารถเข้าใจได้เหมือนกับ “กระบวนการทางความเจ็บปวด” ผู้คนส่วนใหญ่ไม่ได้ตัดสินใจเลือกเหมือนที่ตัวแทนทำได้ ตัวแทนที่ว่านั้นคือผู้ที่ถูกกลุ่มตั้งขึ้นมาเพื่อเผยแพร่สัญลักษณ์หรือลักษณะของเหตุการณ์ของสังคมอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นในอดีต, ปัจจุบันหรือในอนาคต พวกเขานำเสนอตนเสมือนตัวแทนของคนทั้งหมด ซึ่งบุคคลหรือกลุ่มคนที่ได้ทำหน้าที่นำเสนอเหตุการณ์นี้สามารถอ้างได้ว่าสิ่งใดคือเรื่องจริงของสังคม สิ่งใดคือสาเหตุที่ต้องแสดงความรับผิดชอบต่อความเจ็บปวดที่กลุ่มสังคมนั้นๆ ได้รับ การก่อโครงสร้างทางวัฒนธรรมของความเจ็บปวดเริ่มต้นมาจากการกล่าวอ้าง (Thompson, 1998 อ้างถึงใน Jeffrey C.Alexander, 2004)

กลุ่มผู้ถือครอง

ต่อเนื่องจากการกล่าวอ้าง กลุ่มผู้ถือครองเป็นตัวแทนร่วมของกระบวนการความเจ็บปวดพวกเขามีตำแหน่งที่ชัดเจนในสังคมและมีอำนาจในการเป็นผู้ “สร้างความหมาย” ให้แก่สิ่งต่างๆ อาจเป็นกลุ่มชนชั้นสูง ผู้นำทางศาสนา ผู้นำทางการทหาร หรืออาจหมายถึงรุ่นของคนทั้งรุ่นที่นำเสนอมุมมองและความสนใจของคนรุ่นใหม่ที่ดีานกับคนรุ่นก่อน หรืออาจเป็นชาติทั้งชาติที่วางตนอยู่ตรงข้ามกับศัตรู กลุ่มนี้สามารถเป็นสถาบันที่นำเสนอแบบเจาะจงเฉพาะเรื่องในบางส่วนของสังคมเป็นต้น

ผู้ฟังและสถานการณ์

ผู้พูดนั้นก็คือกลุ่มผู้ถือครองการเผยแพร่เรื่องราวนี้ก็เพื่อขยายความเจ็บปวดที่ถูกอ้างถึงไปสู่สาธารณะ เพื่อการกระทำเช่นนี้กลุ่มผู้ถือครองจำเป็นต้องใช้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์, ทรัพยากรทางสัญญา และโอกาสจากโครงสร้างของสถาบัน ในครั้งแรกกลุ่มผู้ฟังนั้นก็คือคนในกลุ่มของผู้ถือครองนั่นเอง แต่หากประสบความสำเร็จการเล่าเรื่องความเจ็บปวดนั้นจะสามารถขยายและเผยแพร่ออกไปได้ในสังคมที่ใหญ่กว่าจากการกระจายข้อมูลของสมาชิกร่วมของกลุ่มผู้ฟังในคราวแรก

การสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวด

การนำเสนอความเจ็บปวดขึ้นอยู่กับการสร้างกรอบความคิดและจำแนกหมวดหมู่ทางวัฒนธรรม

- ธรรมชาติของความเจ็บปวด มีเหตุการณ์ใดที่สร้างความเจ็บปวดแก่ตัวละคร เกิดขึ้นแก่กลุ่มพิเศษหรือเกิดขึ้นแก่คนทั่วไปและเป็นส่วนไหนของสังคม
- ธรรมชาติของผู้ตกเป็นเหยื่อ ใครตกเป็นผู้ถูกกระทำและได้รับความทุกข์ทรมานในเรื่องใด เป็นเพียงบุคคลเดียวหรือเป็นกลุ่ม หรือเป็นประชาชนทั่วไป แล้วบุคคลหรือกลุ่มที่ได้รับความเจ็บปวดนั้นได้รับผลกระทบเป็นหลักมากกว่าคนกลุ่มอื่นหรือไม่
- ความสัมพันธ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อกับผู้ชม ขอบเขตข้อมูลที่ผู้ชมได้รับการติดตามการนำเสนอประสบการณ์ความเจ็บปวดของผู้ตกเป็นเหยื่อนั้นเป็นอย่างไรและการนำเสนอความเจ็บปวดนั้นสามารถอธิบายถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ถูกกระทำได้หรือไม่
- ที่มาของความรับผิดชอบ ใครหรืออะไรเป็นเหตุของความเจ็บปวด อาจเป็นบุคคลหรือไม่ก็ได้

เวทีของสถาบัน

การนำเสนอเรื่องราวของความเจ็บปวดนั้นสามารถต่างกันไปตามสถานการณ์และกลุ่มสถาบัน เรื่องเล่าเหล่านั้นอาจมีเนื้อหาหรือมีเป้าประสงค์ที่ต่างกันขึ้นอยู่กับว่าใครคือผู้ส่งและรับสาร ความเจ็บปวดที่พูดถึงในบริบทนั้นมีไว้เพื่อเป้าประโยชน์อันใด การแบ่งสถาบันนี้เกี่ยวข้องกับลำดับขั้นทางการรับรู้ด้วย

- สถาบันศาสนา ความเจ็บปวดที่ถูกหยิบยกมาเป็นประเด็นในบริบทของศาสนามักเกี่ยวข้องกับ ความเชื่อและการควบคุมความประพฤติ เช่น การหลงทางออกจากศาสนาเป็นบ่อเกิดของความเจ็บปวด หรือกฎที่สร้างความหวาดกลัวแบบความเชื่อเรื่องนรก เป็นต้น

- สถาบันศิลปะ ในระบบศิลปะและการสร้างสรรค์มีขั้วมีขั้นตอนในการนำเสนอผ่านตระกูล (Genre) ที่เจาะจงและเรื่องเล่าที่เติมเต็มจินตนาการให้ชัดเจนและเพื่อปลดปล่อยอารมณ์
- สถาบันทางกฎหมาย ความเจ็บปวดมักถูกใช้เป็นปัจจัยในกระบวนการยุติธรรมในการพิจารณาโทษโดยดูจากผู้กระทำความเจ็บปวดและผู้ถูกกระทำ การตัดสินคดีความโดยใช้ความเจ็บปวดเป็นเกณฑ์วัดความเสียหายและระดับโทษที่ควรได้รับ อีกทั้งยังใช้เป็นบทลงโทษ เช่น การประหารผู้ที่สังหารผู้อื่น หรือกระทั่งการใช้ความเจ็บปวดทวงถามความยุติธรรม
- สถาบันสื่อสารมวลชน ความเจ็บปวดเป็นประเด็นที่ดึงดูดเสมอผู้คนมักให้ความสนใจแก่เรื่องราวความรุนแรงที่ตกเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ สื่อนั้นเปิดโอกาสให้ความเจ็บปวดนั้นสร้างความตื่นเต้นและถูกแต่งเติมอย่างเต็มที่อีกทั้งยังปล่อยให้เกิดการตีความและสร้างอำนาจทางเรื่องเล่าให้เห็นอกว่ากลุ่มอื่นที่ไม่ได้เป็นผู้ถือสื่อ
- สถาบันการปกครอง ในสถาบันการปกครองความเจ็บปวดสามารถมองผ่านอำนาจของรัฐบาลในการกำหนดช่องทางของการดำเนินการสิ่งต่างๆ ทั้งการจัดตั้งรัฐบาล, การกำหนดการเลือกตั้ง, การสร้างตัวแทนประชาชน, การมีรัฐสภา เป็นต้น เหล่านี้การสร้างตำแหน่งทางการเมืองการปกครองและการออกคำสั่งสำหรับการจัดลำดับความสำคัญในชาติ เป็นสิ่งที่กระทำเพื่อสร้างสิ่งที่เป็นกระบวนการทางความเจ็บปวดในสังคมให้บางเหตุการณ์กลายเป็นสิ่งสำคัญกว่าเหตุการณ์อื่นหรือเพื่อสร้างวาระแห่งชาติ

การตรวจสอบอัตลักษณ์, ความทรงจำและกิจวัตร

การมีประสบการณ์ความเจ็บปวด สามารถเข้าใจได้ในฐานะกระบวนการทางสังคมที่กำหนดความเสียหายร่วมกันทั้งให้กำเนิดผู้ตกเป็นเหยื่อและกำหนดคุณลักษณะของความรับผิดชอบและกระจายอุดมคติและผลที่ตามมาทางกายภาพตรามเท่าที่ความเจ็บปวดยังคงอยู่ และดังนั้นการคิดถึงและนำเสนออัตลักษณ์ร่วมถูกแก้ไข การแก้ไขอัตลักษณ์นี้หมายถึงการที่ต้องรื้อความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับอดีตใหม่อีกครั้ง เพราะความทรงจำเกี่ยวข้องกับสำนักตัวตนในปัจจุบัน อัตลักษณ์นั้นเป็นโครงสร้างที่ต่อเนื่องกันและไม่เพียงแต่กับปัจจุบันและอนาคต แต่ยังรวมไปถึงการสร้างลักษณะร่วมกันของทั้งชีวิตด้วย

บทเรียนจากความเจ็บปวดกลายเป็นเครื่องเตือนใจในอนุสาวรีย์, พิพิธภัณฑสถานและในประวัติศาสตร์ร่วมอัตลักษณ์ร่วมใหม่จะกลายเป็นรากทางวัฒนธรรมและกลายเป็นโครงสร้างของพิธีกรรมที่ส่งต่อกันต่อไป

ความเจ็บปวดนั้นมีจุดร่วมที่คล้ายคลึงกับความทรงจำ นั่นคือ เป็นสิ่งที่มีส่วนร่วมของคนในสังคม ถูกสร้างขึ้นและมีการกำหนด (กลุ่มผู้ถือครอง) ว่าผู้คนจะจำและรู้สึกถึงความเจ็บปวดในประเด็นไหนและละเอียดในบางส่วนเพื่อเป้าประสงค์ทางการเมืองตามแต่ช่วงเวลา เป็นความร่วมมือกันที่ยึดโยงผู้คนให้ตระหนักถึงตัวตนและอัตลักษณ์ของกลุ่มเช่นกัน อีกทั้งยังส่งต่อไปยังรุ่นต่อไปหรือขยายวงออกไปผ่านเรื่องราวและสื่อต่างๆ เช่นเดียวกับความทรงจำนั้นกระทำได้ ความทรงจำร่วมของผู้คนนั้นสามารถมีได้หลายประเด็น ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ทางการเมือง รูปแบบวิถีชีวิต อาหาร เสื้อผ้า ฯลฯ ก็ล้วนเป็นสิ่งที่สามารถจดจำและส่งต่อไปสู่รุ่นต่อไปได้ทั้งนั้น ในบริบทของงานวิจัยชิ้นนี้ ความเจ็บปวดถือเป็นความทรงจำหนึ่งที่สามารถสะท้อนมุมมองความคิดของผู้คนในปัจจุบันที่มีต่อความเจ็บปวดในอดีตได้เช่นกัน สำหรับภาพยนตร์นั้นถือเป็นสถาบันทางศิลปะ ที่เมื่อความเจ็บปวดอยู่ในบริบทนี้จะต้องมีรูปแบบการเล่าเรื่องและส่งผ่านอารมณ์เกิดขึ้น โดยผู้วิจัยจะนำการสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวดมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่อไป

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความทรงจำที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์

บทความเรื่อง Holocaust Movie and the Politics of Collective Memory โดย Ilan Avisar (1997) บทความชิ้นนี้ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ 3 ชาตินั้นคือ Shoah (1985) โดยผู้กำกับชาวฝรั่งเศส Claude Lanzmann งานของกลุ่ม New German Cinema ซึ่งเป็นกลุ่มของผู้กำกับเยอรมัน ในช่วงปี 1970-1980 และ Schindler's List (1993) โดยผู้กำกับชาวอเมริกัน Steven Spielberg เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบถึงการมีอิทธิพลของการเมือง มุมมองของเหยื่อและผู้รอดชีวิตจากช่วงสงครามที่พบในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง Shoah ภาพยนตร์นำเสนอความน่ากลัวและโหดร้ายของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวในโปแลนด์จากมุมมองผู้รอดชีวิตที่สามารถจดจำรายละเอียดได้เป็นอย่างดี ส่วนภาพยนตร์ของกลุ่ม New German Cinema มีด้วยกันหลายเรื่องแต่มีทิศทางการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันอันเป็นผลมาจากกระแสภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Holocaust (1978) ของช่อง NBC จากอเมริกาได้ออกอากาศที่เยอรมันจนกลายเป็นกระแสวิพากษ์วิจารณ์ไปทั่วถึงมุมมองที่ต่างชาตินำเสนอภาพเยอรมนี ผู้กำกับในกลุ่มนี้จึงผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามและการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ในมุมมองของคนเยอรมัน และสุดท้ายคือภาพยนตร์เรื่อง Schindler's List (1993) ที่เล่าเรื่องธรรมะกับธรรมผ่านตัวละครหลัก 2 คน นอกจากนี้

ภาพยนตร์นำเสนอภาพขาวยิวที่น่าสงสารและช่วยเหลือตนเองไม่ได้ โดยบทความชิ้นนี้ได้ให้ทิศทางของการนำเสนอความทรงจำเกี่ยวกับช่วงเวลาในสงครามโลกครั้งที่สอง ของทั้ง 3 ประเทศที่มีความคล้ายหรือต่างกัน รวมทั้งได้ทราบถึงรูปแบบของภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่สอง ของเยอรมันในช่วงก่อนการรวมประเทศว่ามีลักษณะเป็นเช่นไร ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงพัฒนาการที่ต่างไปได้เมื่อเปรียบเทียบกับยุคหลังการรวมประเทศ

บทความ Expertise, Criticism and Holocaust Memory in cinema โดย A. Susan Owen (2011) ได้ศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์ 2 เรื่องที่นำเสนอการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ต่างกัน คือเรื่อง The Maelstrom: A Family Chronicle (1997) เป็นภาพยนตร์ประวัติศาสตร์โดยศึกษาว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมมองต่อการสร้างพื้นที่ความคาดหมาย (subjunctive spaces) ในภาพยนตร์อย่างไร ขณะที่เรื่อง Inglourious Basterds (2009) มีการนำเสนอประวัติศาสตร์ที่ตัดแปลงให้เกินจริง A. Susan Owen ได้ศึกษามุมมองของภาพยนตร์ที่เป็นเสมือนผู้เฝ้าดูประวัติศาสตร์ที่ออกมาในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนเพื่อวิเคราะห์ถึงรูปแบบการผลิตภาพยนตร์และมุมมองการรับรู้ ในบริบทความทรงจำของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์และสงคราม โดยพบว่า ส่วนที่คล้ายกัน 3 สิ่งในภาพยนตร์ทั้งสองที่ถูกพิจารณาว่าเป็นความทรงจำทางวัฒนธรรมคือ 1. ทั้ง 2 เรื่องนำเสนอขาวยิวเป็นประธานของเรื่อง 2. ไม่มีการให้ภาพที่ระบุชัดเจนเกี่ยวกับการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ เช่นภาพค่ายกักกัน ขาวยิวผู้ผอมโซ อีกทั้งไม่มีการบิบบิ้นอารมณ์เศร้าแบบตรงๆ 3. ทั้งคู่มีมุมมองต่อความโหดเหี้ยมของมนุษย์ในแบบของตนเอง โดยใน Inglourious Basterds ทหารอเมริกันจะไร้ศีลธรรมพอๆ กับทหารนาซีเพราะความรุนแรงต้องเจอกับความรุนแรงเพื่อความเสมอภาค ส่วน The Maelstrom นำเสนออย่างเต็มไปด้วยข้อสงสัยและไม่ชัดเจนเน้นการเร้าอารมณ์และการนำเสนอเหมือนรูปแบบสารคดีแทนการให้ภาพการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ตรงๆ เพราะเชื่อว่าความโหดร้ายที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่อาจทำความเข้าใจได้

งานวิจัยเรื่อง Film, history and cultural memory: cinematic representations of Vietnam-era America during the culture wars, 1987-1995 โดย James Amos (2008) ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์อเมริกาที่นำเสนอภาพสงครามเวียดนามในช่วงปี 1964 - 1974 ศึกษาประเด็นขัดแย้งระหว่างการสร้างภาพยนตร์และความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์ที่อาจไม่ได้ไปในทางเดียวกัน และประเด็นที่ภาพยนตร์นำเสนอ ด้วยการวิเคราะห์กลุ่มภาพยนตร์ภายใต้บริบทที่เปลี่ยนแปลงและเกี่ยวเนื่องกับความทรงจำทางวัฒนธรรม ซึ่งการนำเสนอภาพประวัติศาสตร์ในภาพยนตร์เป็นที่นิยมและส่งผลต่อการสร้างความทรงจำทางวัฒนธรรมของคนในชาติ เพราะการถ่ายทอดสารของฮอลลีวูดมาพร้อมกับวาทกรรมบางอย่าง ผู้คนมากมายศึกษาความทรงจำหรือประวัติศาสตร์ของชาติผ่านการดู

ภาพยนตร์มากกว่าอ่านหนังสือและมีคนที่เชื่อในสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ขณะที่นักประวัติศาสตร์ออกมาโต้แย้งต้องการให้นำเสนอความเป็นจริงหากแต่ในวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องมีการสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ชม การศึกษานั้นวิเคราะห์การนำเสนอตัวละครทหารผ่านศึก ประเด็นและภาพการประท้วงต่อต้านสงคราม, ภาพยนตร์อัตชีวประวัติ และผ่านภาพยนตร์เรื่อง Forrest Gump ในฐานะที่นำเสนอภาพรวมประเทศในช่วงยุค 1960 ไปได้อย่างดี

งานวิจัยเรื่อง Memory and space in Palestinian cinema โดย Nurith Gertz และ George Khleifi (2008) เป็นการศึกษาความทรงจำทางประวัติศาสตร์ของปาเลสไตน์ที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์ปาเลสไตน์ ซึ่งศึกษาวิธีการที่ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความเจ็บปวดในอดีตได้กำเนิดขึ้นมา โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องการถูกแบ่งประเทศและการอพยพชาวปาเลสไตน์ในปี 1948 ซึ่งเป็นปีที่มีการจัดตั้งรัฐยิวขึ้นอย่างเป็นทางการ ด้วยการวิเคราะห์วิธีการที่อดีตถูกสร้างและประมวล ซึ่งก็คือกำหนดเวลาและพื้นที่ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการเผยแพร่ภาพยนตร์สารคดีในปี 1970 มีลักษณะโครงสร้างแบบนามธรรมที่รื้อสร้างขึ้นมาใหม่ในหลากหลายรูปแบบที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องในปี 1948 ส่วนในช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ปาเลสไตน์นำเสนอผ่านโครงสร้างที่เป็นเรื่องของความเจ็บปวดในช่วงเวลานั้น โดยเน้นที่ความเป็นธรรมชาติ พื้นที่ในท้องถิ่นเพื่อที่จะพยายามสร้างความต่อเนื่องในช่วงเวลาที่ต่างกัน เรียงร้อยเหตุการณ์ในแต่ละวันอย่างค่อยๆ เป็นค่อยๆ ไป ผ่านชีวิตของผู้คนต่างถิ่น ต่างชนชั้น เพศ และกลุ่มชาติพันธุ์อื่นๆ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่ภาพยนตร์เหล่านี้ต้องการสร้างวิธีการนำเสนอภาพที่กว้างใหญ่ของประเทศปาเลสไตน์

นักวิจัยระบุว่าภาพยนตร์ในปี 1970 และ 1980 อาจยังคงได้รับการอธิบายว่าเป็นหนึ่งในบาดแผลของชาติในยุคหลัง ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ได้ทำให้เห็นว่าความเจ็บปวดจากเหตุการณ์ในปี 1948 นั้นยังคงอยู่และดำเนินมาถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตามตัวเลือกในการนำเสนอคือภาพของชีวิตประจำวัน ฉากจริงและตัวตนที่แตกต่างกันมีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์ในปี 1980 ส่งผ่านกระบวนการการจัดการและรับมือกับความเจ็บปวดได้ ในการศึกษาภาพยนตร์ปาเลสไตน์ในปี 1990 ได้ผลว่าภาพยนตร์ในช่วงเวลานี้มีการสื่อสารประเด็นสองประเด็นที่ต่างกันคือการรื้อฟื้นความเจ็บปวดในอดีตและงานที่นำเสนออดีตก่อนหน้าพวกเขา กับการปฏิบัติการณ์ผ่านความเจ็บปวด ซึ่งรูปแบบของภาพยนตร์ไม่ได้ทำการละทิ้งเรื่องราวทางประวัติศาสตร์อันประกอบด้วยวงจรของช่วงเวลาและพื้นที่ท้องถิ่น

งานวิจัยเหล่านี้ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาการเล่าเรื่องความทรงจำผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยพบว่ารูปแบบความทรงจำที่นำเสนอขึ้นนั้นไม่มีความตายตัวแต่ขึ้นอยู่กับกลวิธีทางภาพยนตร์

ที่สะท้อนมุมมองและเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านเทคนิคและรูปแบบ การนำเสนอ ทั้งนี้ยังพบว่าความทรงจำที่ปรากฏนั้นสะท้อนถึงอัตลักษณ์บางอย่างของผู้คนในชาติได้อีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความเจ็บปวด

งานวิจัยเรื่อง The Memory Politics of Becoming European: Estonian subaltern narrative in the films in THE CROSSWIND (2014) โดย Olena Solohub (2015) งานวิจัยชิ้นนี้ นำเสนอความเจ็บปวดของประเทศที่ถูกขับออกจากสหภาพโซเวียตในช่วงปี 1941-1949 ผ่านการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในประเด็นของสังคมและการเมืองได้ครอบคลุมความทรงจำร่วมช่วงสงครามโลกครั้งที่สองและช่วงเวลาหลังจากนั้นของยุโรป โดยได้ศึกษาภาพยนตร์เรื่อง In the Crosswind ที่เกี่ยวกับการถูกเนรเทศไปไซบีเรียของชาวเอสโตเนียที่สะท้อนถึงอาชญากรรมของสตาลินและชะตากรรมของเหยื่อที่ต้องทนทุกข์กับความหนาวเหน็บและอดอยากระหว่างถูกส่งไปไซบีเรีย Olena Solohub ได้ใช้ทฤษฎีการศึกษาความทรงจำ (theory of memory) ทฤษฎีความเจ็บปวด (trauma theory) และ แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาสื่อทางวัฒนธรรม(cultural media studies) โดยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาผ่านองค์ประกอบทางภาพยนตร์และประติมานวิทยา(iconography) รวมไปถึงผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องที่พูดถึงความเจ็บปวดจากการถูกเนรเทศ ซึ่งนอกจากจะศึกษาทางด้านศิลป์แล้วยังศึกษาบริบทแวดล้อมทางสังคมและการเมือง

ผลที่ได้คือภาพยนตร์ที่การเล่าเรื่องเป็นเส้นเดียวเพื่อต่อการติดตาม มีการใช้เสียงเล่าเรื่องเพื่อเสริมอารมณ์ของเหตุการณ์โดยภาพยนตร์อยู่บนพื้นฐานของหญิงชาวเอสโตเนียผู้รอดชีวิต ทุกฉากนำเสนอความเจ็บปวดของการถูกเนรเทศ บางภาพและสัญลักษณ์บางอย่างในภาพยนตร์อ้างอิงจากเรื่องเล่าของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์อาจด้วยต้องการเปรียบเทียบถึงอาชญากรรมที่คล้ายคลึงกันที่มีต่อมนุษยชาติ

บทความเรื่อง Trauma theory and postcolonial literary studies โดย Irene Visser (2011)บทความชิ้นนี้นำเสนอหลักการของทฤษฎีความเจ็บปวดเพื่อสร้างความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาทางวรรณกรรมหลังยุคล่าอาณานิคมและทฤษฎีบาดแผลที่เกี่ยวข้องกับการเมืองและสังคม เพื่อสร้างแบบแผนของการศึกษาประวัติศาสตร์หลังยุคล่าอาณานิคมเพื่อเข้าใจถึงประวัติศาสตร์ความทรงจำ และบาดแผล พบว่ามีการนำทฤษฎีความเจ็บปวดมาใช้เพื่อวิจารณ์วรรณกรรมหลังยุคล่าอาณานิคมอย่างกว้างขวาง และข้อจำกัดบางอย่างในการตีความเป็นตัวกำหนดเนื้อหาของงานวิจารณ์ นอกจากนี้การอ้างอิงตัวทฤษฎีที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ก็มีความเสี่ยงของความไม่สอดคล้องคือการแบ่งความ

ต่างระหว่างประสบการณ์จริงกับประสบการณ์ที่รับมาของผู้อ่านหรือแม้แต่ความต่างจากการถ่ายทอดเรื่องราวระหว่างรุ่นสู่รุ่น ซึ่งอาจจะนำไปสู่ข้อสรุปที่ขาดความแม่นยำและขาดความสอดคล้องกับทฤษฎีได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องเพิ่มความถูกต้องและความเข้าใจโดยรวมของความเจ็บปวด ซึ่งจะสร้างความแตกต่างระหว่างประสบการณ์ทางตรงและทางอ้อมได้

โดยงานวิจัย The Memory Politics of Becoming European: Estonian subaltern narrative in the films in THE CROSSWIND (2014) ผู้วิจัยได้ใช้เป็นแบบอย่างในการวิเคราะห์การสื่อสารความทรงจำร่วมที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความเจ็บปวดในงานวิจัยของตนเองต่อไป รวมทั้งศึกษาแนวคิดทฤษฎีของความเจ็บปวดที่ถูกปรับใช้เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องความเจ็บปวดผ่านสื่อจากตัวอย่างในงานทั้ง 2 ชิ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สงครามเยอรมัน

บทความ The return of confidence remembrance looking for heroes and the complexity of recent German film โดย Eniko Stringhan ศึกษาลักษณะร่วมของภาพยนตร์เยอรมันหลังการรวมประเทศที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับช่วงอาณาจักรไรช์ที่สาม โดยนำเสนอว่าภาพยนตร์นั้นแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม คือ 1. ภาพยนตร์ที่นำเสนอเกี่ยวกับอาชญากรรมของประเทศ 2. ภาพยนตร์ที่นำเสนอความสัมพันธ์อันตึงเครียดระหว่างคนยิวและเยอรมัน 3. ภาพยนตร์ที่นำเสนอคนเยอรมันแบบเป็นเหยื่อ 4. คนเยอรมันที่มีลักษณะเป็นวีรบุรุษที่ช่วยเหลือชาวยิว

งานวิจัยเรื่อง Representations of the postwar West German Jewish community : creating a survivor identity through architecture, memorialize and film after the holocaust, 1945-1989 โดย Robert Miller (2011) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับชีวิตของชาวยิวหลังสงครามโลกในหลายแง่มุม โดยผู้วิจัยได้เลือกเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์มาประกอบงานวิจัยของตน โดยพบว่าภาพยนตร์ของเยอรมันตะวันตกนำเสนอภาพลักษณ์ของยิวใน 3 ลักษณะ คือ 1. คนยิวที่ตกเป็นเหยื่อ นำเสนอภาพชาวยิวที่ถูกเกลียดชังจากคนเยอรมันแต่ในขณะเดียวกันก็มีภาพยนตร์บางเรื่องที่นำเสนอว่าคนเยอรมันก็เป็นเหยื่อของนาซีด้วย 2. คนยิวที่มีความภูมิใจในความเป็นยิว ในช่วงยุคสงครามความเป็นยิวเป็นสิ่งอันตรายจึงมีชาวยิวหลายคนพยายามทิ้งอัตลักษณ์ของตน แต่ในภาพยนตร์กลุ่มนี้จะเชิดชูความเป็นยิวและยกย่องผู้ที่ต่อสู้กับวิถีของตน 3. ยิวที่เป็นวีรบุรุษ นำเสนอภาพลักษณ์ชาวยิวที่มีความกล้าและช่วยเหลือผู้อื่นในยามสงคราม

งานวิจัยเรื่อง Tracing an absence of Jewish survivors in DEFA film, 1959-1965 โดย Kathryn Ficke (2015) ศึกษาการนำเสนอภาพชาวยิวในภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับช่วงสงครามโลกของเยอรมันตะวันออก พบว่ามีการนำเสนอเรื่องราวเพื่อตอบสนองต่อประเด็นทางการเมืองที่ได้พบกับฝ่ายตะวันตก ชาวยิวที่ปรากฏในภาพยนตร์ไม่ได้มีความสำคัญพิเศษไปกว่าเหยื่อที่เป็นคอมมิวนิสต์ เน้นชีวิตของประเทศของตนที่ล้มล้างระบอบฟาสซิสต์ที่เป็นพวกทุนิยมลงไปได้และหากจะมีการนำเสนอลักษณะที่น่าเห็นใจของชาวยิวก็มักเป็นประเด็นที่สนับสนุนหรือดูมีประโยชน์ต่อเยอรมนีตะวันออกเท่านั้น ส่วนประเด็นอื่นๆ ที่ถึงแม้จะร้ายแรงแต่หากไม่สำคัญก็จะไม่ค่อยได้รับความสนใจ

โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้มาเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์ทั้งเปรียบเทียบดูความเป็นมาของภาพยนตร์ยุคก่อนรวมประเทศและทิศทางที่เป็นกระแสของภาพยนตร์สงครามหลังการรวมประเทศด้วย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี” เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ ตามแนวคิดการนำเสนอความทรงจำผ่านภาพยนตร์ เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการนำเสนอความทรงจำร่วมผ่านภาพยนตร์ และใช้แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บปวด เพื่อศึกษาการสื่อความหมายถึงความเจ็บปวดในภาพยนตร์ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่แนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำร่วม รวมถึงแนวคิดภาพยนตร์เยอรมันในการศึกษา

3.1 แหล่งข้อมูล

ข้อมูลประเภทสื่อภาพยนตร์

ศึกษาจากภาพยนตร์เยอรมันที่ออกฉายตั้งแต่ปี 2533 ถึงปี 2558 ที่นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง จำนวน 7 เรื่องได้แก่

Stalingrad (2536)

Aimee&Jaguar (2542)

Downfall (2547)

Before The Fall (2547)

Sophie Scholl : The Final Days (2548)

The Downfall of Berlin: Anonyma (2551)

13 minutes (2558)

ข้อมูลประเภทเอกสาร โดยรวบรวมเอกสารสิ่งพิมพ์และบทความออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยสนใจ ได้แก่ เรื่องย่อ บทวิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ผู้สร้าง บทความและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ และเอกสาร ใช้การวิเคราะห์สองรูปแบบคือ วิเคราะห์รูปแบบหรือกลวิธีนำเสนอความทรงจำร่วมผ่านภาพยนตร์และวิเคราะห์การเล่าเรื่องของความเจ็บปวดเพื่อหาการสื่อความหมายของภาพยนตร์ในประเด็นที่เกี่ยวกับความเจ็บปวดและการตกเป็นผู้ถูกกระทำของตัวละครในเรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 กลวิธีการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำ

- การทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying)
- การใช้ประธานของฉาก (The subjective rhetoric)
- การสะท้อน (The reflexive rhetoric)

3.2.2 แนวคิดการเล่าเรื่องของความทรงจำ

- รูปแบบประสบการณ์ (experiential mode)
- รูปแบบตำนาน (mythicizing mode)
- รูปแบบคู่ปรปักษ์ (antagonistic mode)
- รูปแบบสะท้อน (reflexive)

3.2.3 แนวคิดการเล่าเรื่องความเจ็บปวด

- ธรรมชาติของความเจ็บปวด ศึกษาว่ามีเหตุการณ์ใดที่สร้างความเจ็บปวดแก่ตัวละคร
- ธรรมชาติของผู้ตกเป็นเหยื่อ ศึกษาว่าคนกลุ่มใดหรือบุคคลใดในเรื่องตกเป็นผู้ถูกกระทำและได้รับความทุกข์ทรมานในเรื่อง
- ความสัมพันธ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อกับผู้ชม ศึกษาขอบเขตข้อมูล que ผู้ชมได้รับจากการติดตามการนำเสนอประสบการณ์ความเจ็บปวดของผู้ตกเป็นเหยื่อ
- ที่มาของความรับผิดชอบ ศึกษาว่าใครหรืออะไรเป็นเหตุของความเจ็บปวดของตัวละคร

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ข้อมูลจะถูกนำเสนอเรียงแบ่งตามบทดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอผลการวิจัยด้วยการพรรณนา โดยนำเสนอการผลวิเคราะห์รูปแบบความทรงจำร่วมร่วมกับแนวคิดด้านการเล่าเรื่องความเจ็บปวด เพื่อให้เห็นถึงวิธีการและประเด็นที่นำเสนอในภาพยนตร์อันเกี่ยวกับความทรงจำจากมุมมองของผู้ถูกระทำ

บทที่ 5 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ดังกล่าวทั้งหมดมาสรุปผลและอภิปรายเกี่ยวกับความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีโดยการนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์



บทที่ 4

การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เป็นการศึกษาถึงรูปแบบความทรงจำและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในด้านความเจ็บปวดจากมุมมองผู้ถูกระทำของตัวละครเอกในภาพยนตร์เยอรมัน 7 เรื่อง ที่ออกฉายหลังจากปี พ.ศ. 2533 จนถึง พ.ศ. 2558 อันได้แก่ Stalingrad (2536), Aimée & Jaguar (2542), Downfall (2547), Before The Fall (2547), Sophie Scholl : The final Days (2548), The Downfall of Berlin : Anonyma (2551) และ 13 minutes (2558) ได้ใช้การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องความทรงจำ กลวิธีการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำและการเล่าเรื่องทางความเจ็บปวดร่วมกับการศึกษาข้อมูลประกอบจากเอกสาร ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

4.1 ภาพรวมของภาพยนตร์

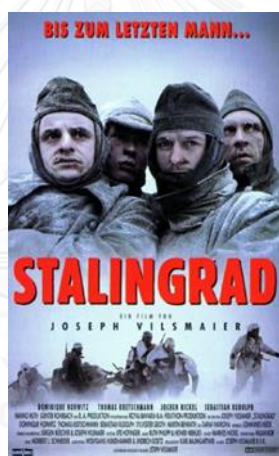
ภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีที่นำเสนอเรื่องราวในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองนั้นครอบคลุมเหตุการณ์ตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 1939-1945 ภายใต้การนำของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ในยุคอาณัติไรช์ที่สาม โดยขอบเขตของเรื่องเกิดขึ้นในประเทศเยอรมนีจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Aimée & Jaguar, Downfall, Before The Fall, Sophie Scholl : The final Days, The Downfall of Berlin : Anonyma, 13 minutes และที่ประเทศรัสเซีย 1 เรื่อง คือ Stalingrad โดยมีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และมีการนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านมุมมองของตัวละครเอกซึ่งเป็นชาวเยอรมันที่มีบทบาทและสถานะทางสังคมแตกต่างกันไปตามบริบทของเรื่อง โดยภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีลักษณะร่วมกันคือการตกเป็นผู้ถูกระทำและได้รับความทุกข์ของตัวละครเอกชาวเยอรมัน ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ ได้แก่

- ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับพรรคนาซี ฝ่ายกองทัพและรัฐบาล
- ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นประชาชนธรรมดา

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับพรรคนาซี ฝ่ายกองทัพและรัฐบาล จากการวิเคราะห์พบว่ามีภาพยนตร์ 3 เรื่องที่ตัวละครเอกเป็นบุคคลที่ทำงานให้แก่พรรคนาซี ได้แก่ Stalingrad, Downfall และ Before The Fall ซึ่งประกอบด้วยทหารแนวหน้า นายทหารชั้นปกครอง และนักศึกษาทหารตามลำดับ รวมทั้งยังนำเสนอประเด็นที่มีลักษณะร่วมกันคือการไม่อาจขัดขึ้นต่อต้านอำนาจสั่งการจากเบื้องบนได้ โดยแก่นความคิดดังกล่าวต้องการนำเสนอว่าในสังคมที่ผู้คนส่วนใหญ่เห็นไปในทางเดียวกันโดยยอมมอบอำนาจแก่คนบางกลุ่มเพื่อตัดสินใจและสั่งการไปแล้วนั้น การต่อต้านหรือการพยายามแก้ไขเปลี่ยนแปลงระบอบเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ด้วยกติกาทางสังคมที่พวกเขาดำรงอยู่ไม่มีทางเลือกให้มากนัก หากไม่ยินยอมตามก็ต้องถอยออกไป โดยภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีรายละเอียดดังนี้

Stalingrad (2536)



รูปภาพที่ 1 ใบปิดจากเรื่อง Stalingrad

กำกับโดย โยเซฟ วิลส์ไมเออร์ (Joseph Vilsmaier)

ภาพยนตร์แนว Action drama นำเสนอประเด็นของความโหดร้ายของสงครามและความอยุติธรรมของผู้มีอำนาจสั่งการ โดยถ่ายทอดผ่านภาพความรุนแรงที่ดูสมจริง

สร้างจากเหตุการณ์จริงในยุทธการสตาลินกราดช่วงระหว่างวันที่ 21 สิงหาคม ปี 1942 ถึง 2 กุมภาพันธ์ ปี 1943 โดยเป็นแนวรบด้านตะวันออกเยอรมนีเพื่อบุกเข้ายึดสตาลินกราดในรัสเซีย แต่ถูกกองทัพรัสเซียล้อมไว้ในเดือนพฤศจิกายน ปี 1942 ทำให้กองทัพที่ 6 ของเยอรมันถูกตัดขาดจากโลกภายนอก

ขาดเสบียงและประสบกับอากาศหนาวทำให้กองทัพอ่อนกำลังลงเพราะมีผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก และยอมจำนนในท้ายที่สุด (Joanna Berry, 1993 //Online)

เรื่องย่อ

เหตุการณ์ในเรื่องเล่าผ่านผ่านตัวละครหลักคือร้อยโท ฮันส์ฟิน วิทซ์ลันด์ และทหารใต้บังคับบัญชาของเขา เริ่มเดินทางจากอิตาลีไปยังรัสเซียเพื่อสมทบกับกองทัพในการยึดพื้นที่ในสตาลินกราดในเดือนสิงหาคม ปี 1942 เมื่อไปถึงกลุ่มของฮันส์ฟินได้รับการฝึกการนำของร้อยเอกแฮร์มันน์ มุส ในการโจมตีโรงงานแห่งหนึ่งในเมืองซึ่งมีสภาพเกือบร้าง ในการรบมีทหารล้มตายไปมาก รุ่งเช้าหน่วยของฮันส์ฟินต้องเดินทางไปขอความช่วยเหลือหลังจากโดนระเบิดจากรัสเซียโดยระหว่างทางหลบหนี พวกเขาต้องต่อสู้กับทหารรัสเซียจนมีคนในหน่วยบาดเจ็บ พวกเขาพาคนเจ็บกลับไปฐานหลักแต่ไม่มีแพทย์ด้วยความเครียด ฟรีซซ์ ไรเซอร์หนึ่งในทหารของฮันส์ฟินจึงใช้ปืนบังคับให้บุรุษพยาบาลทำหน้าที่แทน การกระทำของเขาทำให้ทั้งหน่วยถูกลงโทษให้ไปทำงานในหน่วยตรวจหาระเบิด ในเดือนธันวาคม ปี 1942 กองทัพที่ 6 ของเยอรมันในสตาลินกราดถูกกองทัพรัสเซียปิดล้อมไว้พวกเขาต้องหาทางฝ่าวงล้อมออกมา ในขณะที่นั้นเป็นหน้าหนาวและสงครามทำให้ทหารล้มตายไปเป็นจำนวนมาก หน่วยของฮันส์ฟินถูกสั่งให้สังหารพลเรือนชาวรัสเซียโดยอ้างว่าคนเหล่านี้พยายามก่อวินาศกรรมซึ่งมีโคลยาเด็กที่เขาได้รู้จักเมื่อหลายเดือนก่อนอยู่ด้วย ฮันส์ฟินไม่สามารถขัดคำสั่งของร้อยเอกฮาลเลอร์ได้จึงจำใจปล่อยให้ลูกน้องของเขาถึงผู้บริสุทธิ์ ฟรีซซ์ซึ่งไม่อาจทนได้กับความโหดร้ายของสมรภูมิจึงตัดสินใจหนีทหารและหาทางกลับบ้านพร้อมกับเกเกอ มินเลอร์ทหารอีกคน ส่วนฮันส์ฟินซึ่งหมดศรัทธากับคำปฏิญาณที่จะจงรักภักดีก็ขอตามไปด้วย พวกเขาเดินทางไปถึงสนามบินแต่พวกเขาไม่สามารถแย่งชิงกับคนอื่นเพื่อนขึ้นเครื่องบินได้ จึงตัดสินใจกลับไปยังจุดเดิม และพบว่าทุกคนอ่อนแรงมาก กองทัพจากเยอรมันไม่สามารถฝ่ากองทัพรัสเซียเพื่อเข้ามาช่วยกองทัพที่ 6 ที่ถูกล้อมไว้ได้จึงได้ใช้เครื่องบินขนส่งเสบียงลงมา พวกของฮันส์ฟินได้รับอาหารแต่ขณะที่กินอยู่นั้นร้อยเอกฮาลเลอร์ผู้ที่เคยบังคับพวกเขาให้สังหารพลเรือนมาพบและกล่าวหาพวกเขาว่าขโมยเสบียง เกิดการยิงต่อสู้ขึ้นฮาลเลอร์ร้องขอชีวิตแล้วบอกว่าจะพาไปที่ซ่อนเสบียงแต่กลุ่มของฮันส์ฟินก็ไม่ไว้ชีวิตเขา พวกฮันส์ฟินเดินทางไปพบที่เก็บเสบียง ฮันส์ฟินพบกับอิริน่าทหารหญิงรัสเซียที่ถูกมัดไว้กับเตียงเขาจึงปล่อยเธอในที่เก็บเสบียงออกโต ทหารคนหนึ่งซึ่งสิ้นหวังฆ่าตัวตายและส่วนคนอื่นที่ออกเดินทางเพื่อหาทางรอดก็เสียชีวิตท่ามกลางหิมะรวมทั้งฮันส์ฟินด้วยเช่นกัน

Downfall (2547)



รูปภาพที่ 2 ใเปิดจากเรื่อง Downfall

กำกับโดย โอลิเฟอร์ เฮียร์ชบีเกล (Oliver Hirschbiegel)

ภาพยนตร์แนว Drama ที่ให้ความสนใจกับตัวอดอล์ฟ ฮิตเลอร์และคนสนิทรอบตัวเขาที่ซึ่งใช้ช่วงเวลาสุดท้ายของชีวิตตัวเองและของชาติในบรรยากาศของบังเกอร์ในขณะที่กองทัพรัสเซียกำลังรุกคืบเข้ามา ภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับการสำรวจสิ่งที่เกิดขึ้นในระบอบฟาสซิสต์โดยผ่านตัวบทภาพยนตร์ ที่พยายามอธิบายช่วงเวลา 12 ปีของระบอบให้เหลือ 12 วัน (Eichinger, 2004) และให้ความสำคัญกับตัวตนของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ผู้ซึ่งไม่จำเป็นต้องถูกนำเสนอให้เป็นฆาตกรชั่วร้ายแต่มีลักษณะที่เป็นคนธรรมดา

โดยบทภาพยนตร์สร้างขึ้นจากหนังสือของนักประวัติศาสตร์ชาวเยอรมันชื่อ โยอาคิม เฟสต์ (Joachim Fest) ในหนังสือชื่อ *Inside Hitler's Bunker: The Last Days of the Third Reich* นอกเหนือจากนี้ ก็มีบทสัมภาษณ์จากความทรงจำของ เทราดล์ ยูงเกอ (Traudl Junge) เลขาของฮิตเลอร์ที่เคยให้สัมภาษณ์ไว้ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Blind Spot-Hitler's Secretary* (Heller and Schmiderer 2002) มาประกอบเรื่องด้วย (Christine Haase, 2004 //Online)

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์เริ่มต้นด้วยเหตุการ์ณการรับสมัครเลขาส่วนตัวของฮิตเลอร์ ปี 1942 ก่อนจะข้ามไปในวันที่ 20 เมษายน 1945 อันเป็นวันเกิดสุดท้ายของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ในช่วงเวลานั้นเบอร์ลินกำลังถูกโจมตีด้วยกองทัพรัสเซีย ความเสียหายเกิดขึ้นป็นวงกว้าง ฮิตเลอร์และคนสนิทต้องหลบอยู่ภายใต้บังเกอร์ ซึ่งเหตุการณ์ภายในบังเกอร์ได้เล่าผ่านมุมมองของ เทราดล์ ยูงเกอเลขาคนสนิทของฮิตเลอร์

ฮิตเลอร์นั้นได้ออกคำสั่งให้เบอร์ลินกลายเป็นเมืองหน้าด่านและตั้งมั่นต่อสู้กับกองทัพรัสเซียโดยไม่ได้สั่งอพยพประชาชนและเขาไม่ได้สนใจว่าประชาชนในเบอร์ลินจะเป็นอย่างไร นายทหารที่อยู่ภายนอกหลายคนจึงตัดสินใจหนีรวมถึงคนในหน่วยแพทย์ทั้งหมด เหลือเพียงแต่นายแพทย์แอร์นสต์ กีนเทอร์ เซงค์ที่ยืนยันจะอยู่เพื่อดูแลทหารที่กำลังรบ เรื่องราวภายนอกบังเกอร์จึงจะเล่าผ่านมุมมองของกินเทอร์

ฮิตเลอร์นั้นพยายามบัญชาการการรบแต่ไม่เป็นผลเพราะหน่วยรบทั้งหมดไม่มีกำลังแล้ว หากแต่ฮิตเลอร์ก็ไม่ยอมรับความพ่ายแพ้และบัญชาการการรบที่เป็นไปไม่ได้ต่อไป ทำให้ทหารและประชาชนในเบอร์ลินล้มตายจากการต่อสู้เป็นจำนวนมาก เหล่านายทหารคนสนิทแตกความเห็นออกเป็นหลายฝ่ายทั้งกลุ่มที่ทรยศและหนี กลุ่มที่ลังเลในการยอมแพ้สงครามและกลุ่มที่เชื่อถือท่านผู้นำ เมื่อสถานการณ์เลวร้ายลงเรื่อยๆ กองทัพรัสเซียเดินทางเข้าสู่ใจกลางเมืองทุกระยะ อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ และภรรยา เอฟา เบรวานด์ตัดสินใจฆ่าตัวตาย หลังจากผู้นำสิ้นใจยังมีทหารหลายคนไม่ยอมแพ้เนื่องด้วยยึดคำสั่งของท่านผู้นำที่ย้ำไม่ให้ทุกฝ่ายยอมแพ้จึงเกิดการโต้เถียงขึ้นในหมู่นายทหาร สุดท้ายเมื่อมีการจําานในวันที่ 2 พฤษภาคม 1945 จึงเกิดการฆ่าตัวตายของทหารทั้งที่ไม่อยากตกเป็นเชลยและทั้งที่ยึดมั่นคำสั่งผู้นำที่ให้ไว้แก่ท่านผู้นำว่าจะยอมตายดีกว่ายอมรับความพ่ายแพ้

Before The Fall (2547)



รูปภาพที่ 3 ใบปิดจากเรื่อง Before The Fall

กำกับโดย เดนนิส กันเซล (Dennis Gansel)

ภาพยนตร์แนว coming of age เล่าถึงความเปลี่ยนแปลงทางความคิดและชีวิตในโรงเรียนทหารนาโปล่าของ ฟรีดริช ไวเมอร์ ที่ได้เข้าเรียนเพราะความสามารถทางการชกมวย โดยสะท้อนเหตุผล

ของผู้คนที่เข้าร่วมกับนาซีในช่วงเวลานั้นผ่านตัวละครชนชั้นแรงงานและนำเสนอลักษณะของนายทหารที่มีความซื่อสัตย์น่าเลื่อมใสและน่าคล้อยตาม แต่ขณะเดียวกันก็พูดถึงประเด็นของการไม่อาจต่อต้านระบบสังคมที่ถูกควบคุมด้วยผู้มีอำนาจได้และการตัดสินใจเลือกทางเลือกของตนเอง

ภาพยนตร์ได้แรงบันดาลใจจากนวนิยายเรื่อง *Thank you for Smoking* โดย คริสโตเฟอร์ บุคเคิลีย์ (Christopher Buckley) และบุคคลในครอบครัวของผู้กำกับเอง (Joanne Laurier, 2006 //Online)

เรื่องย่อ

ในปี 1942 ฟรีดริช ไวเมอร์ เด็กหนุ่มผู้อยู่ในครอบครัวที่ไม่ร่ำรวยเขาทำงานรับจ้างทั่วไปและเป็นนักชกมวย วันหนึ่งเขาได้ขึ้นสังเวียนกับทีมจากโรงเรียนนาโปล่าที่โรงฝึกที่เขาซ้อมอยู่ประจำและได้รับการชักชวนจากนายทหารคนหนึ่งที่เป็นครูที่นาโปล่าให้เขาไปทดสอบเพื่อสมัครเข้าเรียน ฟรีดริชได้ไปทำการทดสอบร่างกายและได้ผลเป็นอย่างดี แต่พ่อของเขาเป็นพวกที่ต่อต้านนาซีและต้องการให้เขาไปทำงานในโรงงาน ฟรีดริชจึงปลอมลายเซ็นต์ของพ่อแล้วหนีออกจากบ้านเพื่อไปเข้าเรียน

เขาได้พบกับอัลเบิร์ต ชไตน์ซึ่งเป็นลูกของข้าหลวงและมาจากตระกูลที่สำคัญพ่อของอัลเบิร์ตคาดหวังให้เขาเข้าร่วมสงครามและมีความเข้มแข็งมากกว่านี้ แต่อัลเบิร์ตนั้นชอบการเขียนและบทกวีมากกว่าความรุนแรง ฟรีดริชนั้นถูกสอนให้ไม่มีความสงสารต่อเพื่อนที่โดนทำโทษและต่อคู่ต่อสู้ในสังเวียนชกมวยที่เขาจำเป็นต้องชกอีกฝ่ายให้หมดสติถึงจะชนะ ความสามารถของเขาทำให้ครูทุกคน นายทหารชั้นผู้ใหญ่แม้กระทั่งพ่อของอัลเบิร์ตก็ให้ความเมตตาและชื่นชมในตัวเขา เขาจึงเป็นเสมือนความหวังและความภูมิใจของทุกคน และเขาก็ภูมิใจที่ตนทำตามคำสั่งได้อย่างดีในตอนแรก แต่อัลเบิร์ตกลับเห็นต่างออกไป โดยเขานั้นรับไม่ได้กับความรุนแรงทั้งการทำร้ายร่างกายและการฆ่าคน ความเห็นของอัลเบิร์ตที่ต่างจากคนอื่นรวมทั้งหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งเพื่อนร่วมห้องของฟรีดริชที่ยอมสละชีวิตช่วยคนอื่นเพราะต้องการหนีจากการถูกกลั่นแกล้งและการออกคำสั่งให้เขาและกลุ่มเพื่อนสังหารเด็กรัสเซียที่ไม่มีอาวุธ ทำให้ฟรีดริชเกิดการตั้งคำถามในความเชื่อตรงต่อคำสั่งของเขาเอง จนสุดท้ายอัลเบิร์ตถูกพ่อบังคับให้เข้าร่วมสงครามในระยะเวลานั้นใกล้ เขาจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย ฟรีดริชเสียใจมากและตระหนักถึงความโหดร้ายของการไม่อาจเลือกทางเดินของตนเองได้เขาจึงตัดสินใจล้มมวยในวันแข่งขันระหว่างโรงเรียนเพื่อให้ตนเองโดนไล่ออกจากนาโปล่า

ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนำเสนอการกระทำของตัวละครที่ตกอยู่ภายใต้คำสั่ง โดยในเรื่อง Stalingrad ฮันส์ฟิน นั้นเป็นตัวละครที่รักความยุติธรรมแต่ด้วยหน้าที่เขาจึงไม่อาจขัดคำสั่งในการสังหารผู้บริสุทธิ์ชาวรัสเซีย อีกทั้งต้องสู้รบกับฝ่ายตรงข้ามที่เขาไม่ได้มีความเกลียดชัง ใน Down fall

เหล่าทหารเยอรมันฆ่าตัวตายตามท่านผู้นำเพราะยึดมั่นในคำสั่งเสียก่อนตายว่าห้ามยอมแพ้ และแม้พวกเขาบางคนจะต้องการยุติสงครามและช่วยเหลือประชาชน โดยการโมน้าวให้ฮิตเลอร์ยอมหนีออกจากเบอร์ลินและขอร้องให้เขาช่วยเหลือประชาชนในยามสงคราม เมื่อฮิตเลอร์ปฏิเสธก็ไม่มีใครสามารถตัดสินใจทำอะไรได้ เมื่อฮิตเลอร์ไม่ยอมหนีผู้จงรักภักดีก็ไม่กล้าขัดคำสั่งและยอมตายไปกับเขา ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ตัวละครฟรีดริชนั้นก็ไม่อาจขัดขึ้นคำสั่งของครูที่ต้องการให้เขาน็อกคู่ต่อสู้ในสังเวียนรวมถึงการยิงเด็กที่ไม่มีอาวุธด้วย ส่วนอัลเบรชท์นั้นก็ไม่สามารถฝืนคำสั่งของผู้ที่เป็นทั้งพ่อและผู้บังคับบัญชาได้จนเขาต้องฆ่าตัวตายเพื่อหนีโชคชะตา แสดงให้เห็นถึงสภาพเป็นเบี้ยล่างของตัวละครที่ถูกควบคุมโดยอำนาจบัญชาการที่ทำให้เขากลายเป็น *ผู้กระทำ* ในสิ่งที่พวกเขาไม่ต้องการหรือกระทำในสิ่งที่เป็นภัยแก่ตัวพวกเขาเอง ซึ่งความแตกต่างของการตัดสินใจกระทำของตัวละครทั้งสามเรื่องนั้นคือการที่ ตัวละครในเรื่อง Stalingrad และ Before The Fall นั้นถูกสั่งให้ทำในสิ่งที่พวกเขาไม่ต้องการและผิดหลักศีลธรรม ตัวละครจัดการกับความขัดแย้งนั้นโดยการถอยออกมา เช่น ฮันส์ฟินและเพื่อนตัดสินใจหนีทหารและฟรีดริชตัดสินใจยอมโดนไล่ล่าส่วนอัลเบรชท์ตัดสินใจฆ่าตัวตาย แต่ทหารในภาพยนตร์เรื่อง Down fall พวกเขาเต็มใจที่จะรับคำสั่งและยอมตายตามคำสั่งเพราะเชื่อมั่นในคำปฏิญาณและความเชื่อของตน

ความแตกต่างนี้สะท้อนให้เห็นประเด็นเกี่ยวกับการต่อรองอำนาจในระบบราชการของเยอรมันในภาพยนตร์ว่ามีผู้ที่รักและศรัทธาอุดมการณ์อย่างสุดโต่งจนสามารถกระทำการทุกอย่างได้ ในขณะที่ผู้ที่ไม่เชื่อและฝ่าฝืนก็ไม่อาจมีพลังต้านทานคนกระแสน้ำหรือต้านทานอำนาจจากเบื้องบนได้เลย พวกเขาจึงทำได้เพียงจัดการกับปัญหาของตนเองโดยไม่สามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาในประเทศได้

2) ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นประชาชนธรรมดา

ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นประชาชนธรรมดาพบว่ามีด้วยกัน 4 เรื่องโดยเป็นการนำเสนอถึงผลกระทบและการตัดสินใจของประชาชน ภายใต้สถานการณ์และเงื่อนไขทางการเมืองในช่วงเวลานั้น โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

2.1 ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นประชาชนที่เห็นด้วยกับการกระทำของรัฐบาล นำเสนอการใช้ชีวิตจากผลกระทบของสิ่งที่สงครามและการกระทำของนาซีมีต่อตัวละครเอกให้ได้รับความทุกข์ทรมาน นำเสนอแนวคิดร่วมกันที่สะท้อนถึงความเลวร้ายที่ประชาชนต้องประสบถึงแม้ตนจะเป็นผู้สนับสนุน

แนวคิดแบบฟาสซิสต์ก็ตาม โดยประกอบด้วยภาพยนตร์ 2 เรื่อง คือ *Aimée & Jaguar* และ *The Downfall of Berlin : Anonyma* ซึ่งมีรายละเอียดต่อไปนี้

Aimée & Jaguar (2542)



รูปภาพที่ 4 ใบปิดจากเรื่อง *Aimée & Jaguar*

กำกับโดย มัคซ์ แฟร์แบร์เบ็ค (Max Färberböck)

ภาพยนตร์แนว Romantic Drama ที่นำเสนอความสัมพันธ์ของคูร์กหญิง ลิลลี วุสท์ชาวเยอรมันที่เป็นแม่บ้าน และ เฟลิเซอ ชราเคนไฮม์ นักข่าวสาวชาวยิวซึ่งใช้ชีวิตปะปนอยู่กับชาวเยอรมันโดยไม่มีใครทราบตัวตนที่แท้ของเธอ ภาพยนตร์เสนอความสัมพันธ์อันดีของชาวยิวและเยอรมันที่อยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน อีกทั้งยังสร้างตัวละครที่หักล้างความเชื่อเดิมเกี่ยวกับเชื้อชาติในแนวคิดของนาซี เฟลิเซอนั้นจะมีลักษณะที่มั่นใจในตนเอง เป็นผู้หญิงเก่งและไม่ได้มีลักษณะทางกายภาพที่ต่างไปจากชาวอารยัน ในขณะที่ลิลลีจะเป็นแม่ของลูก ที่ขาดความมั่นใจในตนเองและมักตัดสินใจอะไรผิดพลาดอยู่ตลอด

โดยภาพยนตร์สร้างจากหนังสือเรื่อง *Aimée & Jaguar* ของ เอริกา ฟิชเชอร์ (Erica Fischer) ตีพิมพ์ในปี 1994 ซึ่งเรื่องราวในหนังสือของเธอก็เกิดจากการสัมภาษณ์ ลิลลี วุสท์ตัวจริงในวัย 80 ปี โดย Aimée เป็นชื่อต้นของลิลลีและ Jaguar เป็นชื่อต้นของเฟลิเซอ (Emily Bobrow, 2000)

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราว ผ่านการเล่าเรื่องของลิลลี วุสท์และอิลเซอคนรักเก่าของเฟลิเซอ ในวัยชราที่ทั้ง 2 ได้มาพบกันอีกครั้งและนึกย้อนไปถึงเหตุการณ์ในอดีต อิลเซอเล่าถึงเฟลิเซอที่เป็นชาวยิวที่ปลอม

ตัวเป็นชาวเยอรมัน เธอทำงานให้สำนักข่าวนาซีและช่วยหาข้อมูลทางราชการให้แก่สายของอังกฤษโดย แลกกับการทำหนังสือเดินทางปลอมเพื่อนำเธอและเพื่อนออกจากประเทศ ส่วนลิลลี วุสท์หญิงชาวเยอรมันที่มีลูก 4 คนมีสามีอยู่แนวหน้า มีผู้รักเป็นนายทหารและเป็นคนที่เคยกล่าวว่าชาวยิวนั้นเป็นปัญหาของทุกสิ่ง พวกเขาพบกันและพัฒนาความสัมพันธ์กันมากขึ้น ลิลลี กลายเป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกับเฟลิเซอ ในขณะที่เฟลิเซอไม่ได้บอกความจริงแก่ลิลลีว่าเธอเป็นยิว วันหนึ่งเพื่อนของเฟลิเซอถูกคนจากเกสตาโปยิงตายเพราะถูกสงสัยว่าเป็นชาวยิว ฝ่ายเจ้าหน้าที่เกสตาโปนั้นตรวจเจอภาพถ่ายของเฟลิเซอในกระเป๋าของเพื่อนเธอและออกตามล่าตัวเธอ

เมื่อเฟลิเซอและลิลลีตกลงคบกัน เฟลิเซอที่ต้องหนีการตามล่าจึงย้ายมาอยู่กับลิลลี วันหนึ่งสามีของลิลลีกลับมาพบว่าภรรยาของเขาเป็นเลสเบี้ยนและทะเลาะกัน เธอจึงขอเขาหย่าแต่เมื่อเธอนำเรื่องนี้ไปบอกเฟลิเซอและเพื่อน กลับไม่มีใครตั้งใจด้วยเพราะทุกคนกลัวว่าถ้ามีเหตุฟ้องหย่าทุกคนต้องเข้าไปเกี่ยวข้อง เฟลิเซอกับเพื่อนจึงหายไปเพื่อดำเนินการหนีออกจากประเทศ แต่เฟลิเซอเปลี่ยนใจกลับมาหาลิลลี ลิลลีต่อว่าเธอที่หายไปและมีความลับกับเธอ เฟลิเซอจึงบอกความจริงว่าเธอเป็นชาวยิวแต่ลิลลีก็ไม่ได้รังเกียจ แล้วทั้งสองได้ใช้ชีวิตร่วมกันและมีความสุขอยู่ระยะหนึ่งจนกระทั่งตำรวจที่สืบหาเฟลิเซอมาจับตัวเธอไปและยกเรื่องลูกของลิลลีมาขู่เพื่อให้ลิลลีไม่กล้ายุ่งเกี่ยวกับเรื่องนี้ ในตอนท้ายลิลลีตามไปเยี่ยมเฟลิเซอในค่ายกักกันเฟลิเซอจึงถูกสังหารและทั้งสองก็ไม่ได้พบกันอีกเลย

The Downfall of Berlin : Anonyma (2551)



รูปภาพที่ 5 ใบปิดจากเรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma

กำกับโดย มัคซ์ แฟร์แบร์เบ็ค (Max Färberböck)

ภาพยนตร์แนว Drama นำเสนอเรื่องราวชีวิตของนักข่าวหญิงชาวเยอรมันที่ไม่เปิดเผยชื่อ โดยเล่าถึงการใช้ชีวิตในช่วงปลายสงครามที่เบอร์ลินถูกกองทัพรัสเซียยึดครอง ซึ่งในช่วงเวลานั้นผู้หญิงเยอรมันส่วนใหญ่ถูกข่มขืนจากทหารรัสเซียเพื่อแก้แค้นจากสิ่งที่ทหารเยอรมันเคยทำได้ทำไว้ เธอจึงตกลงแลกตัวเองกับนายทหารรัสเซียเพื่อความปลอดภัยและความอยู่รอด ภาพยนตร์นำเสนอความเจ็บปวดของชาวเยอรมันและทหารรัสเซียหลังภาวะสงคราม ซึ่งเป็นเหตุที่ทำให้ตัวตนของคนไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป

ภาพยนตร์สร้างจากหนังสือชื่อ *A Woman in Berlin* โดยนักเขียนนิรนามซึ่งเนื้อหาในหนังสือเป็นบันทึกประจำวันของเธอที่เริ่มเขียนขึ้นตั้งแต่วันที่ 20 เมษายน ค.ศ. 1945 เพียง 10 วันก่อนที่อดอล์ฟฮิตเลอร์จะฆ่าตัวตาย ซึ่งถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในปีค.ศ. 1959 ได้สร้างความตกใจและไม่เป็นที่ยอมรับแก่ทั้งฝ่ายเยอรมันและรัสเซีย (A. O. Scott, 2009) เรื่องราวของหญิงเยอรมันที่ถูกข่มขืนจึงไม่เคยถูกเปิดเผยในช่วงเวลานั้น จนกระทั่งถูกตีพิมพ์อีกครั้งในปี 2003 และถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ในปี 2008 (Bernd Reinhardt, 2008, Kate Connolly, 2009)

เรื่องย่อ

เริ่มต้นเรื่องโดยภาพของเมืองเบอร์ลินที่ถูกทำลาย นักข่าวหญิงนั้นเป็นผู้ที่เชื่อมั่นในประเทศของตนและยินดีกับการทำสงครามเพื่อความยิ่งใหญ่ของชาติสามีของเธอเป็นนายทหารที่ไปออกรบ แต่เมื่อสงครามใกล้ถึงจุดสิ้นสุด เขาก็ยังไม่กลับมา เธอจึงเขียนบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากเบอร์ลินถูกรัสเซียยึดเพื่อหวังว่าเขาจะได้กลับมาอ่าน ในช่วงเวลาที่ถูกยึดครองผู้หญิงชาวเยอรมันถูกข่มขืนจากทหารรัสเซีย รวมทั้งตัวเธอด้วย แต่เนื่องจากเธอสามารถพูดภาษารัสเซียได้จึงพยายามขอความช่วยเหลือจากนายทหารระดับผู้บัญชาการ แต่ไม่เป็นผลในครั้งแรก หลังจากนั้นชาวเยอรมันพยายามกลับไปใช้ชีวิตแบบเดิมโดยนักข่าวหญิงได้ที่พักในอพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่งร่วมกับคนอื่น ที่มีทั้งเด็กและคนชราส่วนผู้ชายวัยแรงงานส่วนใหญ่ถูกส่งไปใช้งานในไซบีเรีย การข่มขืนนั้นยังดำเนินต่อไปเธอจึงตัดสินใจว่าเธอควรที่จะมีคนดูแล เธอจึงไปเสนอตัวให้แก่ผู้บัญชาการที่ชื่ออันไตรจ์ แต่ถูกเขาปฏิเสธในหนแรก แต่วันถัดมาผู้บัญชาการอันไตรจ์ก็มาพบเธอ เธอเข้าใจว่าเขาต้องการนอนกับเธอเธอจึงเสนอตัวให้แก่เขาแต่เขาก็ปฏิเสธอีกแล้วเธอก็ตระหนักได้ว่าเขาไม่เหมือนคนอื่น วันรุ่งขึ้นเขาก็มาหาเธอและนำอาหารมาให้หลังจากนั้นก็ส่งคนมาคุ้มกันด้วย ผู้หญิงส่วนใหญ่จึงทำแบบเดียวกันชาวเยอรมันพยายามสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับทหารรัสเซียเพื่อเอาตัวรอด เธอกับอันไตรจ์พัฒนาความสัมพันธ์กันมากขึ้น โดยอันไตรจ์บอกกับเธอเมื่อเขาได้รับคำสั่งให้ย้ายไปประจำการที่อื่นว่าเขาไม่สนใจเพราะ

ต้องการอยู่กับเธอ แต่วันหนึ่งหลังจากที่เธอได้รู้ว่าทหารเยอรมันเคยฆ่าชาวรัสเซียที่บริสุทธิ์ด้วยความโหดร้ายและภรรยาของอันโดรจ์ก็ถูกฆ่าเช่นกัน ทำให้ความเชื่อมั่นที่เธอเคยมีต่อชาติตนเองนั้น สั่นคลอน เธอจึงเข้าใจได้ว่าสงครามที่อยู่ในใจของผู้คนนั้นยังไม่จบ

จนกระทั่งเมื่อมีเด็กหนุ่มชาวเยอรมันที่แอบอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์ถูกฆ่า เพราะเป็นผู้ฝึกใฝ่นาซีเก่า และพยายามยิงทหารรัสเซีย เหล่าทหารจึงเรียกร้องให้ฆ่าคนในอพาร์ทเมนต์ทั้งหมด แต่อันโดรจ์ออกมาปกป้องพวกเขาไว้และจัดงานเลี้ยงขึ้นในอพาร์ทเมนต์เพื่อให้คนเยอรมันยอมรับพวกรัสเซียและลืมแนวคิดแบบเก่าเสีย ในวันรุ่งขึ้นนักข่าวหญิงเห็นสามีของเพื่อนเธอฆ่าตัวตายเพราะรับไม่ได้กับภาพที่มีคนเยอรมันเลี้ยงฉลองกับพวกรัสเซียทั้งที่ถูกยึดประเทศเมื่อคืน นักข่าวหญิงโกรธพวกรัสเซียและอันโดรจ์ที่ทำให้เธอสูญเสียตัวตนแต่เธอก็สารภาพว่าเธอชอบเขามาก เมื่อเธอกลับไปที่บ้านก็พบว่าสามีของเธอกลับมาแล้วอันโดรจ์จึงตัดสินใจย้ายไปประจำการที่อื่น หลังจากนั้นเธอได้ไปบอกลาอันโดรจ์และสามีก็ทิ้งเธอไปเพราะรับไม่ได้เธอจึงต้องอยู่คนเดียว

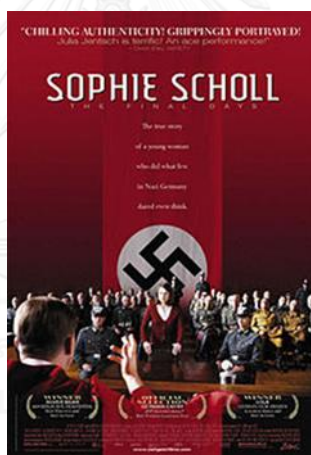
จากปมขัดแย้งของภาพยนตร์ทั้งสอง ได้แสดงถึงผลจากการกระทำของรัฐบาลที่พวกเขาเชื่อถือที่ส่งผลทั้งในปัจจุบันและหลังจากระบอบนาซีล่มสลาย กล่าวคือ ในภาพยนตร์เรื่อง *Aimée & Jaguar* ความรักของพวกเขาสองถูกทำลายและพวกเขาก็ทำให้พราวจากกันเพราะนโยบายกำจัดชาวยิวของลัทธินิยม ซึ่งแม้ลิลลีจะเป็นผู้ที่ยี่ติและฝึกใฝ่ในความเชื่อนี้แต่เส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ปลอดภัยและผู้ถูกกระทำของชาวเยอรมันในเวลานั้นไม่ชัดเจนเพราะเธอไม่สามารถป้องกันตัวเองจากการทำผิดพลาดได้เนื่องจากเธอตกหลุมรักเฟลิเซอโดยไม่รู้มาก่อนว่าเฟลิเซอเป็นชาวยิว เมื่อเธอได้ข้ามเส้นแบ่งไปรักกับชาวยิวแนวคิดของรัฐที่เธอเคยเชื่อถือก็กลับย้อนมาทำร้ายตัวเอง ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง *The Downfall of Berlin : Anonyma* นักข่าวหญิงในเรื่องรวมทั้งหญิงชาวเยอรมันคนอื่น ถูกข่มขืนจากทหารรัสเซียที่ต้องการแก้แค้น ภาพยนตร์ได้แสดงถึงความเจ็บปวดที่เหล่าทหารรัสเซียเคยได้รับจากการรุกรานของทหารเยอรมันผ่านคำบอกเล่าของพวกเขາ สิ่งนี้นักข่าวหญิงต้องประสบก็เป็นผลสืบเนื่องมาจากการก่อสงครามที่เธอเคยภาคภูมิใจ ถึงแม้ในเรื่องนี้ผู้กระทำความเจ็บปวดแก่ชาวเยอรมันคือทหารรัสเซียแต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นและการตัดสินใจของชนชั้นนำเยอรมันในอาณาจักรไรช์ที่สาม ก็มีส่วนรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ที่ตามมา

จึงเป็นการแสดงให้เห็นว่าประชาชนเยอรมันที่ถึงแม้จะเป็นผู้สนับสนุนรัฐบาลนาซีมาก่อนแต่ก็ต้องประสบพบชีวิตที่เลวร้ายและกลายเป็นผู้ถูกกระทำไปด้วยไม่ว่าจะเกิดจากนโยบายของรัฐบาล

เช่นในเรื่อง Aimée & Jaguar หรือผลสะท้อนจากสงคราม เช่นในเรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma แต่ทุกคนก็ต้องตกเป็นเหยื่อเช่นกันทั้งขณะที่นาซีมีอำนาจและหมดอำนาจไปแล้ว

2.2 ภาพยนตร์ที่ตัวละครเอกเป็นประชาชนที่ต่อต้านรัฐบาล นำเสนอจุดจบจากการพยายามต่อต้าน ภาครัฐของตัวละครเอกและอุดมการณ์ที่เป็นแรงผลักดันการกระทำเหล่านั้น โดยภาพยนตร์มีแนวคิดร่วมกัน คือ หลักศีลธรรมความถูกต้องนั้นสามารถตัดสินได้จากตัวบุคคลเองและการแสดงออกถึงความกล้าที่จะลุกขึ้นสู้เพื่อความถูกต้อง โดยบุคคลในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องที่ตัวตนจริงได้กลายเป็นตัวแทนของวีรบุรุษในประวัติศาสตร์เยอรมัน ประกอบด้วยภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The final Days และ 13 minutes โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Sophie Scholl : The Final Days (2548)



รูปภาพที่ 6 ใบปิดจากเรื่อง Sophie scholl

กำกับโดย มาร์ค โรเทอมุนด์(Marc Rothemund)

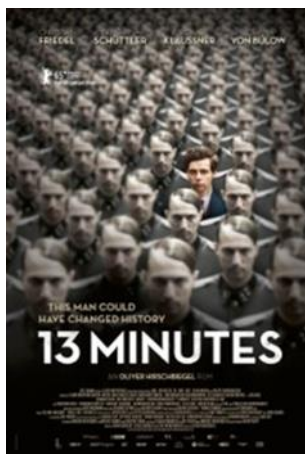
ภาพยนตร์แนว Drama ที่มีจังหวะการเล่าเรื่องที่ฉับไว เล่าถึงเหตุการณ์การสอบสวนคดีของ โซฟี โซลล์ จากการจ่ายแจกเอกสารต่อต้านรัฐบาลของเธอและพี่ชายในมหาวิทยาลัย โดยเหตุการณ์ทั้งหมดในภาพยนตร์เป็น 6 วันสุดท้ายของชีวิตเธอก่อนถูกประหาร ซึ่งโซฟี นั้นแสดงออกถึงสติและความกล้าหาญในการตอบคำถามตลอดระยะเวลาการสอบสวน โดยเธอมั่นคงในอุดมการณ์แม้จะถูกขังด้วยข้อเสนอลดหย่อนโทษ ทั้งนี้ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอถึงการลุกขึ้นต่อต้านความอยุติธรรมในสังคม และวิพากษ์วิจารณ์ระบอบการปกครองแบบเผด็จการและการกดขี่

ภาพยนตร์สร้างจากเหตุการณ์จริงของปฏิบัติการของกลุ่มไวท์โรด (die Weiße Rose) ที่เป็นกลุ่มนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมิวนิค ซึ่งแจกจ่ายเอกสารที่มีเนื้อหาต่อต้านระบอบนาซีทางไปรษณีย์ไปยังผู้คนทั่วประเทศและเขียนข้อความต่อต้านตามกำแพงเมือง กลุ่มนี้มีความเคลื่อนไหวตั้งแต่ช่วงกลางปี 1942 ไปจนถึงกุมภาพันธ์ปี 1943 โดย โซฟี โซลล์และพี่ชายถูกจับกุมตั้งแต่วันที่ 17 กุมภาพันธ์ ปี 1943 จนกระทั่งถูกประหารชีวิตในวันที่ 22 กุมภาพันธ์ ปี 1943 หลังจากนั้นสมาชิกคนอื่นก็ถูกจับกุมและประหารชีวิตด้วยเช่นกัน โดยช่วงเวลา 6 วันสุดท้ายที่ปรากฏในภาพยนตร์ทางผู้สร้างได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสารและบันทึกการสอบสวนของตำรวจ (Vicky Knickerbocker, 2006)

เรื่องย่อ

โซฟี โซลล์ และ ฮันส์ โซลล์พี่ชายของเธอกำลังช่วยเพื่อนในกลุ่มไวท์โรดทำเอกสารต่อต้านรัฐบาลเพื่อแจกจ่ายทางไปรษณีย์ไปยังผู้คนในที่ต่างๆ แต่มีเอกสารเหลือ ฮันส์จึงออกความคิดที่จะนำเอกสารไปวางไว้ที่มหาวิทยาลัยในวันรุ่งขึ้น ทั้งโซฟีและฮันส์ทำตามแผนโดยแอบวางเอกสารหน้าห้องเรียนก่อนที่จะหมดคาบ แต่เมื่อหมดคาบโซฟีก็ตัดสินใจไปยกเอกสารที่เหลือลงมาจากชั้นสองทำให้มีภารโรงเห็นพวกเขาและทั้งคู่จึงถูกจับได้ โซฟีถูกสอบสวนโดยเจ้าหน้าที่สอบสวนโมห์ร์โดยเธอนั้นใช้ไหวพริบในการตอบคำถามแบบเลี่ยงไปมาจนทำให้โมห์ร์นั้นโกรธจนแทบขาดสติหลายครั้ง แต่เพราะจนด้วยหลักฐานหลายอย่างเธอก็ยอมรับสารภาพว่าเธอและพี่ชายเป็นผู้ก่อเหตุ แต่เธอก็ยังไม่ยอมบอกถึงรายชื่อของสมาชิกกลุ่มคนอื่นๆ แม้โมห์ร์จะหารายชื่อมาได้ทั้งหมดและมีข้อสันนิษฐานที่พิสูจน์ว่าเป็นไปไม่ได้ที่เธอและพี่ชายจะดำเนินการเพียงสองคนทั้งจำนวนเอกสารที่มากเกินไปและช่วงเวลาที่ไม่มีสอดคล้องกัน โมห์ร์จึงโน้มน้าวให้โซฟีร่วมมือกับเขาแล้วบอกรายชื่อสมาชิกกลุ่มมาเพื่อที่ตัวเธอจะได้รอดแต่โซฟีไม่ยอม ในการสอบสวนครั้งสุดท้ายเขาและเธอได้ถกเถียงกันในเรื่องของความถูกต้องและอุดมการณ์ โดยโซฟีมีความเห็นว่าผู้คนควรมีเสรีภาพในการแสดงออกและควรมีสамัญสำนึกในการตัดสินใจว่าสิ่งใดควรไม่ควร ต่างจากโมห์ร์ที่เห็นว่าผู้คนควรถูกควบคุมด้วยกฎหมายเพราะหากทุกคนทำตามที่ต้องการจะเกิดความวุ่นวาย หลังจากถกเถียงกันเขาจึงตระหนักได้ว่าโซฟีไม่ได้ถูกชักจูงโดยพี่ชายของเธอ แต่เป็นตัวเธอเองที่มีอุดมการณ์เช่นนี้จริงๆ โซฟีปฏิเสธความช่วยเหลือจากโมห์ร์ที่จะเขียนในเอกสารว่าเธอเป็นเพียงผู้ถูกชักจูง เธอจึงถูกตั้งข้อหาและส่งเข้าสู่ห้องพิจารณาคดีพร้อมพี่ชายของเธอและ คริสโตฟ โพรบสท์เพื่ออีกคนในกลุ่มไวท์โรด ทั้งสามถูกตัดสินประหารชีวิตทันทีหลังจากการพิจารณาคดีสิ้นสุด

13 minute (2558)



รูปภาพที่ 7 ใบปิดจากเรื่อง 13 minutes

กำกับโดย โอลิเฟอร์ เฮียร์ชบีเกล (Oliver Hirschbiegel)

ภาพยนตร์แนว Drama ที่เล่าถึง เกอร์จ เอลเซอร์ ช่างไม้จากชนบทผู้พยายามลอบสังหาร ออดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ในปี ค.ศ. 1939 ด้วยการวางระเบิดในหอประชุมที่เมืองมิวนิกประเทศเยอรมนีแต่เกิดล้มเหลวเพราะฮิตเลอร์ได้ออกจากหอประชุมแห่งนั้นก่อนเกิดระเบิดเพียง 13 นาที ความพิเศษของเกออร์จ เอลเซอร์ อยู่ตรงที่เขาตัดสินใจลอบสังหารฮิตเลอร์ก่อนสงครามจะเกิด เขาเป็นคนเดียวในช่วงเวลานั้นที่ตระหนักได้ว่าการสังหารจะเกิดขึ้น (Nigel Farndale, 2015) อีกทั้งยังเป็นคนธรรมดาที่ไม่ได้มีความรู้สูงและไม่ได้ถูกครอบงำจากลัทธิทางความคิดไหนทั้งนั้น ซึ่งสร้างคำถามต่อฝ่ายสืบสวนรวมทั้งผู้ชม ภาพยนตร์จึงแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและตัวตนของเขาเพื่อเข้าใจลักษณะพิเศษและแรงผลักดันในการลอบสังหารที่เกิดขึ้นผ่านการเล่าเรื่อง 2 เส้นเรื่องคือปัจจุบันและอดีต

เรื่องย่อ

เกออร์จ เอลเซอร์ ได้เดินทางจากบ้านเกิดไปยังเมือง เพื่อติดตั้งระเบิดเวลาไว้ในผนังหลังแท่นยืนปราศรัยของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ เขาหนีออกมาก่อนระเบิดจะทำงานและพยายามปีนรั้วออกจากบริเวณใกล้เคียงแต่มีตำรวจมาพบจึงสงสัยในพฤติกรรมของเขาและจับกุมเขาไปพร้อมทั้งพบแผนผังห้องประชุม หลังจากนั้นก็เกิดระเบิดเขาจึงตกเป็นผู้ต้องสงสัยทันที เขาถูกส่งไปสอบสวนโดยหัวหน้าตำรวจอาทวร์ เนเบอและ หัวหน้าหน่วยเกสตาโป ไฮน์ริช มิลเลอร์โดยทั้งสองเชื่อว่าเอลเซอร์ทำตามคำสั่งจากองค์กรหรือบุคคลที่อยู่เบื้องหลัง เอลเซอร์ถูกสืบสวนทั้งการทรมานร่างกายและข่มขู่โดยการจับกุมครอบครัวจากบ้านเกิดของเขาและ เอลซ่า คนรักของเขาซึ่งเป็นหญิงที่แต่งงานแล้ว ด้วยความกลัวว่า

คนรักจะได้รับอันตรายเขาจึงสารภาพ ว่าเขาดำเนินการเองทั้งหมดแต่เพียงผู้เดียวโดยอธิบายถึง ขั้นตอนการหาวัสดุและกลไกการทำงานของระเบิด อีกทั้งพยายามอธิบายว่าเขาไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับพรรคคอมมิวนิสต์เยอรมันและความคิดต่อต้านฮิตเลอร์นั้นเกิดจากความคิดของเขาเองที่เห็นว่าอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ เป็นภัยต่อประเทศ แต่ก็ไม่มีใครเชื่อว่าเขากระทำการคนเดียวเพราะยังเชื่อว่าเขาต้องมีเบื้องหลังที่เป็นผู้สนับสนุนเขาจึงถูกฉีดยาเพื่อให้อธิบายสารภาพ แต่เขาก็ยังยืนยันเหมือนเดิม สุดท้ายเขาถูกจองจำอยู่ในค่ายกักกัน 5 ปีและถูกฆาตกรรมเพียงไม่กี่วันก่อนสงครามจะจบ ส่วนหัวหน้าตำรวจเนเบอนั้นถูกตัดสินประหารชีวิตในวันที่ 21 มีนาคม ปี 1945 ด้วยข้อหาพยายามลอบสังหารท่านผู้นำจากเหตุการณ์ แพนลัป 20 กรกฎาคม

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีการดำเนินเรื่องคล้ายกัน คือ นำเสนอเหตุการณ์ในห้องสืบสวนที่ซึ่งตัวละครเอกตอบโต้ฝ่ายผู้สอบสวนอย่างไม่ลดละและแสดงออกถึงอุดมการณ์ความเชื่อ ที่สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้สอบสวน โดยในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days โซฟี นั้นมีความเห็นว่าผู้คนควรมีสัญสำนึกในการตัดสินใจ อีกทั้งเธอนั้นยังเลือกที่จะเข้าร่วมกับกลุ่มไวท์โรดด้วยความเชื่อของเธอเองไม่ได้เป็นเพราะการชักจูงจากพี่ชายของเธอ ซึ่งแนวคิดและการตัดสินใจของเธอเป็นสิ่งที่เจ้าหน้าที่สอบสวนโมห์รนั้นไม่เข้าใจ เช่นเดียวกับในภาพยนตร์เรื่อง 13 minute หัวหน้าตำรวจเนเบอนั้นไม่เชื่อว่าเอลเซอร์จะสามารถกระทำการได้คนเดียวและไม่เชื่อว่าเขาไม่ได้รับอุดมการณ์ที่สร้างความเกลียดชังต่อท่านผู้นำจากลัทธิอื่น ซึ่งเอลเซอร์ก็ตอบว่าเขานั้นเป็นอิสรชนที่คิดและลงมือทำแต่เพียงคนเดียว ภาพยนตร์ทั้งสองนำเสนอว่าเป็นความแปลกประหลาดของผู้ที่ *คิดได้เอง* ในบริบทสังคมหรืออย่างน้อยในมุมมองของผู้ที่เป็นตัวแทนจากภาครัฐนั้นเป็นสิ่งที่ไม่น่าเกิดขึ้นได้ อีกทั้งแนวคิดที่ขัดแย้งกับความดีงามที่พวกเขาเชื่อนั้นก็เป็นสิ่งที่รับไม่ได้ นอกจากความเป็นปัจเจกที่นำเสนอออกมาแล้วนั้นภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นผลที่ตามมาของการทำตัวแตกต่างไปจากสังคมซึ่งสะท้อนว่าไม่ใช่เรื่องง่ายในช่วงเวลานั้นที่จะมีใครซักคนลุกขึ้นมาสร้างความเปลี่ยนแปลงและไม่ใช่ว่าคนเยอรมันทุกคนจะคิดเห็นไปในทางเดียวกัน

ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้นำเสนอความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจที่เกิดขึ้นแก่ตัวละครเอกในมุมมองและเหตุการณ์ต่างๆ กัน และมีแก่นเรื่องหรือสิ่งที่นำเสนอในจุดร่วมที่คล้ายกันคือแสดงให้เห็นถึงคนเยอรมันที่ตกเป็นผู้ถูกกระทำในช่วงสงคราม มีปมขัดแย้งหลักที่เกิดจากการถูกกดขี่ ถูกทำร้าย ถูกกดทับจากอำนาจที่เหนือกว่าหรือได้รับความทุกข์ในสาเหตุอื่นๆ ซึ่งจุดร่วมที่ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีร่วมกันนี้เป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจศึกษาการสื่อความหมายจากมุมมองของ

ผู้ถูกกระทำเพราะกลุ่มตัวละครนั้นตกเป็นเหยื่อในหลายๆ แง่มุม โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีกลวิธีการนำเสนอความทรงจำและความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นประกอบด้วยวิธีการและลักษณะต่อไปนี้

4.2 วิธีการนำเสนอความทรงจำร่วม

วิธีการนำเสนอความทรงจำร่วมนั้นหมายถึงวิธีการทางด้านการเล่าเรื่องและเทคนิคการนำเสนอเหตุการณ์ในภาพยนตร์อันประกอบด้วย รูปแบบการเล่าเรื่องของความทรงจำและกลวิธีของกรเป็นสื่อกลางทางความทรงจำ โดยวิธีการทั้ง 2 นี้สามารถช่วยนำเสนอเหตุการณ์ที่สะท้อนความเจ็บปวดของตัวละครในภาพยนตร์ได้ ทั้งยังมีส่วนในการสร้างความเข้าใจในเรื่องราวและสร้างความหมายรวมถึงสื่อสารถึงอารมณ์ที่มีในเรื่อง ซึ่งการนำเสนอความทรงจำมีส่วนในการถ่ายทอดมุมมองและความรู้สึกในเรื่องแก่ผู้ชมให้จดจำเรื่องราวในรูปแบบที่ถูกส่งต่อมาจากเป้าประสงค์ของผู้ส่งสาร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการเล่าเรื่องของความทรงจำร่วม

ภาพยนตร์นั้นมีรูปแบบในการเล่าเรื่องได้หลายวิธี ซึ่งรูปแบบในที่นี้หมายถึงประเภทของการเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อเล่าเรื่องว่าจะมีการใช้กี่เส้นเรื่องในการเล่าและกำหนดมุมมองการนำเสนอว่าจะผ่านมุมมองใดบ้าง ซึ่งมีผลต่อการสร้างความหมายและความเข้าใจที่ผู้ชมมีต่อเรื่องราว อีกทั้งรูปแบบที่แตกต่างกันก็ส่งผลถึงความทรงจำที่แตกต่างกันด้วย โดยจากการวิเคราะห์พบว่ารูปแบบการเล่าเรื่องของความทรงจำของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีด้วยกัน 4 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1.1 รูปแบบประสบการณ์ (experiential mode)

เป็นรูปแบบที่นำเสนอเหตุการณ์ในอดีตผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตัวละครหลัก ผู้ซึ่งเป็นเสมือนพยานของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเป็นการเล่าเรื่องจากบุรุษที่หนึ่งแบบมีเสียงบรรยายของตัวละครช่วยในการเล่าเรื่องหรือไม่มีก็ได้ ผู้ชมมักรู้ข้อมูลใกล้เคียงกับที่ตัวละครเอกรู้ รูปแบบนี้เป็นหนึ่งในรูปแบบที่นิยมใช้ในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับอดีต ซึ่งผู้ชมที่ไม่ได้มีช่วงชีวิตอยู่ในเวลานั้นจะสามารถเห็นและทราบข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตในช่วงเวลาดังกล่าวอย่างละเอียด เพื่อเข้าใจถึงบริบททางสังคมและสภาพแวดล้อมซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจของตัวละคร และช่วยให้รายละเอียดเรื่องราวที่สร้างความเจ็บปวดแก่ตัวละครหรือที่มาของปัญหาได้ ซึ่งรูปแบบนี้เป็นการเล่าเรื่องแบบพื้นฐานที่แฝงอยู่กับรูปแบบอื่นๆ ทุกประเภทแล้วแต่ว่าจะเด่นชัดมากแค่ไหนและรูปแบบประสบการณ์จะทำให้ผู้ชมรู้สึก

ใกล้ชิดกับตัวละครผู้เป็นเจ้าของเรื่องและมีความรู้สึกคล้อยตามไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อีกทั้งการมักมีมุมมองการเล่าเรื่องเพียงมุมมองเดียว (Astrid Erll, 2011)

โดยพบว่ามีภาพยนตร์ 3 เรื่องดำเนินเรื่องด้วยรูปแบบนี้อย่างชัดเจนคือ Stalingrad, The Downfall of Berlin : Anonyma และ Before The Fall โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad นั้นนำเสนอสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของทหารที่เต็มไปด้วยความลำบากท่ามกลางสภาพแวดล้อมของรัสเซีย ความสูญเสียจากสงครามจนก่อเกิดเป็นความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ เหตุเกิดที่สตาลินกราดเมืองที่เหลือแต่ซากปรักหักพังเพราะการสู้รบ แวดล้อมด้วยคนบาดเจ็บล้มตายและการต่อสู้ ต้องเผชิญกับอากาศที่หนาวเหน็บและดำรงชีวิตด้วยอาหารจากกองทัพซึ่งมักขาดแคลน ตัวละครฮันส์ฟินและทหารกลุ่มของเขาต้องทำตามหน้าที่ที่ได้รับและในขณะเดียวกันก็ต่อพยายามรักษาชีวิตของพวกเขาไว้ด้วย ภาพยนตร์มักให้รายละเอียดเกี่ยวกับการสู้รบที่โหดร้ายรุนแรงและเห็นภาพความเจ็บปวดทรมานทั้งรูปแบบการใช้ชีวิตในเขตสงคราม โดยมีปรากฏอยู่ในฉากเหล่านี้

ภารกิจ ทหารเยอรมันรวมทั้งกลุ่มของฮันส์ฟินมีภารกิจที่ต้องทำตามคำสั่งตลอดโดยมีการนำเสนอช่วงเวลาที่พักพวกเขาได้พักหลังจากมาถึงที่สตาลินกราดเพียง 3 ครั้ง เป็นการนำเสนอความเลวร้ายทั้งหลายผ่านประสบการณ์การทำภารกิจของพวกเขา

- เริ่มต้นเมื่อมาถึงพวกเขาถูกส่งไปบุกยึดโรงงาน กลุ่มของพวกเขาติดตามและรับคำสั่งจากร้อยเอกแฮร์มันน์ ฉากนี้เป็นฉากสู้รบที่เน้นให้เห็นภาพความรุนแรงของสงครามเห็นสภาพของทหารที่ตายอย่างชัดเจนทั้งฝ่ายรัสเซียและเยอรมัน
- กลุ่มของฮันส์ฟินถูกลงโทษให้ตรวจหากับระเบิดบนถนนท่ามกลางอากาศหนาว ในเดือนธันวาคม ปี 1942 หลังจากกองทัพที่ 6 ถูกทัพรัสเซียล้อมมานานถึง 4 เดือน
- หลังจากกลับจากภารกิจ ในคืนนั้นร้อยเอกแฮร์มันน์สั่งให้เหล่าทหารฝ่าวงล้อมออกไปเพื่อออกไปพบกับกองทัพเยอรมันที่อยู่ในเขตแนวหน้าอวงล้อมซึ่งการไปถึงกองทัพหลักนั้นเป็นทางรอดเดียวของพวกเขา รุ่งขึ้นพวกเขาถูกลำเลียงไปยังสมรภูมิเพื่อรบกับหน่วยรถถังของรัสเซีย หลังเสร็จสิ้นการรบพวกเขาก็กลับฐานโดยต้องลากปืนใหญ่กลับไปด้วยและต้องเดินฝ่าความหนาวเหน็บและลมหิมะ หลังจบสมรภูมินี้ร้อยเอกแฮร์มันน์เชื่อว่าพวกเขาจะสามารถเดินทางไปหาแนวหน้าได้แต่ผลก็ไม่เป็นเช่นนั้น

- ฉากถัดมาทหารของเยอรมันบุกเข้าต้อนเชลยและเผาทำลายหมู่บ้านของชาวรัสเซีย กลุ่มของฮันส์พินซึ่งกำลังพักอยู่บนรถถูกบอกลให้ลงเดินเนื่องจากวันหยุดถูกยกเลิกและทหารในหน่วยยังต้องอยู่ในเมืองนี้ต่อ หลังจากเดินเท้ากลับฐานพวกเขาที่ได้รับการกิจสุดท้าย คือ สังหารชาวรัสเซีย



รูปภาพที่ 8-9 การสู้รบในสมรภูมิ

การดำรงชีพกลางสนามรบ นำเสนอการพักผ่อนท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เลวร้ายซึ่งไม่ได้ดีไปกว่าช่วงที่ทำภารกิจ โดยสภาพชีวิตของพวกเขาขณะไม่มีภารกิจปรากฏอยู่ในฉากต่อไปนี้

- หลังจากยึดโรงงานได้ทหารเยอรมันได้เข้าพักในอาคารร้าง ที่ซึ่งสามารถเป็นที่กำบังและขณะเดียวกันพวกเขาก็สามารถจู่โจมผ่านช่องทางต่างได้ โดยทุกคนต้องอยู่กันอย่างแออัดพร้อมทั้งคนบาดเจ็บด้วย เสบียงติดตัวนั้นไม่ใช่สิ่งที่มีกันทุกคนฉะนั้นพวกเขาต้องรอรับอาหารจากทหารบริการที่ต้องฝ่ากระสุนของฝ่ายรัสเซีย



รูปภาพที่ 10-11 ที่พักในอาคารร้างที่ใช้หลบภัยและต่อสู้ไปในตัว

- หลังจาก ฮันส์พิน ฟริชซ์และมินเลอร์กลับมาจากสนามรบเพราะไม่สามารถขึ้นเครื่องไปได้ เขาก็กลับมาอยู่ที่พักซึ่งขณะนั้นเหล่าทหารถูกทอดทิ้ง พวกเขาอาศัยอยู่ในเพิงไม้แวดล้อมด้วยหิมะและไม่มี

หน่วยทหารอยู่เลย ทุกคนขาดอาหาร หนาวเหน็บและรอความตาย อากาศที่เลวร้ายทำให้ทหารหลายคนป่วยไข้ กระทั่งร้อยเอกแฮร์มันน์ผู้บัญชาการของกลุ่มฮันส์ฟินก็ถูกหิมะกัดเท้าจนใช้การไม่ได้ ในฉากรนี้พวกเขารอดชีวิตมาได้จากเสบียงที่ทางกองทัพทิ้งลงมาจากเครื่องบิน



รูปภาพที่ 12 ที่พักกลางหิมะ

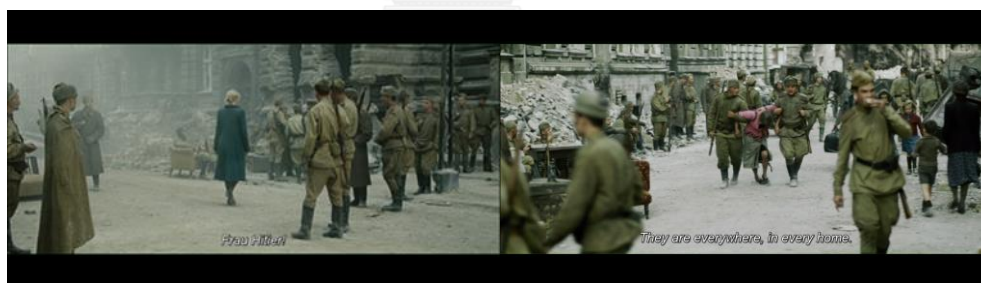
ภาพยนตร์เรื่องนี้นำรูปแบบประสบการณ์มาใช้เพื่อขยายความเข้าใจและให้ภาพที่ละเอียดชัดเจนถึงความลำบากของทหารเยอรมันที่ถูกส่งไปรบในสตาลินกราด การเรียงฉากต่อเนื่องกันในการทำภารกิจแสดงให้เห็นถึงการใช้งานติดต่อกันอย่างหนักและไม่มีความเป็นธรรม รวมทั้งช่วงเวลาที่พวกเขาได้พักผ่อนก็ให้เห็นความเป็นอยู่ที่ลำบากและแทบไม่ได้ช่วยลดความเหนื่อยล้าและเป็นเสมือนที่รอความตาย ช่วงเวลาที่ตัวละครได้ผ่อนคลายปรากฏขึ้นแค่ในตอนต้นเรื่อง คือ ช่วงที่ทุกคนยังพักผ่อนในอิตาลีและในตอนท้ายเรื่องหลังจากกลุ่มของฮันส์ฟินพบที่ซ่อนเสบียงของร้อยเอกฮาลเลอร์ แต่นั่นคือช่วงเวลาสุดท้ายก่อนตายเพราะทางรอดเดียวของพวกเขาคือการไปให้ถึงแนวหน้าพวกเขาจึงต้องออกเดินทางอีกครั้งแต่แล้วก็เสียชีวิตเพราะความหนาวเหน็บ จึงเท่ากับว่าไม่ว่าพวกเขาจะดิ้นรนหรืออยู่เฉยๆ พวกเขา也必须ตายอย่างไม่มีทางเลือกอยู่ดี

2. ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma รูปแบบนี้สามารถสำรวจและนำเสนอลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ความเจ็บปวดที่เกิดจากการถูกทำร้ายในตอนต้นไปจนถึงความอ่อนแอในจิตใจตัวละครในตอนท้ายซึ่งเกี่ยวเนื่องกัน สถานการณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับเรื่อง Stalingrad นั่นคือสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตปรกติมีความลำบากอยู่แล้วแต่ความต่างนั้นคือตัวละครได้พบกับช่วงสุขสบายและมีความซับซ้อนในปัญหาด้านจิตใจมากกว่า

ภาพยนตร์นำเสนอให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของกลุ่มตัวละครหลักในอพาร์ทเมนต์ สภาพเมืองโดยรอบ พฤติกรรมของทหารรัสเซีย การปรับตัวเพื่อความอยู่รอดและปัญหาที่ยังคงค้างคา โดยประเด็นที่ได้จากการนำเสนอประสบการณ์ชีวิตของตัวละครนั้นมีดังนี้

ทหารรัสเซีย นำเสนอมุมมองที่มีต่อทหารรัสเซียซึ่งมีลักษณะร่าเริง ไร้มารยาท และมีพฤติกรรมที่คุกคามจิตใจของชาวเยอรมันแต่ขณะเดียวกันก็มีแง่มุมที่น่าเห็นใจไปพร้อมกัน

โดยนักข่าวหญิงบรรยายไว้ในตอนต้นเมื่อทหารรัสเซียเพิ่งเข้ายึดครองว่า “นี่คือเหล่าโซเวียตผู้ปลดปล่อยของเรา พวกเขาปลื้มใจในตัวเองอย่างเห็นได้ชัดที่มาได้ไกลขนาดนี้” ภาพยนตร์ได้แสดงถึงภาพพฤติกรรมที่คึกคะนองยินดีและไร้ระเบียบของทหารรัสเซียที่แสดงออกถึงความสนุกสนานในชัยชนะของพวกเขาอยู่ตลอด ในทุกฉากที่นักข่าวหญิงเดินกลางถนนผ่านเหล่าทหารเธอจะถูกล้อเลียนอยู่เสมอ การข่มขืนยังคงดำเนินต่อไปและเมืองทั้งเมืองกลายเป็นของรัสเซียโดยที่พวกเขาสามารถไปไหนหรือทำอะไรใครก็ได้ รวมทั้งความยินดีในความล่มสลายของเบอร์ลินที่พวกเขาแสดงออกนั้นก็ส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนเยอรมันและนักข่าวหญิงที่รักชาติเป็นอย่างมาก



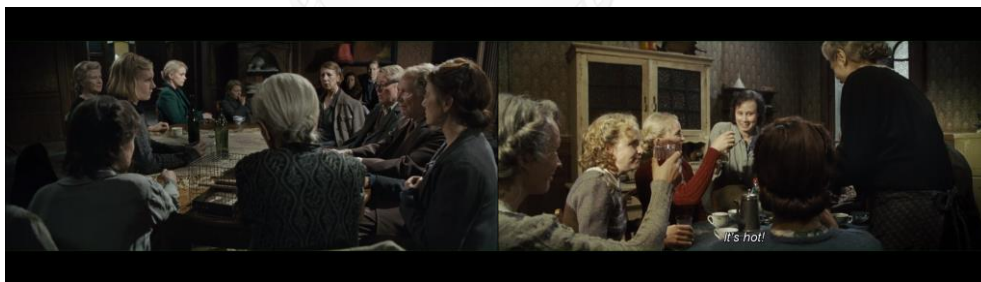
รูปภาพที่ 13-14 ทหารรัสเซียตามท้องถนนและการคุกคามหญิงเยอรมัน

แต่ในขณะเดียวกันถึงแม้ทหารรัสเซียจะสร้างความทุกข์ใจให้แก่ชาวเยอรมัน แต่ภาพยนตร์ก็ยังสามารถนำเสนอภาพอีกมุมจากฝั่งรัสเซียที่เคยตกเป็นผู้ถูกกระทำจากทหารเยอรมันผ่านคำพูดของเหล่าทหาร การกระทำของพวกเขาจึงเป็นเหมือนการแก้แค้น ซึ่งนอกจากด้านเลวร้ายทหารรัสเซียก็ยังมีด้านดีคือเมื่อพวกเขาตกลงอยู่กับหญิงเยอรมันพวกเขาก็ดูแลพวกเธอเป็นอย่างดี นักข่าวหญิงได้บรรยายไว้ว่าเธอคิดว่าผู้ชายรัสเซียนั้นเอาใจผู้หญิงเก่งกว่าชายเยอรมัน

วิถีชีวิต นำเสนอความเปลี่ยนแปลงของความเป็นอยู่ตัวละครช่วงก่อนและหลังจากการได้รับความดูแลความลำบากที่ตัวละครได้พบในตอนต้นช่วยสนับสนุนการตัดสินใจของตัวละครที่ต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงแต่ขณะเดียวกัน ชีวิตที่ดีขึ้นก็ยังตามมาด้วยความทุกข์ทางจิตใจอีกประการ โดยฉากที่นำเสนอเรื่องราวในส่วนนี้มีดังนี้

โดยในฉากแรกเมื่อเธอยังไม่ได้คบกับทหารรัสเซียอย่างจริงจังสภาพห้องและบรรยากาศถูกนำเสนอออกมาอย่างหดหู่ แต่หลังจากความเปลี่ยนแปลงทุกอย่างก็ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น หลังจากนักข่าวผู้นี้ได้รับการดูแลจากอันโดรจ์ความเป็นอยู่ของเธอและเพื่อนก็ดีขึ้นฉากที่เพื่อนของนักข่าวที่ไม่ได้เจอกันนานมาเยี่ยมเธอที่ห้องก็ได้ชื่นชมในความเป็นอยู่ของเธอ พวกผู้หญิงเลี้ยงฉลองให้แก่อาหารการกินที่พวกเธอได้รับและพูดคุยถึงทหารที่พวกเธอคบอยู่ รวมทั้งความพึงพอใจที่มีต่อชีวิตในปัจจุบันของเธอ

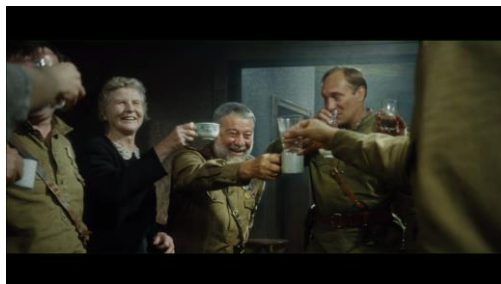
ในฉากที่มีทหารรัสเซียและพรรคพวกของเขาบุกเข้าอพาร์ทเมนต์เพื่อตามหาขโมยอันโดรจ์ได้ออกมาปกป้องคนในอพาร์ทเมนต์หลังจากนั้นทุกสิ่งก็เริ่มดีขึ้น ผู้หญิงหลายคนได้คบหากับทหารรัสเซีย นักข่าวหญิงได้บรรยายว่า “ยุคใหม่ได้เริ่มขึ้นแล้ว” และ เธอยังกล่าวอีกว่าเธอไม่สามารถพูดได้ว่าอันโดรจ์ข่มขืนเธอ จึงเสมือนว่าชีวิตในช่วงนี้ทุกคนอยู่อย่างสงบและปลอดภัยโดยมีทหารระดับผู้บัญชาการอยู่ข้างพวกเขา



รูปภาพที่ 15-16 ความเป็นอยู่ของหญิงเยอรมันที่เปลี่ยนไป

นอกจากนี้ก็ยังมีความพยายามในการปรับตัวของชาวเยอรมันที่มาพร้อมกันข้อเสียนั้นคือความผิใจเมื่ออันโดรจ์กลับมาอีกครั้งหลักจากปฏิเสธนักข่าวหญิงไปนั้น เขากลับมาพร้อมทหารของเขาและอาหารเพื่อให้คนเยอรมันและทหารรัสเซียได้สังสรรค์ร่วมกัน โดยในฉากนี้ทหารรัสเซียคนหนึ่งพูดจาโอ้อวดถึงความกล้าของเขาขณะต่อสู้กับทหารเยอรมันนักข่าวหญิงก็มีสีหน้าไม่พอใจ หรือ ในฉากอนาโทล ชายคนหนึ่งที่นักข่าวหญิงเคยเข้าหาก่อนที่อันโดรจ์จะตกลงคบกับเธอ มาที่อพาร์ทเมนต์นี้ครั้งแรกเพื่อนคนหนึ่งของเขาก็หยิบตรากางเขนเหล็กของนาซีที่ยึดได้มาอวดคนคนบนโต๊ะอาหารซึ่งมี

แม่มายเจ้าของอพาร์ทเมนต์และเอกการ์ดชายชราเพื่อนของเธอนั่งอยู่ด้วย แต่แม่จะไม่พอใจทุกคนก็ไม่กล้าขัดคอพวกทหารรัสเซีย



รูปภาพที่ 17 ความพยายามปรับตัวของหญิงเยอรมัน

ความขัดแย้งที่ยังคงอยู่ นั่นคือผู้คนของทั้ง 2 ฝ่ายยังไม่อาจลงรอยกันได้จริงถึงแม้ทุกอย่างเหมือนจะไปได้ดีโดยนักข่าวหญิงและเพื่อนของเธอมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น แต่เธอก็ยังบรรยายถึงการข่มขืนที่ยังคงดำเนินต่อไปมีผู้หญิงฆ่าตัวตายและผู้ชายหลายคนถูกส่งไปใช้แรงงานที่ไซบีเรีย

โดยหลังจากช่วงสงบสุขดำเนินไป ก็มีเหตุการณ์ที่สั่นคลอนความเชื่อมั่นในความสุขของเธอว่ามันอาจเป็นเพียงภาพลวงตา เพราะโดยส่วนลึกแล้วต่างฝ่ายยังคงมีความเกลียดชังต่อกันคนเยอรมันที่พยายามมีความสุขก็ไม่อาจรู้สึกเช่นนั้นได้จริง โดยปรากฏในฉากต่อไปนี้

- สำหรับกลุ่มคนในอพาร์ทเมนต์ปมปัญหาถูกรื้อฟื้นขึ้นมาอีกครั้งหลังภาวะสงบสุข โดยเมื่อวันที่ 30 เมษายน 1945 มีการประกาศยอมแพ้และอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ฆ่าตัวตาย ทหารรัสเซียให้รางวัลด้วยความยินดีแต่คนเยอรมันกลับเครียดและหดหู่ ฟรีดริช โฮค สามิที่เพิ่งกลับมาจากไซบีเรียของ อิลเซอร์ โฮค เพื่อนคนหนึ่งของนักข่าวหญิงทนรับความพ่ายแพ้ไม่ได้และต้องการกลับไปไซบีเรีย ภาพยนตร์ได้นำเสนอสีหน้าของคนเยอรมันที่กล้ากลืนสลับกับความยินดีของชาวรัสเซียที่ดูขัดแย้งกัน
- ฉากตอนค่ำวันเดียวกันนั้นมีทหารคนหนึ่งจับได้ว่ามีเด็กหนุ่มและเด็กสาวซ่อนอยู่ในชั้นบนของอพาร์ทเมนต์และเป็นห้องที่นักข่าวหญิงเคยเป็นเจ้าของ โดยทหารผู้นั้นได้ยินเสียงจากชั้นบนจึงขึ้นไปดูเมื่อพบกับเด็กหนุ่มเขาพยายามจะยิงทหารรัสเซียคนนั้นแต่พลาดและถูกผลักลงมาตายส่วนเด็กสาวที่อยู่ด้วยกันก็ตะโกนสรรเสริญท่านผู้นำเธอก็ถูกสั่งประหาร ผู้คนที่อาศัยในอพาร์ทเมนต์จึงตั้งเครียดและหวาดกลัว แม้อันใดรั้งพา

ยามจัดงานเลี้ยงฉลองเพื่อให้คนเยอรมันลืมอดีตและยอมรับรัสเซีย ทุกคนพยายาม
สนุกสนานแต่สุดท้าย ฟรีดริช ฮอค ก็ฆ่าตัวตายในวันรุ่งขึ้นเพราะรับไม่ได้

ความขัดแย้งภายในตนเองและระหว่างตัวละครเป็นปมปัญหาทางจิตใจของตัวละคร 2 ฝ่าย นั่นคือผู้
บัญชาการอันโดรจ์และนักข่าวหญิง ความรักที่ไม่อาจสมหวังเพราะความต่างของตัวละครทั้ง 2 และความ
เชื่อที่ยังไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้

ตามคำสัมภาษณ์ของผู้กำกับ มักซ์ แฟร์แบร์เบ็ค ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 เอาไว้ว่า
“สิ่งหนึ่งที่เรอบอกได้ระหว่างความสัมพันธ์ของนักข่าวหญิงนิรนามและผู้บัญชาการ จากที่พวกเขาได้
ค้นหาข้อมูลพบว่าเธอน่าจะมีความรู้สึกลึกซึ้งกับผู้บัญชาการมากกว่าที่เธอเขียนไว้ในบันทึก
อย่างไรก็ตามเธอก็เหมือนกับผู้หญิงคนอื่นในช่วงสัปดาห์นั้น อย่างไม่ปิดบัง เขาเป็นรัสเซีย เธอเป็น
เยอรมันและทั้ง 2 ไม่เคยละทิ้งความคิดเดิมของพวกเขา” (Max Farberbock 2009 อ้างถึงใน
EmanuelLey, 2009//Online) การนำเสนอประเด็นนี้พบได้ในหลายฉากดังนี้

ตัวตนที่หนักแน่นของนักข่าวหญิง อันโดรจ์นั้นมีความต้องการให้คนเยอรมันและนักข่าวหญิงลืมอดีต
ของระบอบฟาสซิสต์เสีย โดยในหลายฉากปรากฏเห็นว่าเขาพยายามสอบถามนักข่าวว่าเธอเป็น
ฟาสซิสต์ หรือไม่ พยายามบอกให้เธอลืมเยอรมันยุคเก่าเสียและพูดถึงสหภาพโซเวียตให้เธอฟัง แต่เธอ
ก็ยังยืนยันดีที่จะสนทนาเรื่องนี้โดยในฉากย้อนอดีตตอนต้นเรื่องเธอได้แนะนำตัวเองว่า “ชื่อของฉัน
ไม่ใช่สิ่งสำคัญ ฉันเป็นคนหนึ่งที่เชื่อมั่นในโชคชะตาของประเทศ ความสงสัยนั้นมีเฉพาะพวกที่อ่อนแอ
เท่านั้น” ในฉากถัดมาเธอนั้นอยู่ในงานเลี้ยงและแนะนำให้ทุกคนในงานยืนสงบนิ่งเพื่อส่งกำลังใจไปให้
เหล่าทหารที่กำลังต่อสู้อยู่ต่างแดน นั่นคือตัวตนของเธอที่ภาพยนตร์แสดงให้เห็น เธอคือผู้ที่ยึดกับ
สงครามที่จะสร้างความยิ่งใหญ่ให้แก่ชาติและเธอคือคนรักชาติ

ความรักที่ขัดแย้งกับตัวตน เมื่อในครั้งแรกที่อันโดรจ์และทหารของเขามาร่วมโต๊ะอาหารกับนักข่าว
หญิงในอพาร์ทเมนต์เขาถามเธอว่าเธอรู้หรือไม่ว่าฟาสซิสต์คืออะไร เธอก็ตอบเลี่ยง เมื่อเขาพูดถึงสหภาพ
โซเวียตหลังจากงานเลี้ยงครั้งสุดท้ายเลิกราเธอก็ยอมรับไปตามตรงว่า “คุณรักประเทศของคุณ
เช่นเดียวกับฉัน” และเธอก็บอกแก่เขาว่าลึกๆแล้วเธอยังหวังว่าสามีของเธอจะยังนึกถึงเธออยู่บ้าง แต่
กระนั้นทั้ง 2 ก็มีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อกันแม้อุดมการณ์จะยังต่างกัน โดยในฉากงานเลี้ยงฉลองหลังการ
ประกาศยอมแพ้สงครามอันโดรจ์ได้บอกว่าเขาต้องการดูแลเธอ ในขณะที่ถึงแม้เธอจะโกรธหลังจากรู้ว่า
ฟรีดริช ฮอค ฆ่าตัวตาย เธอก็ยังสารภาพว่าเธอชอบเขาอยู่ดี โดยเธอบรรยายว่า “ไอ้พวกอุดมการณ์

รัสเซียเขาเห็นตัวเองในแบบที่เขาต้องการให้โลกเป็น ผู้ศรัทธาตัวจริงของโซเวียต---แต่ว่าฉันชอบเขา ยิ่งต้องการจากฉันน้อยเท่าไร ฉันยิ่งชอบเขามากขึ้น”

ความขัดแย้งในความรู้สึกของเธอเองที่ถึงแม้จะรู้ว่าสิ่งที่เธอเคยเชื่อมั่นกาลเวลาได้พิสูจน์แล้วว่ามันไม่ได้ผลแต่การจะยอมรับสิ่งใหม่ในช่วงเวลานั้นไม่ใช่สิ่งง่ายและถึงแม้เธอจะชอบเขาแต่สุดท้ายทั้งคู่ก็ต้องกลับไปยังจุดเดิมของตน โดยอันใดจก็กลับไปรับภารกิจและถูกย้ายไปที่อื่นส่วนนักข่าวหญิงก็กลับไปใช้ชีวิตหลังจากที่สามีเธอกลับมา

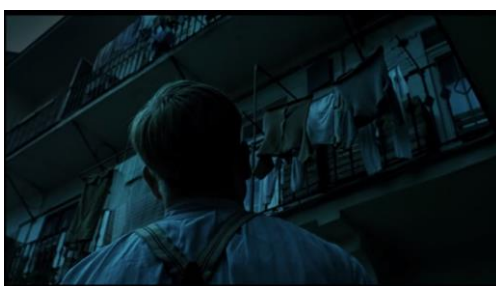
ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าถึงช่วงเวลาที่ยากจะเข้าใจ การกระทำของหญิงเยอรมันเพื่อเอาชีวิตรอดที่ถือว่าเคยเป็นเรื่องต้องห้ามที่จะพูดถึง มีคำถามมากมายที่ตามมาเกี่ยวกับระบบครอบครัวและการใช้ชีวิตของคนเยอรมันหลังจากนั้น รวมทั้งความซับซ้อนของจิตใจภายใต้สถานการณ์ดังกล่าวที่ยากต่อการอธิบาย ดังที่ได้นำเสนอ

การหยิบยกเหตุการณ์ในช่วงเวลาดังกล่าวมานำเสนอด้วยรูปแบบประสบการณ์สามารถให้รายละเอียดของสิ่งต่างๆ ที่เต็มไปด้วยอารมณ์และเหตุการณ์หลากหลาย เหตุผลของการกระทำจากทั้งฝั่งรัสเซียที่ทำลงไปเพราะความแค้นและฝ่ายเยอรมันที่ถึงแม้โกรธและเสียใจต่อการล่มสลายของชาติ แต่เมื่อชีวิตต้องดำเนินต่อไปพวกเขาก็จำต้องยอมรับความช่วยเหลือจากผู้ที่ทำร้ายพวกเขาเกิดเป็นความย้อนแย้งในจิตใจของผู้คน รวมทั้งความต่างและความไม่ไว้วางใจที่ขัดขวางความสุขที่พวกเขาควรมีหลังจากสงครามอันโหดร้ายยาวนานได้ถึงจุดสิ้นสุด สถานการณ์ที่เกิดขึ้นและสงครามในอดีตสร้างบาดแผลในใจตัวละครทั้ง 2 ฝ่าย การเล่าเรื่องในรูปแบบประสบการณ์จึงเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจรายละเอียดเหล่านั้นที่ละเหตุการณ์ตามเส้นเรื่องที่ดำเนินไปเพื่อรับรู้ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นจากสงครามคว้นหลงอันเลวร้ายที่ยังหลอกหลอน และใช้วิจารณญาณของตนเองในการตัดสินสิ่งที่เกิดขึ้น

3. ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall นำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโรงเรียนให้เห็นถึงระเบียบและวิถีปฏิบัติภายในโรงเรียนทหารรวมทั้งค่านิยมที่หล่อหลอมผู้เรียน นำเสนอผู้คนในระบอบฟาสซิสต์ที่น่าดึงดูดใจในตอนต้นเรื่องก่อนเรื่องราวจะนำผู้ชมและตัวละครไปพบเจอกับสิ่งสะเทือนใจ โดยรูปแบบประสบการณ์จะทำให้ผู้ชมติดตามเหตุการณ์ไปพร้อมกับตัวละครรับรู้ขอบเขตของเรื่องราว เช่นเดียวกับที่ตัวละครรู้ และทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระทำของตัวละครไปที่ละขั้น โดยประเด็นที่นำเสนอมีดังนี้

ชีวิตที่ดีกว่า นำเสนอปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระทำของตัวละครที่ตัดสินใจเข้าร่วมกับพวกนาซี

โดยในช่วงต้นเรื่องภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นความเป็นอยู่ของ ฟรีดริช ไวเมอร์ ที่เรียนจบชั้นมัธยม มีอาชีพเป็นนักมวยและรับจ้างตัดถ่านในตอนเช้ามืด เขาอาศัยอยู่กับครอบครัวในห้องเล็กๆ ที่แออัด มีพ่อที่เข้มงวดและเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ควบคุมชีวิตของทุกคน พ่อของเขาคือคนที่เลือกอนาคตให้เขาโดยที่เขาไม่มีสิทธิ์ออกความคิดเห็นโดยในฉากที่เขากลับมาที่บ้านและพูดคุยเรื่องโรงเรียน แต่พ่อกลับบังคับให้เขาทำงานในโรงงานแทนซึ่งพ่อก็ได้จัดการติดต่อทุกอย่างไว้หมดแล้ว

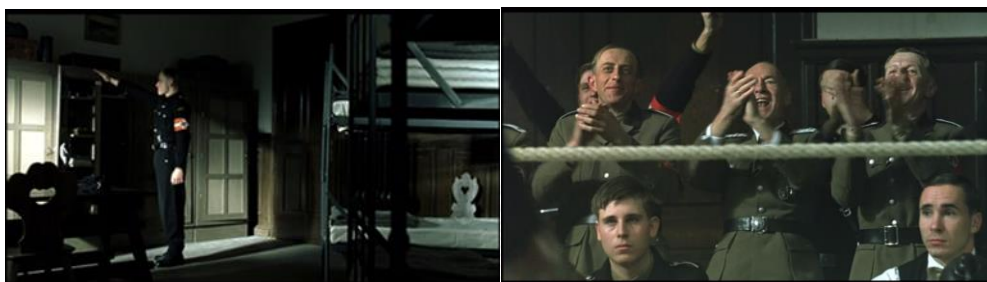


รูปภาพที่ 18 บ้านของฟรีดริช

บรรยากาศตึงเครียดภายในบ้านและสภาพความเป็นอยู่ที่แออัดยากจนนั้นต่างจากสถาบันทดสอบของนาโปล่าที่เขาไปสอบก่อนจะกลับบ้านที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น เขาได้รับการต้อนรับอย่างดีและได้เห็นภาพถ่ายเกียรติยศของนาโปล่าและรู้สึกอยากเป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียนนี้ บรรยากาศที่แตกต่างกันนี้ทำให้เขาตัดสินใจหนีออกจากบ้านเพื่อไปหาสถานที่ที่ให้คุณค่าและอนาคตแก่เขามากกว่า

เมื่อเขาได้เข้าเรียนเขาได้พบกับบรรยากาศที่น่าชื่นชมและเป็นแง่มุมที่น่าสนใจของคนในโรงเรียน โดยในฉากวันเปิดเรียนเมื่อฟรีดริชสารภาพว่าเขาปลอมลายเซ็นพ่อเพื่อมาเข้าเรียนนี้ ครูไวคเลอร์ ครูผู้สอนชกมวยและรับรองเขาเพื่อเข้าเรียนที่นี่ได้บอกกับเขาว่า “ที่นี่เขาไม่ทำกันทุกคนต้องซื่อสัตย์” ซึ่งแสดงถึงหลักคุณธรรม หรือ ในฉากการอบรมปฐมนิเทศครูใหญ่ได้กล่าวต้อนรับว่า “นี่คือสถานที่ที่พวกคุณจะได้เรียนโดยไม่ต้องนึกถึงพื้นเพเดิมของคุณไม่ว่าจะเป็นลูกชานาหรือผู้ดี ที่นี่เท่าเทียมกันพวกคุณคืออนาคตที่พวกเราเลือกสรรไว้แล้ว” แสดงให้เห็นถึงความเท่าเทียมจึงเสมือนว่าผู้คนที่ต่างนี้เติมไปด้วยคนที่มีจิตใจกว้างขวางและมีวิถีความเชื่อที่ดีงาม และทำให้ฟรีดริชรู้สึกถึงความมีคุณค่าในตัวของเขาในฉากนี้ผู้ชมจะได้เห็นเขายิ้มแย้มอย่างภูมิใจและร่วมร้องเพลงของโรงเรียนพร้อมกับคนอื่น นอกจากเรื่องหลักการที่น่าเลื่อมใสแล้วนั้นเขายังได้รับความเอาใจใส่เป็นพิเศษจากครูและผู้ใหญ่

ในโรงเรียน โดยเขาได้รับการฝึกสอนด้านการชกมวยเป็นพิเศษเพียงคนเดียวและหลังจากการชกชนะในครั้งแรกเขาก็ได้รับสัญญาจากผู้อำนวยการโรงเรียนว่าถ้าหากเขานำชัยชนะมาสู่เขาไปล่าได้เขาจะได้เข้าเรียนที่ *ริชสปอตตอคาคามี* เพื่อเตรียมตัวสำหรับโอลิมปิกอีกและย้ำกับเขาว่า “ซ้อมต่อไปเราฝากความหวังไว้กับเธอ” จึงเท่ากับว่าตอนนี้ฟรีดริชเป็นความหวังและถูกให้ความสำคัญเป็นพิเศษอย่างที่เขาไม่เคยได้รับ



รูปภาพที่ 19-20 ฟรีดริชผู้เป็นความหวังของโรงเรียน

วิถีชีวิตและการหล่อหลอม นอกจากแรงจูงใจของตัวละครภาพยนตร์ได้นำเสนอรูปแบบวิถีชีวิตภายในโรงเรียนและสิ่งที่สอนแก่นักเรียนด้วย

1. ผู้ชมจะได้เห็นกิจวัตรประจำวันซึ่งสะท้อนวัฒนธรรมที่ผู้น้อยต้องเชื่อฟังและทำตามคำสั่ง โดยนาโปล่าเป็นโรงเรียนทหารที่เน้นระเบียบวินัยและความแข็งแกร่ง นักเรียนได้รับการเรียนทั้งการฝึกร่างกายในตอนเช้าของทุกวันซึ่งพวกเขาต้องพบกับครูฝึกที่เข้มงวด ในฉากที่ซีกฟรีดเพื่อนคนหนึ่งของฟรีดริชถูกจับได้ว่าปัสสาวะรดที่นอน เขาถูกสั่งในปัสสาวะต่อหน้าเพื่อนคนอื่นเป็นการลงโทษหรือระบบการดูแลกันเองของรุ่นพี่รุ่นน้อง ซึ่งเมื่อวันแรกที่ฟรีดริชมาถึงเขาถกถลักแก้มจากรุ่นพี่โดนลงโทษให้เขาวิดพื้นโดยไม่มีเหตุผลสมควร เป็นต้น

2. นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังแทรกคำสอนบางอย่างที่สะท้อนถึงแนวคิดความเชื่อของผู้คนในลัทธินาซี ซึ่งนิยมความรุนแรง เช่น ในฉากห้องเรียนมีการสอนถึงเรื่องการคัดเลือกของสายพันธุ์และประวัติศาสตร์เกี่ยวกับชาวยิวซึ่งส่งเสริมความเชื่อด้านเผ่าพันธุ์ที่เหนือกว่าของเยอรมัน การสอนให้ไม่รู้จักความสงสาร เช่น ในฉากที่ฟรีดริชเห็น ซีกฟรีด ถูกลงโทษให้ยืนยกฟูกนอนอยู่กลางแจ้ง ครูไวคเลอร์เดินมาพบและย้ำฟรีดริชว่าอย่าสงสารเพื่อนหรือในฉากที่ฝึกซ้อมการชกมวยครูไวคเลอร์นั้นสอนให้ลืมความเป็นมนุษย์และอย่าถ่อมตัว นั่นเพราะการชกมวยในนาโปล่าและโรงเรียนเตรียมทหารแห่งอื่นต้องน็อคคู่ต่อสู้ให้ได้เท่านั้น จึงจะเป็นผู้ชนะ

ความผิดปกติและการตัดสินใจ เมื่อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งตัวละครได้พบเหตุการณ์ที่สร้างความรู้สึกทุกข์ใจและส่งผลต่อการตัดสินใจตามมา ซึ่งนำเสนอด้วยฉากต่อไปนี้

- เริ่มต้นความรุนแรงด้วย ฉากที่ทุกคนต้องฝึกการโยนระเบิดจริงแต่เกิดอุบัติเหตุมีเด็กนักเรียนคนหนึ่งทำระเบิดตกซีกพรีตจึงกระโดดเข้ามาทำระเบิดเพื่อรักษาชีวิตเพื่อนคนอื่น พรีตริชรู้สึกโกรธกับการจากไปของเพื่อนเขาเพราะเชื่อว่าการลงโทษที่สร้างความอับอายเรื่องการปัสสาวะรดที่นอนเป็นสาเหตุที่ทำให้ซีกพรีตไม่ต้องการมีชีวิตอยู่

หลังจากเหตุการณ์นี้เหตุการณ์เลวร้ายก็ถูกนำเสนอมากขึ้นเรื่อยๆ มีระดับความรุนแรงก็เพิ่มขึ้นจนกระทั่งไปถึงจุดวิกฤต ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้ส่งผลกระทบต่อจิตใจของพรีตริชจนสามารถทำให้เขาเปลี่ยนแปลงไปในตอนท้ายที่สุด

- ในฉากที่เขาและอัลเบรทถูกสั่งให้ชกกันเองในงานวันเกิดของพ่ออัลเบรท พรีตริชพยายามหลีกเลี่ยงที่จะไม่ทำร้ายเพื่อนแต่หากเขาไม่ทำทั้งคู่ก็จะไม่สามารถออกไปจากสถานการณ์นี้ได้ ฉากนี้เป็นครั้งแรกที่พรีตริชรู้สึกถึงความอึดอัดของการไม่อาจฟันคำสั่งได้
- วันถัดมาเขาและเพื่อนถูกสั่งให้ปฏิบัติภารกิจจับตายนักโทษหลบหนีในป่า เมื่อพวกเขาพบความเคลื่อนไหวในป่าก็ยิ่งออกไปแต่กลับกลายเป็นว่าสิ่งที่พวกเขาอิงนั้นไม่ใช่ นักโทษที่มีอาวุธแต่เป็นเด็กชาวรัสเซียที่หนีออกมาจากค่ายกักกัน อัลเบรทพยายามปฐมพยาบาลเด็กคนหนึ่งทีใกล้ตายแต่ทว่าเมื่อพ่อของเขามาพบก็ยิ่งเด็กคนนั้นทิ้งและสั่งให้ทุกคนกลับไปทำภารกิจต่อ เป็นอีกครั้งที่อัลเบรททักท้วงเพื่อนๆ ของเขาถึงความไม่ถูกต้อง พรีตริชตกใจกับปฏิกิริยาของอัลเบรทต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่ในคราวนี้พรีตริชไม่ได้เมินเฉย ในขณะที่ทุกคนกำลังเดินทางกลับพรีตริชเห็นเด็กชาวรัสเซียที่ถูกจับกลับมาได้โดนยิงทิ้งในหลุมที่ขุดไว้เขาตะลึงกับภาพที่เห็นและเริ่มตั้งคำถาม
- เหตุการณ์ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ต่อพรีตริช คือการที่อัลเบรทตัดสินใจฆ่าตัวตายโดยการปล่อยให้ตนเองจมลงใต้แผ่นน้ำแข็งในทะเลสาบระหว่างฝึกร่างกายในช่วงเช้าเพราะเขาไม่ต้องการถูกพ่อส่งไปเป็นทหาร เมื่ออัลเบรทฆ่าตัวตายเขากลายเป็นคนที่ถูกประณามเพราะตัดสินใจหนีปัญหาด้วยวิธีของคนอ่อนแอพรีตริชได้ขอให้พิมพ์ข่าวการตายของอัลเบรทในบทความเหมือนที่ทำกับนักเรียนที่เสียชีวิตคน

อื่นแต่ก็ถูกครูใหญ่ปฏิเสธ โดยสั่งให้เขาเสียและสั่งให้ตั้งใจกับการแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้นเพื่อทดแทนบุญคุณสถาบันแทน

- สุดท้ายนั้นคือฉากที่ตัวละครได้ตัดสินใจเลือกทางเดินของตนแล้ว ในแข่งขันขณะที่กำลังจะชนะเขาเกิดเปลี่ยนใจและเลือกที่จะไม่สู้ซึ่งเป็นการแสดงออกอย่างชัดเจนต่อการปฏิเสธสิ่งที่นำไปล่าพยายามส่งเสริมเขา เขาจึงเลือกที่จะแพ้และออกจากโรงเรียนเพื่อให้พ้นไปจากระบบที่เขาไม่เชื่อและไม่ชื่นชมอีกต่อไป

การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบประสบการณ์ที่พาผู้ชมติดตามเหตุการณ์ไปที่ละขั้นตั้งแต่ตีไปจนถึงเลวร้ายทำให้ได้เห็นว่ามีแรงผลักดันที่เป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้คนมากมายยินดีที่จะเข้าร่วมประกอบกับเหตุผลทางคุณภาพชีวิตที่ไม่เท่ากันจึงไม่เป็นที่น่าแปลกใจตัวละครเอกจะตัดสินใจเช่นนี้ แต่ในขณะเดียวกันความโหดร้ายก็เป็นส่วนประกอบหนึ่งของระบอบนี้ด้วยเช่นกันและไม่ใช่ว่าจะสามารถต่อต้านหรือเปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆ หากไม่ทำตามกระแสและคำสั่งก็จะเป็นต้องถอยออกมา

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องพบว่ารูปแบบประสบการณ์สามารถให้ข้อมูลได้ 3 ลักษณะ คือ 1. รายละเอียดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันรวมทั้งปมขัดแย้งที่ตัวละครต้องประสบสามารถบ่งบอกได้ถึงความลำบากและความทุกข์ทรมานของตัวละครหรือปัจจัยแวดล้อมรอบตัว ลักษณะนิสัยและมุมมองความคิดของตัวละครได้ 2. ทราบถึงการตัดสินใจของตัวละครหลังจากประสบปัญหา โดยมีทั้งส่วนที่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเองและส่วนที่เป็นปัจจัยเหนือการควบคุม 3. สามารถให้รายละเอียดเพื่อสื่อความเฉพาะเรื่องได้ เช่น การขบขันความลำบากในสงครามของทหารในเรื่อง Stalingrad ภาวะจิตใจหลังสงครามของทหารรัสเซียและชาวเยอรมันในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma และพัฒนาการมุมมองที่มีต่อระบอบนาซีของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

1.2 รูปแบบคู่ปรปักษ์ (antagonistic mode)

รูปแบบนี้จะแสดงให้เห็นชัดตรงข้าม 2 ฝ่ายอย่างชัดเจน และสร้างความชอบธรรมให้ฝ่ายตัวละครเอกที่ถูกนำเสนอว่าเป็นฝ่ายดี ผู้ชมจะรู้สึกผูกพันและคล้อยตามมักเป็นฝ่ายของตัวละครหลัก ส่วนฝ่ายคู่ปรปักษ์มักถูกนำเสนอให้เห็นเด่นชัดว่าเป็นผู้ร้าย มักถูกนำเสนอด้วยลักษณะหรืออัตลักษณ์ที่สร้างความรู้สึกเชิงลบและผู้ชมจะไม่ชอบหรือไม่เอาใจช่วย ทั้งนี้เพื่อต้องการเปรียบเทียบความต่างของแต่ละ

ละฝ่ายอย่างชัดเจนและสร้างการจดจำว่าฝ่ายใดคือฝ่ายดีและไม่ดี โดยฝ่ายตัวละครหลักที่ถูกนำเสนอให้เป็นฝ่ายดีมักมีคุณสมบัติตรงกับหลักศีลธรรมหรือแนวคิดอุดมการณ์ของผู้ชม (Astrid Erll, 2011)

ภาพยนตร์ที่นำเสนอด้วยรูปแบบนี้คือเรื่อง Sophie Scholl: The Final Days ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้มีการสร้างภาพให้ฝ่ายคู่ปรปักษ์ดูเลวร้ายแต่ผู้วิจัยพิจารณาว่าการนำเสนออุดมการณ์ที่ต่างกันของตัวละครทั้ง 2 ฝ่ายสร้างการเปรียบเทียบที่ทำให้ผู้ชมคล้อยตามฝ่ายตัวเองและปฏิเสธที่จะเชื่อฝั่งตรงข้าม ความต่างนี้จึงตรงกับลักษณะของรูปแบบปรปักษ์ โดย

ตัวละครโซฟีมีความคิดและอุดมการณ์สอดคล้องกับโลกเสรีในยุคปัจจุบันซึ่งเน้นในเรื่องสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกและเน้นความเท่าเทียมของมนุษย์ที่เป็นแนวคิดสากล ส่วนในด้านพฤติกรรมฝ่ายของโซฟีกลับสามารถควบคุมสติได้ดีแม้โดนต่อว่าและบีบบังคับ ซึ่งทั้งสององค์ประกอบที่เธอมีนี้แตกต่างจากเจ้าหน้าที่โมห์ ที่โกรธและตะคอกเธอหลายครั้งในการสอบสวน รวมทั้งผู้พิพากษาที่ถูกนำเสนอออกมาในลักษณะโกรธเกรี้ยวและใช้แต่อารมณ์ ภาพยนตร์เรื่องนี้ที่นำเสนอผ่านรูปแบบปรปักษ์จึงไม่ได้สร้างการเปรียบเทียบว่าฝ่ายไหนดีกว่า แต่เป็นการเปรียบเทียบว่าอุดมการณ์ ความคิดของฝ่ายไหนน่าเลื่อมใสมากกว่า การปะทะกันของสองขั้วสามารถพบได้ชัดเจนที่สุดในฉากการสอบสวนครั้งสุดท้ายและฉากการพิจารณาคดี

- ฉากการสอบสวนภาพยนตร์ครั้งสุดท้าย ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างทางอุดมการณ์ของสองขั้วความคิดจากฝั่งโซฟี โซลล์และเจ้าหน้าที่สอบสวนโมห์ ที่ตรงข้ามกันและถือว่ามีความเป็นปรปักษ์ทางความคิดอย่างชัดเจน โดย โมห์ เชื่อว่าสังคมนั้นต้องมีกฎหมายไว้ควบคุมคนให้อยู่ในระเบียบ หากผู้คนทำตามใจคิดแล้วอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ถูกสังหารประเทศชาติก็จะล่มจมลงไปได้ นั่นเพราะเขาเห็นว่าฮิตเลอร์นั้นคือทางออกของชาติที่จะทำให้เยอรมันกลายเป็นชาติที่ยิ่งใหญ่และไม่ตกอยู่ใต้อำนาจของชาติอื่นอีก และระบอบสังคมนิยมนั้นให้ออกาสผู้คนในประเทศให้มีชีวิตที่ดีโดยในระบอบประชาธิปไตยเยอรมันนั้นเขาเป็นได้แค่ช่างตัดเสื้อ แต่เมื่อเกิดความเปลี่ยนแปลงมาสู่ระบอบสังคมนิยมเขาได้กลายเป็นตำรวจ ซึ่งแม้แต่ตัวโซฟีเองก็ควรสำนึกบุญคุณของประเทศและท่านผู้นำ ที่ทำให้เธอยังสามารถเรียนได้ในภาวะสงคราม เธอได้รับบัตรอาหารเท่าเทียมเหมือนกับคนอื่นที่เห็นต่างจากเธอ ส่วนในประเด็นเรื่องการทำสงครามโมห์มีความเห็นว่าเป็นการต่อสู้ที่มีเกียรติและเมื่อชัยชนะครั้งสุดท้ายจบลงเยอรมันจะกลายเป็นชาติที่ยิ่งใหญ่เคียงไกร และในประเด็นเรื่องขบวนการและผู้ที่พิการทางสมองที่ถูก

สังหารหมู่เขาอ้างว่าชาวฮิวน์หายไปเพราะกำลังอพยพ ส่วนเด็กที่พิการทางสมองนั้นถูกฆ่า เพราะชีวิตของพวกเขาไม่มีค่าอยู่แล้ว

แต่โซฟี กลับเห็นว่าในด้านกฎหมายผู้คนควรมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและตัดสินใจได้ด้วยสามัญสำนึกทางศีลธรรมเพราะกฎหมายนั้นเปลี่ยนแปลงได้แต่สามัญสำนึกนั้นเปลี่ยนไม่ได้ ซึ่งหากไร้อิทธิพลประชาชนจะได้กฎหมายสำหรับทุกคนไม่ใช่กฎหมายที่รองรับแค่คนที่เห็นด้วยกับรัฐเท่านั้น แต่สิ่งที่น่าชื่นชมเป็นการทำให้ผู้คนนั้นไร้ทางเลือก อิทธิพลนั้นนำเยอรมันเข้าสู่สงครามและมีแต่ความสูญเสียเธอไม่เชื่อว่าจะมีชัยชนะครั้งสุดท้ายและไม่เชื่อว่ากองทัพเยอรมันจะเอาชนะฝ่ายสัมพันธมิตรได้ ส่วนเรื่องเกียรติยศและความเกรียงไกรของชาตินั้นก็ไม่มีจริงไม่สิ่งที่ไคน์ายกย่องจากการสังหารหมู่ชาวฮิวน์และผู้พิการทางสมอง เพราะทุกชีวิตมีค่าและไม่ควรมีใครถูกตัดสินคุณค่าจากผู้อื่น

- **ฉากพิจารณาคดี** ผู้พิพากษาเป็นตัวละครที่ถูกนำเสนอออกมาให้เป็นผู้ที่มีความหยาบคายและใช้อารมณ์เป็นหลักโดยมีการตะคอกผู้ต้องหาตลอดการพิจารณาคดี เป็นการโต้สวนที่เน้นการด่าทอ มีการใช้คำดูถูกและหยาบคาย เช่น ในตอนที่กำลังโต้สวนคริสโตฟ โพรบส์ซึ่งขอให้ไว้ชีวิตของเขาเนื่องจากเขามีลูกและภรรยาป่วยที่ต้องดูแล ศาลก็กล่าวว่าเด็กเยอรมันนั้นไม่ต้องการแบบอย่างที่เป็นคนไร้ค่าเช่นเขา และยังด่าทอฮันส์ โชลล์ผู้เป็นพี่ชายของโซฟีว่าเป็นคนไร้ศักดิ์ศรีและเป็นกาฝากของสังคมจากการเป็นนักศึกษาแพทย์มา 8 เทอมเขาก็กลับไม่ได้สำนึกบุญคุณในจุดนี้หรือแม้แต่ตอนโต้สวนโซฟี เธอก็บอกว่าสิ่งที่เธอทำลงไปก็เพื่อต้องการให้ผู้คนได้รับรู้ความคิดและอุดมการณ์ของพวกเขาแต่ผู้พิพากษากลับตอบกลับว่าสิ่งที่เธอแจกจ่ายนั้นถือเป็นขยะไม่ใช่ความคิด จึงเท่ากับว่าการพิจารณาคดีที่เต็มไปด้วยอคตินี้เป็นเพียงแค่การด่าทอในที่สาธารณะและแย้งในทุกคำตอบ โดยไม่ว่าผู้ต้องหาจะตอบคำถามไปในทิศทางไหนศาลก็พร้อมที่จะต่อว่าอย่างรุนแรง

การใช้รูปแบบคู่ปรปักษ์ส่งผลให้เกิดการเปรียบเทียบซึ่งช่วยขบขันให้แนวคิดของฝั่งโซฟีมีความน่าสนใจและไม่เกิดความสับสนหรือการตั้งคำถามแก่ผู้ชมในความถูกต้องของโซฟี รูปแบบนี้มักช่วยในการโน้มน้าวใจผู้ชมให้คล้อยตามและเข้าข้าง

โดยจากฉากแรกถึงแม้เจ้าหน้าที่โหมโรงจะพูดด้วยสติและความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมของเขาและถึงแม้จะฟังดูน่าเชื่อถือและมีเหตุผลเหมือนกัน แต่ด้วยโลกสากลยุคใหม่ที่แนวคิดในแบบโซฟีถูกพิสูจน์แล้วว่า เป็นแนวคิดที่มีประสิทธิภาพมากกว่าและสามารถโต้แย้งความคิดอีกฝ่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้

ถึงแม้ในฉากการสอบสวนจะไม่มีการใช้ความรุนแรงหรือการใช้คำหยาบคาย ฝ่ายของโซฟีก็ดูจะเป็นฝ่ายที่น่ากลัวตามมากกว่าในมุมมองของผู้ชมที่เป็นคนในสมัยหลัง

1.3 รูปแบบสะท้อน (reflexive)

วิธีการเล่าเรื่องในรูปแบบนี้สนใจวิธีการนำเสนอที่ไม่มีวิธีที่ตายตัว เน้นการเรียงลำดับเหตุการณ์หรือในภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องซึ่งขึ้นอยู่กับตัวภาพยนตร์ว่าต้องการสื่อสารความหมายและอารมณ์แบบใด รวมทั้งส่งผลต่อการให้ข้อมูลของเหตุการณ์ในภาพยนตร์แก่ผู้ชมด้วย (Astrid Erll, 2011) โดยภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอนี้ คือ Downfall ซึ่งมีการลำดับเหตุการณ์แบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting) ที่นำเสนอเหตุการณ์ 2 เส้นเรื่องที่ตัดสลับกัน โดยทั้ง 2 เรื่องนั้นมีความเชื่อมโยงที่สะท้อนระหว่างกันและกัน รวมทั้งมีผลต่อการเดินเรื่อง ซึ่งใน Downfall จะมีด้วยกัน 2 เส้นเรื่องหลัก ได้แก่

- เหตุการณ์ภายในบังเกอร์ที่ผ่านมุมมองของ เทราต์ ยุงเกอ
- เหตุการณ์นอกบังเกอร์เล่าผ่านมุมมองของนายแพทย์ แอร์นสท์ กินเทอร์ เซงค์และมีเส้นเรื่องย่อยอีกหนึ่งเส้นเรื่องที่เล่าผ่านมุมมองของ เพเตอร์ ครันซ์ซึ่งเป็นยุวชนนาซีที่สู้รบอยู่กับฝ่ายรัสเซีย

โดยเหตุการณ์ภายในบังเกอร์จะให้เห็นถึงการตัดสินใจวางแผนการรบของฮิตเลอร์ภาวะทางจิตใจของตัวละครที่อยู่วงใน ทั้งความเครียดและความกลัว ส่วนเหตุการณ์ภายนอกผู้ชมก็จะได้เห็นภาพความสูญเสียของประชาชนและเหล่าทหารภายใต้การตัดสินใจจากคนในบังเกอร์ โดยทั้ง 2 เส้นเรื่องนั้นเกี่ยวข้องและส่งผลต่อกัน

การส่งผลสะท้อนกันและกันระหว่างเส้นเรื่อง พบในฉากต่อไปนี้

- เมื่อฮิตเลอร์ประกาศใช้เบอร์ลินเป็นเมืองหน้าด่านนั้นคือให้เมืองทั้งเมืองกลายเป็นสมรภูมิด้านนอกนายทหารหลายคนก็เตรียมอพยพรวมทั้งมีคำสั่งให้เผาทำลายเอกสารให้หมดเหลือแต่นายแพทย์กินเทอร์ซึ่งของอนุญาตอยู่เพื่อดูแลทหารและประชาชนที่บาดเจ็บ ซึ่งนายทหารที่ดูและหน่วยของกินเทอร์ก็สั่งให้เขานั้นหนีไปและกล่าวว่าเหล่าทหารที่ดีต้องหาอาหารได้ด้วยตนเอง แต่กินเทอร์ก็ยืนยันกรานที่จะอยู่

- ประชาชนในกรุงเบอร์ลินอพยพออกจากเมืองที่กลายเป็นสมรภูมิ ทว่าเมื่อตัดกลับไปยังบังเกอร์อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ก็ไม่สนใจคำเรียกร้องของนางพลวิลเฮล์ โมนเคอะ ที่ต้องการให้ช่วยประชาชนอพยพแต่ฮิตเลอร์กลับปฏิเสธ ในฉากถัดมาซึ่งอยู่ภายใต้บังเกอร์เช่นเดียวกันฮิตเลอร์ย้ำเจตนาของเขากับ อัลแบร์ต ซเปียร์ สถาปนิกคนสนิทว่า เขาจะสั่งตัดน้ำ ตัดไฟและทำลายทางเชื่อมต่อที่ออกจากเมืองให้หมด เพราะหากถูกรัสเซียยึดก็จะได้ยึดแค่เมืองร้าง โดยกล่าวว่า “ถ้าคนของเราแพ้ รอดหรือไม่ก็ไม่สำคัญ”
- หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็ได้แสดงให้เห็นความเดือนร้อนของประชาชนที่เพิ่มมากขึ้น โดยนายแพทย์กินเทอร์ เข้าไปพบคนชราที่ถูกทิ้งร่วมกับศพทหารภายในโรงพยาบาลร้าง ส่วนประชาชนก็พยายามอพยพหนีท่ามกลางระเบิด ทหารนั้นก็ขาดทั้งอาวุธและกำลังพล ภาพตัดกลับไปภายในบังเกอร์อีกครั้งนายทหารชื่อบริกาเดียร์เฟอร์ได้เข้าไปขอรื้อนายกรัฐมนตรียอเซฟ เกิบเบลส์ เพื่อขอกำลังอาวุธแต่เกิบเบลส์กลับบอกว่าเขาไม่รู้สีกสงสารทหารเหล่านั้น
- สถานการณ์ด้านการรบเลวร้ายลงเรื่อยๆ ความสิ้นหวังภายในบังเกอร์ก็สะท้อนลืออยู่กับภาพความสูญเสียที่ภายนอก โดยเริ่มที่อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ปรีชากับเอฟา เบรวาน์เพื่อวางแผนฆ่าตัวตาย จากนั้นคนสนิทหลายคนของเขาก็ค่อยๆ ทิ้งเขาไปที่ละคน ตั้งแต่ นายทหารเฮร์มัน เกอริง ที่ส่งเอกสารมาขอยึดอำนาจจากฮิตเลอร์เนื่องจากฮิตเลอร์ไม่สามารถสั่งการได้ อัลแบร์ต ซเปียร์ ได้เดินทางมาบอกลาแล้วขอรื้อให้ฮิตเลอร์ช่วยเหลือประชาชน และเฮนริช ฮิมเลอร์ ซึ่งฮิตเลอร์ได้ทราบจากช่างจากวิทยุอังกฤษว่าเขาได้รับข้อเสนอจากฝ่ายศัตรู ทำให้ฮิตเลอร์โกรธและผิดหวังมาก ในขณะที่ด้านนอกประชาชนยังคงล้มตายจากการโจมตี
- ท้ายแล้วถึงแม้จะรู้อยู่แก่ใจว่าไม่มีหวังแต่ฮิตเลอร์ก็ยังไม่ยอมรับความจริง ทั้งยังบัญชาการการรบอยู่ในห้องประชุม นายทหารระดับสูงก็ยังคงรับคำสั่งที่ทำตามไม่ได้ต่อไปเพียงเพราะไม่ต้องการขัดคำสั่ง จนกระทั่งถึงที่สุดมีทหารเข้ามารายงานในห้องประชุมว่ากองพลรบที่ฮิตเลอร์สั่งให้โจมตีนั้นไม่สามารถโจมตีได้อีกต่อไปแล้วเขาจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย

โดยในการให้ข้อมูลแบบสะท้อนกันไปมานี้จะแสดงให้เห็นว่าการตัดสินใจของฮิตเลอร์นั้นส่งผลอย่างไรต่อผู้คนที่อยู่ภายนอกบังเกอร์หรือกลับกันเมื่อเกิดความเสียหายจากภายนอก ผู้คนที่อยู่ในก็ตอบสนองอย่างไม่ใส่ใจ ซึ่งถึงแม้การกระทำจากทั้งภายนอกและภายในส่งผลต่อกันและกันทว่า

อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ก็ไม่มีที่ท่าว่าจะสนใจความเป็นจริงภายนอกแม้แต่น้อยและสนใจเพียงแต่การวางแผนระบบแผนที่เท่านั้น

การเปรียบเทียบการตัดสินใจของตัวละครที่มีลักษณะคล้ายกันแต่อยู่ต่างสถานที่กัน

นอกเหนือไปจากการสะท้อนระหว่างกันของเหตุการณ์ภายในและภายนอกบังเกอร์แล้ว การเล่าเรื่อง 2 เส้นเรื่องก็สามารถให้ข้อมูลและมุมมองของตัวละครได้และสร้างการเปรียบเทียบถึงการตัดสินใจของตัวละคร โคยตัวละครเอก เทราดล์ ยุงเกอและ เพเตอร์ ครินซ์เป็นผู้ที่เชื่อมั่นและศรัทธาในตัวท่านผู้นำมาตั้งแต่แรก แต่สถานการณ์ที่เลวร้ายลงทั้งให้ตัวละครทั้งสองค่อยๆ ตัดสินใจถอยห่างออกมาและได้มาพบกันในฉากสุดท้ายเพื่อหนีออกจากเมืองไปด้วยกัน โดยเรียงลำดับเหตุการณ์ดังนี้

เส้นเรื่องของยุงเกอ

- เริ่มต้นที่เธอนั้นมีความเชื่อและจงรักภักดีต่อท่านผู้นำเป็นอย่างมาก เมื่อรัสเซียโจมตีและมีการประกาศให้เบอร์ลินเป็นเมืองหน้าด่าน เพื่อนเลขาของเธอก็ปรึกษากันว่าควรทำอย่างไรดี เพราะว่าท่านผู้นำเคยบอกไว้ว่าพวกเธอจะไปไหนก็ได้ แต่ยุงเกอกลับตอบเพื่อนเธอว่าเธอไม่สามารถทิ้งท่านผู้นำได้ อีกทั้งก่อนจะมาทำงานที่บ้านเคยห้ามเธอไว้แล้วเธอจึงไม่กล้ากลับไป
- ความกลัวของเธอเริ่มต้นขึ้น เมื่อเอฟา เบรวาน์จัดงานเลี้ยงขึ้นเพื่อเป็นขวัญกำลังใจแก่ทุกคน แต่ยุงเกอเริ่มรู้สึกกลัวและรู้สึกเหมือนสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นไม่ใช่เรื่องจริง มีระเบิดเกิดขึ้นทุกคนจึงต้องหนีกลับเข้าบังเกอร์
- ถึงแม้จะมีสัญญาณเตือนเธอก็ยังเลือกจะเชื่อท่านผู้นำ หลังจากเกิดระเบิดเหล่านายทหารต้องเข้าประชุมกับผู้นำของเขา มีนายทหารคนหนึ่งมาบอกให้ยุงเกอและเพื่อนของเธอหนีเพราะฝ่ายเยอรมันไม่มีทางเอาชนะรัสเซียได้อีกแล้ว พวกเธอยังไม่เชื่อเขาเพราะเชื่อในคำพูดของฮิตเลอร์มากกว่า แต่ทว่าเมื่อการประชุมทำให้ได้ทราบว่ามีโอกาสขณะนั้นมีน้อยมาก เมื่อฮิตเลอร์ออกมาเขาจึงบอกว่าจะให้เครื่องบินไปส่งเธอที่อื่น แต่เธอก็ยืนยันว่าเธอจะอยู่กับเขา โดยที่เธอก็ไม่ทราบว่าตนเองพูดแบบนั้นทำไม เมื่ออดอล์ฟ ฮิตเลอร์พูดคุยกับเอฟา เบรวาน์ถึงวิธีฆ่าตัวตายด้วยยาพิษยุงเกอก็ขอยานั้นด้วย

- ความจริงที่เพิ่งเริ่มเห็น โดยเธอเริ่มรู้สึกอึดอัดใจต่อแนวคิดของผู้คนในบังเกอร์และได้ทราบว่าเยอรมันกำลังจะแพ้สงคราม เช่นในฉากที่นายทหารมาขอช่วยเหลือด้านอาวุธกับนายกรัฐมนตรีโยเซฟ เกิบเบลส์ แล้วเขาปฏิเสธหรือระหว่างรับประทานอาหารร่วมโต๊ะกับฮิตเลอร์และคนอื่นๆ ฮิตเลอร์กล่าวถึงหลักการคิดสรรตามธรรมชาติที่มีแต่ผู้แข็งแกร่งเท่านั้นที่จะอยู่รอด เขาจึงไม่เคยคิดสงสารใครและภูมิใจที่กำจัดศัตรูต่างเชื้อชาติ
- หลังจากนั้นอัลแบร์ต ซเปียร์ก็กลับมาเพื่อมาบอกลาฮิตเลอร์ เขาได้บอกให้ยุ้งเกอหนีไปเสียเพราะไม่มีทางรอดแล้วแม้แต่ลูกของนายกรัฐมนตรี โยเซฟ เกิบเบลส์ ที่หลบอยู่ในบังเกอร์ก็จะถูกฆ่าด้วย เธอถึงตระหนักได้ถึงสถานการณ์ที่ถึงจุดสิ้นสุดแล้ว เธอสารภาพว่าตลอดเวลาที่ผ่านมาเธอคิดว่าทุกอย่างยังมีความหวัง
- การตัดสินใจที่ทำให้ได้ทราบความเป็นจริงภายนอกบังเกอร์ เธอได้พูดคุยกับ เอฟา เบราวด์ เป็นครั้งสุดท้ายและได้ให้สัญญากับเอฟาไว้ว่าเธอจะหนี หลังจากที่ฮิตเลอร์และเอฟา ฆ่าตัวตายมีคนภายในบางกลุ่มต้องการหนีออกไปยุ้งเกอจึงไปกับกลุ่มนี้ด้วย เมื่อเธอต้องเดินทางผ่านกลุ่มทหารที่บาดเจ็บและเสียงชีวิตเธอตกใจมากและถึงเชื่อว่าใจเกิดอะไรขึ้นภายนอกสุดท้ายเมื่อมีการประกาศยอมแพ้ มีทหารแนะนำให้เธอเดินทางผ่านกลุ่มทหารรัสเซียไปเพราะเธอเป็นผู้หญิงซึ่งไม่ใช่เชลยที่ฝ่ายรัสเซียต้องการตัว ขณะเธอเดินทางผ่านกองทัพรัสเซียเพเตอร์ก็วิ่งออกมาจับมือเธอแล้วทั้ง 2 ก็หนีออกมา

เส้นเรื่องของเพเตอร์

- เริ่มต้นด้วยความเชื่อในหน้าที่ เพเตอร์นั้นร่วมรบอยู่กับเพื่อนที่เป็นยุวชนนาซีด้วยกันที่ฐานปืนใหญ่ ขณะนั้นเป็นช่วงเวลาหลังจากเบอร์ลินถูกประกาศให้เป็นเมืองหน้าด่านได้ไม่นาน พ่อของเพเตอร์มาตามเขากลับไปแต่เขาไม่ยอมและเรียกพ่อว่าเป็นคนขี้ขลาด
- ความรุนแรงที่ปรากฏแก่สายตาทำให้ตระหนักถึงความเลวร้ายได้ทันที ในขณะที่ประชาชนกำลังหนีออกจากตัวเมือง เพเตอร์ยังถืออาวุธเพื่อรบกับฝ่ายรัสเซีย แต่เมื่อโดนโจมตีเข้าจึงหนีลงหลุมหลบภัยและเห็นทหารที่ร่วมรบด้วยกันถูกยิงตายต่อหน้าต่อตา
- เพื่อนของเพเตอร์สองคนตัดสินใจฆ่าตัวตายเพราะไม่สามารถสู้รบได้อีก เข้าจึงหนีกลับบ้านเพื่อไปพบกับพ่อของเขา สุดท้ายเมื่อเยอรมันประกาศยอมแพ้สงครามพ่อของเขาก็ผูกคอตาย

ความเหมือนและต่างของยูงเกอและเพเตอร์นั้นอยู่ตรงที่ทั้ง 2 คนเป็นคนที่ศรัทธาในท่านผู้นำในระดับหนึ่ง แต่เป็นไปเพราะสิ่งแวดล้อมและความเชื่อที่สั่งสอนกันมา โดยเพเตอร์นั้นเป็นยูงชนนาซีที่ผ่านการอบรม ส่วนยูงเกอก็เป็นเหมือนเช่นผู้ติดตามคนอื่น ทั้งที่เธอก็ไม่ได้เชื่อในแนวคิดของระบอบนี้โดยเห็นได้จากการที่เธอไม่พอใจเมื่อนายกรัฐมนตรีโยเซฟ เกิบเบลส์และฮิตเลอร์พูดถึงความไม่สงสารที่พวกเขามีทั้งแก่ประชาชนและคนในชาติพันธุ์อื่น แต่การตัดสินใจของตัวละครที่มีลักษณะคล้ายกัน 2 คนนี้ก็มีความต่างกันอยู่

เพเตอร์ที่อยู่ภายนอกได้พบเห็นความตายและความเสียหายอย่างชัดเจนที่เป็นเหตุให้เขาตัดสินใจถอยออกมาอย่างรวดเร็ว ต่างจากยูงเกอที่อยู่แต่ภายในบังเกอร์ถึงแม้เธอจะมีความกังวลและหวั่นใจตั้งแต่เกิดระเบิดในงานเลี้ยง แต่ด้วยความเชื่อมั่นที่มีต่อ ฮอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ เมื่อเขายังเชื่อว่าจะชนะได้หรือเชื่อว่าจะยังมีทางรอดเธอก็ยังเชื่อตามเขา ประกอบกับบรรยากาศแวดล้อมที่ทุกคนพากันเชื่อมั่นในผู้นำเธอก็รู้สึกว่าเป็นหน้าที่ที่จะต้องทำตาม การไม่รู้ความเป็นจริงทำให้ถึงแม้ความคิดภายในของเธอจะลึกลงไปแต่ก็ไม่สามารถผลักดันให้เธอตัดสินใจในสิ่งที่ถูกต้องได้แม้จะถูกเตือนหลายครั้ง ความไม่รู้ถึงสถานการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเธอภายในบังเกอร์นั้นเป็นเสมือนความไม่รู้ที่เธอมีตั้งแต่ก่อนจะมาข้องเกี่ยวกับพวกนาซี โดยช่วงต้นของภาพยนตร์ได้มีการต่อต่อบทสัมภาษณ์ของเทราดัล ยูงเกอในวัยชรากล่าวไว้ว่า “ฉันรู้สึกว่าคุณควรโกรธเด็กคนนี้ โกรธที่เธอทำอะไรแบบเด็กๆ ฉันไม่ควรยกโทษให้เธอที่ไม่รู้ถึงความน่ากลัวจนสายเกินไป ที่ไม่รู้ตัวว่าเธอกำลังไปยุ่งเกี่ยวกับอะไร ทำไมตอนนั้นฉันถึงเห็นดีเห็นงามง่ายนัก ฉันไม่ได้ศรัทธานาซีมากขนาดนั้น”

เหมือนเช่นในคำสัมภาษณ์ของบรูโน กันซ์ (Bruno Ganz) นักแสดงเป็นฮอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ และโอลิเฟอร์ เฮียร์ชบิเกล (Oliver Hirschbiegel) ผู้กำกับเกี่ยวกับฉากบังเกอร์ว่า

“บรูโน กันซ์: แต่พวกคุณรู้ใหม่ว่าบังเกอร์กับคุณนั้นส่งผลกระทบต่อจิตใจในทิศทางที่คล้ายกัน

โอลิเฟอร์ เฮียร์ชบิเกล : ทั้งสองสิ่งทำให้สูญเสียการรับรู้ความเป็นจริง นั่นเป็นสิ่งที่จริงแท้ที่สุด”
(Carlo Cavagna, 2005//Online)

ซึ่งการไม่รับรู้ความเป็นจริงนี้ ไม่ได้เกิดแก่เพียงยูงเกอเท่านั้น แต่อาจตีความหมายรวมถึงตัวละครเกือบทั้งหมดภายใต้บังเกอร์โดยเฉพาะฮอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ด้วย ซึ่งมากกว่าการไม่รู้ความเป็นจริงคือการไม่ยอมรับความเป็นจริง

โดยสรุปแล้วรูปแบบสะท้อนที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall มีเพื่อแสดงให้เห็นถึงการสะท้อนระหว่างเหตุการณ์ทั้งจากภายในและภายนอกบังเกอร์เกี่ยวกับผลกระทบของการตัดสินใจของตัวละคร และทำให้เห็นการเปรียบเทียบระหว่างตัวละครเอกจาก 2 เส้นเรื่องที่มีลักษณะคล้ายกันแต่สภาพแวดล้อมนั้นทำให้เกิดการตัดสินใจที่ล่าช้าต่างกัน ซึ่งรูปแบบการสะท้อนนี้ช่วยขบขันความหมายของบังเกอร์ที่เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงตัวตนของผู้ที่อยู่ในบังเกอร์ ที่อาจแทนค่าไปถึงความไม่รู้ ทิฐิ อุดมการณ์และการไม่ยอมรับความจริง

1.4 รูปแบบผสม

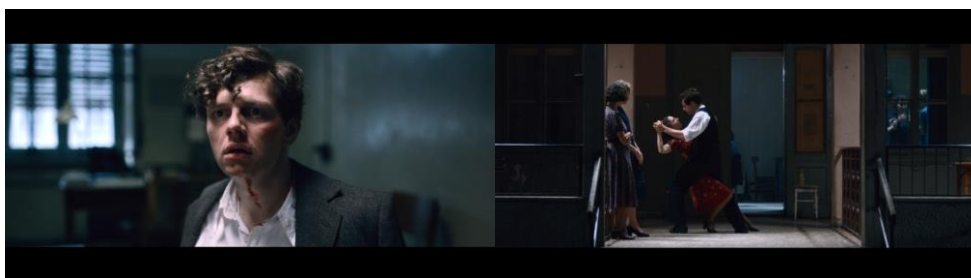
รูปแบบนี้เป็นส่วนผสมของรูปแบบอื่นๆ ที่มีการปรับใช้ตามเป้าประสงค์ในการสื่อสารของภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์พบว่ามีภาพยนตร์ 2 เรื่องที่มีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบผสมคือ ภาพยนตร์เรื่อง 13 Minutes และ Aimée & Jaguar เรื่อง 13 Minutes และ Aimée & Jaguar มีการผสมระหว่างรูปแบบสะท้อนและรูปแบบประสบการณ์ โดยภาพยนตร์เรื่อง 13 Minutes เน้นนำเสนอด้วยรูปแบบสะท้อนเป็นหลักและเสริมด้วยรูปแบบประสบการณ์ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar เน้นรูปแบบประสบการณ์เป็นหลักและเสริมด้วยรูปแบบสะท้อน โดยทั้งนี้การปรับใช้รูปแบบต่างๆ เพื่อนำเสนออีกชั้นอยู่กับความต้องการในการสื่อสารของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง 13 Minutes ใช้รูปแบบการสะท้อนแบบเหตุการณ์ย้อนอดีต (Flashback) ซึ่งภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องเป็น 2 เส้นเรื่องคืออดีตและปัจจุบัน โดยเหตุการณ์ในปัจจุบันคือเหตุการณ์การสอบสวนของตำรวจ ส่วนเหตุการณ์ในอดีตที่เล่าโดยตัดสลับมาเป็นระยะ เล่าถึงเหตุการณ์ในเมืองบ้านเกิดของเอลเซออร์โดยช่วงเวลาของอดีตที่ถูกหยิบยกมาคือตั้งแต่เอลเซออร์กลับมาจากการทำงานในสวีตเซอร์แลนด์ไปจนถึงวันที่เขาเดินทางไปมินเซ่นเพื่อไปวางระเบิด เหตุการณ์ในอดีตนี้จะให้ข้อมูลที่เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในปัจจุบันและให้ข้อมูลแก่ผู้ชมเกี่ยวกับชีวิตในช่วงเวลานั้น

เฉลยข้อสงสัยที่ปรากฏในฉากปัจจุบัน

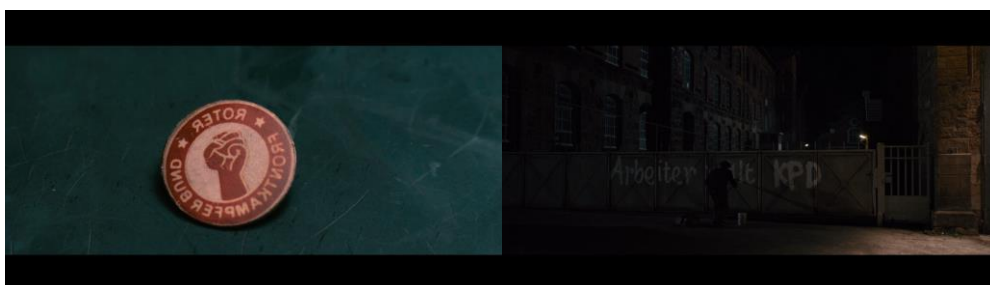
โดยในฉากปัจจุบันจะเป็นการสอบถาม ภาพยนตร์จะทำการตัดกลับไปอดีตเพื่อตอบข้อสงสัยที่เกิดขึ้นในห้องสอบสวนและแรงจูงใจในการก่อการของตัวละคร โดยปรากฏในฉากต่อไปนี้

- ฉากที่เอลเซอร์โดนสอบสวนหลังจากโดนทรมานไปแล้วเขาก็ยังไม่ยอมพูดหัวหน้าตำรวจเนเบอจึงพาบุคคลคนหนึ่งมาพบกับเขา กล้องได้ถ่ายหน้าของเอลเซอร์ที่แสดงออกถึงความประหลาดใจแต่ไม่ได้ฉายให้ดูว่าคนที่มาพบเป็นใครจากนั้นก็ตัดฉากไปยังอดีตตอนที่เอลเซอร์ได้พบกับเอลซ่าในร้านอาหารและได้ขอเธอแต่งงาน จึงอนุมานได้ว่าเอลซ่าคนรักของเขาคือคนที่ถูกนำตัวเข้ามาในห้องสอบสวนและสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้งสองว่ามีความเป็นมาอย่างไรในอดีต



รูปภาพที่ 21-22 เอลเซอร์ตกตะลึงก่อนภาพจะตัดไปยังอดีต

- ฉากที่เนเบอสอบถามถึงความเกี่ยวข้องของเอลเซอร์และพรรคคอมมิวนิสต์เยอรมันเพราะพบว่าเอลเซอร์มีเข็มกลัดของพรรคอยู่ เอลเซอร์ได้อธิบายว่าเขาไม่ได้ร่วมพรรคและไม่เคยได้รับแนวคิดใดใดจากพรรคนี้ การเกี่ยวข้องกักิจกรรมของพรรคคอมมิวนิสต์เป็นเพียงการเข้าสังคมเท่านั้น จากนั้นก็ตัดฉากไปในอดีตที่เอลเซอร์มีเพื่อนสนิทเป็นสมาชิกพรรคคอมมิวนิสต์และร่วมกันเขียนข้อความสนับสนุนพรรคและเขาทำไปเพราะต้องการสนุกกับเพื่อนเท่านั้น



รูปภาพที่ 23-24 กล้อง close up ที่เข็มกลัดพรรคคอมมิวนิสต์เยอรมันก่อนจะตัดไปเหตุการณ์ที่เอลเซอร์กับเพื่อนเดินทางไปเขียนข้อความประท้วง

นอกจากนี้ยังมีการให้คำตอบถึงเหตุผลที่เอลเซอร์ตัดสินใจวางระเบิด โดยในตลอดการสืบสวนเนเบอไม่เชื่อว่าเอลเซอร์จะดำเนินการคนเดียวอีกทั้งยังเชื่อว่าเขาได้รับแนวคิดหรือแรงจูงใจมาจากคนอื่น ทว่าเอลเซอร์ก็ได้อธิบายว่าเขามีความคิดเป็นของตนเองและเห็นว่าฮิตเลอร์นั้นเป็นภัยต่อประเทศ โดยในการเล่าเรื่องส่วนอดีตในหลายฉากจะแสดงให้เห็นว่าเอลเซอร์นั้นไม่ชอบแนวคิดของพรรคนาซี อีกทั้งคนรอบตัวเขานั้นก็ไม่ได้คล้อยตามกับความเป็นไปของสังคมโดยกลุ่มเพื่อนสนิทของเขาก็เป็นกลุ่มที่ฝักใฝ่พรรคคอมมิวนิสต์เยอรมัน ครอบครัวของเขาทั้งพ่อแม่และน้องชายก็ไม่ได้ชื่นชอบพรรคนาซีและปฏิเสธที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่ถูกจัดขึ้นซึ่งสวนทางกับคนส่วนใหญ่ในหมู่บ้าน และยังมีเหตุการณ์ที่เพื่อนบ้านที่เขาเคยพูดคุยถูกจับมาประจานในที่สาธารณะเพียงเพราะเธอมีคนรักเป็นชาวยิว เช่นนี้เขาจึงไม่จำเป็นต้องได้รับแนวคิดต่อต้านนาซีมาจากกลุ่มที่เคลื่อนไหวทางการเมืองกลุ่มไหนเลยเพราะผู้คนแวดล้อมที่เขาอยู่ด้วยไม่ใช่กลุ่มคนที่รับได้กับอุดมการณ์ของพรรคนาซี และแรงกระตุ้นสุดท้ายที่ทำให้เอลเซอร์ตัดสินใจวางระเบิดนั้นคือเขาได้ชมภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อและพบว่าภาครัฐกำลังสร้างอาวุธสงครามเขาจึงมั่นใจว่าฮิตเลอร์กำลังจะก่อสงครามและควรมีใครสักคนหยุดยั้งเรื่องนี้ โดยข้อมูลในส่วนนี้จะไม่ได้ตอบคำถามแบบฉากต่อฉากแต่เป็นการเฉลยแรงจูงใจของตัวละครให้ผู้ชมได้ทราบ



รูปภาพที่ 25-26 คนรอบข้างเอลเซอร์ที่ไม่เข้าร่วมกับนาซี



รูปภาพที่ 27-28 ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ

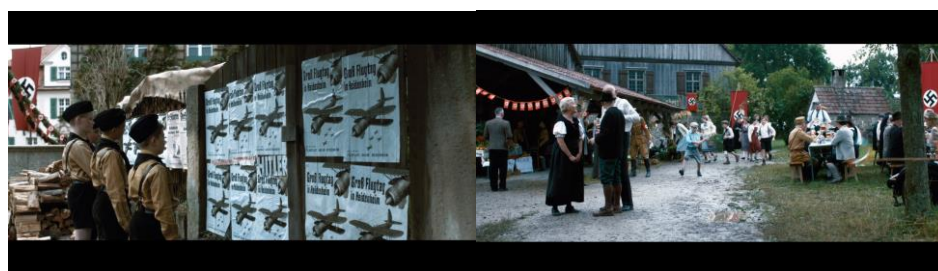
ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอดีต เรื่องราวในส่วนอดีตจะถูกนำเสนอด้วยรูปแบบประสบการณ์ โดยเล่าเรื่องผ่านมุมมองของเอลเซอร์และให้ข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในช่วงเวลานั้น โดยจะเห็นความเป็นอยู่ของเอลเซอร์และผู้คนในเมือง อีกทั้งยังเห็นความเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งในฉากการย้อนอดีตช่วงต้นจะมีการเข้ามาของทั้งพรรคคอมมิวนิสต์และพรรคนาซี แต่หลังจากนั้นอิทธิพลของพรรคนาซีก็ได้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในหมู่บ้าน ผู้คนเริ่มยอมรับและในฉากการย้อนอดีตช่วงท้ายเรื่องเมืองก็ได้แปลสภาพเป็นเมืองของนาซีเต็มรูปแบบ

- ฉากที่เอลเซอร์เพิ่งกลับเข้าหมู่บ้านและยังสามารถเห็นใบปลิวชวนซื้อของพรรคคอมมิวนิสต์เยอรมันได้พร้อมทั้งในร้านอาหารกลุ่มทหารนาซีและกลุ่มเพื่อนของเอลเซอร์ที่เป็นพรรคคอมมิวนิสต์ก็ยังสามารถอยู่ในร้านเดียวกันได้ (แม้ตอนหลังจะทะเลาะวิวาทกัน) แสดงให้เห็นถึงสภาวะการเมืองในช่วงแรกที่พรรคนาซียังไม่ได้มีอำนาจเบ็ดเสร็จ



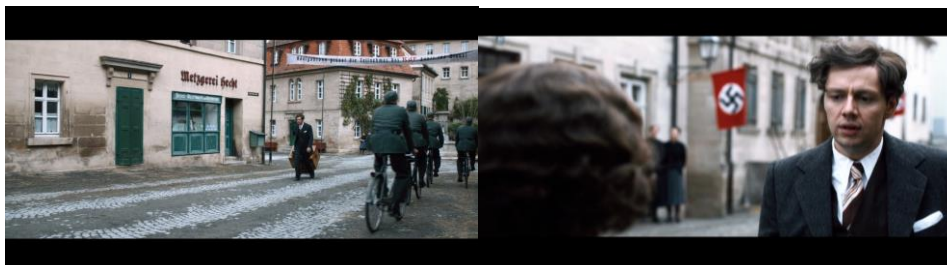
รูปภาพที่ 29-30 อิทธิพลจากทั้งคอมมิวนิสต์และนาซีที่เข้ามาในหมู่บ้าน

- ฉากที่เอลเซอร์และครอบครัวกลับจากโบสถ์ ซึ่งเป็นช่วงกลางเรื่องใบปลิวของพรรคคอมมิวนิสต์เยอรมันถูกแทนที่ด้วยใบปลิวจากพรรคนาซี อาคารในหมู่บ้านถูกประดับตกแต่งด้วยธงจากที่ไม่เคยมี เด็กๆ กลายเป็นยุวชนนาซีและผู้คนในหมู่บ้านก็เข้าร่วมกิจกรรมรื่นเริงที่ทางพรรคจัดให้ แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงที่เข้าสู่หมู่บ้านและผู้คนที่เริ่มยอมรับระบอบนี้เป็นอย่างดี



รูปภาพที่ 31-32 หมู่บ้านที่ยอมรับอิทธิพลของนาซี

- ฉากสุดท้ายก่อนเอลเซอร์จะออกจากหมู่บ้านเพื่อเดินทางไปทำภารกิจ ทั้งหมู่บ้านก็กลายเป็นของพรรคไปหมดแล้ว โดยจะเห็นเจ้าหน้าที่ของรัฐอยู่ในหมู่บ้านและมีธงประดับในหลายที่



รูปภาพที่ 33-34 หมู่บ้านของเขากลายเป็นหมู่บ้านนาซี

รูปแบบการสะท้อนนี้ช่วยให้เข้าใจที่มาของตัวละคร โดยเป็นการสืบสวนที่พาผู้ชมให้ติดตามตั้งคำถามและสืบหาแรงจูงใจของตัวละครไปพร้อมกับเจ้าหน้าที่ในเรื่อง เพราะเอลเซอร์เป็นเพียงคนธรรมดาแต่สามารถตระหนักรู้ถึงความเลวร้ายได้ก่อนจะเกิด ตัวละครนี้จึงมีความน่าสนใจและน่าค้นหาคำตอบว่าเหตุใดเขาถึงตัดสินใจกระทำการเช่นนี้

การเล่าเรื่องสลับกันระหว่างปัจจุบันและอดีตนั้นช่วยสำรวจและไขข้อสงสัยเพื่อให้สอดคล้องกับความ เป็นปริศนาของเอลเซอร์ว่าอะไรเป็นแรงจูงใจให้เขาตัดสินใจลอบวางระเบิดฮิตเลอร์นั่นคือเอลเซอร์ไม่ต้องการให้เกิดสงคราม ส่วนประเด็นการนำเสนอประสบการณ์ในอดีตมีเพื่อให้เห็นสภาพวิถีชีวิตและความเปลี่ยนแปลงตั้งแต่การเป็นหมู่บ้านธรรมดาไปสู่หมู่บ้านที่นิยมนาซี

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. ภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar ใช้รูปแบบสะท้อนแบบเหตุการณ์ย้อนอดีต (Flashback) ซึ่งเหตุการณ์ในอดีตจะเป็นส่วนที่ยาวที่สุดของเรื่องและถูกนำเสนอในรูปแบบประสบการณ์ ส่วนเหตุการณ์ปัจจุบันนั้นเล่าถึงลิลลี่ วุสท์และอิลเซอที่กลับมาพบกันอีกครั้งในบ้านพักคนชราในตอนต้น และอีกครั้งในตอนท้ายเรื่องเมื่อทั้งสองคุยกันถึงเรื่องเฟลิเซอส่วนเหตุการณ์ย้อนอดีตจะเป็นชีวิตของพวกเขาและเพื่อนในช่วงสงคราม

เหตุการณ์ปัจจุบัน ฉากปัจจุบันในตอนต้นมีนั้นเพื่อให้ผู้ชมได้ทราบว่าตัวละคร 2 คนนี้จะมีชีวิตอยู่จนถึงปัจจุบัน (ปี 1990) และเพื่อเชื่อมโยงพากย์จากอิลเซอไปยังอดีตก่อนจะเริ่มเล่าถึงเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้วทั้งหมด

- ฉากที่ลิลลี่ถามอิลเซอว่าใช่เธอหรือไม่ กล้องได้ซูมเข้าไปใกล้อิลเซอตอนชราและเสียงบรรยายก็ตั้งขึ้น “ใช่ฉันคืออิลเซอ” ก่อนจะตัดภาพไปยังใบหน้าของอิลเซอวัยสาวในอดีตเพื่อเชื่อมโยงตัวบุคคล



รูปภาพที่ 35-36 อิลเซอตอนแก่และตอนสาว

- ฉากในตอนท้ายเรื่องหลังจากที่เฟลิเซอถูกเจ้าหน้าที่จับตัวไปภาพก็ตัดกลับมาที่ปัจจุบัน ลิลลี่และอิลเซอมองหน้ากันแล้วภาพก็ตัดกลับไปยังอดีต คือ ฉากที่ทั้ง 2 เจอกันครั้งสุดท้าย ลิลลี่ทำให้อิลเซอโกรธลิลลี่ตามไปเยี่ยมเฟลิเซอที่ค่ายกักกันจนเป็นเหตุให้เฟลิเซอถูกย้ายตัวและไม่ได้กลับออกมาอีกเลย ในฉากสุดท้ายได้ขยายความถึงความรักที่เธอยังมีต่อเฟลิเซอและความรู้สึกผิดของเธอ รวมทั้งการจากกันอย่างไม่ดีระหว่างลิลลี่และอิลเซอ



รูปภาพที่37-40 ลิลลี่นึกถึงครั้งสุดท้ายที่ทั้งคู่จากกันอย่างไม่ค่อยดี

ฉากปัจจุบันนั้นจะมีไว้เพื่อเชื่อมเหตุการณ์ในอดีตและเพื่อให้เข้าใจความรู้สึกและการกระทำของตัวละครในตอนท้าย เนื่องจากทั้งคู่นั้นเคยเป็นคนรักของเฟลิเซอ ลิลลี่ถึงรู้สึกผิดที่เป็นต้นเหตุให้เฟลิเซอ-

ถูกล้างหายไป นอกจากนี้ฉากปัจจุบันยังให้ข้อมูลเสริมจากอดีตที่ผู้ชมได้ชมไปทั้งหมดว่าลิลลีนั้นไม่ได้มี
คนรักใหม่และแม้ผ่านไป 50 ปีก็ยังคงรักเฟลิเชออยู่ ต่างจากอิลเซอที่ได้คบกับคนอื่นมาบ้างในหลายปีที่
ผ่านมา ซึ่งเป็นการให้การยืนยันถึงความรักของตัวละครเฟลิเชอและลิลลีที่ไม่มีวันเสื่อมคลาย

เหตุการณ์ย้อนอดีต ใช้รูปแบบประสบการณ์ในการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นส่วนใหญ่ของเรื่องเป็น
ประสบการณ์ของลิลลีและเฟลิเชอช่วงต้นจะเป็นเสียงบรรยายของอิลเซอพูดถึงชีวิตของเฟลิเชอ ส่วนครึ่ง
หลังเมื่อเฟลิเชอและลิลลีตัดสินใจคบกันก็จะเปลี่ยนเป็นเสียงบรรยายของลิลลีเพียงเล็กน้อยหลังจากนั้น
ก็ไม่มีเสียงบรรยายอีกโดยข้อมูลประสบการณ์ที่ได้นอกเหนือไปจากการดำเนินเรื่องและพัฒนาการ
ความสัมพันธ์ของตัวละครแล้วภาพยนตร์ยังได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตและสภาวะการณ์แวดล้อมอีกด้วย
โดยวิถีชีวิตของชาวเยอรมันในเบอร์ลิน รวมทั้งชาวยิว โดยแบ่งข้อมูลที่ได้ดังนี้

1. ความร่ำรวยของชาวยิวและเยอรมัน

กลุ่มชาวยิวที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์มีลักษณะพิเศษ โดยพวกเขาสามารถใช้ชีวิตปะปนร่วมกับชาว
เยอรมันโดยแทบไม่เห็นความต่าง โดยเฉพาะตัวละครเฟลิเชอที่ทำงานให้สำนักข่าวของนาซี นอกจากนี้
จะเป็นตัวแทนของผู้หญิงยิวที่เก่งกาจผัดกับความสำเร็จด้านศัลยกรรมทางเชื้อชาติของชาวเยอรมัน
อารยันแล้วนั้น เธอยังสะท้อนภาพวิถีของชาวเบอร์ลินในช่วงสงครามที่ผู้คนยังคงใช้ชีวิตตามปกติและ
รักความสนุกอยู่เสมอ ดังตัวอย่างในฉากภาพยนตร์ต่อไปนี้

- ฉากที่เฟลิเชอและเพื่อนกำลังนั่งเล่นอยู่ในโรงแรมซึ่งจัดอาหารและพื้นที่เพื่อต้อนรับแขกให้ได้
พบปะสังสรรค์กันตลอดเวลา โดยในเสียงบรรยายของอิลเซอในตอนต้นฉากได้อธิบายถึงวิถี
ปฏิบัติเช่นนี้ว่า “นี่ละเบอร์ลิน ช่างนอกคนตายเกลื่อนแต่ในนี้ร้องเล่นเต้นรำกัน” ซึ่งในฉาก
เดียวกันนี้เอง นายทหารคนหนึ่งเดินเข้ามาหาพวกเขาและพูดด้วยความประหม่าว่าเขาและ
เพื่อนต้องการเลี้ยงไวน์แก่พวกเขา นั้นหมายถึงพวกเขา รู้สึกสนใจในตัวพวกเขาแต่ไม่รู้เลยว่า
พวกเขาเป็นชาวยิว ฉากนี้นำเสนอวิถีชีวิตปกติในเบอร์ลินและความแนบเนียนของพวกเข



รูปภาพที่ 41 นายทหารมาคุยกับพวกเขาในล็อบบี้โรงแรม

- ฉากที่เฟลิเซอเตรียมตัวจัดงานฉลองรับปีใหม่ที่บ้านของลิลลี เฟลิเซอนั้นเดินผ่านเหล่าทหารและซากรักหักพังของเมือง โดยมีเสียงบรรยายจากอิลเซอถึงสถานการณ์เช่นนี้อีกครั้ง “เบอร์ลินกำลังจะอวสานความตายมีอยู่ทุกหนทุกแห่งแต่เรายังอยากฉลองปีใหม่เหมือนคนอื่น ๆ” ซึ่งนอกจากฉากงานเลี้ยงปีใหม่แล้วยังมีฉากงานเลี้ยงวันเกิดของลิลลีอีกที่นำเสนอการสังสรรค์รื่นเริงของชาวเบอร์ลินในช่วงเวลานั้น



รูปภาพที่ 42 -43 เฟลิเซอจัดงานเลี้ยงปีใหม่ขณะยังมีสงคราม



รูปภาพที่ 44 งานเลี้ยงวันเกิดของลิลลี

- ฉากที่เฟลิเซอถูกเชิญไปงานเลี้ยงที่ต้องพบกับนายทหารระดับสูงตามคำเชิญของหัวหน้าของเธอ ซึ่งเป็นงานที่เธอปฏิเสธมาถึง 5 ครั้ง เธอเต็มใจด้วยความประหม่าแต่กระนั้นก็ไม่มีใครสังเกตเห็นได้ว่าเธอเป็นชาวยิวอีกเช่นเคย ทั้งที่เธอเป็นผู้หญิงคนเดียวในงานและเป็นจุดสนใจของผู้คน เธอถูกรับเชิญมาเป็นพิเศษทั้งนี้เพราะความสามารถในการทำงานของเธอซึ่งเจ้านายเธอได้พรรณนาให้แก่นายทหารเหล่านี้ฟัง



รูปภาพที่ 45-46 เฟลิเซอในงานเลี้ยงของนายทหารนาซี

โดยส่วนใหญ่ฉากงานรื่นเริงในภาพยนตร์เรื่องนี้ เฟลิเซอมีก้อยู่ใกล้ชิดเหล่าทหารหรือคนจากพรรคนาซีซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เธอควรระวัง แต่การพบปะในแต่ละครั้งกลับไม่สร้างปัญหาให้เธอเลยซึ่งการใช้รูปแบบประสบการณ์ในการนำเสนอนี้ นอกจากจะได้ทราบถึงวิถีปฏิบัติที่ไม่หวั่นแม้ในยามสงครามของคนเบอร์ลินยังขึ้นเน้นลักษณะเด่นของตัวละครเฟลิเซอที่มีความมั่นใจในตนเอง กล้าหาญและรักสนุกถึงแม้เธอต้องเสี่ยงชีวิตอยู่ตลอดเวลาทั้งจากการโจมตีในสงครามและจากเจ้าหน้าที่รัฐ

2. สถานการณ์จริงที่ปฏิเสธไม่ได้

แม้ชาวเยอรมันจะยังสามารถสังสรรค์กันได้ภาวะสงครามแต่ความเป็นจริงนั้น คือ ผู้คนต้องตื่นตระหนกกับการโจมตี มีภาวะอาหารขาดแคลนและต้องใช้บัตรแลกอาหารจากรัฐบาล ซึ่งกลุ่มชาวียิวอย่างเฟลิเซอกับเพื่อนนั้นจะพบปัญหาทับซ้อนขึ้นไปอีกเพราะพวกเขาไม่มีทั้งบัตรแลกอาหารและหลายคนไม่มีที่พักเป็นหลักแหล่ง โดยภาวะความลำบากพบได้ในหลายฉากต่อไปนี้

- *ความหวาดกลัวจากการถูกโจมตี* ฉากแรกของการย้อนอดีตเป็นฉากที่เฟลิเซอและฮิลเซออยู่ด้วยกันในโรงละคร และเป็นครั้งแรกที่เฟลิเซอได้พบกับลิลลี ฉากนี้มีการโจมตีทางอากาศอย่างกระหน่ำหนักทำให้ทุกคนต้องเข้าไปหลบในหลุมหลบภัย และอีกฉากหนึ่งที่มีการโจมตีคือฉากหลังจากลิลลีบอกกับเฟลิเซอว่าเธอจะหย่ากับสามีและเฟลิเซอได้หลบหายไปพักหนึ่งเธอจึงเผื่อใจให้เฟลิเซอกลับมาด้วยความเป็นห่วง
- *ภาวะขาดแคลนอาหาร* โดยในฉากเฟลิเซอนำไส้กรอกมาแบ่งให้ฮิลเซอ ทั้งสองแสดงออกถึงความตื่นเต้นดีใจเป็นพิเศษเพราะไม่ใช่เรื่องปกติที่จะหาอาหารได้ และอีกฉากนั้นคือตอนที่เฟลิเซอและลิลลีเดินกลับออกมาจากโรงแรมที่พวกเขาชอบไปนั่งเล่นกัน เฟลิเซอนั้นยื่นแอปเปิ้ลให้ลิลลีเป็นสินน้ำใจที่ารู้จักกัน ซึ่งแอปเปิ้ลลูกเล็กๆ เพียงลูกเดียวก็มีค่าพอจะเป็นของขวัญให้แก่กันแล้ว และฉากเหล่านี้ก็แสดงให้เห็นว่าเฟลิเซอนั้นเป็นคนที่มีทักษะในการเอาตัวรอดสูงเธอจึงสามารถมีอาหารมาแบ่งปันเพื่อนของเธอได้เสมอ
- *ชีวิตที่ลำบากของยิวที่ปกปิดตัวตน* ฉากในโรงแรมที่แม่เฟลิเซอกับเพื่อนจะอยู่ในบรรยากาศรื่นเริงแต่แท้ที่จริงแล้วเพื่อนที่ชื่อเคียวราของเธอยังไม่ได้ทานอาหารมาตั้งแต่เช้าและยังไม่ได้แม้แต่จะอาบน้ำ ช่วงจังหวะหนึ่งที่พวกเขาแอบเข้าห้องน้ำเพื่อรับหนังสือเดินทางปลอมจาก

นายหน้าที่จะใช้เป็นใบเบิกทางให้พวกเธอหนีออกจากประเทศ ก็มีหญิงชาวเยอรมันคนหนึ่ง เดินเข้ามาและรู้ได้ทันทีว่าพวกเธอเป็นชาวยิว เฟลิเชอจึงขอซื้อบัตรแลกอาหารจากหญิงคน นั้นในราคาแพงเพื่อที่เรื่องของพวกเขาจะไม่ถูกเปิดโปง นอกจากนี้ยังมี ฉากที่เฟลิเชอต้องเก็บ อารมณ์ความเศร้าไว้หลังจากเพื่อนเธอตาย ตัวเธอถูกไล่ล่าและยาของเธอถูกจับ

ในฉากสุดท้ายก่อนปิดเรื่องภาพยนตร์ได้ย้อนภาพกลับไปช่วงอดีตอีกครั้งเป็นฉากที่เฟลิเชอ อิลเชอ ลิลลี และเพื่อนคนอื่นๆกำลังสังสรรค์กันในฉากนี้เฟลิเชอพูดถึงเรื่องความรักนิรันดร์ เป็นประเด็นที่ภาพยนตร์ นำเสนอเพื่อนำย้ำถึงความรักที่ไร้พรมแดนระหว่างเพศและเชื้อชาติหรือความเชื่ออุดมการณ์ การ นำเสนอฉากในปัจจุบันในวัยชราของลิลลีเป็นการส่งเสริมประเด็นนี้รูปแบบการสะท้อนระหว่าง เหตุการณ์อดีตและปัจจุบันจึงช่วยบอกเล่าแก่นเรื่องในเรื่องความรักของทั้งคู่ได้ ส่วนการใช้รูปแบบ ประสบการณ์ในการนำเสนออดีตนั้นช่วยให้รายละเอียดวิถีชีวิตและบริบทแวดล้อมในอดีตเพื่อตอบโต้ กับแนวคิดด้านการแบ่งแยกเชื้อชาติที่ไม่เป็นความจริง รวมทั้งแสดงถึงประสบการณ์ความเจ็บปวดที่ตัว ละครต้องประสบและการรับมือกับเหตุการณ์ต่างๆ

ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องทางความทรงจำนี้พบว่า ลักษณะเฉพาะของรูปแบบแต่ละประเภทมีส่วนช่วยในการสื่อสารประเด็นหรือแก่นเรื่องของภาพยนตร์ ได้ ตามที่ Astrid Erll ได้อธิบายไว้ว่ารูปแบบการนำเสนอที่เปลี่ยนไปส่งผลต่อรูปแบบความทรงจำที่ เปลี่ยนไปด้วยนั้นเพราะรูปแบบการเล่าเรื่องนั้นไม่เพียงแต่เล่าเรื่องว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้นบ้าง แต่เมื่อรูปแบบ เปลี่ยนประเด็นความทรงจำที่สื่อสารออกมาหรือกระทั่งแก่นเรื่องก็เปลี่ยนตามไปได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Downfall ที่ใช้รูปแบบสะท้อนซับซ้อนเน้นความหมายของบังเกอร์โดยสร้างการ เปรียบเทียบระหว่างเส้นเรื่อง หากเมื่อเปลี่ยนการนำเสนอเป็นรูปแบบประสบการณ์ที่มีเพียงเส้นเรื่อง เดียวการสะท้อนเปรียบเทียบระหว่างความเป็นไปของภายในและภายนอกบังเกอร์จะไม่เกิดขึ้น ซึ่งจะ ทำให้ลักษณะตัวละครที่ไม่ยอมรับความจริงและเต็มไปด้วยทิฐิไม่เด่นชัดและส่งผลกระทบต่อความหมายใย เชิงสัญลักษณ์ของบังเกอร์ที่ไม่ชัดเจนเท่ากันใช้การสร้างความต่างระหว่างสถานที่จากรูปแบบการสะท้อน หรือเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ที่ต้องการนำเสนอประเด็นความโหดร้ายของสมรภูมิที่สตาลิน รัตจึงแสดงให้เห็นถึงความลำบากของชีวิตตัวละครในการดำรงชีพและทำภารกิจที่ถูกนำเสนอเป็น เส้นตรงและมีความถี่ติดๆ กันเสมือนตัวละครไม่เคยได้หยุดพัก โดยหากเปลี่ยนวิธีการนำเสนอเป็น รูปแบบการสะท้อนการตัดสลับเหตุการณ์ความลำบากของตัวละครไปสู่เหตุการณ์อื่นจะลดทอนความ เข้มข้นของความโหดร้ายที่ตัวละครต้องประสบเพราะผู้ชมจะได้รับการคลายอารมณ์ถึงเครียดจาก ประสบการณ์เลวร้ายของตัวละครไปสู่สถานการณ์อื่นแทน เป็นต้น

2. กลวิธีของการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำ

กลวิธีของการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำเป็นวิธีที่ภาพยนตร์นำเสนอภาพยนตร์เนื้อหาทางประวัติศาสตร์และสร้างกรอบความทรงจำของผู้ชมได้ (Astrid Erll 2008 อ้างถึงใน Holger Potzsch, 2012:163) โดยเป็นการสื่อความหมายจากเทคนิคและภาษาภาพยนตร์ซึ่งถูกจัดแบ่งตามวัตถุประสงค์การสื่อสารใน 3 วิธีการดังนี้

2.1 การทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying rhetoric)

การทำให้เป็นรูปธรรม คือ การทำให้ประวัติศาสตร์เป็นสิ่งจับต้องได้และชัดเจน โดยการหยิบยกข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาก่อร่างหรือปรากฏในภาพยนตร์เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความสมจริงว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ รวมทั้งสร้างความเข้าใจในพื้นที่หลังของเรื่องราวในภาพยนตร์ มีวิธีการนำเสนอข้อมูลเหล่านั้นด้วยการขึ้นข้อความ ใช้ภาพประกอบ ภาพยนตร์ข่าวในอดีตหรือภาพจากภาพยนตร์สารคดี โดยภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีวิธีการทำให้เป็นรูปธรรมดังนี้

- **ขึ้นข้อความบรรยายและใช้ภาพประกอบในตอนต้นหรือท้ายเรื่อง**

วิธีการนี้คือการขึ้นตัวอักษรบนเฟรมภาพ ภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวจากเหตุการณ์และบุคคลจริง เพื่อให้ข้อมูลประกอบความเข้าใจเรื่องและให้ข้อมูลเสริมจากที่มีอยู่ในตัวเนื้อเรื่อง สามารถปรากฏอยู่ได้ทั้งก่อนแลหลังเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์พบว่าเนื้อหาของข้อความมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ข้อมูลในลักษณะดังต่อไปนี้

สร้างความเข้าใจในบริบทของเหตุการณ์ในภาพยนตร์

พบในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad, Downfall และ 13 minutes ซึ่งบรรยายถึงเหตุการณ์ในสงครามอันมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในภาพยนตร์และวิธีการนี้เป็นการสร้างความน่าเชื่อถือว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นเรื่องจริง

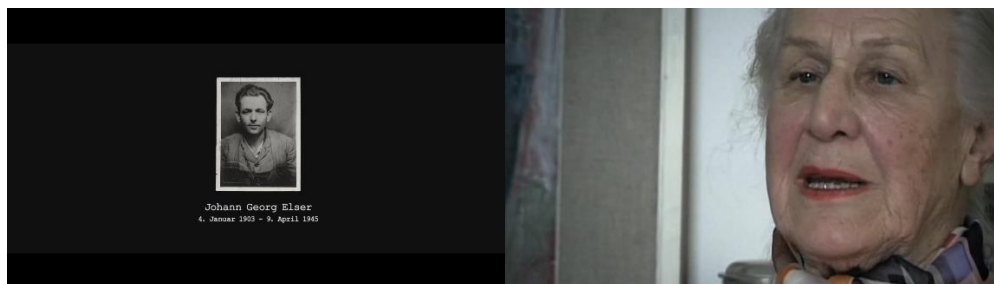
- ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad จะปรากฏข้อความอยู่ตอนต้นเรื่องอธิบายถึงเหตุการณ์ในการสู้รบระหว่างเยอรมันและรัสเซียก่อนหน้าเหตุการณ์ในภาพยนตร์เพื่อสร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่ผู้ชมจะได้ทราบต่อไป

- ภาพยนตร์เรื่อง Downfall ปรากฏข้อความท้ายเรื่องกล่าวถึงการจำนนของเยอรมันในวันที่ 7 พฤษภาคม ปี 1945 เพื่อเสริมข้อมูลเกี่ยวกับจุดจบของเยอรมันและขึ้นข้อความบอกถึงจำนวนผู้เสียชีวิตจากสงครามและจำนวนชาวยิวที่ถูกสังหารในค่ายกักกันเพื่อให้เห็นภาพใหญ่ของความเสียหายที่เกิดขึ้นจากอดอล์ฟ ฮิตเลอร์
- ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes ที่ปรากฏข้อความท้ายเรื่องกล่าวถึงจำนวนผู้เสียชีวิตจากสงครามที่ฮิตเลอร์ได้ก่อไว้เหมือนกันและบอกถึงการปล่อยนักโทษออกจากค่ายดักเคา (Dachau) ในวันที่ 29 เมษายน ปี 1945 ซึ่งเป็นค่ายที่เอลเซอ์ถูกขังก่อนจะถูกสังหาร

ให้ข้อมูลเสริมเกี่ยวกับตัวละครที่มีอยู่จริง

เป็นการยืนยันการมีตัวตนของตัวละครและสร้างความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละครเหล่านั้น พบในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar , Downfall , Sophie Scholl : The Final Days และ 13 minutes

- ภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar ขึ้นข้อความบอกถึงเผ่ารอฟลิเซอ์หลังสงครามของลิลลี วุสท์และระบุงการเสียชีวิตของเธอในวัย 84 ปี 1998 ในกรุงเบอร์ลินในท้ายเรื่อง
- ภาพยนตร์เรื่อง Downfall ที่บอกถึงชีวิตของบุคคลจริงต่อจากเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มผู้ใกล้ชิดอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ซึ่งส่วนใหญ่ถูกตัดสินจำคุกและมีการใช้บางส่วนจากบทสัมภาษณ์ของเทราดท์ ยุงเกอมาประกอบเรื่องเพื่อทราบถึงมุมมองต่อการตัดสินใจในช่วงเวลานั้นของตัวเอง
- ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes บอกถึงการยอมรับ เกออร์จ เอลเซอ์ในเยอรมันซึ่งใช้เวลาในหายทศวรรษและขึ้นรูปถ่ายของเกออร์จ เอลเซอ์ตัวจริง
- ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days ที่มีการขึ้นรูปถ่ายของโซฟี ฮันส์และคริสโตฟ ในตอนจบ การขึ้นภาพถ่ายตัวจริงของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องอาจเพื่อเป็นการยกย่องบุคคลที่เป็นเสมือนวีรบุรุษของเยอรมัน นอกจากนี้ในเรื่อง Sophie Scholl : The Final Days ยังมีการขึ้นรายชื่อของสมาชิกกลุ่มไวทโรด์ที่ถูกตัดสินโทษอีกด้วย



รูปภาพที่ 47-48 ภาพจริงของเกออร์จเอลเซอร์ ในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes และคลิปสัมภาษณ์เทร่าต ยูงเกอในภาพยนตร์เรื่อง Downfall

การให้ข้อมูลเสริมจากในเนื้อเรื่อง

เป็นการให้ข้อมูลใดใดก็ตามที่เกี่ยวข้องโดยอาจไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งยืนยันว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์และบุคคลในภาพยนตร์ต้องเป็นของจริง หากแต่ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือและความเป็นไปได้เกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ พบในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall , The Downfall of Berlin : Anonyma และ Sophie Scholl : The Final Days

- ในเรื่อง Before The Fall ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนโรงเรียนและนักเรียนทหารในอาณาจักรไรซ์ที่สาม ที่โดยส่วนใหญ่พวกเขาเสียชีวิตในสงคราม ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma ก็ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือต้นฉบับและกล่าวถึงนักข่าวหญิงผู้เขียนซึ่งตัวตบยังคงถูกปกปิด ซึ่งจากข้อมูลของภาพยนตร์ 2 เรื่องนี้ไม่ได้เป็นการยืนยันถึงเหตุการณ์และตัวตนของบุคคลในภาพยนตร์ว่ามีตัวตนจริงหรือไม่ แต่ข้อมูลที่เสริมมาให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกับสิ่งที่อาจเป็นไปได้ในโลกความเป็นจริงในช่วงเวลานั้น
- ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days จะแตกต่างออกไปข้อความระบุในตอนต้นกล่าวว่าภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นจากข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ ซึ่งยังคงเป็นต้นฉบับที่ไม่มีการเผยแพร่และมีการสัมภาษณ์จากพยาน ซึ่งเป็นการยืนยันถึงข้อเท็จจริงของภาพยนตร์และอธิบายถึงที่มาของข้อมูล

- **ขึ้นข้อความบรรยายหรือหลักฐานประเภทอื่นในเนื้อเรื่อง**

เป็นลักษณะที่ช่วยสร้างน่าเชื่อถือ ต่อเหตุการณ์ที่ดำเนินอยู่ โดยมักเป็นการระบุข้อเท็จจริงบางอย่างลงในตัวเรื่อง

การระบุวันเวลาและสถานที่

- ภาพยนตร์เรื่อง Downfall ในฉากเปิดเรื่องขณะที่เทราดล์ ยุงเกอกำลังเดินทางเพื่อไปสัมภาษณ์ สมัยครานและระบุนันที่ใน 2 ปีถัดมาซึ่งเป็นวันเกิดของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ประกอบภาพการทิ้งระเบิดซึ่งผู้ชมจะได้ทราบถึงสถานการณ์ทางสงครามที่เกิดขึ้นตามช่วงเวลาทีระบุไว้ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad มีการขึ้นข้อความระบุถึงวันที่ 23 มกราคม ปี1943 เครื่องบินลำสุดท้ายได้บินออกจากสถานีกราดในฉากที่เครื่องบินกำลังบินขึ้นหลังจากการแย่งชิงที่นั่งบนเครื่องบินของทหารบาดเจ็บทำให้ได้ทราบว่ากลุ่มของฮันส์ฟิน และทหารเยอรมันคนอื่นๆ ไม่มีโอกาสออกจากัสเซียโดยง่ายอีกแล้ว



รูปภาพที่ 49 การขึ้นข้อความในฉากที่เครื่องบินบินออกจากสถานีกราด ในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

การใช้ภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์ข่าวจากช่วงเวลาจริงมาช่วยสร้างความสมจริง

ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes จะใช้ภาพยนตร์จากช่วงเวลานั้นมาประกอบการเล่าเรื่อง เช่น ภาพยนตร์ที่แสดงถึงความเสียหายจากแรงระเบิดใช้ประกอบฉากการดูหลักฐานของหน่วยสอบสวน และภาพยนตร์ชวนเชื่อที่นำเสนอการสร้างยุทโธปกรณ์ที่เอลเซอร์ดูในโรงภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังพบการนำเสียงกล่าวสุนทรพจน์ของฮิตเลอร์ผ่านวิทยุมาเป็นเสียงประกอบในภาพยนตร์ถึง 4 เรื่องเพื่อสร้างบรรยากาศและช่วยเล่าถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น

โดยจากการหยิบยกข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์เหล่านี้ขึ้นมาประกอบเรื่องทำให้ได้ทราบว่า มีภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่องที่ให้ข้อมูลที่เชื่อได้ว่าภาพยนตร์สร้างมาจากเหตุการณ์จริง คือ Stalingrad, Downfall , Sophie Scholl : The Final Days และ 13 minutes และมีภาพยนตร์ 4 เรื่องที่ให้ข้อมูลที่เชื่อได้ว่าตัวละครในเรื่องนำมาจากบุคคลจริงทางประวัติศาสตร์ คือ Aimée & Jaguar, Downfall , Sophie Scholl : The Final Days และ 13 minutes ซึ่งการอ้างข้อมูลเหล่านี้ส่งผลต่อความเชื่อของผู้ชมและเป็นการทำเสมือนว่าสิ่งที่ผู้ชมกำลังดูนี้ เป็นเรื่องจริงหรือมีความรู้สึกน่าเชื่อถือเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะการให้ข้อมูลโดยตรงก่อนและหลังเนื้อเรื่องภาพยนตร์ ด้วยลักษณะที่จริงจังที่ผู้ชมรู้ได้ว่าเป็น

ข้อมูลที่นอกเหนือไปจากการทำขึ้นในตัวเรื่องจะยิ่งสนับสนุนให้ผู้ชมรู้สึกว่เรื่องราวที่กำลังจะได้ติดตามหรือเพิ่งจบไปเป็นเรื่องจริง

1.3 การใช้ประธานของฉาก (The subjective rhetoric)

การใช้ประธานของฉาก คือ การดึงผู้ชมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์โดยใช้กล้องแทนสายตาผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมได้กลายเป็นพยานเฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ จึงถือว่าผู้ชมเป็นประธานของฉากในการมองสิ่งที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก ทั้งนี้การมองผ่านสายตาตัวละครเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้ชมสามารถเห็นและรับประสบการณ์จากมุมมองของตัวละครหลักในฉาก การเป็นประธานจึงสามารถสร้างผ่านการใช้กล้องแทนสายตาทั้งแทนสายตาผู้ชมและแทนสายตาตัวละครได้ เพื่อสื่อความหมายและให้ข้อมูลในภาพยนตร์ สำหรับการสื่อสารเนื้อหาต่างๆ รวมทั้งการให้ข้อมูลเพื่อสร้างความเข้าใจและคำทรงจำที่มีต่อเหตุการณ์นั้นๆ จำเป็นต้องอาศัยภาษาในการสื่อสาร นั่นคือภาษาทางภาพยนตร์หรือองค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่สามารถบอกเล่าได้ทั้งข้อมูล มุมมองตัวละครและความรู้สึกที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกันเพื่อจำกัดเหตุการณ์ที่นำเสนอในทิศทางใกล้เคียงกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์การใช้ประธานของฉากหรือการสร้างการรับรู้ของผู้ชมผ่านการใช้ภาษาภาพยนตร์ โดยอ้างอิงแนวทางการวิเคราะห์ตามทฤษฎีภาพยนตร์จากหนังสือ “มาทำหนังกันเถอะ” โดย ประวิทย์ แต่งอักษร (2551), ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8 และ ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 9-15 (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชานิเทศศาสตร์, 2548) โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

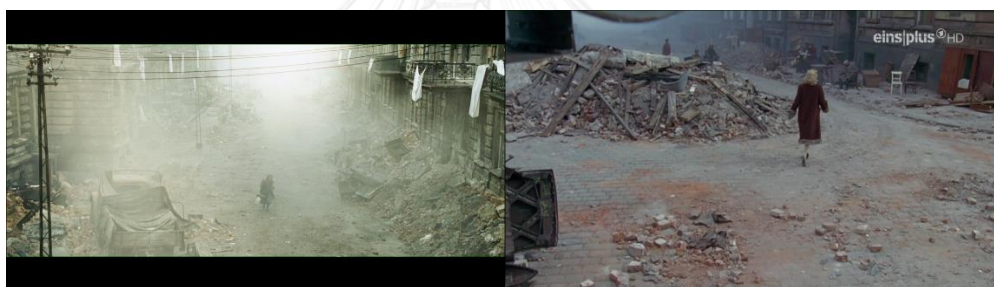
องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ ประกอบด้วย ขนาดภาพ มุมกล้องและการเคลื่อนกล้อง ที่เน้นสื่อถึงภาวะจิตใจและอารมณ์ของตัวละคร สถานะที่ต่ำต้อย การนำเสนอภาพเหตุการณ์ความรุนแรงที่ลึกสมจริง รวมทั้งแสดงถึงความเสียหายของสภาพแวดล้อมและชีวิต เพื่อให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความสูญเสียหรือความเจ็บปวดของตัวละคร ซึ่งได้แก่

ขนาดภาพ นิยมใช้ขนาดภาพระยะไกล (Long Shot) ไปจนถึงระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) เพื่อแสดงให้เห็นภาพความเสียหายที่เกิดจากสงครามทั้งที่เป็นอาคารและผู้คน ซึ่งผู้ชมสามารถกวาดสายตาเก็บรายละเอียดสภาพแวดล้อมทั้งหมดได้ เช่น ใน ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ซึ่งใช้ภาพใน 2 ระยะนี้เพื่อนำเสนอความรุนแรงของสงครามมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องอื่น



รูปภาพที่ 50-51 ฉากทหารเยอรมันทำลายบ้านและกวาดต้อนชาวยิวและฉากรสู้รบ ในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

มีการใช้ภาพระยะนี้ในฉากรสู้รบผู้ชมจะได้เห็นถึงความวุ่นวายและความรุนแรงที่เกิดขึ้น รวมทั้งใช้ในการนำเสนอความลำบากอื่นๆ ของตัวละคร ทั้งภัยจากความหนาวเหน็บ ความลำบากในการเดินทางและเห็นถึงความเลวร้ายของทหารเยอรมันที่กระทำต่อหมู่บ้านของชาวยิว



รูปภาพที่ 52-54 สภาพกรุงเบอร์ลินในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma , Aimée & Jaguar และ Downfall

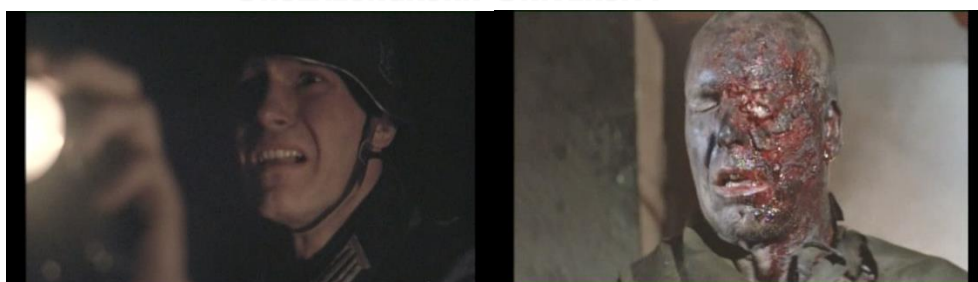
ซึ่งไม่เพียงแต่การแสดงให้ผู้ชมเห็นถึงความร้ายแรงของสงครามเท่านั้น ภาพระยะไกลยังบ่งบอกถึงความอ้างว้างและการไร้อำนาจของตัวละคร เช่น ในฉากที่ฮันส์ฟิน ฟริชชและอิริน่า ในเรื่อง เดินทางออกจากที่พักเพื่อหาทางไปแนวหน้า ภาพที่ปรากฏจะเป็นพื้นหิมะโล่งกว้างและมีเพียงตัวละครเป็นส่วนเล็กๆ เมื่อเทียบกับวิวทัศนทั้งหมด เห็นถึงหนทางอันยาวไกลท่ามกลางธรรมชาติที่โหดร้ายที่พวกเขา

เขามีทางรอดเพียงน้อยนิด ซึ่งพบเห็นได้เช่นกันในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall หลังจากที่ฟรีดริชทราบแล้วว่าอัลเบรชท์จะถูกส่งไปประจำการที่ยูเครน พวกเขาลงไปในทะเลสาบน้ำแข็งที่ให้ความรู้สึกเค็งค้างสื่อถึงจิตใจของตัวละคร ในตอนที่อัลเบรชท์บอกกับฟรีดริชในฉากนี้ว่าเขาก็ไม่ทราบว่าจะทำอย่างไรต่อไปและยังบ่งบอกถึงความไร้อำนาจของอัลเบรชท์ที่ไม่อาจต่อกรกับการกำหนดชะตาชีวิตจากพ่อของเขาได้



รูปภาพที่ 55-56 การใช้ภาพกว้างในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad และเรื่อง Before The Fall

นอกจากนี้ยังนิยมภาพระยะใกล้ (Close up) และภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close up) เพื่อแสดงให้เห็นถึงสีหน้าตัวละครและภาพความรุนแรงต่างๆ เพื่อสื่อสารถึงความเจ็บปวดหรืออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ เช่นในเรื่อง Stalingrad ที่มักใช้ขนาดภาพระยะนี้จับไปที่ภาพแผลเหวอะหวะของตัวละครเพื่อสร้างความรู้สึกสยดสยองแก่คนดู



รูปภาพที่ 57-58 การใช้ภาพระยะใกล้ในภาพยนตร์ Stalingrad

ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days จะเน้นการใช้ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close up) และระยะปานกลาง เพื่อขับเน้นอารมณ์ในการสนทนาเนื่องจากเป็นการสอบสวน ซึ่งโซฟีและเจ้าหน้าที่โมห์รต้องตอบโต้กันด้วยคำพูด โดยในการสนทนาปกติจะเป็นภาพระยะปานกลางแต่เมื่อการตอบโต้เข้มข้นขึ้นภาพจะตัดเข้าเป็นระยะใกล้ปานกลางแต่ไม่ถึงขั้นระยะใกล้เพื่อเห็นสี

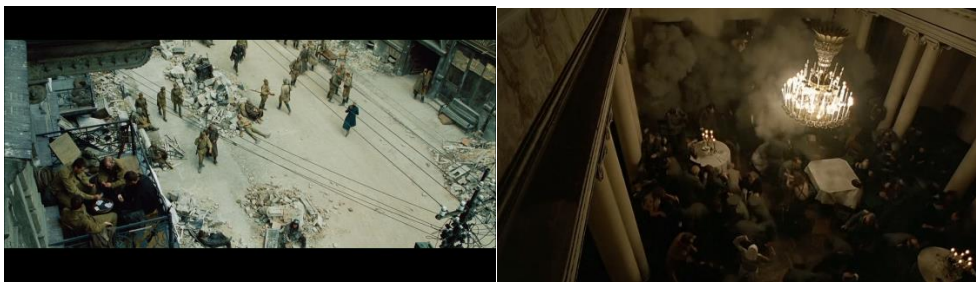
หน้าและท่าทางขณะพูดของทั้ง 2 ฝ่ายได้ชัดเจน ให้ความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชมเพื่อที่จะได้ติดตามเนื้อหาในบทสนทนาและมีความรู้สึกร่วม ภาพ 2 ระยะนี้จะถูกตัดสลับไปมาตลอดบทสนทนาจนกระทั่งเมื่อมีการผ่อนคลายอารมณ์ภาพจะตัดออกสู่ระยะไกล



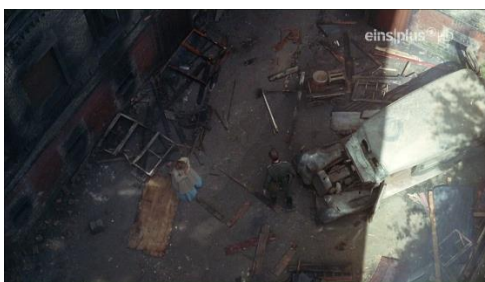
รูปภาพที่59-62 การใช้ภาพระยะใกล้ปานกลางและภาพระยะปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง

Sophie Scholl : The Final Days

มุมกล้อง มีการใช้ภาพแบบมุมสูง (High-angle shot) เป็นการถ่ายภาพจากด้านบนแล้วตกลงมาที่ตัวละคร องค์กรนั้นจะไม่สูงเท่ามุมสายตานก (Bird's eye view) เน้นความยิ่งใหญ่ของฉากและบริเวณโดยรอบ ส่วนขนาดของตัวละครในระยะนี้จะลดลง จึงทำให้มุมกล้องแบบนี้ถูกใช้เพื่อสื่อสารถึงความต่ำต้อยของตัวละคร เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma มักมีการใช้มุมนี้บ่อยครั้งเมื่อนักข่าวหญิงเดินผ่านเหล่าทหารรัสเซีย ทำให้เห็นสภาพแวดล้อมที่ผู้ฟังของเบอร์ลินที่ถูกยึดครองด้วยทหารรัสเซียเต็มถนนและตัวละครเอกแลดูต่ำต้อยในสิ่งแวดล้อมนี้ โดยภาพมุมสูงสามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์หลายเรื่องเพื่อสื่อความหมายในลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น ในเรื่อง Downfall ในฉากงานเลี้ยงก่อนจะเกิดการโจมตี แสดงถึงชะตากรรมร่วมกันของเหล่าตัวละครที่กำลังจะถูกพาไปสู่จุดจบ หรือในเรื่อง Aimée & Jaguar ฉากที่กุนเทอร์สามีของลิลลีจับได้ว่าภรรยาเป็นเลสเบี้ยน เขาจึงอาละวาดทำลายข้าวของ ลิลลีจึงเหมือนตกเป็นเหยื่อความโกรธแค้นของสามี



รูปภาพที่ 63-64 การใช้ภาพมุมสูงจากภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma และเรื่อง Downfall

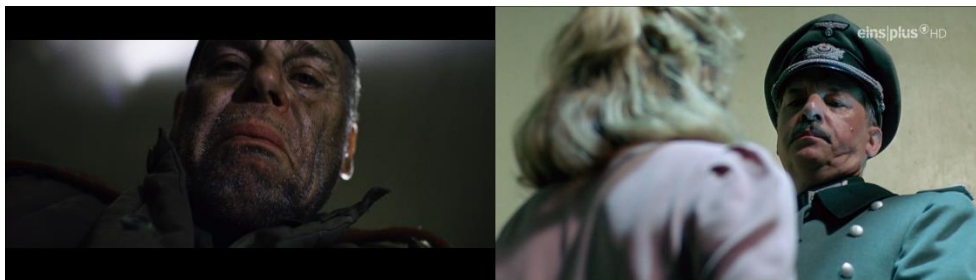


รูปภาพที่ 65 การใช้ภาพมุมสูงจากภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

ภาพมุมต่ำ (low-angle shot) มีลักษณะและให้ความรู้สึกตรงกันข้ามกับภาพมุมสูง เหมาะจะใช้แสดงภาพความยิ่งใหญ่ของสิ่งที่ถูกถ่ายเพราะขนาดของวัตถุในมุมมองนี้จะดูใหญ่โตเกินจริงแสดงถึงอำนาจและการควบคุม พบทั้งการนำเสนอตัวละครและสถานที่ เช่น ในเรื่อง Before The Fall ที่ถ่ายให้เห็นความใหญ่โตน่าเกรงขามของอาคารและในเรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma และ Aimée & Jaguar มีการใช้มุมต่ำในฉากที่ตัวละครที่เป็นผู้หญิงทั้ง 2 เรื่องถูกเหยียดหยามและคุกคามโดยผู้ชาย ใบหน้าของชายในภาพจะถูกใหญ่โตผิดสัดส่วนและน่ากลัว



รูปภาพที่ 66 การใช้ภาพมุมต่ำกับอาคารในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall



รูปภาพที่ 67-68 การใช้ภาพมุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma และ Aimée & Jaguar

นอกจากนี้ยังการใช้มุมกล้องแบบ มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) ซึ่งเป็นการนำพาผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในเหตุการณ์ โดยแบ่งภาพเป็นการแทนสายตาคนดูและการแทนสายตาตัวละครในเรื่อง โดยใช้การตัดสลับภาพไปมา ในภาพยนตร์สงครามของเยอรมันที่นำเสนอประเด็นด้านความเจ็บปวดมีการใช้มุมกล้องลักษณะนี้เพื่อขับเน้นอารมณ์และให้ข้อมูลของสถานการณ์และมุมมองของตัวละครแก่ผู้ชมได้ โดยมีวัตถุประสงค์ในใช้ดังนี้

- เพื่อแสดงออกว่าตัวละครได้ทราบถึงชะตากรรมของตนเอง ในลักษณะนี้ตัวละครจะได้พบเห็นบางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับพวกเขาโดยตรงและได้ทราบว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับตนเองต่อไปหรืออาจจะเกิดอะไรที่เลวร้ายหลังจากนี้ได้ การตัดต่อสลับระหว่างสีหน้าของตัวละครและสิ่งที่ตัวละครเห็นบ่งบอกถึงการตระหนักรู้และความรู้สึกตึงเครียดหวาดกลัวของตัวละคร เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ฉากการสู้รบกลางหิมะกับหน่วยรถถังของรัสเซีย พลทหารเกเกอและโรลโลทหารในความดูแลของฮันส์ฟินได้เห็นทหารอีกคนถูกระเบิดตัวขาดครึ่งและร้องด้วยความเจ็บปวดก่อนจะตาย ทั้ง 2 แสดงสีหน้าตกตะลึงในภาพที่น่าสยดสยองนั้นและรู้สึกถึงความอันตรายในสมรภูมิที่เผชิญอยู่

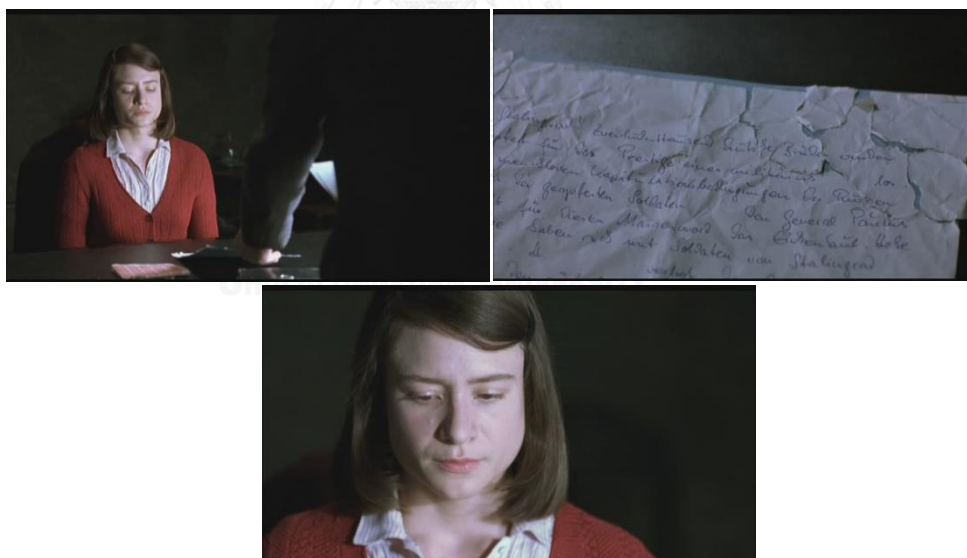


รูปภาพที่ 69-70 การใช้มุมมองแทนสายตาในฉากการสู้รบในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad



รูปภาพที่ 71 การใช้มุมมองแทนสายตาในฉากการสู้รบในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

ในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days ในฉากการสอบสวนครั้งที่ 2 โซฟีถูกด้อนด้วยหลักฐานจนสุดท้ายเธอก็ยอมรับสารภาพ โดยในฉากนี้เจ้าหน้าที่โมห์ร์ได้หยิบร่างในปลิวที่เขียนโดยลายมือของคริสโตฟเพื่อนของเธอขึ้นมาเป็นหลักฐานที่อยู่ในมือพี่ชายเธอตอนทั้งคู่ถูกจับ ภาพระยะปานกลางในตอนแรกเปลี่ยนเป็นระยะที่ใกล้ขึ้นเพื่อจับสีหน้าของเธอที่แสดงออกถึงความเครียดอันเพิ่มขึ้นเมื่อได้เห็นหลักฐานต่างๆ จนสุดท้ายเธอได้เห็นเอกสารรับสารภาพที่พี่เธอลงลายชื่อไปแล้วเธอก็ยอมจำนนในที่สุด



รูปภาพที่ 72-74 มุมมองแทนสายตาในฉากสืบสวน ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

ในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes เมื่อเอลเซอร์เดินเข้าไปในห้องสอบสวนเข้าพบเห็นอุปกรณ์ทรมานภาพได้ตัดสลับระหว่างใบหน้าตึงเครียดของเขาและอุปกรณ์เหล่านั้น ในข้อสุดท้ายเป็นภาพระยะใกล้เน้นให้ทราบว่าเขาจะต้องถูกทรมานเป็นแน่



รูปภาพที่ 75-78 มุมมองแทนสายตาเมื่อเอลเซอร์ตระหนักได้ถึงชะตากรรมตนในห้องสอบสวน

- เพื่อให้เห็นว่าตัวละครได้ตระหนักถึงสถานการณ์ที่เลวร้าย โดยเหตุการณ์ที่ตัวละครได้พบเห็นนั้นไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นแก่ตัวละครหรือมีความเกี่ยวข้องโดยตรงแต่สิ่งที่ประสบนั้นเตือนให้ตัวละครทราบว่าตนกำลังอยู่ในสถานการณ์หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่เลวร้ายเพียงใดและทราบถึงระดับความร้ายแรงในสิ่งที่ตนกำลังเข้าไปมีส่วนร่วม เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ฟรีดริชและเพื่อนถูกหลอกให้ไปยิงเด็กในป่า ในขณะที่ทุกคนยังนั่งอึ้งและตกใจเขาเดินเข้าไปดูเด็กคนหนึ่งที่กำลังจะสิ้นใจแล้วก็ตายไปต่อหน้าเขา ด้วยภาพระยะใกล้ทำให้เห็นสีหน้าของทั้งคู่และเมื่อเด็กคนนั้นตายฟรีดริชก็แสดงสีหน้าที่เต็มไปด้วยความสับสน หลังจากการฆ่าคนตายครั้งแรกในฉากนี้ทำให้เขาเริ่มตั้งคำถามถึงความถูกต้อง

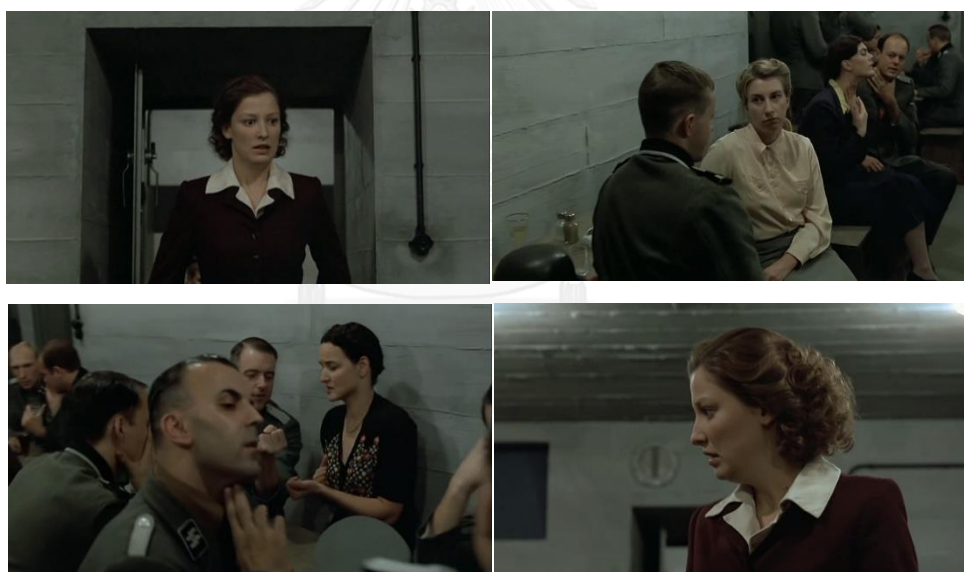


รูปภาพที่ 79-80 ฟรีดริชเฝ้ามองเด็กตายลงต่อหน้า



รูปภาพที่ 81 ฟรีดริชเฝ้ามองเด็กตายลงต่อหน้า

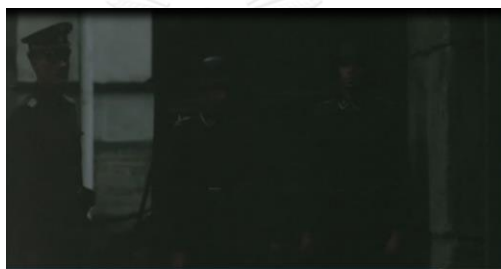
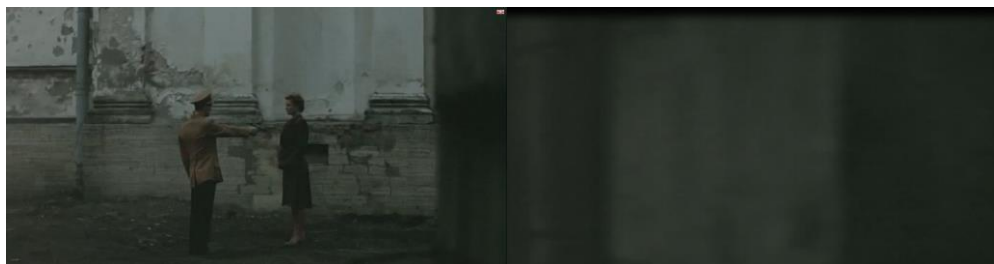
และในภาพยนตร์เรื่อง Downfall ในขณะที่เบอร์ลินกำลังจะพ่ายแพ้และฮิตเลอร์ประกาศว่าเขาจะฆ่าตัวตาย เมื่อยูงเกอตันขึ้นมาระหว่างทางที่เดินเพื่อไปหาท่านผู้นำ เธอได้พบเห็นผู้คนในบังเกอร์กำลังพูดคุยวางแผนถึงการฆ่าตัวตาย ซึ่งทำให้เธอตื่นตกใจเพราะเธอไม่ได้ทราบว่าจะทุกอย่างจะเลวร้ายลงขนาดนี้ ถึงแม้ท่านผู้นำจะบอกแก่เธอว่าเขาจะฆ่าตัวตาย เธอและเพื่อนก็ยังไม่แน่ใจว่าจะเป็นจริงไหม แต่เมื่อเธอได้กวาดตามองไปรอบๆ ความกลัวจึงเกิดขึ้นกับเธอและรู้สึกได้ถึงสถานการณ์ที่แย่ง



รูปที่ 82-85 ยูงเกอมองรอบตัวด้วยความตกใจในฉากที่ผู้คนกำลังวางแผนฆ่าตัวตาย

การเคลื่อนไหวกล้อง มักใช้การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera) โดยกล้องจะมีความเป็นอิสระและเคลื่อนไหวได้รวดเร็ว ลักษณะของภาพจะเคลื่อนไหวไปมาเพื่อสร้างความรู้สึกสมจริงเหมือนและด้วยวิธีนี้จึงทำให้มีการใช้การแพนอย่างรวดเร็ว (swish pan) ที่จับจ้องไปยังวัตถุหรือบุคคลได้อย่างรวดเร็วเสมือนการหันหน้าของคน 2 วิธีนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนร่วมอยู่ในเหตุการณ์ด้วย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall มักใช้ภาพแทนสายตาตัวละครที่หันหน้าไปมาด้วยการ swish pan ที่ให้

ความรู้สึกเหมือนผู้ชมกำลังหันหน้าตามไปด้วยและมีการใช้วิธีการนี้ในฉากอื่น ณ ตำแหน่งที่ไม่ตัวละครอยู่จึงเสมือนว่าการ swish pan ของกล้องนั้นทำหน้าที่หันศีรษะแทนผู้ชมเพื่อให้เห็นเหตุการณ์ที่เป็นไปโดยรอบ ซึ่งสามารถพบวิธีนี้ได้ทั้งในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall และ The Down Fall of Berlin : Anonyma ด้วยเช่นกัน



รูปภาพที่ 86-88 รัฐมนตรีเก็บเล็บและภรรยาฆ่าตัวตายในขณะที่เหล่าทหารรอเผาศพพวกเขาผ่านสายตาผู้ชม ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall

การ Handheld Camera พบได้ในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องซึ่งการสั่นไหวนั้นต่างกันไปตามวัตถุประสงค์

- เพื่อต้องการสื่อถึงความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว การ Handheld ในรูปแบบนี้จะมีความสั่นไหวที่รุนแรงมักใช้ในฉากการสู้รบ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง The Down Fall of Berlin : Anonyma ในฉากการบุกของกองทัพรัสเซีย ฉากสู้รบในสมรภูมิจากเรื่อง Downfall หรือฉากการชกมวยใน Before The Fall
- เพื่อติดตามความรู้สึกของตัวละคร เนื่องจากวิธีการนี้สร้างความรู้สึกสมจริงและมีส่วนร่วมแก่ผู้ชมเมื่อภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละครจึงมีการใช้วิธีนี้จับไปที่สีหน้าหรือการกระทำของตัวละครเสริมกับการใช้ภาพระยะใกล้ แต่การใช้เทคนิคนี้เพื่อวัตถุประสงค์นี้กล้องจะมีความนิ่งกว่าแบบแรก

การใช้ Handheld Camera พบได้ในภาพยนตร์แทบทุกเรื่องยกเว้นเรื่อง Stalingrad ที่เน้นการตั้งกล้องนิ่งมากกว่า

นอกจากนี้ยังมีการแทรก (Tracking) ซึ่งเป็นการเคลื่อนกล้องบนรางใช้เพื่อการติดตามตัวละคร หรือเพื่อสำรวจเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในฉากนั้นๆ โดยในแต่ละเรื่องและแต่ละฉากมีการใช้วิธีการนี้ด้วย เป้าประสงค์ต่างกันไป

- เพื่อนำเสนอเหตุการณ์และสภาพแวดล้อม โดยแทรกติดตามตัวละครที่กำลังเดินเพื่อให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่หรือในบางครั้งก็อาจเคลื่อนกล้องโดยไม่มีตัวละครหลักอยู่ในเฟรมเพื่อเก็บภาพบรรยากาศทั้งหมดอย่างเดียว โดยส่วนใหญ่จะใช้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นซากปรักหักพังของเมืองและบรรยากาศในภาวะสงคราม เช่น ในเรื่อง Downfall มีการแทรกตามตัวนายแพทย์กินเทอร์ขณะที่เขาเดินผ่านเหล่าทหารที่กำลังวุ่นวายกับการทำลายเอกสารและเตรียมตัวหนีเพื่อให้เห็นถึงความวุ่นวาย และในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad กล้องได้เคลื่อนเก็บภาพทหารที่ล้มตายและบาดเจ็บหลังการโจมตีสิ้นสุดเพื่อให้เห็นถึงความทรมาณและความเสียหายจากการสู้รบที่ร้ายแรง



รูปภาพที่ 89-90 การแทรกตามนายแพทย์กินเทอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall

- เพื่อติดตามพฤติกรรมตัวละคร เป็นแบบที่เน้นไปที่ตัวละครโดยเฉพาะโดยเคลื่อนติดตามและจับไปที่ใบหน้าเพื่อทราบถึงอารมณ์ของตัวละคร พบในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar เพื่อให้เห็นถึงการพยายามข่มเก็บอารมณ์เศร้าของเฟลิเชอหลังจากผ่านเรื่องร้ายมา โดยจะพบได้ถึง 3 ครั้ง คือในฉากที่เพื่อนเธอโดนยิงตายกลางถนน ฉากที่เธอหนีออกจากบ้านหลังจากมีคนพยายามตามจับตัวเธอและฉากที่เธอไปส่งเพื่อนที่หนีออกนอกประเทศ ทั้ง 3 เหตุการณ์เกี่ยวข้องกับการปกปิดตัวตนความเป็นชาวยิวของเธอโดยในขณะที่เธอเดินหนีออกจากสถานที่เหล่านั้นเธอต้องเก็บอารมณ์และสร้างทำตัวปรกติเพื่อ

ไม่ให้มีใครสงสัย วิธีการถ่ายทำแบบแทรกผู้ชมจะได้เห็นสีหน้าที่ตระหนกตกใจ หวาดกลัว เศร้าหรือกระทั่งร้องไห้มีน้ำตาของเธอในตอนแรกก่อนจะค่อยๆ หดหายไปด้วยการข่มความรู้สึก บ่งบอกถึงภาวะจิตใจที่เต็มไปด้วยความเศร้าของตัวละครและตัวตนภายนอกที่พยายามเข้มแข็งเพื่อความอยู่รอด



รูปที่ 91-93 การแทรกตามตัวเฟลิวเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

องค์ประกอบด้านแสงและเงา นิยมจัดแสงแบบ low key ซึ่งทำให้ภาพดูหม่นและเกิดเงา เป็นการจัดแสงในโทนมืด มีการเน้นแสงสว่างในบางจุดเพื่อสร้างบรรยากาศที่ให้ความรู้สึกหม่นเศร้ามักสะท้อนและสื่อสารถึงอารมณ์ตัวละครที่เต็มไปด้วยความทุกข์ ความเศร้าและไม่มั่นคง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma ที่เน้นการใช้เงาในกรอบภาพทำให้ตัวละครในภาพเสมือนอยู่ท่ามกลางความดำมืด ในฉากที่มีการประกาศว่าอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ฆ่าตัวตายและทหารรัสเซียเฉลิมฉลองให้แก่ชัยชนะที่มีเหนือเยอรมนี นักข่าวหญิงได้เก็บตัวอยู่ในห้องปรากฏแสงจางๆเพียงรอบตัวเธอและมีเงาดำอยู่ตรงขอบภาพสื่อถึงการจมจ่อมอยู่ในความเศร้าที่เกิดจากความล้มเหลวของชาติของเธอ ซึ่งการสื่อสารถึงความเศร้านี้พบได้เช่นกันในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days มักใช้ในตอนที่เราอยู่ในห้องขังซึ่งมีแสงแหล่งเดียวจากหน้าต่างจึงเกิดความเปรียบเทียบระหว่างแสงและเงาชัดเจน สื่อถึงความหดหู่ของโซฟีเพราะในห้องขังเป็นที่เดียวที่เธอยอมปลดปล่อยความอ่อนแอและน้ำตาออกมาต่างจากตอนที่อยู่ในห้องสืบสวนที่เธอพยายามทำตัวเข้มแข็งอยู่ตลอด



รูปภาพที่ 94-95 การจัดแสงแบบ low key จากภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma และ เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

มีการจัดแสงแบบ high contrast ซึ่งมีความเปรียบต่างสูงและมีพื้นที่สีเทาระหว่างแสงเงาเล็กน้อยจะให้ความรู้สึกแข็งกระด้าง มักให้อารมณ์ที่รุนแรงตึงเครียดใช้สื่อสารถึงสถานการณ์ที่จริงจังและกดดันของตัวละคร เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall มีการจัดแสงลักษณะนี้อยู่หลายครั้งโดยมีการสื่อสารที่ชัดเจนและเสริมเหตุการณ์ในฉากที่อัลเบรชท์ออกไปอ่านเรียงความที่พูดถึงการฆ่าเด็กบริสุทธิ์ในป่าให้เพื่อนคนอื่นๆ ทราบและแสดงออกถึงจุดยืนของตนเองว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่ผิด ซึ่งเป็น การพูดที่เต็มไปด้วยความจริงจังและอารมณ์รุนแรงเขาไม่ยอมหยุดพูดถึงเรื่องนี้จะกระแทงโดนครูลากออกจากห้องไป เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes ที่มีการจัดแสงแบบนี้ตอนเอลเซอร์อยู่ในห้องขังหลังจากที่เขาถูกซ้อม เพื่อขับเน้นความรู้สึกรุนแรงหลังจากเหตุการณ์ทั้งหมด



รูปภาพที่ 96-97 การจัดแสงแบบ high contrast ในฉากที่ฟรีดริชและเพื่อนมองกลุ่มรุ่นพี่ที่ถูกส่งไปรบและฉากที่อัลเบรชท์บอกเพื่อนถึงเรื่องการยิงเด็กในป่า จากภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall



รูปภาพที่ 98-99 การจัดแสงแบบ high contrast ในห้องขังหลังจากถูกซ้อม จากภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

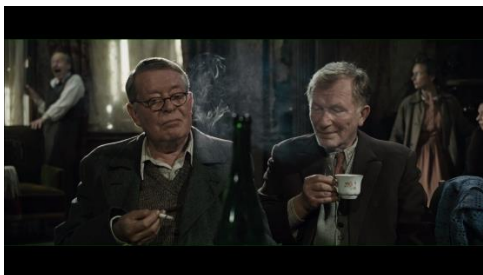
นอกจากการจัดแสงเพื่อเสริมบรรยากาศแล้วยังมีการจัดแสงเพื่อสื่อถึงตัวตนและจิตใจของตัวละครด้วย คือเห็นการจัดแสงจากด้านข้างที่แสดงถึงความสับสน ชัดแย้ง ความเศร้า เป็นการจัดแสงที่ก่อให้เกิดเงามืดและสว่างบนใบหน้าตัวละคร พบเห็นได้ในภาพยนตร์หลายเรื่องและสามารถตีความได้หลายแบบตามแต่บริบท เช่น สื่อถึงจิตใจที่ดำมืดไร้ความเมตตาปราณีของตัวละครรัฐมนตรีเกิบเบลส์ ในฉากที่มีนายทหารมาขอให้เขาช่วยเหลือพลทหารที่กำลังรบและประชาชนชาวเยอรมันที่ต้องอยู่ท่ามกลางสมรภูมิ แต่เกิบเบลส์ประกาศกร้าวว่าเขาไม่สงสาร เขาไม่รู้สึกรสงสารเพราะคนเยอรมันทำตัวเอง ซึ่งแสงนั้นสอดเข้าที่ใบหน้าฝั่งซ้ายจนเกิดเป็นเงาดำในใบหน้าฝั่งขวาที่ดำมืดจนมองไม่เห็นกระทั่งดวงตา หรือสื่อถึงความสับสนและความเจ็บปวดในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall คือ เมื่ออัลเบรชท์กลับมาถึงห้องพักหลังจากเหตุการณ์ยิงเด็กในป่า เกิดเป็นบาดแผลในใจเมื่อเขาได้กระทำการที่ไม่อยากทำลงไป



รูปภาพที่ 100-101 การจัดแสงจากด้านข้างในภาพยนตร์เรื่อง Downfall และ Before The Fall

องค์ประกอบด้านสี เน้นการสื่อถึงความรู้สึกหมองเศร้าหรือความก้าวร้าวรุนแรง ผ่านการใช้ความอึมครึมของสีและวรรณะของสี การใช้สีโทนหม่นที่มีความไม่อึมครึม คือสีที่ถูกทำให้หม่นมัวหรือซีดจาง ไม่เรียกความสนใจผู้ชมแสดงถึงความอ่อนแอ ปราศจากพลังพบได้ในฉากที่แสดงถึงความเศร้าและสร้างบรรยากาศหดหู่ให้แก่ภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์บางเรื่องจะอยู่ในโทนสีนี้ตลอดทั้งเรื่องเช่นเรื่อง Stalingrad, Downfall และ The Downfall of Berlin : Anonyma

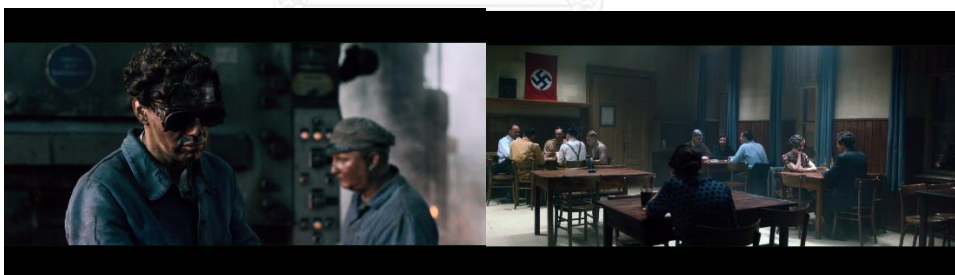




รูปภาพที่ 102-104 การใช้สีแบบไม่อึมตัว

- วรรณณะของสี พบการใช้สีแดงและน้ำเงินซึ่งอยู่ในวรรณณะร้อนและเย็นในภาพยนตร์หลายเรื่องบ่อยครั้ง รวมทั้งมีการสื่อความที่ต่างกันไป มักสื่อถึงอารมณ์หรือความหมายเชิงลบ

สีน้ำเงินเป็นสีวรรณณะเย็นที่ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึงอารมณ์เศร้าหรือสื่อถึงความทุกข์ในใจของตัวละคร ตัวอย่างเช่นในเรื่อง 13 minutes เกอร์จ เอลเซอร์ นั้นไม่ชอบสิ่งที่เป็นไปในหมู่บ้านของเขาความอึดอัดจากอิทธิพลของลัทธินาซีที่อยู่ในทุกหนแห่งของหมู่บ้านที่เขาอาศัยถูกนำเสนอถึงบรรยากาศของความอึดอัดโดยตัวละครในหมู่บ้านมักสวมใส่เสื้อผ้าสีโทนฟ้าและน้ำเงิน รวมถึงในหลายๆ ฉากก็มีโทนสีน้ำเงินของทั้งเสื้อผ้าและตัวอาคารอยู่ด้วย



รูปภาพที่ 105-106 การใช้สีน้ำเงินในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

การแทนอารมณ์ด้วยสีน้ำเงินยังพบได้อีกในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar ในฉากที่อิลเซอต่อว่าเฟลิเชอกลางถนนด้วยความโกรธที่เฟลิเชอไปข้องแวะกับลิลลี ซึ่งในฉากนี้เกิดสีจากแสงไฟสีน้ำเงินที่กระปริบเป็นจังหวะด้านหลังของอิลเซอในตอนที่เราพูด บ่งบอกถึงอารมณ์ขุ่นเคืองและผิดหวัง รวมทั้งยังพบการใช้สีน้ำเงินในฉากอื่นๆ ของเรื่องเพื่อบอกถึงความเศร้าด้วยเหมือนกัน



รูปที่ 107 การใช้สีน้ำเงินแสดงถึงอารมณ์ขุ่นเคืองของอิลเซอ จากภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

ส่วนในเรื่อง Sophie Scholl : The Final Days พบในฉากที่เธอถูกคุมขังในภาพจะเห็นเธอนั่งพิงผนังในฝั่งซ้ายของภาพสีแดงบนตัวเธอถูกคลุมด้วยเสื้อคลุมสีน้ำตาลหม่นทำให้ความจัดจ้านหายไป บรรยากาศของห้องถูกแต้มด้วยสีน้ำเงินจากข้างของด้านขวาที่สะท้อนแสงออกมาแสดงถึงความเศร้าและความกังวลใจของเธอ



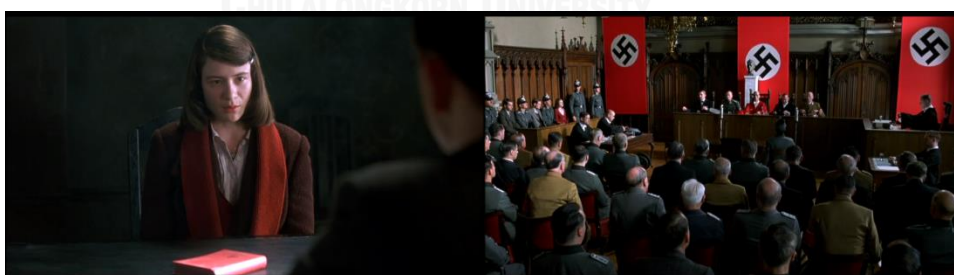
รูปภาพที่ 108 การใช้สีน้ำเงินสื่อถึงความเศร้าในฉากห้องขังจากภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

สีแดง เป็นสีในวรรณกรรมที่ให้ความรู้สึกรุนแรง ก้าวร้าว อันตรายหรือกระทั่งเร่าร้อนมีชีวิตชีวาเป็นสีที่กระตุ้นความรู้สึกและเรียกร้องความสนใจของผู้ชม ในการนำมาใช้สื่อความในภาพยนตร์สงครามเยอรมันสามารถตีความได้หลากหลายตามบริบท เช่น ในเรื่อง Before The Fall พบสีแดงจากแสงไฟในฉากที่ฟรีดริชและอัลเบรชท์ถูกพ่อของอัลเบรชท์บังคับให้พวกเขาต่อยกันเพื่อสร้างความบันเทิงให้แขกในงานวันเกิดของพ่ออัลเบรชท์ ภาพทั้งภาพกลายเป็นสีแดงที่สื่อถึงสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง



รูปภาพที่ 109 การใช้สีแดงสื่อถึงความรุนแรง ในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

การใช้สีแดงที่ชัดเจนยังพบได้ในเรื่อง Sophie Scholl : The Final Days ที่ไซฟิสมใส่เสื้อสีแดงตลอดเวลาและดูเด่นชัดในห้องสอบสวนและห้องพิจารณาคดี ในฉากที่เธอถกเถียงกับเจ้าหน้าที่โมห์ร์เรื่องกฎหมายเขาได้ยื่นตำรากฎหมายให้เธอซึ่งมีสีแดงเช่นเดียวกันและอีกครั้งที่ปรากฏสีแดงนอกจากเสื้อผ้าของเธอคือในห้องพิจารณาคดีที่โทนสีเป็นไปในทิศเดียวกันคือน้ำเงิน-เขียวที่ดูหม่น ทำให้เสื้อสีแดงของเธอ ธงนาซีและชุดของผู้พิพากษาดูเด่นขึ้นมา ซึ่งสีแดงของไซฟิหมายถึงพลังและอุดมการณ์ของเธอที่จะต่อกรกับอำนาจซึ่งแทนด้วยสีแดงเช่นเดียวกันจากอีกฝ่าย ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes มีการใช้สีแดงให้โดดเด่นในสองความหมาย โดยในฉากที่เอลเซอร์พบคนรักของเขาเป็นครั้งแรกเธอแต่งตัวด้วยชุดสีแดงที่สื่อถึงความเร่าร้อนและเป็นจุดสนใจ ในขณะที่ในฉากที่เอลเซอร์ถูกขังไว้ในค่ายกักกันตอนที่เบอร์ลินกำลังโดนโจมตีสีแดงจากแสงระเบิดสาดเข้ามา สีแดงนี้จึงสื่อออกไปในแนวคุกคาม



รูปภาพที่ 110-111 การใช้สีแดงสื่อถึงอุดมการณ์และพลังความมุ่งมั่นในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days



รูปภาพที่ 112-113 การใช้สีแดงสื่อถึงความเร้าร้อนและการคุกคามในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

องค์ประกอบของฉาก เป็นเครื่องมือหนึ่งในการสื่อความหมายและมุมมองต่อความทรงจำในอดีตของผู้สร้างภาพยนตร์ผ่านการจัดวางสัญลักษณ์ต่างๆ และตัวฉากเอง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเจ็บปวดและการถูกรังแกของตัวละคร โดยผู้วิจัยได้แบ่งวัตถุประสงค์ของการสื่อความหมายในฉากไว้ดังต่อไปนี้

เพื่อบอกถึงสถานะที่เป็นรองของตัวละคร

เป็นการนำเสนอภาพผู้ตกเป็นเหยื่อหรือผู้ถูกรังแกในภาพยนตร์ให้ดูไร้อำนาจหรืออยู่ภายใต้อิทธิพลของบางสิ่งโดยให้น้ำหนัก ขนาดและตำแหน่งของสิ่งที่มีอำนาจในกรอบภาพให้มีพลังในการดึงดูดสายตา เช่น ในฉากที่โซฟี โชลล์ถูกจับกุมตัวไปสอบสวนเธอถูกพาขึ้นบันไดในภาพกว้างซึ่งมีธงนาซีผืนใหญ่อยู่เบื้องหลัง โดยตำแหน่งของธงที่อยู่ด้านบนของกรอบภาพมีความหมายถึงพลัง อำนาจ สีแดงที่เด่นสะดุดตาทำให้น้ำหนักของภาพหนักไปทางด้านขวาและเมื่อเปรียบเทียบกับตัวโซฟี ที่อยู่ด้านล่างและตัวเล็กจึงดูไร้อำนาจต่อตรง ธงนาซีนั้นเป็นตัวแทนของลัทธิที่มีอำนาจเหนือโซฟีในฉากนี้โดยการจับกุมเธอและคุมขังชีวิตของเธอ ซึ่งรูปแบบนี้คล้ายคลึงกันในภาพยนตร์เรื่อง *The Downfall of Berlin : Anonyma* นักข่าวหญิงและเพื่อนกำลังขอเข้าพบกับผู้บัญชาการเพื่อขอความช่วยเหลือ ถูกนำเสนอด้วยภาพมุมสูงที่เห็นหญิงทั้งสองอยู่เบื้องล่างตัวมีขนาดเล็กและอยู่ใต้ธงแดงของโซเวียตที่มีขนาดใหญ่ สื่อถึงชีวิตของพวกเขาภายใต้อำนาจโซเวียตว่าจะสงบสุขหรือไม่ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของทหารฝ่ายตรงข้าม



รูปภาพที่ 114-115 การให้น้ำหนักภาพเพื่อสร้างจุดสนใจในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days และ The Downfall of Berlin : Anonyma

และในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ในฉากที่ฮันส์ฟินรายงานขอความเป็นธรรมให้แก่เชลยศึกชาวรัสเซียที่ถูกซ้อม ภาพที่น่าเสนอ คือ ศีรษะของฮันส์ฟินที่อยู่ในระยะไกลจากกล้องมีลักษณะเล็กและอยู่ติดกับขอบภาพด้านล่างทำให้น้ำหนักของภาพนั้นดูไม่หนักแน่นเท่าด้านซ้ายที่เป็นด้านตรงข้ามซึ่งใช้พื้นที่ได้เต็มกว่าโดยปรากฏเป็นด้านหลังของร้อยเอกฮาลเลอร์ที่ดูใหญ่โต ฉากนี้จึงสื่อถึงอำนาจยิ่งใหญ่และเหนือกว่าของฮาลเลอร์ ที่ฮันส์ฟินไม่อาจมีพลังเทียบเคียงในการต่อรองใดได้



รูปภาพที่ 116 การใช้หนังสือถึงอำนาจในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

นอกจากนี้ยังมีการใช้ความสมมาตรและตำแหน่งของตัวละครเพื่อเสริมความหมายด้านอำนาจที่เหนือกว่าด้วย โดยในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ในฉากห้องรับประทานอาหารถูกจัดวางอย่างสมมาตรให้ความรู้สึกที่มั่นคงสื่อถึงระเบียบวินัยของโรงเรียนและนอกจากนี้การจัดวางตำแหน่งโต๊ะอาหารของครูไว้กึ่งกลางภาพให้มีลักษณะคล้ายภาพวาด “พระกระยาหารมื้อสุดท้าย” ของลีโอนาโด ดา วินชี จึงให้ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อ ภาพของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์เหนือโต๊ะอาหารเสมือนศาสดาที่มีเหล่าครูเป็นอัครสาวกและนักเรียนเบื้องล่างเป็นผู้เชื่อที่ถูกชักจูงให้อยู่ในอำนาจสถาบันแห่งนี้จึงเป็นเหมือนลัทธิทางศาสนาที่บ่มเพาะความเป็นนาซีให้แก่นักเรียน

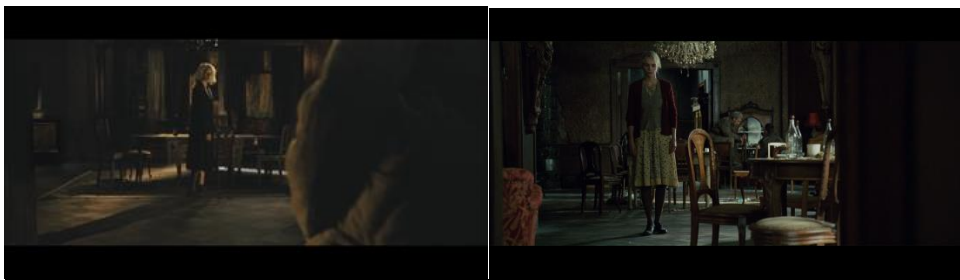


รูปที่ 117 การจัดองค์ประกอบที่สื่อถึงอำนาจในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

เพื่อสื่อถึงภาวะจิตใจของตัวละคร

องค์ประกอบหลายอย่างด้านภาพนั้นสื่อถึงความรู้สึกของตัวละครและบางครั้งก็สามารถสร้างความรู้สึกร่วมแก่ผู้ชมได้ โดยมีกวีนำเสนอถึงอารมณ์ทุกข์หรือภาวะจิตใจที่หวนไหวไม่ปกติของตัวละครอันสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนั้น ภาวะทางจิตใจของตัวละครนี้สามารถถ่ายทอดผ่านการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งมีทั้งการใช้ แสงและสีในการสื่อความหมาย ตำแหน่งตัวละครและฉาก โดยมีลักษณะดังนี้

- การใช้พื้นที่ในกรอบภาพเป็นการจัดวางตำแหน่งของตัวละครและการใช้แบ่งพื้นที่ของสัดส่วนภาพร่วมกับบริบทของเหตุการณ์เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยมีการวางตำแหน่งของตัวละครไว้กึ่งกลางภาพระยะไกลปานกลาง ซึ่งสื่อได้ถึงความโดดเดี่ยวหรือความรู้สึกเบาโหวงในจิตใจที่จะต้องเผชิญหน้ากับบางสิ่ง เช่น ตัวละครนักข่าวหญิงใน The DownFall of Berlin: Anonyma ในฉากหลังจากที่เธออาเจียนและอาละวาดในห้องพักของตนเองเพราะเจ็บใจจากการโดนข่มขืน เธอได้เดินออกมาจากห้องและพบว่ามีการอีกกลุ่มหนึ่งรอเธออยู่ ภาพได้ตัดกลับเห็นเธอหยุดยืนอยู่กลางห้องในขนาดเต็มตัว ซึ่งเป็นวิธีการใช้ภาพแบบเดียวกับอีกฉากที่มีสถานการณ์ใกล้เคียงกัน คือ ในฉากที่เธอจำใจต้องนอนกับทหารชื่ออนาทอลเพื่อความอยู่รอดก่อนเดินเข้าห้องไปหาเขาเธอได้หยุดยืนอยู่กลางห้องเพื่อทำใจ วิธีการนี้สร้างพื้นที่ว่างรอบตัวตัวละครให้ความรู้สึกอ้างว้างไม่มั่นคงและสื่อถึงการเผชิญหน้าของตัวละครได้



รูปภาพที่ 118-119 การจัดวางตัวละครไว้ตำแหน่งกึ่งกลาง ในภาพยนตร์เรื่อง The DownFall of Berlin:

Anonyma

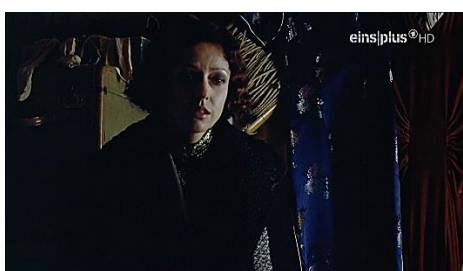
และพบในภาพยนตร์เรื่อง Downfall เมื่อนายแพทย์กินเทอร์และนายแพทย์แวร์เนอร์ ฮาเซอถูกท่านผู้นำเรียกให้เข้าพบแต่แรกกินเทอร์นั้นไม่ทราบสาเหตุใดท่านผู้นำถึงต้องการแพทย์ แต่หลังจากเห็นฮิตเลอร์ปรึกษานายแพทย์แวร์เนอร์ ถึงการฆ่าตัวตายและเห็นฮิตเลอร์สั่งให้ทหารของเขาฆ่าสุนัขของเขา ด้วยยาพิษกินเทอร์ถึงได้เข้าใจว่ากำลังจะเกิดการฆ่าตัวตายขึ้น ในฉากที่เขาได้เห็นการฆ่าสุนัขเขาหยุดยืนอยู่กลางภาพพื้นที่ทั้งสองฝั่งมีลักษณะสมมาตรเท่ากันเป็นที่ว่าง สื่อถึงความรู้สึกหยุดนิ่งตกตะลึงกับสิ่งที่ได้พบ หรือ เช่นในฉากที่ยุงเกอทราบแล้วว่าท่านผู้นำฆ่าตัวตายเธอก็หยุดยืนอยู่กลางภาพและหันมองไปที่ห้องที่เกิดเหตุด้วยลักษณะที่นิ่งอึ้งเช่นเดียวกัน



รูปที่ 120-121 การวางตำแหน่งตัวละครอยู่กึ่งกลางรูปสื่อถึงความตกตะลึง

- *การใช้แสงและสี* ในหลายกรณีภาพแต่ละภาพที่ถูกนำเสนอไม่ได้ใช้เพียงเทคนิคเดียวในการสื่อความหมาย การใช้องค์ประกอบหลายๆ ส่วนนั้นสามารถช่วยเสริมความรู้สึกและความเข้าใจที่มีต่อตัวละครและสถานการณ์ที่ตัวละครประสบได้ ภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar โดยในฉากที่เฟลิเชอถูกอิลเซอต่อว่าเรื่องที่เธอไปข้องเกี่ยวกับลิลลีซึ่งเป็นคนที่เหยียดชาวยิวและต่อว่าเธอว่าไม่รู้จักบุญคุณที่ครอบครัวอิลเซอเคยช่วยเธอไว้ เฟลิเชอนั้นรู้สึกเสียใจและเริ่มพูดถึงครอบครัวของเธอที่น่าจะโดนจับไปหมดแล้วเพราะทั้งเรื่องผู้ชม

ทราบได้เพียงว่าเธอเหลือแต่ยาอยู่คนเดียว ในฉากนี้มีการจัดแสงจากด้านข้างทำให้เกิดเงา และเห็นใบหน้าเฟลิกเซอเพียงครึ่งเดียวสื่อถึงความเป็นขาวยิวที่เธอจำต้องปกปิดรวมถึงอารมณ์เศร้าที่เธอต้องซ่อนไว้ ด้านขวาของภาพจะพบการใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ คือ ชุดสีน้ำเงินที่หมายถึงความเศร้าในใจเธอ นอกจากนี้ยังมีการสื่อถึงตัวตนของเธอ คือ ชุดสีแดงที่แสดงถึงพลังในการใช้ชีวิตอย่างเข้มแข็งของเธอ เมื่อประกอบทุกอย่างเข้าด้วยกันก็จะพบทั้งความรู้สึกและลักษณะของตัวละคร คือ เป็นผู้หญิงที่มีเบื้องหน้าที่ร้ายแต่แฝงไปด้วยความเศร้าจากสิ่งที่เธอต้องปิดบัง



รูปภาพที่ 122 การใช้สีและแสงประกอบกันเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

เพื่อสื่อถึงชะตากรรมของตัวละคร

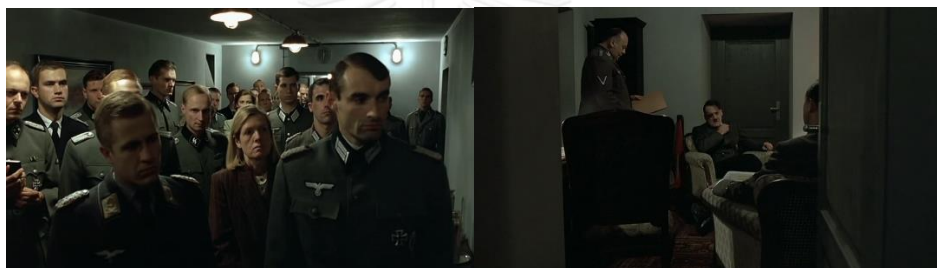
- การใช้พื้นที่ในกรอบภาพ นอกจากนี้ยังมีการใช้พื้นที่ในกรอบภาพที่แสดงถึงความอัดอั้น โดยการจับตัวละครหลายตัวมาแออัดอยู่ในพื้นที่เล็กๆ จนให้ความรู้สึกเต็มและตัน เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ในฉากที่กลุ่มของฮันส์พินกลับมาจากการรบกับหน่วยรถถัง พวกเขาแน่นแออัดกันอยู่บนรถเป็นภาพระยะปานกลางในฉากที่เพดานแคบและเห็นตัวละครทั้ง 6 คนได้พร้อมกัน ฉากนี้คือตอนที่ทุกคนรู้ว่าต้องอยู่ที่สตาลินกราดต่อเพราะพักร้อนของพวกเขาถูกยกเลิกความแออัดในฉากนี้จึงสื่อถึงภาวะของของตัวละครที่ต้องติดกับหรือถูกกักขังอยู่ในสมรภูมิแห่งนี้



รูปภาพที่ 123-124 การจัดตัวละครแบบแออัดในกรอบภาพจากเรื่อง Stalingrad

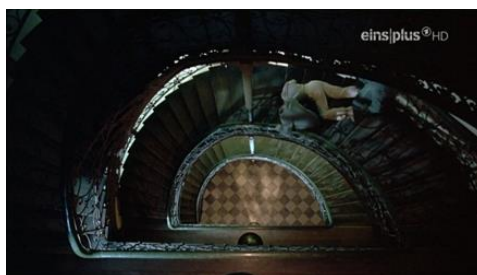
เช่นเดียวกับในภาพยนตร์เรื่อง Downfall บังเกอร์ที่คับแคบสื่อถึงชะตากรรมที่ติดกับอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่มีทางออก หรือ ในขณะเดียวกันก็สามารถสื่อถึงการติดกับทางด้านจิตใจ คือ ศักดิ์ศรี ความเชื่อ อุดมการณ์ที่ทำให้ตัวละครภายในบังเกอร์ไม่สามารถหลุดพ้นออกไปได้

แม้แต่การสร้างจัดวางเฟรมภาพให้เสมือนตัวละครติดอยู่ในกรอบ เช่น ในฉากที่ ฮิตเลอร์ ได้รับจดหมายขอยึดอำนาจจากโกริงหนึ่งในลูกน้องของเขาเพราะฮิตเลอร์ไม่สามารถติดต่อกับโลกภายนอกได้ ฮิตเลอร์จึงโกรธและสั่งปลดโกริง ทั้งที่จริงตัวเขาเองไม่มีอำนาจที่จะกุมชะตาชีวิตใครที่หนีออกไปแล้ว และตัวเขาเองต้องติดอยู่แต่ในบังเกอร์ แต่การติดอยู่ในกรอบความคิดของตนเองโดยไม่รับรู้ความเป็นจริงทำให้เขายังเชื่อในอำนาจของตนเองและพยายามใช้มันเต็มที่ยังไม่ลดละและไม่สนใจว่าคำสั่งของเขาจะส่งผลเสียอย่างไร



รูปภาพที่ 125-126 ภาพจัดวางตัวละครเพื่อสื่อถึงการติดกับและติดกรอบจากภาพยนตร์เรื่อง Downfall

- การใช้เส้นและโครงร่าง เส้นโค้งที่เชื่อมต่อเป็นเส้นเดียวกันในเรื่อง Aimée & Jaguar ฉากที่เฟลิกซ์ถูกจับกุมและตัวเธอถูกลากลงบันได มีลักษณะเป็นครึ่งวงกลมวนไปถึงจุดกึ่งกลางภาพ สื่อถึงวังวนที่เธอต้องการหลุดพ้นหลบหนีมาโดยตลอดนั่น คือ ชะตากรรมแบบชาวีว แต่สุดท้ายเธอก็ถูกลากกลับเข้าไปสู่วังวนนี้อีกครั้ง



รูปภาพที่ 127 การใช้เส้นวนเป็นวงเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ Aimée & Jaguar

หรือการใช้เส้นทแยงที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและความไม่มั่นคง ในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days เมื่อโซฟียืนยันอุดมการณ์ของเธอว่าเธอตัดสินใจทำทุกอย่างด้วยตัวเองปราศจากการชักจูงของพี่ชาย เธอภูมิใจต่อสิ่งที่ทำและยินดียอมรับผลที่ตามมา ในฉากนี้เจ้าหน้าที่โมห์ร์จึงตัดสินใจโทรตามเจ้าหน้าที่คนอื่นมาพาตัวโซฟีไป สายโทรศัพท์ที่พาดผ่านกลางตัวเธอเหมือนถูกผ่าแบ่งบอกถึงชะตาชีวิตที่ไม่แน่นอนหลังจากนี้และตัวเธอเองก็ไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นกับตัวเธอ หรือ หากจะตีความก็สามารถมองได้ว่าเส้นที่ผ่าตัวเธอแบ่งบอกถึงการชะตาขาดก็เป็นได้



รูปภาพที่ 128 การใช้เส้นทแยงสื่อถึงชะตากรรมจากภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

ความเกี่ยวข้องของตัวละคร

การจัดวางตำแหน่งตัวละครในกรอบภาพนั้นสามารถสื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร หรือ ความคล้ายคลึงของตัวละครในฉากได้ เช่น การสื่อถึงความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไประหว่างสามีและภรรยาในเรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma โดยในฉากย้อนอดีตเรื่อง (Flash back) ในฉากที่สามีของนักข่าวหญิงกำลังแต่งตัวเพื่อกลับไปประจำการ กล้องได้ถ่ายภาพผ่านกระจกสะท้อนที่เห็นเงาของนักข่าวหญิงยืนอยู่ด้านหลังสามีของเธอ สื่อถึงภรรยาที่คอยสนับสนุนอยู่เบื้องหลังและคนทั้ง 2 นั้นเป็นคนที่อยู่ข้างเดียวกัน แต่เมื่อมาถึงฉากที่ทั้ง 2 พบกันอีกครั้งหลังสงครามตอนท้ายเรื่องความสัมพันธ์ก็เปลี่ยนไป ในฉากนี้แสดงให้เห็นถึงภาพกว้างตัวละครทั้ง 2 อยู่กลางภาพ พื้นที่ว่างเปล่าโดยรอบและโต๊ะว่างๆ ที่ชั้นกลางระหว่างทั้งคู่บ่งบอกถึงพื้นที่ว่างระหว่างตัวละครระยะห่างที่พวกเขามีต่อกันและความห่างเหินความสัมพันธ์ที่ไม่เหมือนเดิม อีกทั้งพวกเขาก็กลายเป็นคนที่อยู่กันคนละข้าง



รูปภาพที่ 129-130 ตำแหน่งตัวละครและเฟรมภาพที่สื่อถึงความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไป ในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma

นอกจากนี้ยังมีการนำตัวละครที่ตกที่นั่งลำบากหรือมีความทุกข์ใจเหมือนกันมาอยู่ในเฟรมเดียวกันด้วย ในฉากงานเลี้ยงปีใหม่เรื่อง Aimée & Jaguar ลิลลี่และเฟลิเชอหลบฉากออกมา 2 คนและเฝ้ามองสามีของลิลลี่และเพื่อนๆ ของพวกเธอสนุกสนานกันในงานเลี้ยง ตัวละครทั้ง 2 มีความคล้ายคลึงกันด้านจิตใจที่เต็มไปด้วยความทุกข์ โดยทั้งคู่อยู่ท่ามกลางเงาที่มีมิติบ สู่ถึงอารมณ์ความรู้สึกของพวกเธอเป็นความสับสนใจความรักและความสัมพันธ์ชีวิตของทั้งคู่

เช่นเดียวกันในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad เมื่อฮันส์ฟินมาพบกับอิรีน่า ทหารหญิงรัสเซียที่เขาเคยพบ ถูกมัดอยู่กับเตียงในที่พักของนายทหาร เขาได้ช่วยปล่อยเธอ ทั้งสองทะเลาะกันอย่างรุนแรงก่อนจะนั่งหมดยกย้ายตายอย่างอยู่ข้างกันหลังจากผ่านเรื่องราวทั้งหมดมา คือ อิรีน่าที่ถูกข่มขืนและฮันส์ฟินที่บอบช้ำทางร่างกายและจิตใจจากสงคราม ทั้งคู่ก็รู้สึกว้ากับชีวิตเกินกว่าจะมีปากเสียหรือทำร้ายกันได้อีก



รูปภาพที่ 131-132 การวางตัวละครที่ประสบชะตากรรมเดียวกันไว้ในเฟรมเดียวกันในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar และ Stalingrad

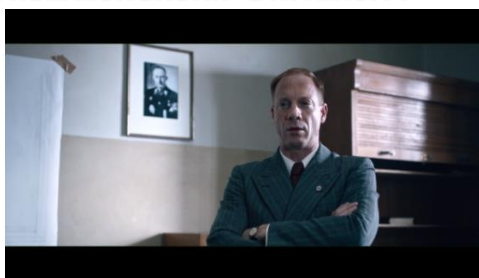
นอกจากการสื่อสารถึงความเศร้าแล้วการจัดวางให้ตัวละครอยู่ข้างกันทำอะไรคล้ายกัน ในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days ก็แสดงถึงความเป็นคู่หูกันของสองพี่น้องโซฟี และฮันส์ ที่ตัดสินใจเดินหน้าเพื่ออุดมการณ์เหมือนกันและเมื่อตกที่นั่งลำบากก็ไปด้วยกัน



รูปภาพที่ 133-134 จับคู่ความเหมือนของพี่น้องใน Sophie Scholl : The Final Days

การสื่อความเฉพาะเรื่อง

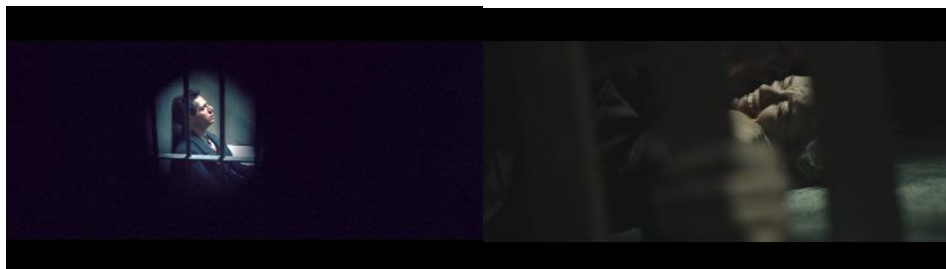
- การวางกรอบภาพ ในภาพยนตร์ที่นำเสนอความเจ็บปวดหลายเรื่องมักมีการนำเสนอภาพตัวละครทั้งฝ่ายกระทำและฝ่ายถูกกระทำ โดยมีการนำเสนอภาพตัวแทนหรือการเฝ้ามองชะตากรรมของตัวละคร เช่น การวางตำแหน่งตัวละครเจ้าหน้าที่มินเลอร์ให้ยืนอยู่หน้ารูปของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ในท่ากอดอกแบบเดียวกันเสมือนว่าเขาเป็นตัวแทนของฮิตเลอร์ในการสอบสวนเอลเซออร์ ในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes



รูปภาพที่ 135 การเป็นตัวแทนของฮิตเลอร์ในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

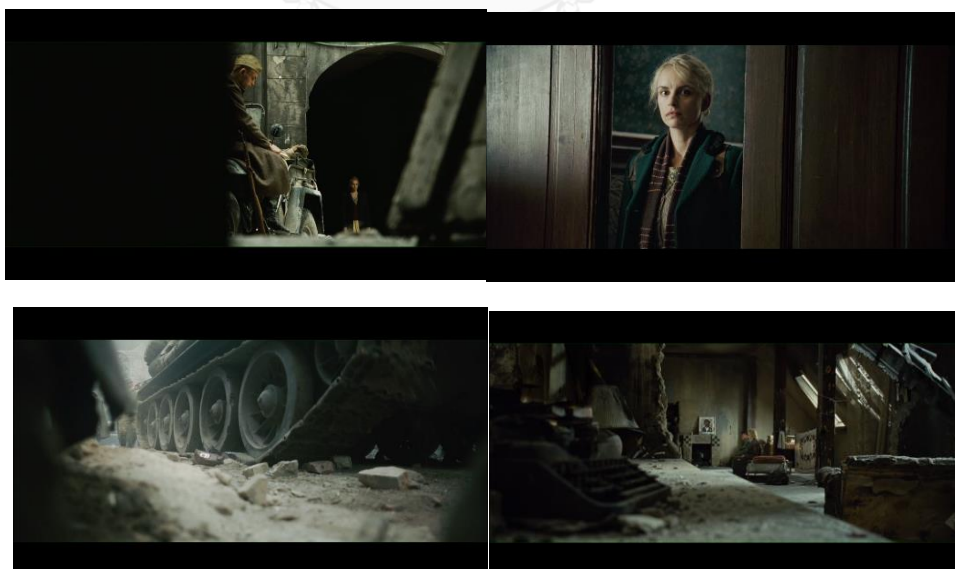
นอกจากนี้ยังพบการนำเสนอภาพผ่านลูกกรงหรือเส้นแนวตั้งขึ้นระหว่างผู้ชมและตัวละครแสดงถึงความจมนุ่มและเป็นมุมที่กั้นผู้ชมให้เป็นเพียงผู้เฝ้ามองและถอยห่างจากสิ่งที่ตัวละครประสบ เช่นในฉากที่เอล

เซอร์ถูกจับกุมในครั้งแรกและพบในฉากที่นักข่าวหญิงถูกข่มขืนในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma



รูปภาพที่ 136-137 มุมเฝ้ามองชะตามกรรมตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes และ The Downfall of Berlin : Anonyma

ซึ่งการใช้กรอบภาพในลักษณะที่กำหนดให้ผู้ชมเป็นเหมือนผู้สังเกตการณ์จากภายนอกพบเห็นได้บ่อยในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma โดยมักใช้การสร้างกรอบภาพขึ้นมาจากเงาดำหรือจากองค์ประกอบต่างๆ ที่อยู่ในฉากให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมเป็นเพียงผู้แอบดูความเป็นไปของตัวละคร



รูปภาพที่ 138-141 การใช้มุมเฝ้ามองชีวิตจากฉกต่างๆ ในเรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma

2.3 การสะท้อน (The reflexive rhetoric)

การสะท้อนเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ตัวเหตุการณ์ในอดีตแต่เน้นสื่อสารด้วยวิธีการเรียงลำดับเหตุการณ์หรือการติดต่อเชื่อมฉากที่มีความหมายและต้องผ่านการตีความระหว่างกัน การสะท้อนถูกสร้างขึ้นมาโดยการทำงานประสานกันระหว่างกลวิธีต่างๆ ก่อนหน้าทั้งการทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying rhetoric) และการใช้ประธานของฉาก (The subjective rhetoric) มาเรียงลำดับกันและสามารถสะท้อนความหมายที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อได้ โดยสามารถให้ข้อมูลแก่ผู้ชมได้ อันเกี่ยวข้องกับความเจ็บปวดที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ ดังนี้

เพื่อสะท้อนถึงภาวะจิตใจของตัวละคร

เป็นการเรียงลำดับภาพและการกระทำของตัวละครเพื่อสื่อถึงความคิดภายในโดยไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายและความหมายไม่อาจสมบูรณ์ได้หากไม่มีการนำเหตุการณ์มาประกอบกัน เช่นในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes เมื่อโยเซฟเพื่อนของเอลเซอร์ถูกนาซีจับตัวไปโดยเขาไม่สามารถช่วยอะไรได้ฉากถัดมาเอลเซอร์จึงวิ่งเข้าไปมองไม้กางเขนในบ้านอย่างอย่างร้อนใจ สะท้อนถึงการตั้งคำถามต่อพระเจ้าในสิ่งที่เกิดขึ้นและการต้องการที่พึ่งทางใจของเขา



รูปภาพที่ 142-145 การเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อสะท้อนความหมายในภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

เช่นกันในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days ซึ่งโซฟีนั้นมักมองท้องฟ้าอยู่บ่อยๆ ขณะถูกสอบสวนและควบคุมตัว ซึ่งท้องฟ้า นั้นหมายถึงพระเจ้า โดยในฉากที่เธอกำลังจะถูกประหารชีวิตเธอ

ได้สวดอ้อนวอนต่อฟ้าผ่านทางหน้าต่างห้องกักตัวและเมื่อเธอถูกนำตัวไปลานประหาร เธอได้มองไปยังท้องฟ้าและยิ้มรับแดดเป็นครั้งสุดท้ายสื่อถึงความสุขที่เธอกำลังจะได้ไปอยู่ในอ้อมกอดของพระเจ้าและเชื่อมั่นว่าพระเจ้ากำลังเฝ้ามองการกระทำของเธออยู่



รูปภาพที่ 146-148 การสะท้อนความหมายในภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

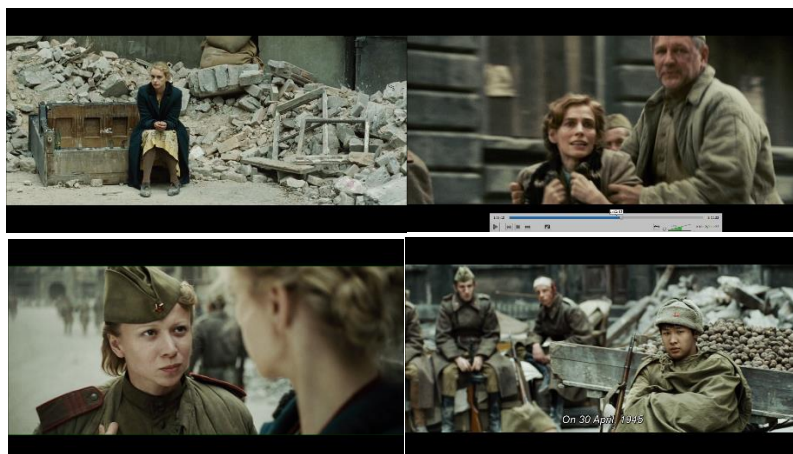
เพื่อสื่อสารและให้ข้อมูลแก่ผู้ชม

โดยสามารถสื่อสารข้อมูลได้ในหลายรูปแบบเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในสถานการณ์ของภาพยนตร์ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall เอฟา เบรราวน์เขียนจดหมายลาถึงน้องสาวของเธอและเช่นเดียวกับภรรยาของรัฐมนตรีเกิลเบิลที่เขียนจดหมายลาถึงลูกชายคนโตของเธอ เสียงบรรยายเนื้อความในจดหมายของทั้งสองถูกตัดสลับกัน แต่ภาพที่นำเสนอเป็นภาพจากเหตุการณ์ต่างๆ ในเบอร์ลินแบบไม่เรียงลำดับมีทั้งยุวชนนาซีที่ฆ่าตัวตายเพราะหมดหนทางสู้ ประชาชนในบังเกอร์และนายแพทย์ ภาพการระเบิดในสมรภูมिरบและการอำลาของท่านผู้นำ สะท้อนให้เห็นถึงความล่มสลายจากส่วนต่างๆ ของเบอร์ลินการลาจากของคนทั้ง 2 จึงไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของบุคคลแต่เป็นการลาของประเทศทั้งประเทศไปด้วย



รูปภาพที่ 149-152 ภาพประกอบคำบรรยายเพื่อสะท้อนถึงเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall

ในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma มีการใช้วิธีการนี้เพื่อตั้งคำถามแก่ผู้ชมถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเนื้อความที่จะสื่อเรื่องราวต่อกันถึง 4 ฉาก เริ่มจากฉากที่นักข่าวหญิงได้ทราบความจริงจากทหารรัสเซียว่าทหารเยอรมันเคยฆ่าเด็กชาวรัสเซียอย่างโหดเหี้ยม ฉากถัดมาเมื่อเธอพบหญิงชาวเยอรมันถูกทหารรัสเซียลากตัวไปเธอก็ไม่คิดจะช่วยเหลือ ถัดจากนั้นเมื่อเธอเดินกลับบ้านด้วยความสับสนเธอก็ได้พบกับมาซา ทหารหญิงคนหนึ่งของอันโดรจ์ที่บอกให้เธอเลิกยุ่งกับผู้บัญชาการของเธอเสียเพราะทหารเยอรมันเคยแขวนคอภรรยาของเขา ถัดจากเหตุการณ์ทั้งหมดภาพยนตร์ได้ลดความเร็วในการนำเสนอภาพเป็นภาพช้า (slow motion) และแพนภาพให้เห็นใบหน้าของเหล่าทหารรัสเซียที่มองตรงมายังกล้องเพื่อให้ผู้ชมได้พิจารณาทหารเหล่านี้อีกครั้งว่าคนเหล่านี้เป็นใครอย่างไร หลังจากตั้งแต่ต้นเรื่องภาพยนตร์ได้นำเสนอการข่มขืนและความเลวร้ายที่เกิดจากทหารเหล่านี้ไปแล้ว



รูปภาพที่ 153-156 การสะท้อนความหมายจากฉากที่ต่อเนื่องกันใน The Downfall of Berlin : Anonyma

นอกจากนี้ยังพบการใช้วิธีการสะท้อนนี้เพื่อบอกเล่าถึงตัวตนของตัวละครได้ด้วย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง *Aimée & Jaguar* ในตอนต้นของเรื่องที่ภาพยนตร์ยังไม่ได้เฉลยว่าเฟลิเชอนั้นเป็นชาวยิวเธอได้ช่วยเก็บหมวกให้แก่เด็กหญิงชาวยิวที่กำลังจะถูกส่งไปค่ายกักกัน การใช้ภาพระยะใกล้ทำให้เห็นสีหน้าที่เห็นใจและมีความรู้สึกใกล้ชิดพิเศษกับเด็กคนนั้น แต่เมื่อมีทหารเดินหน้าเธอก็ถอยหนีด้วยความกลัว จากฉากนี้ทั้งความกลัวและความเห็นใจที่เธอมีทำให้เข้าใจได้ว่าแท้ที่จริงแล้วเธอเป็นชาวยิว เป็นต้น

4.3 การสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวด (The Creation of Trauma as a New Master Narrative)

การสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวด นั้นถือเป็นเครื่องมือที่สามารถการจัดโครงสร้างให้กับเหตุการณ์หรือประสบการณ์ทางความเจ็บปวดเพื่อลดทอนความซับซ้อนของสิ่งที่ยากต่อการเล่าให้เป็นสิ่งที่นำเสนอได้ง่ายและมีมุมมองที่ชัดเจน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือของผู้ที่ถือครองการสร้างความหมายในการกำหนดขอบเขตการรับรู้และเลือกเล่าบางส่วนของเหตุการณ์ ในกรณีของภาพยนตร์นั้นคือ การสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวดถือเป็นเครื่องมือที่ผู้สร้างภาพยนตร์จะใช้กำหนดว่าจะเล่าเรื่องไปในมุมมองไหน วิธีเหล่านี้จึงมีความสำคัญต่อกระบวนการส่งต่อเรื่องราวและความหมาย อันเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำร่วมที่กำหนดมุมมองที่กลุ่มชนต้นเรื่องมีต่อตนเองและกำหนดมุมมองจากผู้รับสารกลุ่มอื่นที่มีต่อพวกเขา โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. ธรรมชาติของความเจ็บปวด (The nature of the pain)

ธรรมชาติของความเจ็บปวดนั้นมีไว้เพื่อนำเสนอภาพความรุนแรงและความทุกข์ของตัวละคร โดยการที่ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดแก่ตัวละครให้ปรากฏชัดเป็นรูปธรรมและพบเห็นปฏิกิริยาด้านลบของตัวละครที่มีต่อสิ่งที่ตนเองได้รับ สามารถเชื่อมโยงความรู้สึกระหว่างผู้ชมและตัวละครให้คล้อยตามไปในทางเดียวกันและสร้างความเข้าใจในการกระทำของตัวละครในการขจัดปมขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ โดยจากการวิเคราะห์พบว่า ธรรมชาติของความเจ็บปวดสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ

1.1 ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นทั้งทางร่างกายและจิตใจ

พบว่าภาพยนตร์ 3 เรื่องที่มีการนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ตัวละครโดนกระทำทั้งทางร่างกายและจิตใจ ได้แก่ Stalingrad, Downfall และ 13 minutes ซึ่งในด้านความเจ็บปวดทางจิตใจนั้นเกิดขึ้นได้พร้อมกับการถูกระงับทางร่างกาย และการสร้างภาพที่แสดงความสยดสยองช่วยขับเน้นถึงความโหดร้ายรุนแรงของเหตุการณ์ในเรื่องได้มากขึ้น โดยในส่วนของการกระทำต่อร่างกายจะพบเห็นการทำร้าย ภาพบาดแผลและร่องรอยที่ชัดเจน หรือลักษณะอื่นที่ตัวละครแสดงออกถึงความทรมาน ในด้านจิตใจนั้น จะเห็นได้จากปฏิกิริยาของตัวละครที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ได้พบเจอ

ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad และ Downfall นั้นมีการนำเสนอภาพเหตุการณ์ในสงครามระหว่างทหารเยอรมันและรัสเซีย ในด้านกายภาพจะพบเห็นผู้คนที่ล้มตายและบาดเจ็บจากการสู้รบเหมือนกัน แต่นอกจากนั้นจะพบรายละเอียดเกี่ยวกับสถานการณ์และตัวละครที่รับผลกระทบแตกต่างกันไปซึ่งรวมถึงปัจจัยที่สร้างความเจ็บปวดทางจิตใจในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

ด้านกายภาพ ผู้คนที่บาดเจ็บจะพบได้ทั้งฝ่ายทหารรัสเซีย ทหารเยอรมัน ประชาชนชาวรัสเซียและรวมถึงกลุ่มของตัวละครเอกด้วย โดยเกิดขึ้นจากการสู้รบในสงครามตั้งแต่เปิดเรื่องจนจบ กลุ่มของฮันส์ ฟินต้องสูญเสียสมาชิกไปที่ละคน รวมทั้งทหาร 2 ฝ่ายที่ตายอย่างสยดสยอง ประชาชนล้มตายไร้ที่อยู่อาศัย พวกเขาต้องพบกับความทรมานจากความหนาวเหน็บของรัสเซียจนทหารหลายคนต้องแข็งตายและภาวะขาดเสบียง พบได้ว่าการกระจายความเจ็บปวดทางกายภาพที่เกิดขึ้นแก่ทุกคนเป็นการสื่อถึงความโหดร้ายของสงครามที่มีแต่ผู้สูญเสียไม่ว่าฝ่ายใดและหมายถึงความสิ้นเปลืองในทรัพยากรมนุษย์ที่เกิดจากการตัดสินใจก่อนสงครามอันไร้ประโยชน์ของฝ่ายเยอรมัน โดยผู้กำกับได้เปิดเผยถึงแนวคิดในการ

นำเสนอภาพความรุนแรงเพื่อสร้างความสมจริงของเขาเอาไว้ในบทสัมภาษณ์ “เพราะแบบนี้เราจึงใช้นักแสดงประกอบจากโรงพยาบาลทหารผ่านศึกในท้องถิ่น ชายพวกที่เสียแขนและขาไป มันเลยทำให้ดูสมจริงยิ่งขึ้นไปอีก พวกเราไม่ได้กำลังสร้างสารคดีแต่เราต้องการให้มันถูกต้องที่สุดเท่าที่จะทำได้เพราะมันเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหนึ่งในสมรภูมิที่นองเลือดที่สุด ทหารรัสเซีย 700,000 คน ทหารเยอรมัน 400,000 คน ทหารอิตาลี 100,000 คนและอีก 150,000 คนที่เป็นทหารฮังการีเสียชีวิต มีผู้คนตายในสตาลินกราดมากกว่าตอณบुकียัดปารีสเสียอีก” (Joseph Vilsmaier:1993) ทั้งนี้ได้มีการนำเสนอเหตุการณ์ดังกล่าวในฉากต่อไปนี้

- ฉากในโรงพยาบาล หลังจากกลุ่มของฮันส์ฟินกลับมาจากภารกิจยึดโรงพยาบาลพร้อมคนในหน่วยที่บาดเจ็บ ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดให้เห็นผู้บาดเจ็บมากมายในโรงพยาบาลซึ่งเป็ทหารที่ไม่ได้รับการดูแลและถูกทิ้งไว้ มีการจับภาพระยะใกล้ให้เห็นถึงสีหน้าและอาการบาดเจ็บของทหารในฉาก



รูปภาพที่ 157-158 ฉากผู้บาดเจ็บในโรงพยาบาล จากเรื่อง Stalingrad

CHULALONGKORN UNIVERSITY

- ฉากการสู้รบทั้งตอณบुकียัดโรงงานและสมรภูมิมากลางหิมะจะเน้นจับภาพความเสียหายและความบาดเจ็บของร่างกาย โดยในฉากบุกยึดโรงงานมีการจับภาพไปยังทหารที่เสียชีวิตซึ่งเป็นคนในหน่วยของฮันส์ฟินและจับภาพไปยังทหารอื่นๆ ที่ได้รับบาดเจ็บ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้นถึงระดับความเสียหายและการล้มตายในการสู้รบ เช่นกันกับฉากการสู้รบกลางหิมะที่ไม่เพียงแต่การนำเสนอภาพการต่อสู้ แต่เน้นการจับภาพการตายที่น่าสยดสยองของทหารรัสเซียและเยอรมัน โดยในฉากที่รถถังรัสเซียถูกระเบิดทหารรัสเซียที่ตัวใหม่ไฟต้องหนีตายออกมากล้องจับไปที่ภาพทหารคนนั้นตื่นรนด้วยความทรมานก่อนจะนิ่งไป



รูปภาพที่ 159-160 ทหารทั้ง 2 ฝ่ายที่เสียชีวิตอย่างทรมาณในสมรภูมิ จากเรื่อง Stalingrad

ด้านจิตใจ เกิดขึ้นแก่กลุ่มของฮันส์ฟินเป็นส่วนใหญ่ คือ ในระหว่างสงครามฮันส์ฟินและเพื่อนแสดงออกถึงความหวาดกลัวต่อการล้มตายของผู้คน ความเครียดและความเศร้าของการสูญเสียเพื่อน รวมทั้งการไม่สามารถเรียกร้องความยุติธรรมและต้องทำตามคำสั่งอย่างฝืนใจ โดยตัวละครฮันส์ฟินนั้นถูกนำเสนอในรูปแบบของนายทหารที่รักความยุติธรรม เขาจึงพยายามประท้วงต่อสิ่งที่เขาคิดเห็นว่ามีผิดแต่ก็ไม่ได้รับการตอบสนองรวมทั้งผู้บัญชาการที่เขาเรียนก็แสดงออกถึงความไม่ใส่ใจ เห็นได้ว่าในสงครามครั้งนี้ นอกจากจะสูญเสียผู้คนไปอย่างมากมายนแล้ว กองทัพและทหารระดับผู้บัญชาการก็ไม่ได้มีความสนใจในชีวิตและความเป็นไปของทหารที่ไปรวบรวมทั้งไม่สนใจในหลักศีลธรรมด้วย โดยฉากที่นำเสนอเหตุการณ์ที่สร้างผลกระทบทางจิตใจให้แก่ตัวละครมีดังนี้

- ฉากภายในโรงงานซึ่งเป็นที่ตั้งมั่นของทหารรัสเซียเมื่อฝ่ายเยอรมันบุกเข้าไปได้การต่อสู้แบบประชิดตัวก็เกิดขึ้น ตัวละครจึงได้เห็นภาพความสยดสยองที่สร้างความตระหนกและความหวาดกลัวแก่พวกเขาเป็นอย่างมาก ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นสีหน้าหวาดกลัวและจิตใจที่แทบจะไม่เป็นปรกติของตัวละครในฉากหลายครั้ง เช่น เกกอ มินเลอร์พลทหารที่หวาดกลัวเปลือยเพื่อนตนเองโดยได้ตั้งใจเขาจึงร้องไห้และตะโกนขอให้ทหารรัสเซียฆ่าเขาหรือฮันส์ฟินที่เห็นสภาพร่างทหารรัสเซียที่เหวอะหะวะเดินตรงมาที่เขา เขาก็หวาดกลัวจนเสียขวัญไม่กล้าหนีวไกล
- นอกจากการที่กระทบจิตใจเพราะความหวาดกลัวแล้วนั้นฉากที่สร้างผลกระทบต่อตัวละครให้เกิดการตัดสินใจ คือ ในฉากพวกเขาถูกสั่งให้ยิงพลเรือนชาวรัสเซียซึ่งหนึ่งในนั้นคือโคลยาเด็กรัสเซียที่พวกเขาเจอตอนพักรบในซากอาคาร ฮันส์ฟินพยายามของร้องร้อยเอกฮาลเลอร์ผู้ออกคำสั่งแต่ไม่เป็นผล ทำให้ฮันส์ฟินอยู่ในสภาวะกดดันและเศร้าเสียใจเพราะลูกน้องของเขา รวมถึงโคลยา คาดหวังให้เขาช่วย แต่เขาไม่อาจขัดคำสั่งของฮาลเลอร์ได้เพราะเขาไม่ต้องการให้คนในหน่วย

ถูกลงโทษอีก ในฉากนี้ผู้ชมจะได้เห็นในหน้าที่ฝืนทนและเสียใจของฮันส์ฟินขณะมองดูโคยาที่
จ้องมาที่เขาด้วยความหวัง



รูปภาพที่ 161-162 สีหน้าที่หวาดกลัวของฮันส์ฟิน จากเรื่อง Stalingrad

โดยในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad มีการนำเสนอภาพความเจ็บปวดทางกายภาพและจิตใจอย่างเท่าเทียมกัน

ภาพยนตร์เรื่อง Downfall

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการนำเสนอเหตุการณ์ที่กระทบด้านกายภาพแยกออกจากด้านจิตใจ กล่าวคือ กลุ่มตัวละครที่บาดเจ็บและล้มตายจากสงครามเป็นกลุ่มทหารและประชาชน ซึ่งอยู่ในเส้นเรื่องที่เล่าผ่านมุมมองของนายแพทย์เอิร์นสท์ กุนเทอร์ เซนเด ส่วนด้านจิตใจจะเกิดขึ้นแก่กลุ่มตัวละครภายในบังเกอร์ที่เป็นระดับผู้ปกครองทั้ง ฮอดอล์ฟ ฮิตเลอร์และนายทหารระดับผู้บัญชาการซึ่งผ่านมุมมองของเทราดล์ ยูงเกอเลาของฮิตเลอร์

ด้านกายภาพ ภายใต้สงครามประชาชนนั้นได้รับผลกระทบจากทั้งการสู้รบและจากคำสั่งของฮิตเลอร์ที่ห้ามไม่ให้มีการช่วยเหลือประชาชนและสังหารผู้พยายามหนีด้วยข้อหากบฏ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างการตัดสินใจภายในบังเกอร์ที่มีผลต่อประชาชนภายนอก ซึ่งทิวี่และความยึดมั่นของฮิตเลอร์นำพาผู้คนที่มีชีวิตอยู่ในกำมือของเขาไปสู่ความล่มจมและแสดงถึงอำนาจที่ฮิตเลอร์มีเหนือชะตาชีวิตคนเยอรมัน ฉากที่นำเสนอเหตุการณ์ความสูญเสียทางกายภาพของทหารและประชาชนมี ดังนี้

- พบในเส้นเรื่องของเพเตอร์และกินเทอร์หลังจากที่เกิดการโจมตีอย่างหนักเพเตอร์ได้พบว่าเพื่อนของเขาได้เสียชีวิตไปหมดแล้วเขาจึงตัดสินใจกลับบ้าน ฉากนี้มีการนำเสนอภาพกรุงเบอร์ลินที่ยับเยินและเห็นผู้คนยังพยายามใช้ชีวิตต่อไปในเขตสงครามโดยการออกมาหาน้ำดื่มจากก๊อกสาธารณะ แต่เมื่อมีการโจมตีอีกครั้งพลเมืองในฉากนั้นก็ล้มตายลง

- ในเส้นเรื่องของนายแพทย์กินเทอร์ ในฉากที่เขากำลังเดินทางไปบังเกอร์ของรัฐบาลตามคำสั่ง เขาก็พบชายชราชาวเยอรมันกำลังถูกทหารไล่ล่า เขาและทหารประจำตัวจึงลงไปช่วยและโต้แย้งแก่นายทหารผู้ที่กำลังจะสังหารชายทั้ง 2 ว่าพวกเขาเป็นแค่พลเรือนแต่นายทหารผู้นั้นไม่สนใจและยิงชายชราลงต่อหน้า ซึ่งการฆ่าพลเรือนยังพบเห็นได้ในฉากอื่น เช่นเดียวกับขณะที่ผู้บัญชาการฝ่ายเยอรมันเดินทางผ่านซากกรุงเบอร์ลินเพื่อไปขอเจรจากับฝ่ายรัสเซียก็ได้รับภาพศพของชายเยอรมันที่ถูกแขวนคอและห้อยป้ายที่เขียนว่าพวกเขาเป็นกบฏเอาไว้ด้วย



รูปภาพที่ 163-164 ประชาชนที่เสียชีวิตจากระเบิดและถูกฆ่าโดยตำรวจ จากเรื่อง Downfall

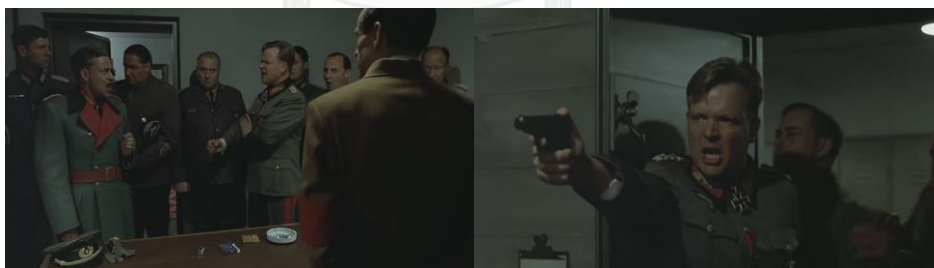
ด้านจิตใจ การตัดสินใจของฮิตเลอร์มีผลต่อตัวเขาเองและผู้ติดตามให้ไม่เหลือทางเลือกในการรอดชีวิต ความเจ็บปวดทางจิตใจเกิดจากการที่ตัวละครไม่สามารถพาตัวเองออกไปจากสถานการณ์กดดันนี้ได้ โดยพวกเขากลัวความพ่ายแพ้เพราะการประกาศยอมแพ้สงครามถึง 2 ครั้งเป็นสิ่งที่รับไม่ได้ สิ่งที่เขาต้องการมีเพียงอย่างเดียวคือชัยชนะ แต่กำลังรบนั้นไม่เพียงพอจึงเป็นไปได้ที่จะชนะทางเลือกสำหรับการรอดชีวิตและยุติความสูญเสียคือยอมแพ้หรือหนี แต่ด้วยศักดิ์ศรีและอุดมการณ์อดอล์ฟ ฮิตเลอร์และเหล่านายทหารของเขาจึงไม่ยอมทำทั้ง 2 อย่าง ช่วงเวลาสุดท้ายจึงเป็นภาวะจิตใจของผู้คนที่รอความตายและความล่มสลายของประเทศ มีการนำเสนอฉากดังกล่าวต่อไปนี้

- เมื่อช่วงเวลาสุดท้ายมาถึงเหล่าทหารเยอรมันที่รู้ตัวว่าไม่มีโอกาสรอดก็เริ่มดื่มกินเพื่อลืมนความเครียด โดยในฉากที่มีนายทหารหนุ่มคนหนึ่งเข้ามาในบังเกอร์เพื่อรายงานสถานการณ์ต่อท่านผู้นำเขาก็ถูกชักชวนให้ร่วมวงเหล้า ซึ่งมีทั้งนายทหารระดับสูง ยุงเกอ นายแพทย์กินเทอร์และ เอฟา เบราวน์อยู่ด้วยโดยไม่มีใครสนใจที่จะปล่อยให้นายทหารหนุ่มคนนั้นเข้าพบท่านผู้นำตามที่เขาขอเพราะเหล่าผู้นำระดับสูงรู้ดีแล้วว่ารายงานสถานการณ์ภายนอกนั้นไม่มีประโยชน์ พวกเขาจึงพูดคุยเมามายกันอย่างสนุกสนานและไม่สนใจที่จะจริงจังในสถานการณ์ที่ไม่มีทางออกนี้



รูปภาพที่ 165 นายทหารที่สังสรรค์ก่อนเบอร์ลินจะแพ้สงคราม จากเรื่อง Downfall

- ในฉากบัญชาการการรบนายพลคนสนิทรอบตัวฮิตเลอร์ทราบดีว่าขณะนี้เยอรมันไม่สามารถต่อกรกับรัสเซียได้แล้ว แต่พวกเขาก็ยังรับคำสั่งและไม่ยอมบอกความจริงเกี่ยวกับสถานการณ์ภายนอกให้ฮิตเลอร์ทราบเพราะรู้ว่าฮิตเลอร์จะไม่ฟัง เมื่อเขาเดินออกจากห้องประชุม นายทหารคนหนึ่งต่อว่าเพื่อนของเขาที่ไม่ยอมบอกความเป็นจริงแก่ท่านผู้นำ แต่นายทหารอีกคนก็กล่าวขึ้นมาว่า “ท่านผู้นำรู้ดีว่ากำลังทำอะไรอยู่แต่ท่านจะไม่ยอมแพ้พวกเรา ก็เหมือนกันผมเคยยอมมาแล้วครั้งเดียวก็พอ” นั้นแสดงว่าถึงแม้พวกเขาจะทราบว่า การพยายามวางแผนการรบของพวกเขานั้นไร้ประโยชน์แต่ก็ยังยินดีจะทำเหมือนปรกติต่อไปดีกว่าที่จะแสดงออกถึงการยอมรับชะตากรรม หรือ ในฉากหลังจากที่ฮิตเลอร์ฆ่าตัวตายไปแล้วพวกเขาก็ยังโต้เถียงกันจนถึงขั้นใช้ปืนข่มขู่ระหว่างฝ่ายที่ต้องการยอมแพ้กับฝ่ายที่ไม่ต้องการ



รูปภาพที่ 166-167 นายทหารที่มีปากเสียงและถึงขั้น จากเรื่อง Downfall

ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

เอลเซอร์คือผู้ที่ได้รับผลกระทบทางร่างกายและจิตใจ *ด้านกายภาพ* ร่างกายนั้นเกิดจากการใช้กำลังในการสืบสวนของเจ้าหน้าที่มีลเลอร์ซึ่งภาพยนตร์นั้นไม่ได้ให้เห็นการทรมานอย่างตรงๆ แต่เน้นที่การจับสืหนัารอยแผลหลังจากโดนทรมานและเสียงกรีดร้อง สื่อสารและสร้างความรู้สึกที่รุนแรงให้ผู้ชมเข้าใจว่าเอลเซอร์โดนทำร้ายร่างกายอย่างหนัก ยกตัวอย่างดังฉากต่อไปนี้

- ในฉากที่เอลเซอร์ถูกซ้อมเป็นครั้งแรกกล้องได้จับไปที่ใบหน้าของเขาที่ตื่นกลัวเมื่อการเขียนตีเกิดขึ้นกล้องก็ตัดไปจับภาพพนักงานพิมพ์ดีดที่รออยู่หน้าห้อง ซึ่งได้ยินเสียงร้องโหยหวนยาวนานเพื่อจับปฏิกิริยาที่เธอมีต่อการทรมานเอลเซอร์แทน



รูปภาพที่ 168-169 ฉากเอลเซอร์ถูกเขียน จากเรื่อง 13 minutes

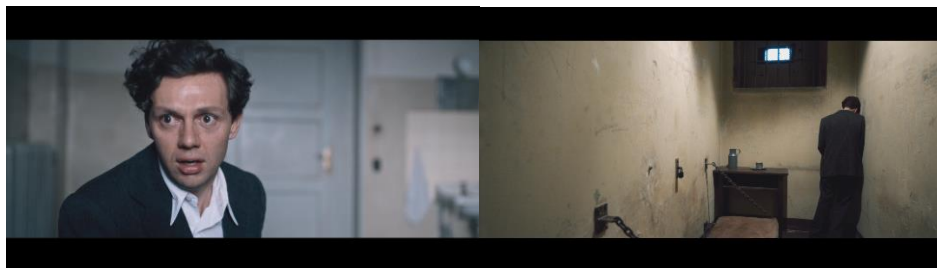
- ในฉากที่เอลเซอร์ทดสอบว่ามีใครอยู่เบื้องหลังการกระทำของเขาแต่เขาปฏิเสธเขาจึงโดนทรมานอีกครั้ง แต่ภาพก็ตัดข้ามไปเป็นตอนที่เขากำลังวาดแผนผังระเบิดเพื่อพิสูจน์ว่าเขาทำงานแต่เพียงผู้เดียว เลือดที่หยดไหลในฉากนี้แสดงถึงการทรมานที่ได้ถูกกระทำไปแล้ว



รูปภาพที่ 170-171 ฉากหลังจากถูกซ้อม จากเรื่อง 13 minutes

ด้านจิตใจ เกิดจากความกลัวและความกดดันในการสืบสวนและความเป็นห่วงที่เขามีต่อคนรัก โดยความหวาดกลัวและความไม่มั่นคงทางจิตใจสื่อออกมาในช่วงที่เจ้าหน้าที่สอบสวนไม่อยู่

- ในฉากที่เขาอยู่ในห้องสอบสวนกับพนักงานพิมพ์ดีด 2 คน เขาหันไปขอความช่วยเหลือจากเธอทั้งน้ำตา เพื่อขอติดต่อกับคู่หมั้นของเขาแต่พนักงานหญิงไม่สามารถช่วยเหลือเขาได้แต่เพราะความสงสัยที่เขาถูกทรมานเธอจึงแอบเอาภาพถ่ายของเอลซ่าให้เขาไป และฉากในห้องขังเอลเซอร์นั้นจะคอยสอดภาวนาอยู่ตลอดการตัดต่อภาพระหว่างสีหน้าท่าทางอมทุกข์ของเขากับภาพวาดคนร้องไห้บนผนังสื่อถึงสภาพจิตใจของเอลเซอร์ในช่วงเวลานั้น



รูปภาพที่ 172-173 เอลเซอร์ร้องไห้และทเหตุในห้องขัง จากเรื่อง 13 minutes

นอกจากนี้ในส่วน *ย้อนอดีต* ยัง พบความอึดอัดจากบรรยากาศแวดล้อมภายในหมู่บ้านของเขาด้วย โดยเขาไม่เคยชอบลัทธินาซี ดังนั้นเมื่อเห็นผู้คนในหมู่บ้านต้อนรับยินดีไปกับกิจกรรมของพวกเขา แม้แต่เอลซ่าคนรักของเขาก็เข้าร่วมไปกับคนอื่นด้วยเขาจึงรู้สึกไม่สบายใจเป็นอย่างมาก เช่นในฉากที่ทางพรรคนาซีนำภาพยนตร์มาฉายในหมู่บ้านเอลเซอร์ได้เข้าไปดูด้วยแต่เขาสนใจปฏิกริยาเห็นด้วยยินดีของคนรอบตัวมากกว่าภาพยนตร์ โดยที่เขาไม่เข้าใจและอึดอัดกับบรรยากาศจนต้องเดินออกมา

1.2 ความเจ็บปวดที่เน้นไปที่จิตใจโดยเฉพาะ

พบในภาพยนตร์ 4 เรื่องได้แก่ *Aimée & Jaguar*, *Before The Fall*, *Sophie Scholl : The Final Days* และ *The Downfall of Berlin: Anonyma* ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการนำเสนอความกลัวความกดดันในสภาพแวดล้อมที่ตัวละครดำรงชีวิตอยู่ มีการนำเสนอความเจ็บปวดทางร่างกายน้อยหรือแทบไม่ให้เห็นเลยเพื่อต้องการเน้นภาวะจิตใจมากกว่า ซึ่งทั้ง 4 เรื่องตัวละครนั้นเป็นกลุ่มคนที่อยู่ภายใต้การปกครองและได้รับผลกระทบจากระบอบการเมืองแบบนาซีและจากสงคราม โดยมี 3 เรื่องที่ตัวละครเอกผู้ถูกกระทำเป็นผู้หญิงซึ่งในช่วงเวลานั้นเป็นกลุ่มคนที่ไม่ค่อยมีสิทธิเสียงในการตัดสินใจแต่ต้องรับผลกระทบไปด้วย ส่วนในเรื่อง *Before The Fall* ผู้ได้รับผลกระทบเป็นเยาวชนที่ยังไม่ได้มีโอกาสได้ไปสงครามและอยู่ในระบบที่กำลังหล่อหลอมนักเรียนเหล่านี้อยู่ การนำเสนอความเจ็บปวดทางจิตใจเน้นไปที่การแสดงออกถึงความเครียดความกดดันของตัวละคร การกรีดร้องและการร้องไห้ เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่อง *Aimée & Jaguar*

ความเจ็บปวดด้านจิตใจของตัวละครเป็นผลจากความต้องการของตัวละครที่มีความกลัวเบื้องหลังสะสมอยู่ โดยตัวละครเฟลิเชอและลิลลีนั้นต่างก็มีความกลัวในความไม่มั่นคง คือ เฟลิเชอนั้นกลัวความไม่มั่นคงในการดำเนินชีวิต ลิลลีนั้นหวาดกลัวในความสัมพันธ์ที่ไม่สมหวัง ภาพยนตร์ได้นำเสนอ

ประสบการณ์ที่สร้างความผวาและกังวลของตัวละครมาโดยตลอดเรื่องและความกลัวของพวกเธอก็กลับกลายเป็นเรื่องจริงในตอนท้ายของเรื่อง

ตัวเฟลิเชอนั้นเป็นชาวยิวที่ต้องอดทนเก็บอารมณ์ความกลัวของเธอไว้ตลอดเพื่อจะได้ไม่ก่อพิรุณในการดำเนินชีวิตและอาจทำให้เธอโดนจับได้ ส่วนลิลีนั้นเป็นแม่บ้านชาวเยอรมันที่คาดหวังการมีรักแท้ โดยความสัมพันธ์ระหว่างเธอและสามีนั้นเป็นไปอย่างไม่ราบรื่น เมื่อสามีของเธอกลับมาจากสงครามเธอก็กลับไม่รู้สึกรักกับเขาอีกแล้ว ส่วนผู้ชายที่เป็นนายทหารก็ทะเลาะกับเธอเรื่องพ่อของเธอจนต้องแยกทางกันไปทั้งที่เธอเข้าใจว่าเขารักเธอมาก จนกระทั่งเธอมาพบกับเฟลิเชอเธอก็หวังจะฝากรักครั้งสุดท้ายไว้ที่เฟลิเชอ แต่เมื่อทุกอย่างลงตัวโชคชะตาก็เล่นตลกและพรากคนรักของเธอไป โดยตัวละครทั้ง 2 เป็นผู้ที่มีความหวาดกลัวและกังวลด้านจิตใจแต่ในขณะเดียวกันทั้งคู่ก็เป็นที่พักพิงใจซึ่งกันและกัน โดยฉากที่แสดงถึงความเจ็บปวดทางจิตใจอย่างที่สุดของลิลีคือตอนที่เฟลิเชอถูกพาตัวไปและเธอทำได้เพียงยืนดู เธอก็คิดร้องยาวนานก่อนภาพจะตัดไป



รูปภาพที่ 174 ลิลีที่กรีดร้องหลังจากเฟลิเชอถูกพาตัวไป จากเรื่อง Aimée & Jaguar

ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

ความเจ็บปวดทางจิตใจในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นผลมาจากการถูกบังคับ อันเป็นเหตุของการสูญเสียเพื่อนของฟรีดริช ระดับความเลวร้ายนั้นมากกว่าที่เขาจะคาดคิดทั้งการลงมือฆ่าคนและเพื่อนที่ตัดสินใจฆ่าตัวตายถึง 2 คนเพราะไม่อาจอยู่ในระบอบของโรงเรียนได้อย่างราบรื่น

โดยตัวละครฟรีดริชและอัลเบรชท์จำเป็นต้องทำในสิ่งที่พวกเขาไม่ต้องการและไม่ถูกต้อง โดยในฉากที่ฟรีดริชรู้ว่าอัลเบรชท์ต้องถูกส่งไปที่อื่นเขาได้ถามอัลเบรชท์ว่า*สามารถหลีกเลี่ยงไม่ทำตามได้ไหม* ซึ่งอัลเบรชท์ก็ตอบว่า*ไม่ได้เหมือนที่ฟรีดริชไม่มีทางเลือกตอนขกมวย* ดังนั้นเหตุการณ์ทั้งหมดนั้นเป็นการที่พวกเขาถูก “สั่ง” ให้กระทำหรือถูกสั่งให้จัดการกับความรู้สึกตนเอง เช่น ชิกฟรีดผู้ถูกสั่งให้ปัสสาวะรดฟูกนอนต่อหน้าเพื่อนเพื่อเป็นการลงโทษจนได้รับความอับอาย ฟรีดริชที่รู้สึกสงสารก็ถูก

สั่งให้อย่าสื่อสาร สุดท้ายแล้วคำสั่งที่ต้องฝึกฝนก็มีมากขึ้นเรื่อยๆ จึงส่งผลการตัดสินใจในจุดแตกหักของตัวละคร นั่นคือการฆ่าตัวตายของอัลเบรชท์เพื่อหลีกเลี่ยงการไปประจำการที่พื้นที่จริงเพราะเขาไม่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของระบบนี้ โดยฉากที่นำเสนอภาพความทรมาณด้านจิตใจซึ่งเป็นจุดแตกหักของตัวละครทั้ง 2 ตัวมีดังนี้

- ฉากในป่าหลังจากเด็กทั้งหมดโดนยิง อัลเบรชท์ก็ร้องไห้และต่อว่าเพื่อนของเขาที่เหนียวไวก่อนจะร้องไห้แล้ววิ่งหนีไป
- ฉากหลังจากอัลเบรชท์ฆ่าตัวตาย ฟรีดริชก็อาละวาดพังข้าวของและร้องไห้อย่างหนัก



รูปภาพที่ 175-176 อัลเบรชท์ร้องไห้ในภารกิจและฟรีดริชหลังจากอัลเบรชท์ตาย จากเรื่อง Before The Fall

ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

ความเจ็บปวดทางด้านจิตใจของเรื่องนี้เกิดจากความกดดันและความกลัวจากการสืบสวน โดยโซฟีนั้นแสดงออกถึงความกล้าหาญและเข้มแข็งตลอดการสืบสวน โดยเธอจะแสดงออกมาถึงความเศร้าเมื่ออยู่ในห้องขังเท่านั้น ทุกครั้งที่ออกจากห้องสอบสวนความเครียดของเธอจะเพิ่มขึ้นทีละน้อย การสอบสวนครั้งที่ 1 เธอถูกบังคับให้รับสารภาพว่ามีความเกี่ยวข้องกับใบปลิวต่อต้านรัฐบาล แต่เธอปฏิเสธทุกอย่างและไม่ยอมรับในหลักฐานที่เจ้าหน้าที่โมหร้นำมาอ้าง เธอถูกนำไปคุมขังร่วมกับนักโทษหญิงอีกคนที่ชื่อเอลเซอร์ เกเบล เธอมีความกังวลใจเล็กน้อยเพราะยังไม่ถูกตั้งข้อหาและยังไม่มี การรับสารภาพ แต่เมื่อถูกนำตัวไปสอบสวนครั้งที่ 2 โมหรมีหลักฐานเพิ่มมากขึ้นทั้งแสดมภ์ที่พบที่ห้องของเธอ เครื่องพิมพ์ดีดที่มีลายนิ้วมือของพี่เธอและเป็นเครื่องพิมพ์ที่พิสูจน์แล้วว่าใช้พิมพ์ข้อความ ลายมือในใบปลิวต้นฉบับที่ตรงกับลายมือของเพื่อนในจดหมายที่พบในถังขยะในห้องของเธอ สุดท้ายแล้วก็คือเอกสารยอมรับสารภาพที่พี่ชายเธอได้ลงชื่อเอาไว้และเธอผู้ที่อยู่ในที่ที่เกิดเหตุกับพี่ชายตลอดจึงเป็นไปได้ที่เธอจะไม่รู้เห็นด้วย เธอจึงยอมรับสารภาพในที่สุดแต่ก็ยืนยันว่ามีแต่เธอและพี่ชายเท่านั้นที่ดำเนินการกันสองคน หลังยอมรับสารภาพเธอก็เข้าไปร้องไห้ในห้องน้ำและกระทั่งกลับเข้าที่ขังเธอก็เริ่มกังวลถึงพ่อแม่และเริ่มมี

น้ำตาอีก การสอบสวนครั้งที่ 3 โมห์พยายามถามถึงรายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งอันที่จริงเขาได้รับมาหมดแล้วจากการสืบสวนแต่เขาต้องการให้เธอยอมพูดออกมาแต่เธอก็โกหกและบ่ายเบี่ยง เมื่อกลับเข้าห้องขังเธอก็เริ่มภาวนา ครั้งสุดท้ายในครั้งที่ 4 เธอได้โต้เถียงกับโมห์ในเรื่องแนวคิดและอุดมการณ์ของเธอโดยสุดท้ายเธอยืนยันว่าเธอเชื่อว่าตนเองทำถูกแล้วและพร้อมจะยอมรับผลที่ตามมา ทำให้เธอถูกตั้งข้อหาทรยศชาติ ทำลายขวัญทหารและให้ความช่วยเหลือศัตรู ภาวะทางจิตใจของเธอรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งเธอรบเปิดอารมณ์ออกมาเมื่อเธอรู้ว่าเธอจะต้องถูกประหารชีวิตภายในเย็นวันนั้นทันที ในฉากนี้โซฟี กรีดร้องออกมาเพียงหนึ่งครั้งก่อนจะพยายามควบคุมสติตนเองเพื่อเริ่มเขียนจดหมายลาถึงคู่หมั้นของเธอ



รูปภาพที่ 177 โซฟีกรีดร้องหลังจากรู้ว่าเธอต้องโดนประหารทันที จากเรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma

มีการนำเสนอความเจ็บปวดหรือการกระทำในด้านร่างกายอยู่บ้างแต่เป็นเพียงการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมให้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นโดยการนำเสนอประเด็นเรื่องการข่มขืนนั้นมาจากคำบอกเล่าของนักข่าวหญิงที่เป็นผู้บรรยายว่า “การข่มขืนยังดำเนินต่อไป มันเกิดขึ้นทุกหนทุกแห่ง” และในตอนต้นก็มีฉากที่ผู้หญิงเบอร์ลินวิ่งหนีทหารรัสเซีย รวมทั้งแสดงออกถึงความกลัวของพวกเธอหลังจากเหตุการณ์ทั้งหมดเพื่อให้ผู้ชมคาดเดาได้ว่าเกิดอะไรขึ้นแก่คนเหล่านี้บ้าง ฉากข่มขืนมีเพียงแค่ 1 ครั้งคือที่เกิดกับนักข่าวหญิง แต่ไม่ได้ถูกนำเสนอแบบให้รายละเอียดหรือเห็นภาพชัดเจน ดังนั้นความเจ็บปวดทางด้านร่างกายจึงไม่เป็นหลักสำคัญ

มีการเน้นหนักไปที่ภาวะจิตใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเสียมากกว่า โดยในช่วงต้นเป็นความเจ็บแค้นจากการถูกข่มขืนซ้ำแล้วซ้ำเล่า ฉากที่แสดงถึงความโกรธของเธอคือหลังจากความวุ่นวายของการล่าผู้หญิงจบลงเธอกลับมาที่ห้องพักและอาเจียนร้องไห้และอีกฉากคือเธอนั้นถูกถ่มน้ำลายใส่หน้าโดยชายคนหนึ่ง เธอ

มองเขาด้วยความโกรธแค้น ในการนำเสนอความโกรธของตัวละครใน 2 ฉากนี้ทำให้ผู้ชมได้ทราบถึงความรู้สึกของตัวละครและเข้าใจในการกระทำขั้นต่อไปนั่นคือเธอตัดสินใจจะหาผู้ชายมาดูแล



รูปภาพที่ 178 นักข่าวหญิงกริตร้องและห้องให้ จากเรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma

หลังจากชีวิตความเป็นอยู่ของเธอและหญิงในอพาร์ทเมนต์ดีขึ้น ความเจ็บปวดทางจิตใจก็กลายมาเป็นความข้อนแย้งในตนเองของตัวละคร ที่ต้องทนชมความเสียหายจากการล่มสลายของชาติและอิสระภาพในชีวิตที่หายไปเพราะความเป็นอยู่ของพวกเขาขึ้นอยู่กับความพอใจของทหารรัสเซีย

ในภาพยนตร์ที่นำเสนอความเจ็บปวดทั้งด้านกายภาพและจิตใจ ทั้ง 3 เรื่องแสดงให้เห็นความโหดร้ายรุนแรงในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยการนำเสนอภาพเหล่านั้นทำให้ผู้ชมเห็นถึงผลเสียแบบเป็นรูปธรรมซึ่งมีผลทั้งทางร่างกายและจิตใจของสงครามหรือระบบความเชื่อที่ไม่ใส่ใจชีวิตและลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ได้อย่างชัดเจน เช่นในความเห็นของ ผู้กำกับ Downfall และ 13minutes กล่าวไว้เมื่อเขาพูดถึงฉากประหารชีวิตเจ้าหน้าที่เนเบอตอนท้ายเรื่อง “ผมเบื่อเวลามีคนตายบนจอภาพยนตร์แบบเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้นหรือผู้คนพูดถึงการประหารชีวิตเหมือนเป็นทางเลกที่ยอมรับได้ พวกเขาไม่รู้ว่กำลังพูดถึงอะไร พวกเขาไม่เข้าใจว่าการฆ่าคนเป็นๆ มันหมายถึงอะไร” (Oliver Hirschbiegel, 2016) ส่วนการนำเสนอความเจ็บปวดด้านจิตใจนั้นเพื่อเสริมความรู้สึกที่รุนแรงของตัวละครต่อเหตุการณ์ที่ประสบ

ส่วนภาพยนตร์ที่นำเสนอแต่ด้านจิตใจอย่างเดียว ทั้ง 4 เรื่องนั้น มีการนำเสนอภาพความเจ็บปวดใจของตัวละครออกมาเป็นการกระทำที่ชัดเจนโดยทั้งหมดจะมีฉากระเบิดอารมณ์เกิดขึ้น เพื่อสร้างความเข้าใจในความรู้สึกเลวร้ายและบีบคั้นที่ตัวละครต้องแบกรับเอาไว้และสร้างความสมเหตุสมผลต่อการกระทำถัดจากนั้นของตัวละคร นอกจากนี้ยังสามารถส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตามไปกับความเศร้าและเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจตัวละครได้มากขึ้น

โดยการนำเสนอความเจ็บปวดทั้ง 2 รูปแบบ เป็นการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจและรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร โดยการรับชมภาพความเจ็บปวดจะทำให้ผู้ชมนั้นกลายเป็นผู้ประสบหรือเป็นเหยื่อของความเจ็บปวด เสียเองเรียกว่าความเป็นปวดที่รับมา ซึ่งเกิดได้กับผู้พบเห็นเหตุการณ์ ผู้อ่าน ผู้เสพสื่อ เป็นต้น (Irene Visser, 2001)

2. ธรรมชาติของผู้ตกเป็นเหยื่อ (The nature of the victim)

ธรรมชาติของผู้ตกเป็นเหยื่อนั้นคือการระบุว่าใครคือผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ที่สร้างความเจ็บปวด ซึ่งอาจเป็นเพียงบุคคลเดียวหรือเป็นกลุ่มหรือเป็นประชาชนทั้งหมดก็ได้ ผลกระทบที่ได้รับอาจมากกว่ากลุ่มอื่นเป็นพิเศษหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้เพื่อครอบคลุมความสนใจให้ผู้ชมทราบว่าขอบเขตความเสียหายหรือความเจ็บปวดนั้นมีมากหรือน้อยเพียงใด รวมถึงสะท้อนถึงอิทธิพลของสิ่งที่เป็นตัวเหตุความเจ็บปวดด้วยว่ามีมากเพียงใด โดยจากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ถูกกระทำตามผลกระทบที่ได้รับออกมาเป็น 3 กลุ่มดังนี้

2.1 ผู้ถูกกระทำคือคนทั้งหมด สามารถพบในภาพยนตร์ 2 เรื่องคือ Downfall และ The Downfall of Berlin : Anonyma ซึ่งกลุ่มนี้มีลักษณะร่วมกันของผู้คนในภาพยนตร์นั้นคือการเป็นชาวเยอรมันกระแสหลักผู้ซึ่งอยู่ฝ่ายเดียวกับรัฐบาล แต่ก็ได้รับผลกระทบด้วยและเป็นผลจากการกระทำของนาซีในอดีตที่ส่งผลต่ออาณาจักรไรช์ที่สาม ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องดำเนินเรื่องราวอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันและหลังจากความรุ่งโรจน์จากการกระทำที่เต็มไปด้วยความเชื่อและศรัทธาว่าเป็นสิ่งดีงามของพวกเขากำลังจะจบลงพวกเขาก็ต้องพบกับการไต่กลับซึ่งเป็นผลจากอดีต

ภาพยนตร์เรื่อง Downfall

ผู้ตกเป็นเหยื่อคือประชาชนในเมือง เหล่าทหารและกลุ่มชนชั้นปกครองรวมทั้งอดอล์ฟ ฮิตเลอร์และคนสนิท โดยมีลักษณะที่ต่างกันกล่าวคือกลุ่มประชาชนนั้นถูกกระทำทั้งร่างกายและจิตใจจากสงครามและการไม่ประนีประนอมของรัฐบาล ส่วนคนในรัฐบาล ทั้งนายทหาร คนสนิทและฮิตเลอร์ กลุ่มคนเหล่านี้ได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจจากสถานการณ์ที่ตัวพวกเขาเองไม่อาจยอมรับได้และนำพาตัวเองไปสู่จุดจบในตอนท้ายของเรื่อง ซึ่งถึงแม้ประชาชนในเรื่องจะเป็นผู้รับผลกระทบจากการกระทำของรัฐบาลแต่ภาพยนตร์ก็ได้สื่อถึงการมีส่วนร่วมในจุดจบครั้งนี้จากคำพูดของฮิตเลอร์และรัฐมนตรีเก็บ

เบลล์ผู้ซึ่งถูกนำเสนอเป็นคนที่สุดโต่งทางด้านวิถีความเชื่อของตนเองนั่นคือพวกเค้าทั้งคู่กล่าวว่า “ชาวเยอรมันเลือกทางเดินของตัวเอง พวกเขาต้องยอมรับมันให้ได้” นั่นคือถึงแม้ว่าผู้ปกครองจะไม่ใส่ใจและทำร้ายประชาชน แต่การทำตามอำเภอใจแบบไม่สนใจผู้ใต้ปกครองนั้น ก็มีส่วนมาจากการตัดสินใจเลือกสนับสนุนนาซีของประชาชนนั่นเอง ซึ่งคำพูดที่ออกมาจากปากตัวละครที่เหมือนว่าจะร้ายที่สุดในเรื่องอาจเป็นเพียงลักษณะของตัวละครนั้นๆ ก็ได้หรืออาจจะเป็นประเด็นบางอย่างที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อถึงแง่มุมนี้แก่ผู้ชม

ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma

ผู้ที่ได้รับผลกระทบคือชาวเยอรมันทุกคนที่ต้องทุกข์ทนกับความพ่ายแพ้แต่กลุ่มที่เน้นหนักในการนำเสนอคือหญิงชาวเยอรมันที่ถูกข่มขืนและต้องเอาชีวิตรอด พวกเธอตกเป็นเหยื่อของการแก้แค้นโดยชายชาวเยอรมันส่วนใหญ่ถูกส่งไปใช้แรงงานในไซบีเรีย ในเมืองจึงเหลือแต่เพียงผู้หญิงและคนแก่และเป็นที่ที่พวกเธอหลีกเลี่ยงไม่ได้ พวกเธอจึงทำทุกอย่างเพื่อเอาตัวรอดจากการถูกทำร้ายทางร่างกาย แต่ความเจ็บปวดทางจิตใจที่เกี่ยวกับความเป็นชาติและความขัดแย้งในใจเป็นสิ่งที่ไม่อาจหาทางออกได้ โดยนักข่าวหญิงต้องเกิดความรู้สึกอึดอัดสับสนเมื่อรับรู้ความเลวร้ายของทหารเยอรมันในอดีต ทำให้เธอไม่อาจโกรธแค้นทหารรัสเซียลงไปได้แต่ขณะเดียวกันกองทัพรัสเซียก็เป็นตัวทำลายชาติและศักดิ์ศรีของเธอ ปมขัดแย้งทางจิตใจนี้จึงเป็นสิ่งที่ไม่อาจพบเห็นการแก้ไขได้จนกระทั่งจบเรื่อง

2.2 กลุ่มผู้ถูกกระทำเป็นพิเศษ นั่นคือ ตัวละครในภาพยนตร์ได้รับความอยุติธรรมหรือ

ถูกกระทำให้เจ็บปวดมากกว่าเมื่อเทียบกับคนอื่นในภาพยนตร์ โดยพบในภาพยนตร์ 4 เรื่องคือ Sophie Scholl: The Final Days, Before The Fall, 13 minutes และ Aimée & Jaguar

ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl: The Final Days

ผู้ตกเป็นเหยื่อในเรื่องนี้คือกลุ่มคนที่คิดเห็นต่างจากรัฐ นั่นคือกลุ่มไวทโรด์ที่เธอเป็นสมาชิกอยู่โดยการนำเสนอเรื่องราวจากมุมมองของโซฟีเป็นการทำให้เธอเป็นเสมือนตัวแทนความคิดของคนกลุ่มนี้ ซึ่งไม่เห็นด้วยกับการกระทำของรัฐทั้งการก่อสงคราม การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์และการจำกัดเสรีภาพทางความคิดกับผู้เห็นต่าง ผลคือพวกเขาถูกทำให้เป็นอาชญากรได้รับข้อหาที่ร้ายแรงเป็นพิเศษและมีการพิจารณาคดีที่รวดเร็ว โดยเธอถูกสอบสวนในห้องสอบสวนติดกันภายใน 2-3 วันจนกระทั่งในครั้งสุดท้ายเธอก็ถูกส่ง

ตัวขึ้นศาลในวันรุ่งขึ้นทันที การพิจารณาคดีใช้เวลาไม่ถึงชั่วโมงและศาลได้ตัดสินประหารชีวิตทันที หลังจากนั้นเธอถูกบอกให้เขียนจดหมายลาและได้ไปบอกลาพ่อกับแม่ที่มาที่ศาล แต่ถูกกันตัวไม่ให้เข้า แล้วเธอก็ถูกประหารในเวลาถัดมา ถึงแม่เมื่อตอนที่อยู่ในห้องซังเอลเซอร์ได้บอกกับเธอว่าตามปกติเมื่อตัดสินประหารชีวิตทุกคนจะมีเวลา 99 วันแต่พวกเขากลับไม่ได้รับสิ่งนั้นแสดงว่ากลุ่มผู้ต่อต้านนั้นถือเป็นกลุ่มที่อันตรายร้ายแรงยิ่งกว่าคดีอื่นๆ ในสายตาของรัฐจึงถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมเป็นพิเศษ

ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

ผู้ตกเป็นเหยื่อของเรื่องนั้นคือกลุ่มนักเรียนที่ไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ในระบบและวิถีปฏิบัติของโรงเรียนนี้ได้ได้อย่างปกติ เช่น เพื่อนร่วมห้องของฟริตริชที่ถูกทำโทษเพราะปัสสาวะรดที่นอนจนได้รับความอับอายอยู่บ่อยๆ เขาไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมในโรงเรียนและเสียเกียรติ เขาจึงตัดสินใจกระโดดทับระเบิดเพื่อยอมตายอย่างวีรบุรุษเพื่อได้รับการยอมรับโดยเขาเป็นนักเรียนที่ไม่สามารถใช้ชีวิตตามแบบแผนที่ระบอบนาซีคาดหวังได้นั้นคือกล้าหาญและมีเกียรติเขาจึงยอมตายเพื่อให้ได้กลับเข้าสู่วงโคจรที่เขาหลุดออกมา แต่ตรงข้ามกับอัลเบรชท์และฟริตริชที่เมื่อเขาทั้งสองพบว่าไม่สามารถอยู่ได้อย่างมีความสุขในระบอบเช่นนี้พวกเขาจึงเลือกที่จะออกมา โดยฟริตริชเลือกที่จะออกจากโรงเรียนส่วนอัลเบรชท์ที่เกิดมาในครอบครัวที่เชื่อและใช้ชีวิตอยู่ใต้ระบอบนาซีทางเดียวที่เขาจะหลุดพ้นการควบคุมของพ่อและพ้นจากวิถีปฏิบัติเหล่านี้ได้คือการออกไปจากชีวิตของตนเองนั่นคือการตาย

ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

ผู้ตกเป็นผู้ถูกกระทำคือเอลเซอร์เป็นหลัก แต่ภาพยนตร์ก็ยังนำเสนอภาพกลุ่มคนที่ได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ยุติธรรมที่เห็นได้ชัดนั้นคือชาวเยอรมันที่ไม่ได้เข้าร่วมกับพรรคนาซี เช่น ผู้ฝึกไฟล์ทาคอมมิวนิสต์ ชาวเยอรมันผู้เกี่ยวข้องกับชาวยิวและประชาชนเยอรมันทั่วไปที่ไม่ศรัทธากับนาซี ตัวอย่างคือ โจเซฟเพื่อนสนิทของเอลเซอร์ที่เปรียบเสมือนตัวแทนของคนเยอรมันกลุ่มที่เป็นพรรคคอมมิวนิสต์เยอรมัน เมื่อพรรคนาซีเรืองอำนาจเขาก็ถูกจับกุมไปอยู่ในค่ายและถูกใช้งานหนักในโรงงานเหล็ก นอกจากนี้ยังมีลอเรอ หญิงคนหนึ่งที่เป็นเพื่อนบ้านของเอลเซอร์ที่ถูกจับมัดและแขวนป้ายประจานกลางที่สาธารณะเพราะเธอมีคนรักเป็นชาวยิว ส่วนเอลเซอร์นั้นไม่ได้ถูกจับกุมในตอนที่อยู่ในหมู่บ้านเพราะเขาไม่ใช่กลุ่มที่เป็นภัยต่อรัฐ เช่นพวกคอมมิวนิสต์และไม่ได้ถูกรังเกียจเช่น ชาวยิวหรือกลุ่มผู้อยู่ข้างชาวยิว แต่การที่เขาไม่เข้าร่วมกับนาซีก็ทำให้เขาแปลกแยก โดยตอนที่โจเซฟหนีออกมาจากค่าย

และแอบไปพบกับเอลเซอร์ เขาได้ถามเอลเซอร์ถึงเรื่องงาน เอลเซอร์จึงบอกว่าเขาทำงานอยู่กับบ้าน เพราะการหางานนั้นยากถ้าหากไม่ใช่พวกของนาซี ซึ่งจากคำพูดนี้แสดงให้เห็นว่าแม้จะไม่ใช่กลุ่มที่ขัดผลประโยชน์กับภาครัฐแต่หากไม่ได้เข้าร่วมพรรคนาซี ประชาชนทั่วไปอย่างเอลเซอร์ก็ไม่สามารถอยู่ได้อย่างสะดวกสบาย เช่นเดียวกับที่ยกตัวอย่างไปในหัวข้อก่อนหน้านั้นคือครอบครัวของเอลเซอร์ที่ถูกไล่ออกจากเด็กและไม่กลมกลืนกับคนอื่นในเมือง ด้วยฐานะที่พวกเขาเป็นผู้ศรัทธาในศาสนาไม่ใช่พรรคนาซี หรือในตอนที่เอลเซอร์กำลังเดินออกจากเต็นท์ที่ทางพรรคนาซีในคนในเมืองดูเพื่อสร้างความสนุกสนาน นายทหารผู้ที่จับเพื่อนเขาไปก็พูดเชิงประชดขื่นว่าเป็นเรื่องน่ายนิติที่เขาจะไปไหนมาไหนอย่างอิสระได้

ภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

ตัวละครผู้ถูกระงับในเรื่องนี้คือ เฟลิเชอและลิลลี ผู้ซึ่งได้รับความอยุติธรรมต่างไปจากคนทั่วไปในสังคมนั้นเพราะเฟลิเชอเป็นชาวยิวและลิลลีที่ต้องกลายเป็นเหมือนเหยื่อของนาซีไปด้วยนั้นเพราะเธอตกหลุมรักกับชาวยิว ซึ่งตัวละครชาวเยอรมันในเรื่องนี้มีความพิเศษต่างจากเรื่องอื่นในกลุ่มผู้ถูกระงับเป็นพิเศษ นั่นคือลิลลีนั่นเป็นผู้สนับสนุนรัฐบาลและทำตามสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมายในสังคมมาโดยตลอดแต่ความเจ็บปวดที่ลิลลีต้องรับต่างจากเยอรมันคนอื่น ๆ นั้นเกิดจากหลักปฏิบัติที่ไม่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงที่รัฐบาลบอกเธอให้กระทำตาม กล่าวคือ เส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ปลอดภัยที่ลิลลีดำรงอยู่และพื้นที่ของผู้ถูกระงับที่ลิลลีกล้าเข้าไปนั้นไม่ชัดเจน เช่นเดียวกับความแตกต่างของชาวยิวและชาวอารยันที่ไม่สามารถระบุได้จริง จากสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์นั้นคือเฟลิเชอสามารถใช้ชีวิตเหมือนคนทั่วไป ฉะนั้นการที่ลิลลีผู้แสวงหาความรักไม่อาจป้องกันตนเองจากการตกหลุมรักชาวยิวได้เพราะเธอไม่รู้ว่าเฟลิเชอเป็นชาวยิว การเกิดความผิดพลาดอย่างไม่ได้ตั้งใจของชาวอารยันผู้รักต่ออย่างลิลลีที่กลายร่างไปเป็นเหยื่อของนาซีได้นั้น เพราะเกณฑ์แบ่งแยกถูกคิดที่รัฐสร้างไว้ไม่สามารถแบ่งแยกได้ในความเป็นจริง เช่นเดียวกับความรักที่ถูกลำเอียงมาใช้เป็นตัวนำในการเล่าเรื่องเพราะความรักเป็นสิ่งที่ไม่อาจกำหนดได้เช่นกัน

2.3 กลุ่มผู้ถูกระงับแบบผสม คือ มีการนำเสนอความเจ็บปวดที่อยู่ในวงกว้างเป็นประชากรทั้งหมด ในขณะที่เดียวกันก็ปรากฏพบการถูกปฏิบัติอย่างอยุติธรรมเป็นพิเศษด้วย โดยในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ทั้งทหารฝ่ายรัสเซียและเยอรมันนั้นถูกผลกระทบจากสงครามจนก่อให้เกิดความสูญเสียเหมือนกันหมดแม้กระทั่งทหารระดับผู้บัญชาการ ส่วนกลุ่มที่ถูกกระทำอย่างอยุติธรรมเป็น

พิเศษนั้นคือกลุ่มของฮันส์พินที่มีพฤติกรรมเห็นใจคนรัสเซียโดยเฉพาะตัวฮันส์พินเองที่มีลักษณะแตกต่างไม่เหมือนใครนั่นคือเขาเป็นผู้ที่ยืนหยัดเพื่อความถูกต้องโดยตลอดส่งผลให้เขาและกลุ่มถูกลงโทษไปด้วยกัน

ลักษณะที่มีร่วมกันของตัวละครเอกกลุ่มที่โดนกระทำเป็นพิเศษในเรื่อง Aimée & Jaguar, Sophie Scholl: The Final Days, Before The Fall, 13 minutes และ Stalingrad คือตัวละครเอกเหล่านี้มีลักษณะที่ “แตกต่างและไม่อาจเข้ากับสังคมกระแสหลักได้” โดยไม่ว่าจะกระทำการต่อต้านหรือไม่พวกเขาก็ต้องได้รับผลกระทบที่เลวร้ายกว่าคนส่วนใหญ่ทั่วไป หรือกระทั่งในเรื่อง Aimée & Jaguar ถึงแม้ตัวละครจะไม่ได้ลุกขึ้นมาต่อต้านหรือกระทำการที่ขัดแย้งกับรัฐบาลแต่เพราะความแตกต่างที่รัฐบาลยึดยึดให้ก็ทำให้ตัวละครในเรื่องนี้ไม่สามารถอยู่อย่างมีความสุขในสังคมที่ผู้คนคิดเห็นไปในทางเดียวกันได้

จากภาพยนตร์เหล่านี้แสดงให้เห็นว่าในช่วงเวลาขณะนั้นการลุกขึ้นมาต่อสู้หรือการไม่ยอมไหลไปตามกระแสเป็นสิ่งที่ยากและต้องใช้ความกล้าเป็นพิเศษหรือกระทั่งไม่อาจทำได้เลย โดยในขณะที่ชีวิตคนส่วนใหญ่ง่ายตายกว่าเพราะพวกเขาไม่ต้องพบกับความเลวร้ายในชีวิตจนกระทั่งช่วงปลายของสงครามดังที่เห็นได้จากเรื่อง Downfall และ The Downfall of Berlin : Anonyma ดังนั้นสิ่งที่ภาพยนตร์เหล่านี้จะสื่อถึงลักษณะของผู้ถูกระทำในภาพยนตร์เยอรมันที่น่าเสนอเรื่องราวในช่วงสงครามอาจตรงกับคำพูดของผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ที่ได้กล่าวถึงตอนหนึ่งในภาพยนตร์ของเขาว่า “โวลเคอร์สามารถเข้าใจฟรีดริชได้ในตอนนั้นเขาบอกฟรีดริชว่า สิ่งที่เกิดขึ้นในป่าเป็นสิ่งเลวร้ายการตายของอัลเบรชท์เป็นความสูญเสีย แต่ต้องคิดถึงอนาคตของเธอเอาไว้และเดินหน้าต่อนั้นคือสิ่งที่คนเยอรมันหลายล้านคนทำ พวกเขาไม่รู้บางอย่างพวกเขารู้ว่ามันผิดแต่พวกเขาก็ยังคงเดินหน้าต่อ” (Dennis Gansel, 2006)

3) ความสัมพันธ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อกับผู้ชม (Relation of trauma victim to the wider audience)

ความสัมพันธ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อกับผู้ชมนั้น คือ ขอบเขตข้อมูลที่ผู้ชมได้รับจากการติดตามการนำเสนอประสบการณ์ความเจ็บปวดของผู้ตกเป็นเหยื่อนั้นสามารถอธิบายถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ถูกระทำแก่ผู้ชมได้ เพื่อเป็นการง่ายต่อการจดจำและระลึกถึงในภายหลังอันเป็นส่วนสำคัญต่อการสร้างความทรงจำร่วมที่มีต่อกลุ่มผู้ถูกระทำให้ได้รับความน่าเห็นใจหรือสร้างภาพจำในลักษณะเฉพาะแก่ผู้ชม โดยแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

3.1 ลักษณะน่าเห็นใจ คือ เหตุของความเจ็บปวดที่ตัวละครได้รับนั้นมาจากคนอื่นหรือปัจจัยนอกตัวที่ตัวละครไม่สามารถกำหนดได้ตกเป็นผู้กระทำโดยสิ้นเชิงและไม่อาจต่อกรต่อสิ่งกระทบได้ ต้องทนรับความเจ็บปวดหรือตัวละครมีลักษณะน่าเห็นใจในสถานการณ์ที่ตัวละครดำรงอยู่และไม่อาจมีสิ่งอื่นใดมาชดเชยความทุกข์นี้ได้ ได้แก่เรื่อง Stalingrad , Aimée & Jaguar , Before The Fall และ The Downfall of Berlin: Anonyma ซึ่งจะมีการนำเสนอภาพทางอารมณ์ที่รุนแรงโดยเป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่เน้นนำเสนอความเจ็บปวดด้านจิตใจ โดยมีเรื่อง Stalingrad ที่นำเสนอทั้งด้านกายภาพและจิตใจอย่างมากเท่ากัน และมีรูปแบบการเล่าเรื่องความทรงจำแบบประสบการณ์เป็นส่วนใหญ่

ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

ทหารพวกนี้คือกลุ่มที่ถูกทอดทิ้ง กองทัพและทหารระดับผู้บัญชาการไม่ใส่ใจชีวิตและความเป็นไปของทหารที่ไปรวบรวมทั้งไม่สนใจหลักศีลธรรมด้วย เช่น ในฉากที่ผู้คนแย่งกันขึ้นเครื่องบินเพื่อกลับบ้าน นายทหารที่ตรวจผู้บาดเจ็บได้ส่งทหารที่ขาดบาดเจ็บคนหนึ่งไปทิ้งร่วมกับคนเจ็บคนอื่น โดยไม่มีใครเหลียวแลและกล่าวหาว่าเป็นบาดแผลที่ทหารคนนั้นสร้างขึ้นมาเองเพื่อเป็นข้ออ้าง รวมทั้งสุดท้ายก็มีแต่นายทหารที่ได้ขึ้นเครื่องบิน หรือ ฉากที่ฮันส์ฟินไปรายงานผู้บัญชาการถึงสองคนเกี่ยวกับการทำร้ายร่างกายเชลยแต่ก็ไม่มีใครสนใจหรือกระทั่งการเรียกร้องความยุติธรรมให้คนของเขาเองในฉากที่ฮันส์ฟินไปรายงานถึงการที่พริทซ์ถูกสั่งจับกุมนายพลก็กล่าวว่ามีสิ่งอื่นที่ต้องใส่ใจอีกมากและรายงานของฮันส์เป็นสิ่งไร้สาระ รวมทั้งการแสดงสีหน้าไม่พอใจของทหารที่ได้ฟังวิทยุถ่ายทอดสดปราศัยของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ถึงความหวังที่จะยึดสตาลินกราดโดยไม่ได้สนใจว่าทหารแนวหน้านั้นเหลือจำนวนน้อยเพียงใด

อัตลักษณ์ที่ได้เห็นจากทหารแนวหน้าในเรื่องจึงเสมือนเป็นเพียงเครื่องจักรรบที่ถูกใช้งานอย่างทิ้งขว้างตกเป็นเหยื่อของสงครามและเป็นเหยื่อของผู้บังคับบัญชาการที่กำหนดชีวิตพวกเขา โดยมีฮันส์ฟินตัวละครเอกที่เป็นผู้ที่แตกต่างจากคนอื่นโดยคือคนที่ลุกขึ้นมาเพื่อทวงความยุติธรรมและแสดงออกถึงความพยายามยับยั้งการกระทำไร้ศีลธรรมต่างๆ ในเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

ตัวละครนั้นต้องยอมรับโชคชะตาที่รัฐกำหนด ถึงแม้สิ่งที่กำหนดไม่อาจระบุได้ว่าเป็นความผิดอย่างแท้จริง ซึ่งก็คือความเป็นชาวยิว โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้ลักษณะสำคัญคือคนยิวไม่ได้มีลักษณะที่แตกต่างไปเสียทุกคนหรืออันที่จริงอาจไม่มีข้อบ่งชี้เพื่อแยกแยะชาติพันธุ์ที่ชัดเจนระหว่างคนยิวและ

คนเยอรมันอารยัน โดยเฟลิเชอนั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของเธอเลย แต่ก็ก็สามารถใช้ชีวิตปะปนอยู่กับคนเยอรมันได้ อັตลักษณ์ของตัวละครผู้ตกเป็นเหยื่อคือประชาชนชาวเยอรมัน(ทั้งอารยันและยิว) ที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างไม่มี ความแตกต่างภาพยนตร์ได้นำเสนอความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนสองเชื้อชาติ แต่ถูกนโยบายของรัฐสร้างความต่างขึ้นมาและแยกพวกเขาออกจากกัน เฟลิเชอและลิลลีจึงเป็นตัวแทนของคนธรรมดาที่ใช้ชีวิตอย่างไม่เป็นภัยแต่ถูกกระทำจากรัฐ และไม่อาจต่อรองใดได้

ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

นำเสนอเยาวชนผู้อยู่ในระบอบที่ไม่สามารถใช้ชีวิตภายใต้ระบอบนี้ได้อย่างสุขใจและไม่อาจขัดขึ้นหรือฝืนชะตากรรมได้วันเสียแต่ถอยออกมา

โดยภาพยนตร์ได้ทำให้เห็นพัฒนาการของตัวละครฟรีดริชที่เปลี่ยนไป เริ่มต้นจากความรู้สึกภูมิใจและชื่นชอบในสถาบัน มีความสุขกับการได้รับคำชื่นชมและเมตตาจากผู้ใหญ่ ไปสู่ความสับสนและเกิดการตั้งคำถามและความทรมานจากสิ่งที่รับไม่ได้ อັตลักษณ์ของตัวละครนี้จึงเป็นเสมือนตัวแทนของคนที่มีมุมมองจุดบกพร่องในระบบ โดยถึงแม้ทุกอย่างจะไปได้ดีในตอนต้นและเขาได้รับการสั่งสอนให้รู้จักเชื่อฟังคำสั่งและปฏิบัติตาม ในขณะที่ทุกสิ่งดูเป็นเรื่องธรรมดาที่ต้องทำตามคำสั่งและสภาพแวดล้อมเป็นตัวรบบการดำเนินชีวิตให้มีแบบแผนเดียวกัน ตัวละครอย่างอัลเบรชท์และฟรีดริชทำให้ผู้ชมได้เห็นว่าเขาเป็นบุคคลประเภทที่ตระหนักได้ถึงความไม่ถูกต้อง ไม่ได้ไหลไปตามกระแสแต่ก็ไม่อาจต้านทานอะไรได้จึงจำเป็นต้องถอยออกมา โดยการถอยของอัลเบรชท์นั้นหมายถึงความตายซึ่งเป็นทางเลือกเดียวที่เขามี ส่วนฟรีดริชก็ต้องยอมออกจากรั้วไปล่าที่ซึ่งเคยให้ความหวังต่อชีวิตที่ดีกว่าของเขา ดังนั้นทางเลือกที่ดีที่สุดและกล้าหาญที่สุดของตัวละครทั้ง 2 เพื่อยืนหยัดต่อสิ่งที่ถูกต้องกลับต้องเป็นการเสียสละสิ่งสำคัญของทั้งคู่ไป นอกจากนี้สิ่งที่ฟรีดริชต้องแลกไปเพื่อให้ได้มาซึ่งความตระหนักรู้ก็มีค่ามหาศาลนั่นคือชีวิตของคนหลายคน

ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma

ตัวละครทั้งฝ่ายเยอรมันและรัสเซียต้องรับกับผลกระทบหลังสงครามที่พวกเขาไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ แม้พยายามจะมีความสุข ทั้งการพยายามจัดเลี้ยงหรือสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน แต่บาดแผลในใจทั้ง 2 ฝ่าย

ก็ไม่อาจเยียวยาได้แม้ฝันร้ายของสงครามจะสิ้นสุดไปแล้ว โดยลักษณะของชาวเยอรมันในภาพยนตร์คือกลุ่มคนที่ต้องการเอาชีวิตรอดและมีความสับสนในตัวเอง ความรักชาติและความเชื่อในระบบเก่ายังคงหลงเหลืออยู่แต่การพ่ายแพ้ได้พิสูจน์ว่าพวกเขาคิดผิด ในขณะที่เดียวกันการรับความคิดใหม่จากผู้รุกรานก็สร้างความอึดอัดใจ พวกเขาถูกทำร้ายทั้งกายร่างกายและจิตใจแต่ในขณะเดียวกันก็ได้รับการเลี้ยงดูจากกลุ่มคนที่ไม่ชอบด้วยเช่นกันซ้ำยังดูแลดีไม่มีอดอยาก เป็นสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออกและไม่อาจหาจุดสิ้นสุดที่สร้างความพึงพอใจอย่างแท้จริงให้แก่พวกเขาได้ ความน่าเห็นใจเพราะไม่อาจต่อรองกับเหตุของปัญหาได้นั้นเกิดขึ้นมาเพราะความขัดแย้งและบาดแผลจากสงครามในจิตใจของแต่ละคนเอง

3.2 ลักษณะน่าชื่นชม โดยในลักษณะนี้ตัวละครผู้ถูกระงับไม่ได้ยึดความเจ็บปวดที่ตนได้รับในปัจจุบันเป็นสาระสำคัญที่สุด แต่มีสิ่งอื่นที่พวกเขาหวังและความความสุขแก่พวกเขาได้จนเป็นการคุ้มค่าที่จะและสิ่งนั้นกับผลที่ตามมา ตัวละครในลักษณะนี้จะมีความกล้าหาญเด็ดเดี่ยว ได้แก่ เรื่อง Sophie Scholl: The Final Days และ 13 minutes

ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl: The Final Days

อัตลักษณ์ของตัวละครที่ผู้ชมได้ทราบนั้นคือตัวละครที่ยืนหยัดในความเชื่อของตนโดยทำให้เห็นตัวตนของโซฟีที่เป็นผู้อุทิศตนให้แก่อุดมการณ์เป็นอย่างสูงแม้อยู่ในสภาวะกดดัน ในการสอบสวนเธอได้รับโอกาสถึง 2 ครั้งจากโมห์แต่เธอก็ปฏิเสธเพื่อรักษาอุดมการณ์ของเธอไว้ โดยในการสอบสวนครั้งที่ 3 เธอถูกโน้มน้าวให้ยอมให้ความร่วมมือกับรัฐเพื่อเป็นการแก้ไขความผิดที่เธอได้ทำลงไปแต่เธอกลับบอกว่าสิ่งนั้นเป็นการทรยศอุดมการณ์ เมื่อสอบสวนครั้งที่ 4 โมห์เสนอว่าเขาจะเขียนรายงานว่าเขาเพียงแต่ทำตามคำสั่งของพี่ชายและการกระทำทุกอย่างมีเขาเป็นผู้นำ แต่ตอนนี้เธอสำนึกผิดแล้ว แต่เธอกล่าวว่าการเขียนเช่นนั้นเป็นการโกหกและเธอก็มั่นใจในการกระทำของตนเอง หรือเช่นตอนที่เอลเซอร์ นักโทษหญิงอีกคนบอกเธอในคือก่อนการพิจารณาคดีว่าจะเป็นการพิจารณาคดีแบบเปิดเธอกลับมีความเห็นว่าเป็นโอกาสที่คนอื่นจะได้รับรู้ความคิดของเธอมากขึ้น โดยเธอไม่ได้หยิบเรื่องการพิจารณาคดีมาเป็นประเด็นที่น่ากังวลเลยและสุดท้ายก่อนถูกประหารกลุ่มของพวกเธอก็กล่าวกันว่าถึงแม้พวกเขาจะตายแต่อุดมการณ์ไม่ได้ตายไปด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

อัตลักษณ์นั้นคือเห็นถึงผู้ที่มีความเชื่อในสิ่งที่ตนทำ มั่นใจในการตัดสินใจของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลก และไม่น่ายอมรับได้ทำให้เขาเป็นคนแปลกแยก เห็นได้จากตอนที่สอบสวนเนเบอนั้นไม่อาจเชื่อได้ว่าเอลเซอร์จะดำเนินความคิดด้วยตนเอง เอลเซอร์ได้บอกว่าเขาเป็นอิสระชน (free man) ซึ่งก็เป็นสิ่งที่เขาต้องขยายความอีกเพราะเนเบอไม่เข้าใจว่าหมายถึงอะไร นั่นแสดงว่าบุคคลที่คิดและมีอุดมการณ์เป็นของตนเองถือเป็นสิ่งแปลก ในบริบทของสังคมและยุคสมัยนั้น เอลเซอร์คือคนที่ไม่คล้อยตามคำประชาสัมพันธ์ของรัฐบาลและเป็นคนเดียวที่ตระหนักได้ว่าประเทศกำลังจะมีสงครามเพราะเห็นจากภาพยนตร์ในขณะที่คนอื่นกลับยินดีกับความเกรียงไกรของชาติโดยไม่ได้สะกิดใจว่าสงครามเป็นสิ่งไม่ดีและไม่ควรเกิดทั้งที่รับชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกับเอลเซอร์ สิ่งที่ภาพยนตร์แสดงให้เห็นเกี่ยวกับตัวเอลเซอร์นั้นอาจนิยามได้ว่าเขาคือคนที่เป็นปัจเจกบุคคล ซึ่งเป็นประเภทคนที่ไม่ค่อยมีในเยอรมันสมัยนั้นและเขาก็พร้อมเสมอกับการรับผลการกระทำของตนเองโดยในตอนจบเมืองเขาทราบว่ากำลังจะถูกสังหารเขาก็ได้พูดขึ้นว่าเขารอคอยเวลานี้มานานแล้ว นั่นจึงหมายถึงเขาไม่ได้กลัวความตายและตั้งใจไว้แต่แรกสิ่งสำคัญของเขาคือการได้ลงมือทำในสิ่งที่เขาเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและยืนหยัดในความเชื่อนั้น

3.3 ลักษณะที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง Downfall ที่ไม่นำเสนอกลุ่มตัวละครเอกในลักษณะน่าเห็นใจ คือ ไม่มีการนำเสนอฉากการบีบเค้นอารมณ์ด้านจิตใจ และขณะเดียวกันการยืนหยัดในอุดมการณ์ของพวกเขาก็ไม่ได้น่าชื่นชมเพราะก่อให้เกิดผลเสียมากมายทั้งต่อตนเองและผู้อื่น อัตลักษณ์ของกลุ่มตัวละครในเรื่องคือกลุ่มผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์แบบเถรตรง ชื่อสัตย์ต่อคำปฏิญาณที่ให้ไว้กับผู้นำและหยิ่งในศักดิ์ศรี เช่นกันกับอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์และอำนาจของตนเองแบบไม่มีการยี่ดหุ่ย่น เช่น การกระทำของ รัฐมนตรีโยเซฟ เกิบเบลส์ และภรรยา มักดา เกิบเบลส์ ที่ตัดสินใจฆ่าลูกทั้ง 6 คนด้วยยาพิษและฆ่าตัวตายตามในบังเกอร์ ด้วยนางมักดา กล่าวว่าไม่ต้องการให้ลูกโตมาในระบอบที่ไม่ใช่สังคมนิยมและไม่มีท่านผู้นำ

โดยจากการวิเคราะห์จะพบว่าภาพยนตร์เยอรมันจะมีการนำเสนอแบบยกย่องตัวละครผู้ที่สามารถคิดได้ ตระหนักรู้ถึงปัญหาและกล้าสู้เพื่อความถูกต้อง แต่กลุ่มตัวละครที่มีลักษณะน่าเห็นใจนั้นเป็นตัวละครที่เชื่อหรือเคยเชื่อในแนวทางของรัฐบาลซึ่งกว่าจะค้นพบถึงข้อเสียของระบอบนี้ก็ต่อเมื่อเกิดเหตุสุดใจแก่ตนเอง เช่น การถูกพรากคนรักในเรื่อง Aimée & Jaguar การถูกกดขี่ดูหมิ่นหลังแพ้

สงครามในเรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma การต้องสูญเสียเพื่อนถึง 2 คนในเรื่อง Before The Fall หรือแม้กระทั่งในภาพยนตร์เรื่อง Downfall ที่ถึงแม้จะไม่มี การนำเสนอตัวละครแบบน่าสงสาร แต่ตัวละครเทราดล์ ยูงเกอก็มีลักษณะที่คล้ายกันกับตัวละครที่ถูกนำเสนอในกลุ่มน่าเห็นใจ นั่นคือเธอเกือบเอาชีวิตไม่รอดเพราะเชื่อมั่นในตัวฮิตเลอร์ก่อนจะคิดได้ในภายหลังและตัดสินใจหนีออกมา

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ความน่าเห็นใจหรือน่าสงสารของตัวละครชาวเยอรมันที่เห็นด้วยและคล้อยตามรัฐบาลในช่วงเวลานั้นไม่ได้เกิดเพราะพวกเขาถูกกระทำให้เจ็บปวดเท่านั้น แต่น่าเห็นใจในเพราะความหลงผิดและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของตัวละครที่ไม่อาจตระหนักผู้รู้ได้ถึงความเลวร้ายที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศของตนจนกระทั่งทุกอย่างมันสายเกินไปและสุดท้ายทุกคนต้องสูญเสียและเจ็บปวด

4) ที่มาของความรับผิดชอบ (Attribution of responsibility)

ในการเล่าเรื่องความเจ็บปวดนั้นการสร้างตัวตนผู้กระทำผิดหรือต้นตอของความเสียหายทั้งปวงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อความสมบูรณ์ของเรื่องเล่า โดยประเด็นนี้เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสัญลักษณ์ทางความทรงจำในด้านลบต่อคนหรือสิ่งที่เป็นต้นเหตุของความเจ็บปวดและเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางสังคม โดยภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีการนำเสนอลักษณะต้นตอความเจ็บปวดเป็น 2 ลักษณะ คือ ความเจ็บปวดที่เกิดจากนาซี 3 เรื่องและความเจ็บปวดที่เกิดจากสิ่งนามธรรมเช่นความเชื่อ อุดมการณ์ 4 เรื่อง ทั้งนี้ในลักษณะที่มีนาซีเป็นต้นเหตุความเจ็บปวดก็ไม่ได้มีการสร้างภาพเหมารวมว่าคนที่เป็นนาซีทุกคนต้องเป็นคนไม่ดี โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 ต้นตอความเจ็บปวดคือนาซีโดยมีการนำเสนอตัวละครซึ่งเป็นตัวแทน

ตัวร้ายในภาพยนตร์กลุ่มนี้จะเป็นตัวแทนในระบอบนาซีหรือความเป็นนาซีนั่นเองที่ก่อความเจ็บปวดแก่ผู้ถูกกระทำ ลักษณะตัวละครที่เป็นตัวแทนมักมีลักษณะที่โหดร้ายและไม่มีการแสดงถึงแรงจูงใจเบื้องหลังการกระทำที่ไร้มนุษยธรรมเหล่านั้น ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad , Aimée & Jaguar และ 13 minutes

ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad

ตัวละครผู้สร้างผลกระทบต่อกลุ่มของฮันส์ฟินเสมอคือร้อยเอกฮาลเลอร์ ตัวละครนี้ถูกนำเสนอว่าเป็นคนที่ไม่มีความเห็นใจแก่ผู้อื่นซ้ำยังแสดงออกถึงความสนุกสนานในการกระทำของเขา โดยในฉากที่ฮันส์ฟินรายงานเรื่องเชลยชาวรัสเซียเขากลับพูดจาเยาะเย้ยและหัวเราะอย่างสะใจ หรือแม้แต่คำสั่งที่มีผล

ต่อชะตากรรมของกลุ่มฮันส์ฟินก็เกิดจากฮาลเลอร์ทั้งนั้น โดยเขาเป็นผู้ที่ส่งลงโทษพริชท์ที่ใช้ปืนชู่บุรุษพยายาบาลให้รักษาเพื่อนของเขาจนเป็นเหตุให้ฮันส์ฟินต้องไปรายงานแก่ผู้บังคับบัญชาจนถูกลงโทษไปด้วยกันทั้งกลุ่ม ฉากที่ฮันส์ฟินและพวกเขาต้องจำใจยิงเชลยชาวรัสเซีย ก็เป็นคำสั่งจากฮาลเลอร์และสุดท้ายในฉากที่กลุ่มของฮันส์ฟินกำลังกินเสบียงที่ถูกปล่อยลงมาจากเครื่องบิน ก็เป็นฮาลเลอร์อีกครั้งที่โผล่มาข่มขู่พวกเขา ฮาลเลอร์นั้นเป็นตัวร้ายที่ไม่มีการกล่าวถึงที่มาของแรงจูงใจและเป็นตัวร้ายที่ส่งผลกระทบให้กลุ่มของฮันส์ฟินประสบความลำบากเป็นพิเศษกว่าทหารคนอื่นๆ แต่ในขณะเดียวกันในระดับใหญ่แล้วตัวร้ายของทุกคนในสมรภูมินั้นคือสงคราม ซึ่งเกิดจากการดำริของฮิตเลอร์โดยสงครามในภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวละครฮาลเลอร์ คือก่อความเสียหายโดยไม่มีเหตุผลจำเป็นเป็นสงครามที่ทหารเยอรมันผู้ถูกส่งมารบโดยไม่ทราบถึงชะตากรรมของตนเองและกระทั่งผู้ชมก็รู้สึกถึงเหตุผลสมควรในการมีสงครามครั้งนี้ ด้วยที่สิ่งพบจากการนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดนั้นเป็นไปด้วยความสูญเสียจากทุกฝ่าย

ภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar

ตัวละครร้ายในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นรัฐบาลนาซีที่สร้างนโยบายที่ทำร้ายตัวละครทั้งสองโดยผ่านการกระทำของตำรวจไร้ชื่อซึ่งมาตามจับเฟลิเชอในตอนท้าย โดยตัวละครนี้ปรากฏตัวเพียง 3 ครั้งเท่านั้น คือ เมื่อได้หลักฐานเป็นภาพถ่ายของเฟลิเชอจากเอกสารของเพื่อนที่ถูกยิงตายของเธอ ครั้งที่ 2 คือเมื่อเขาและคนในหน่วยบุกเข้ารื้อค้นบ้านของเฟลิเชอเพื่อจับกุมเธอแต่เธอหนีออกมาได้เสียก่อน และครั้งสุดท้ายคือที่บ้านของลิลลีในขณะที่ทั้งคู่อยู่ด้วยกันเขาและตำรวจในหน่วยได้ใช้กำลังทำร้ายร่างกายเฟลิเชอและลากเธอออกไป ในขณะที่ลิลลีผู้ซึ่งก็ตกเป็นเหยื่อทางการจับกุมนี้ด้วยเช่นกันกลับทำอะไรไม่ได้เพราะถูกข่มขู่เรื่องลูกของเธอ โดยถึงแม้ตัวละครนี้จะปรากฏตัวเพียงน้อยครั้งตัวเขาเองนั้นไม่ได้เป็นตัวร้ายโดยตัวเองแต่เป็นตัวละครที่บรรจุสัญลักษณ์ของความเป็นนาซีเอาไว้เป็นเสมือนฝันร้ายที่เฟลิเชอวิ่งหนีมาโดยตลอดและก่อร่างขึ้นเป็นตัวเป็นตนจนมาตามจับเธอจนได้ จึงเป็นความเป็นนาซีนี่เองที่เป็นตัวร้ายหลักของเรื่องเป็นสิ่งที่ทำให้เฟลิเชอต้องใช้ชีวิตอยู่บนความหวาดกลัวและปกปิดซ่อนเร้นทั้งอารมณ์และตัวตนทั้งหมดของเธอไว้ และสำหรับลิลลินาซีคือตัวทำลายความฝันและความหวังทั้งหมดในชีวิตของเธอด้วยการพรากรักแท้ที่เธอตามหามาทั้งชีวิตไปต่อหน้าต่อตา

ภาพยนตร์เรื่อง 13 minutes

ในการสอบสวนเอลเซอร์นั้นมีการแบ่งหน้าที่ชัดเจนระหว่างเจ้าหน้าที่เนเบอผู้ซึ่งเป็นคนดีที่คอยพูดกับเอลเซอร์อย่างใจเย็นและใช้วิธีทางจิตวิทยาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล โดยในตอนท้ายของเรื่องก็ปรากฏว่าเขาถูกตัดสินประหารชีวิตจากความพยายามสังหารท่านผู้นำในยุทธการ 20 กรกฎาคม นั้นแสดงถึงว่าเจ้าหน้าที่เนเบอนั้นคือตัวละครที่มีความเปลี่ยนแปลงและคิดได้ในภายหลังหลังจากการพูดคุยกับเอลเซอร์ ในขณะที่เจ้าหน้าที่มินเลอร์นั้นมีลักษณะที่ชอบใช้ความรุนแรงและเชื่อในวิธีการของตนเองว่าการทรมานร่างกายนั้นจะช่วยให้ได้มาซึ่งคำตอบ โดยเขาเปรียบเสมือนตัวแทนของท่านผู้นำที่ไม่ได้ลงมือกระทำด้วยตนเองแต่ผ่านผู้คนที่เชื่อในระบบการใช้ความรุนแรงนี้ รวมทั้งตัวละครระดับผู้บัญชาการอีกคนซึ่งเป็นผู้ที่รับคำสั่งโดยตรงจากท่านผู้นำเพื่อถ่ายทอดสู่เจ้าหน้าที่มินเลอร์และเนเบอเขาเป็นผู้ที่ออกคำสั่งให้คนผู้ที่อยู่เบื้องหลังเอลเซอร์ถึงแม้เนเบอจะพยายามยืนยันไปแล้วว่าเอลเซอร์กล่าวว่าเขากระทำการคนเดียว ฉากที่สำคัญฉากหนึ่งของการใช้ความรุนแรงคือเมื่อเจ้าหน้าที่ระดับสูงผู้นี้ได้ทราบว่เอลเซอร์ได้ให้คำให้การว่าฮิตเลอร์นั้นไม่มีประโยชน์ต่อประเทศชาติ เขาปรี่เข้ามากลางห้องสอบสวนและจับศีรษะเอลเซอร์ฟาดกับขอบโต๊ะหลายทีพร้อมทั้งกล่าวคำว่า *ไฮ ฮิตเลอร์* ซึ่งผู้กำกับได้กล่าวถึงตัวละครตัวนี้และการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้ของเขาไว้ว่า *“ชายคนนั้นเข้ามาเหมือนเป็นยมทูต เขาเป็นผู้ที่ติดต่อโดยตรงกับฮิมเลอร์และฮิตเลอร์ผู้ซึ่งไม่มีทางจะลงมาจัดการกับนักโทษด้วยตนเอง แต่ชายผู้นี้คือผู้ที่ยืนหยัดในระบอบทั้งหมดผู้ซึ่งเชื่อมั่นใจในการใช้ความรุนแรงและในทุกสิ่งโดยตรงกับข้ามกับการเคารพความเป็นมนุษย์”* (Oliver Hirschbiegel, 2016) ดังนั้นเจ็บปวดทั้งมวลที่เอลเซอร์ได้รับตลอดการสอบสวนจึงนับได้ว่ามาจากความเป็นนาซีทั้งระบบ รวมทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นกับหมู่บ้านที่กลายเป็นนาซีของเขาด้วย ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนต่างจากเรื่องอื่นเล็กน้อย ตรงที่ตัวละครฝ่ายร้ายมีเหตุผลเบื้องหลังในการกระทำนั้นคือพวกเขาเชื่อในความรุนแรง แต่นั่นก็เป็นการย้ำภาพลักษณ์บางอย่างของนาซีว่าถึงแม้จะมีเหตุผลก็เป็นเหตุผลที่ร้ายกาจอยู่ดี

4.2 ต้นตอความเจ็บปวดคือระบอบความเชื่อ

โดยในกรณีนี้สิ่งที่สร้างความเจ็บปวดนั้นไม่ว่าจะเป็นบุคคล กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐหรือฝ่ายคู่ปรับก็ในภาพยนตร์เหล่านี้มีความเชื่อหรือเหตุผลเบื้องหลังของการทำอยู่และต้นตอของความเจ็บปวดที่แท้จริงมักมีลักษณะเป็นนามธรรม โดนนำเสนองภาพตัวละครฝ่ายร้ายเป็นมนุษย์ธรรมดาซึ่งผู้ที่เป็นนาซีไม่ได้ทำ

เรื่องช่วงร้ายเพราะเขาเป็นนาซีแต่เป็นเพราะสิ่งที่สร้างให้เขาเป็นนาซี ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง Downfall , Before The Fall , Sophie Scholl : The Final Days และ The Downfall of Berlin: Anonyma

ภาพยนตร์เรื่อง Downfall

ภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อความถึงการทำตัวเองของตัวละครในเรื่อง ทั้งกลุ่มผู้ปกครองที่ตัดสินใจจบชีวิตตนเองหรือฮิตเลอร์ที่ตัดสินใจนำชาติไปสู่ความล่มจม และเป็นประชาชนเยอรมันเองที่นำพาพรรคนาซีขึ้นมาถึงจุดสูงสุดนี้ได้ แม้กองทัพรัสเซียจะเป็นผู้กรานเบอร์ลินแต่ในภาพยนตร์จะไม่มี การนำเสนอภาพลักษณ์ที่โหดร้ายของรัสเซีย โดยตัวละครที่เป็นชาวรัสเซียมีให้เห็นเพียง 2 ครั้งคือการปรากฏตัวของนายทหารรัสเซียในฉากที่ฝ่ายเยอรมันส่งนายทหารไปเจรจาหลังผู้นำเสียชีวิตแล้ว และตอนท้ายเรื่องคือกองทัพรัสเซียที่ร้องเพลงเฉลิมฉลองหลังจากยึดเบอร์ลินได้ ซึ่งทั้งสองครั้งก็ไม่ได้สร้างภาพที่ให้ความรู้สึกด้านลบต่อฝ่ายรัสเซีย อีกทั้งการนำเสนอภาพสภาวะสงครามทั้งเสียงปืนและการระเบิดกลับให้ความรู้สึกเหมือนเป็นภัยธรรมชาติแบบหนึ่ง ที่ภาพยนตร์สร้างขึ้นเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ตัวละครกำลังเผชิญเท่านั้น แต่ต่างจากการนำเสนอภาพเจ้าหน้าที่นายทหารเยอรมันที่สังหารประชาชนกลับดูโหดร้ายเย็นชาเสียมากกว่า ตัวร้ายของภาพยนตร์จึงเป็นความเชื่อและอุดมการณ์เบื้องหลังการตัดสินใจของเหล่าชนชั้นปกครองในบังกอร์ โดยความยึดมั่นที่มีในตัวของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ นั้นถูกนำเสนออยู่หลายครั้ง เช่น ในฉากที่เขารับประทานอาหารกับผู้บัญชาการกองทัพอากาศและนักบินส่วนตัวของเขาที่เพิ่งมาสมทบที่หลัง หลังจากฮิตเลอร์ทราบแล้วว่าฮิมเลอร์ทรยศและแปรพักตร์ เขาก็กล่าวต่อผู้บัญชาการคนนั้นและนักบินว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงแผนการของเขาที่หลอกให้ผู้ใต้บังคับบัญชาเข้าใจว่าตนกำลังจะแพ้สงคราม เพื่อไม่ให้ล่วงรู้แผนลับในกรณีที่พวกเขาตั้งใจจะหักหลังได้และกล่าวอีกว่าเยอรมันจะกลับมายิ่งใหญ่กว่าเดิมหลังจากนี้ ซึ่งเป็นคำพูดที่ไม่อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงแม้แต่น้อยซึ่งไม่ว่าฮิตเลอร์จะไม่ยอมรับความเป็นจริงหรือแสรังพูดเพื่อขวัญกำลังใจ แต่ก็แสดงให้เห็นว่าเขาเชื่อและยึดติดต่ออำนาจของเขาอย่างแข็งแกร่งและแม้ช่วงสุดท้ายของชีวิตใกล้เข้ามาเขาก็ยังคงเชื่อในความถูกต้องของเขา โดยเขาได้กล่าวต่อนายพลคนหนึ่งก่อนจะฆ่าตัวตายว่าพวกประชาธิปไตยตะวันตกจะต้องเสื่อมลงซักวันหนึ่งหรือแม้กระทั่งข้อความในคำสั่งเสียเขาก็ยังกล่าวโทษต่อชาวยิวและผู้สนับสนุนยิวที่เป็นต้นต่อความความพินาศอยู่ดี ไม่เพียงแต่ความเชื่อที่แข็งแกร่งที่นำพาเยอรมันมาถึงจุดจบของเขาเท่านั้นที่เป็นเหตุแห่งความเจ็บปวดทั้งมวลแต่เป็นความจริงรักภักดีที่ผู้คนใกล้ชิดมีต่อเขาและร่วมกันกระทำการทุกอย่างให้ไปในทิศทางเดียวกัน เบื้องหลังการ

กระทำทั้งหมดจึงเป็นสิ่งนามธรรมเช่นความเชื่อในอุดมการณ์ ความศรัทธาที่ผู้ชมมีต่อท่านผู้นำ ความจงรักภักดี ศักดิ์ศรีและแนวคิดแบบนาซีที่หล่อหลอมทุกคนในเป็นไปอย่างที่มีนัยเป็น

ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall

ในภาพยนตร์เรื่องนี้เราจะเห็นแง่มุมที่น่าดึงดูดของระบอบนาซี ซึ่งตัวละครครูหรือผู้บัญชาการที่ออกคำสั่งที่สร้างความเจ็บปวดให้แก่ตัวละครหลักนั้นมีลักษณะที่มีเมตตาและใจดีต่อพรีตริชอยู่เสมอ ไม่ใช่การต่อว่าหรือบีบบังคับแต่สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลแบบเดียวกันนั่นคือพรีตริชไม่กล้าขัดคำสั่งเพราะจะเป็นการปฏิเสธความเมตตาและความคาดหวังของผู้ใหญ่ในเรื่อง เขาได้รับคำชมเมื่อชกคู่ต่อสู้จนสลบ เช่นกันกับตอนที่เขาชกอัลเบรชท์พ่อของอัลเบรชท์ก็เข้ามาแสดงความชื่นชมแก่เขา ซึ่งเหล่านี้เป็นการบังคับโดยอาศัยความรู้สึกผิดต่อการออกตัญญูและการหลงในคำชื่นชมที่พรีตริชต้องเผชิญ โดยหากทำได้เขาก็จะได้รับการยอมรับแม้จะฝืนความรู้สึกและหากต่อต้านหรือทำไม่ได้ก็จะถูกลงโทษ บีบบังคับแบบอัลเบรชท์ หรือถูกละทิ้งไม่สนใจใยดีแบบพรีตริชในตอนจบ ตัวละครในเรื่องจึงไม่สามารถสร้างความพอใจให้แก่ผู้บังคับบัญชาพร้อมกับไม่รู้สึกรัดแสบในเวลาเดียวกันได้ เบื้องหลังการกระทำของตัวละครฝ่ายปรปักษ์ เช่น พ่อของอัลเบรชท์นั้นก็เป็นไปเพราะความหวังดีในแบบที่เขาเข้าใจ คือความแข็งแกร่งและความก้าวหน้าที่จะมีต่อไปในหน้าที่การงานของลูกชายและการบังคับทั้งหมดก็ทำไปด้วยเชื่อว่าจะเป็นการฝึกฝนหรือกระทั่งแนวคิดต่างๆ ที่นักเรียนในนาโปล่าถูกสอนถึงแม้จะเป็นแนวคิดที่โหดร้ายเช่นการถูกสอนให้ไร้ความปราณีในการชกมวยก็ตาม แต่ทั้งหมดนั้นคือสิ่งที่ถูกเชื่อว่าเป็นความถูกต้องและเป็นวิถีปฏิบัติธรรมดาที่ใครๆ ก็ทำ จึงเป็นแนวคิดเบื้องหลังของระบอบนี้ที่เป็นตัวการก่อให้เกิดกระบวนการทั้งหมดนี้ขึ้นไม่ใช่ตัวบุคคลคนใดคนหนึ่งแต่เป็นตัวระบบที่ใช้ยึดถือกัน

ภาพยนตร์เรื่อง Sophie Scholl : The Final Days

ถึงแม้ภาพยนตร์จะมีการนำเสนอลักษณะของผู้พิพากษาที่เต็มไปด้วยอคติและมีแต่ความรุนแรงและการด่าทอตลอดการพิจารณาคดี ผู้ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของระบอบยุดิธรรมภายใต้ลัทธินาซีแต่ก็ยังไม่อาจตีความได้ว่าความเลวร้ายนั้นเกิดขึ้นจากตัวบุคคลหรือจะความเป็นนาซีที่เน้นความโหดร้ายไร้เหตุผล เช่นในหัวข้อก่อนหน้า นั้นเพราะภาพยนตร์ยังเผยให้เห็นเบื้องหลังแนวคิดของระบอบที่ดูไร้ความยุติธรรมแต่มีหลักความเชื่อและเหตุผลในแบบตัวเองผ่านตัวละครเจ้าหน้าที่สอบสวนโมห์ร์ ผู้ซึ่งเชื่อในระบบกฎหมายที่มีไว้เพื่อควบคุมผู้คนและดูแลสังคมให้มีความสงบเรียบร้อย ทั้งยังเชื่อในการกตัญญู

รู้คุณที่ผู้คนควรมีต่อรัฐบาลและเขาก็ยังเชื่อในชัยชนะครั้งสุดท้ายที่จะต้องเกิดขึ้นจากการรบ เจ้าหน้าที่โมห์รนั้นไม่ได้ถูกนำเสนอให้เป็นตัวละครร้ายที่กระทำการอย่างโหดเหี้ยมไร้เหตุผลแต่ทุกสิ่งที่เขาพูดคือสิ่งที่เขาเชื่อโดยแท้จริง นั้นรวมถึงผู้พิพากษาผู้ซึ่งเต็มไปด้วยการใช้อารมณ์และคำหยาบคายแต่แนวคิดเบื้องหลังของความโกรธแค้นของเขานั้นก็ไม่ต่างไปจากเจ้าหน้าที่โมห์ร ที่เชื่อในท่านผู้นำเชื่อในความก้าวหน้าของประเทศและโกรธแค้นที่พบเจอผู้ที่ไม่เข้าใจความดีงามในแบบฉบับของพวกเขา นั้นปรากฏตัวขึ้นมาขัดขวางความเจริญของประเทศ จึงกลายเป็นความเชื่อในหลักความถูกต้องเบื้องหลังกระบวนการยุติธรรมในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่นำพาให้การกระทำและความคิดของโซฟีกกลายเป็นสิ่งผิดร้ายแรง

ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin: Anonyma

ในภาพยนตร์เรื่องนี้หากใช้มุมมองในฝั่งตัวละครเอกซึ่งเป็นคนเยอรมันนั้นแน่นอนว่าเป็นทหารรัสเซียผู้บุกยึดและย่ำยีชาวเยอรมันเป็นตัวร้าย ทว่าภาพยนตร์ก็นำเสนอตัวละครรัสเซียเหล่านี้ด้วยความน่าสงสารและเต็มไปด้วยความเจ็บปวดจากประสบการณ์เลวร้ายที่ฝ่ายเยอรมันเคยกระทำไว้กับพวกเขา โดยพบได้จากในหลายฉากที่ภาพยนตร์นำเสนอแง่มุมที่น่าเห็นใจแก่ตัวละครคู่ปรปักษ์เหล่านี้ เช่น ในฉากที่มีการประกาศว่ายึดเบอร์ลินได้แล้วภายใต้บรรยากาศรุ่งเรืองก็สังเกตเห็นได้จับภาพทหารบางคนที่มีร่องรอยออกมาด้วยความปิติและเจ็บปวดต่ออดีต ในฉากที่เหล่าทหารกำลังพักผ่อนในตอนกลางคืนก็มีทหารนายหนึ่งหยิบเครื่องประดับที่ยึดมาได้แล้วตะโกนบอกแก่ทุกคน “ว่าพวกเขามีทุกอย่างแต่ก็ยังก่อสร้างกรรม” หรือกระทั่งทหารรัสเซียที่เมามายไล่ถามหญิงเยอรมันที่เดินผ่านมาด้วยท่าทางคุกคามว่า “ทำไมต้องเป็นรัสเซีย” นั่นคือทหารรัสเซียเหล่านี้ถูกกระทำจากกองทัพเยอรมันโดยที่พวกเขาก็ไม่เข้าใจว่าทำไม เหมือนเช่นจากคำพูดของอันโดรจ์ที่กล่าวต่อนักข่าวหญิงหลังจากการตายของเด็กหนุ่มสาวที่เธอให้ที่ซ่อนไว้ว่า “รัสเซีย ปืนจางหรือลัทธิปาตามแต่ที่อยากจะเรียกมันเป็นสิ่งที่คุณต้องการเพราะคนพวกนี้ไม่มีความล้มเหลวแม้แต่คนเดียวที่จะยิงชาวเยอรมันเลือดของคุณจะอยู่บนเครื่องแบบของพวกเขา และนั่นเป็นสิ่งดี แต่พวกเขาไม่เคยอยากได้สงคราม พวกเขาส่วนใหญ่ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าเยอรมนีคืออะไร” นอกจากนี้ข้อมูลที่ช่วยสนับสนุนความน่าเห็นใจของฝ่ายรัสเซียก็ยังออกมาจากปากคนเยอรมันด้วยเช่นกัน โดยในตอนต้นเรื่องในขณะที่ผู้หญิงทุกคนนั่งอยู่รวมกันในอพาร์ทเมนต์ด้วยความหดหู่และพูดคุยถึงสิ่งต่างๆ หนึ่งในนั้นก็เล่าเรื่องราวที่ตนเองได้เจอว่าเธอได้พบกับทหารเยอรมันที่พยายามขโมยอาหารของเธอเธอจึงกล่าวว่าเขาไม่ควรทำเช่นนี้แต่ทหารเยอรมันคนนั้นกลับตอบว่า “คุณต้องอดทนนะคุณผู้หญิงเพราะถ้าพวกรัสเซียทำแบบที่เราทำเมื่อ 4 ปีก่อนตอนนี้คงไม่มีเยอรมันคนไหนรอดชีวิต”

นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดจากอีกหลายเหตุการณ์ที่ให้ข้อสนับสนุนการกระทำอันป่าเถื่อนของทหารรัสเซียว่าเป็นสิ่งที่มีเหตุผลและเข้าใจได้แม้สิ่งที่เกิดขึ้นจะเป็นความเลวร้ายอยู่ดีแต่ผู้ชมก็จะไม่รู้สึกละอายใจรัสเซียได้อย่างเต็มที่ ฉะนั้นหากจะหาต้นตอของความเจ็บปวดและสิ่งที่ต้องรับผิดชอบต่อเหตุการณ์ทั้งหมดอาจต้องเป็นตัวสงครามหรือการกระทำในสงครามของพวกนาซีเยอรมันเองที่เป็นเหตุที่ต่อความเจ็บปวดของชาวรัสเซียและต่อเนื่องมาถึงคนเยอรมันหลังจากนั้น จึงเท่ากับว่าคนเยอรมันหรือนักข่าวหญิงตัวละครเอกนั้นตกเป็นเหยื่อของทั้งพวกรัสเซียและการกระทำของนาซีไปพร้อมกัน

โดยรวมแล้วต้นตอของความเจ็บปวดยังคงเป็นเกี่ยวข้องกับกลุ่มนาซีแต่ก็มีการให้ภาพนาซีที่ต่างกัน รวมถึงมีการนำเสนอว่าผู้ที่อยู่ในกองทัพหรือทำงานให้กับรัฐบาลนาซีก็ไม่ได้เป็นคนที่เลวร้ายไปเสียทุกคนและภาพยนตร์เยอรมันให้ความสำคัญกับแนวคิดเบื้องหลังหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นมากกว่าจะโทษตัวบุคคลโดยตรง การสร้างที่มาของความรับผิดชอบในภาพยนตร์เยอรมันนี้จึงเป็นเสมือนการศึกษาหรือวิเคราะห์ต้นตอของปัญหามากกว่าจะเป็นการกล่าวโทษเพื่อสร้างความชอบธรรมให้คนบางกลุ่มหรือสร้างความเกลียดชัง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องความทรงจำของสงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอความทรงจำและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในด้านความเจ็บปวดของตัวละครเอกในภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดการนำเสนอความทรงจำผ่านสื่อภาพยนตร์และแนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บปวด ประกอบกับการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ ผลที่ได้จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

5.1 ภาพรวมของเนื้อหาภาพยนตร์

โดยภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนั้นนำเสนอเรื่องราวในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งครอบคลุมเหตุการณ์ตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 1939-1945 โดยเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเยอรมัน 6 เรื่อง ได้แก่ Aimée & Jaguar, Downfall, Before The Fall , Sophie Scholl : The final Days , The Downfall of Berlin : Anonyma , 13 minutes และในประเทศรัสเซีย 1 เรื่อง คือ Stalingrad โดยมีลักษณะสำคัญที่แบ่งได้ 2 ประเภทได้แก่

5.1.1 ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับพรรคนาซี ฝ่ายกองทัพและรัฐบาล เป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่มีประเด็นร่วมกัน คือ การไม่อาจขัดขืนคำสั่งจากเบื้องบนได้ ประกอบด้วยภาพยนตร์ 3 เรื่องคือ Stalingrad, Downfall และ Before The Fall โดยภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad และ Before The Fall ตัวละครจะถูกสั่งให้กระทำในสิ่งที่ผิดศีลธรรมและฝืนใจ โดยตัวละครแก้ปัญหาโดยการถอยออกมาจากสถานการณ์ดังกล่าว ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Downfall ตัวละครในเรื่องนั้นเต็มใจที่จะรับคำสั่งและปฏิบัติตามถึงแม้จะเป็นคำสั่งที่นำพวกเขาไปสู่ความตาย เช่นการสั่งให้ฆ่าตัวตายหลังแพ้สงคราม

5.1.2 ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นประชาชนธรรมดา ประกอบด้วยภาพยนตร์ 4 เรื่องโดยเป็นการนำเสนอผลกระทบและการตัดสินใจของประชาชนภายใต้สถานการณ์และเงื่อนไขทางการเมืองในช่วงเวลานั้น โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ

- ภาพยนตร์ที่ตัวละครเอกเป็นประชาชนที่เห็นด้วยกับการกระทำของรัฐบาล เป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่มีประเด็นร่วมกัน คือ นำเสนอสิ่งที่ประชาชนต้องประสบแม้จะเป็นผู้สนับสนุนรัฐบาล ประกอบด้วยภาพยนตร์ 2 เรื่อง คือ *Aimée & Jaguar* และ *The Downfall of Berlin : Anonyma* โดยตัวละครประสบผลกระทบเลวร้ายทั้งในปัจจุบันและหลังระบอบนาซีล่มสลาย โดยตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิงทั้ง 2 เรื่องเป็นผู้ที่ศรัทธาและสนับสนุนแนวคิดแบบนาซี ในเรื่อง *Aimée & Jaguar* ความรักของตัวละครเอกถูกทำลายเพราะนโยบายกำจัดชาวยิว ส่วนในเรื่อง *The Downfall of Berlin : Anonyma* ตัวละครนั้นถูกข่มขืนจากการแก้แค้นของทหารรัสเซียซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจากการกระทำของทหารเยอรมันในช่วงสงคราม

- ภาพยนตร์ที่ตัวละครเอกเป็นประชาชนที่ต่อต้านรัฐบาล เป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่มีประเด็นร่วมกัน คือ นำเสนอจุดจบจากการพยายามต่อต้านรัฐบาล โดยมีการนำเสนอถึงความเป็นปัจเจกที่สามารถตัดสินใจสร้างความเปลี่ยนแปลงได้ด้วยตนเองและสามารถตัดสินใจได้ตามสามัญสำนึกของตนเอง ประกอบด้วยภาพยนตร์เรื่อง *Sophie Scholl : The final Days* และ *13 minutes* โดยภาพยนตร์เรื่อง *Sophie Scholl : The final Days* นำเสนอถึงการลุกขึ้นต่อต้านความอยุติธรรมวิพากษ์การปกครองแบบเผด็จการและชูประเด็นของสิทธิและเสรีภาพ ส่วนเรื่อง *13 minutes* นำเสนอความเป็นปัจเจกของอิสระชนที่ไม่จำเป็นต้องรับอิทธิพลจากลัทธิทางการเมืองเพื่อการตัดสินใจ

5.2 วิธีการนำเสนอความทรงจำร่วม

มีส่วนช่วยในการสร้างความเข้าใจในเรื่องราวที่เกิดขึ้นและสร้างความหมายรวมถึงสื่อสารอารมณ์เพื่อเสริมความเชื่อและบอกข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์แก่ผู้ชม โดยผ่านวิธีการทางด้านการเล่าเรื่องและเทคนิคการนำเสนอเหตุการณ์ในภาพยนตร์ อันประกอบด้วย

5.2.1 รูปแบบการเล่าเรื่องของความทรงจำร่วม อันหมายถึงรูปแบบการเรียงร้อยเหตุการณ์เพื่อเล่าเรื่องและมุมมองการนำเสนอ ที่มีผลต่อการสร้างความหมายและความเข้าใจที่ผู้ชมมีต่อเรื่องราว รวมทั้งแก่นเรื่องหรือประเด็นของภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 4 รูปแบบดังนี้

1. รูปแบบประสบการณ์ (Experiential mode) นำเสนอเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของตัวละครหลักโดยมีการเล่าเรื่องจากมุมมองบุรุษที่หนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีตและเข้าใจถึงบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของตัวละคร รวมทั้งได้รายละเอียดสิ่งๆ ที่สร้างความเจ็บปวดต่อตัวละครด้วย โดยตัวละครจะเป็นเหมือนพยานที่รู้เห็นเหตุการณ์ สามารถแบ่งประเด็นที่ได้จากการนำเสนอรูปแบบนี้ 3 ประเด็น

- ให้รายละเอียดในการใช้ชีวิตประจำวันรวมทั้งปมขัดแย้งที่ตัวละครต้องประสบ ซึ่งสามารถบ่งบอกได้ถึงความลำบากและความทุกข์ทรมานของตัวละครหรือปัจจัยแวดล้อมรอบตัวลักษณะนิสัยและมุมมองความคิดของตัวละคร ซึ่งเมื่อรวมกันและจะทำให้ทราบถึงประเด็นปัญหาที่กลายเป็นความขัดแย้ง เช่น การต้องฝืนกระทำตามคำสั่งหรือการต้องยอมรับชะตากรรมเพื่อความอยู่รอด เป็นต้น
- การตัดสินใจของตัวละครหลังจากประสบปัญหา โดยมีทั้งส่วนที่สามารถตัดสินใจแก้ได้ด้วยตนเองและส่วนที่เป็นปัจจัยนอกเหนือการควบคุม โดยส่วนที่แก้ไขได้นั้นคือสถานการณ์ที่รบกวนจิตใจ ซึ่งตัวละครนั้นจะเลือกเดินออกมาหรือหาวิธีการเยียวยาด้วยการตัดสินใจของตนเอง ส่วนในปัญหาที่ไม่สามารถจัดการได้ตัวละครจำเป็นต้องเผชิญสิ่งนั้นต่อไป เช่น สภาพอากาศที่หนาวและความสับสนทางจิตใจ
- เพื่อสื่อสารประเด็นเฉพาะเรื่องตามแต่ผู้สร้างต้องการ เช่น ภาพยนตร์ Stalingrad ต้องการแสดงถึงความโหดร้ายของสงครามโดยให้รายละเอียดผ่านชีวิตที่ลำบากของตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma ให้ข้อมูลเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตัดสินใจด้วยตนเองและแสดงผลกระทบต่อจิตใจผู้คนหลังสงคราม ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ที่แสดงถึงแรงจูงใจในการเข้าร่วมกับนาซี

2. รูปแบบคู่ปรปักษ์ (Antagonistic mode) นำเสนอตัวละครขัดแย้งตรงข้ามระหว่างตัวละครเอกและตัวละครคู่ปรปักษ์อย่างชัดเจนเพื่อสร้างการเปรียบเทียบ 2 ฝ่าย ซึ่งช่วยขบขันให้แนวคิดหรือการกระทำของฝั่งตัวเอกน่าสนใจและน่าคล้อยตามมากกว่า ส่วนฝ่ายตรงข้ามจะมีลักษณะที่ทำให้ความรู้สึกเชิงลบหรือไม่คล้อยตามแก่ผู้ชม การเปรียบเทียบความต่างนี้จะช่วยทำหน้าที่สร้างความชอบธรรมต่อฝ่ายตัวละครเอก

3. รูปแบบสะท้อน (Reflexive) เป็นการเรียงลำดับเรื่องราวที่ไม่ตายตัวมีหลายแบบ ซึ่งรูปแบบการเล่าเรื่องที่ใช้ก็จะช่วยเสริมความเข้าใจหรือขบขันประเด็นบางอย่างที่ต้องการนำเสนอ โดย

พบการลำดับเหตุการณ์แบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting) นำเสนอเหตุการณ์ 2 เส้นเรื่องที่เล่าสลับกันไปมาโดยทั้ง 2 เส้นเรื่องมีความเชื่อมโยงและมีผลต่อการดำเนินเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall รูปแบบนี้แสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากการตัดสินใจภายในบ่งเกอร์ต่อคนภายนอกและความแตกต่างของการรับรู้สถานการณ์ของตัวละครทั้ง 2 เส้นเรื่อง

4. รูปแบบผสม เป็นการผสมของรูปแบบอื่นๆ อย่างไม่ตายตัวและสามารถปรับใช้ได้ตามเป้าประสงค์ในการสื่อสารของภาพยนตร์ โดยพบการผสมกันระหว่างกาสะทอนแบบเหตุการณ์ย้อนอดีต (Flashback) และรูปแบบประสบการณ์ (Experiential mode) โดยเหตุการณ์ในอดีตนั้นจะเป็นรูปแบบประสบการณ์ที่ให้ข้อมูลวิถีชีวิตในช่วงเวลานั้นและข้อมูลที่ได้เชื่อมโยงเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์ปัจจุบันเพื่อเสริมความเข้าใจ เช่น ไขข้อข้องใจและบอกถึงที่มาที่ไปในเหตุการณ์ปัจจุบัน ทั้งในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & Jaguar และ 13 minutes สื่อสารแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักนิรันดร์ในเรื่อง Aimée & Jaguar และนำเสนอประสบการณ์ความเจ็บปวดของตัวละครได้ละเอียดขึ้นด้วย

ทั้งนี้เมื่อรูปแบบการเล่าเรื่องเปลี่ยนความทรงจำที่นำเสนอก็เปลี่ยน เพราะรูปแบบการเล่าเรื่องนั้นนอกจากจะมีหน้าที่เล่าเรื่องแล้ว ยังสามารถนำเสนอประเด็นหรือแก่นเรื่องที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารได้ด้วย

5.2.2 กลวิธีของการเป็นสื่อกลางทางความทรงจำ เป็นลักษณะในการนำเสนอภาพยนตร์ซึ่งสามารถถ่ายทอดเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และสร้างกรอบความทรงจำของผู้ชมได้ โดยประกอบด้วย 3 วิธีการดังนี้

1. การทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying rhetoric)

เป็นการทำให้ประวัติศาสตร์เป็นสิ่งจับต้องได้ โดยนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์หรือเสมือนว่าเป็นของจริงทางประวัติศาสตร์มาสื่อสารแก่ผู้ชมโดยตรงเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของเรื่องราว โดยจากการหยิบยกหลักฐานมาประกอบทำให้ได้ทราบว่ามีภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่อง ที่ให้ข้อมูลว่าภาพยนตร์นั้นสร้างมาจากเหตุการณ์จริง คือ Stalingrad, Downfall , Sophie Scholl : The Final Days และ 13 minutes และมีภาพยนตร์ 4 เรื่องที่อ้างข้อมูลว่าตัวละครนั้นนำมาจากบุคคลจริงทางประวัติศาสตร์ คือ Aimée & Jaguar , Downfall, Sophie Scholl : The Final Days และ 13 minutes โดยวิธีการทำให้เป็นรูปธรรมแบ่งเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1.1 ขึ้นข้อความบรรยายและใช้ภาพประกอบในตอนต้นเรื่องหรือท้ายเรื่อง คือการขึ้นคำบรรยาย ภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้ข้อมูลประกอบความเข้าใจเรื่องและให้ข้อมูลเสริมจากที่

มีในเนื้อเรื่อง วิธีการนี้จะดูจริงจังน่าเชื่อถือและสร้างความเชื่อแก่ผู้ชมได้มากเพราะเป็นการให้ข้อมูลนอกเหนือไปจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์จึงเสมือนว่าเป็นข้อเท็จจริงไม่ใช่การสร้างภาพหรือเสริมแต่งโดยใช้นักแสดงหรือเทคนิคทางภาพยนตร์แบบที่เห็นในตัวเรื่อง จากการวิเคราะห์พบว่าข้อมูลที่ได้มีเพื่อวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

- สร้างความเข้าใจในบริบทเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้น เช่น ความเป็นมาของสมรภูมิรบ จำนวนผู้เสียชีวิตจากเหตุการณ์ดังกล่าว เป็นต้น
- ให้ข้อมูลเสริมเกี่ยวกับตัวละครที่มีอยู่จริง เป็นการยืนยันการมีตัวตนของตัวละคร โดยใช้ภาพถ่ายจากบุคคลจริงและคำบรรยายเกี่ยวกับความเป็นไปหลังจากเนื้อเรื่องในภาพยนตร์
- ให้ข้อมูลเสริมจากในเนื้อเรื่อง อาจไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งยืนยันว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นเหตุการณ์จริง แต่ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือและความเป็นไปได้เกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ เช่น ที่มาของข้อมูลในการสร้างภาพยนตร์จากเรื่อง The Downfall of Berlin Anonyma และ Sophie Scholl : The Final Days หรือจำนวนนักเรียนในโรงเรียนทหารต่างๆ Before The Fall

1.2 ขึ้นข้อความบรรยายหรือหลักฐานประเภทอื่นในเนื้อเรื่อง สร้างความน่าเชื่อถือและคล้อยตามต่อเหตุการณ์ที่ดำเนินอยู่ในเรื่อง มักเป็นการระบุข้อเท็จจริงบางอย่างลงในตัวเรื่อง โดยพบทั้งการระบุวันเวลาสถานที่ การใช้ภาพถ่ายและภาพยนตร์จากช่วงเวลานั้นมาประกอบการเล่าเรื่อง และเสียงกล่าวสุนทรพจน์ของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ เพื่อสร้างบรรยากาศและช่วยเล่าถึงสถานการณ์ในช่วงเวลานั้น

2. การใช้ประธานของฉาก (The Subjective Rhetoric)

วิธีการนี้สามารถนำเสนอเนื้อหาและอารมณ์แก่ผู้ชมที่เปรียบเสมือนพยานรู้เห็นเหตุการณ์ในภาพยนตร์ได้ โดยผ่านการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อสารเนื้อหาและเหตุการณ์ต่างๆ ที่สื่อถึงความเจ็บปวดโดยมีองค์ประกอบดังนี้

2.1 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ ในภาพยนตร์สงครามของเยอรมนีสำหรับการนำเสนอความเจ็บปวด องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพมักแสดงถึงความตกต่ำเป็นเบื้องล่างของตัวละครรวมทั้งสื่อความถึงความเลวร้ายของสถานการณ์โดยนำเสนอเป็นภาพรวมของเหตุการณ์ เช่นการใช้ภาพกว้างเพื่อเก็บรายละเอียดความเสียหายของอาคารบ้านเรือนและชีวิตผู้คน หรือสื่อถึงความอ้างว้างและอำนาจที่ด้อยเพราะขนาดภาพนี้จะทำให้ตัวละครดูตัวเล็กลง มีการใช้มุมกล้องแบบมุมสูงเพื่อสื่อถึง

ความต่ำต้อยของตัวละครและมีการใช้มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เพื่อขับเน้นอารมณ์และให้ข้อมูลของสถานการณ์และมุมมองของตัวละครแก่ผู้ชมได้ ส่วนการเคลื่อนไหวกล้องนิยมใช้การ Handheld เพื่อสร้างความรู้สึกสมจริงและอารมณ์ร่วมประกอบด้วยการ swish- pan เพื่อให้กล้องเป็นเสมือนสายตาคู่ชม รวมทั้งมีการใช้แทรกเพื่อนำเสนอเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมที่ทำให้รายละเอียดของความวุ่นวายเสียหาย และติดตามอารมณ์ตัวละครที่สื่อถึงความเจ็บปวดใจ

2.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา มีการจัดแสงแบบ Low key ที่ใช้แสงแบบมืดทำให้ภาพดูหม่นและเกิดเงามักสะท้อนถึงอารมณ์ของตัวละครที่เต็มไปด้วยความทุกข์และไม่มั่นคง ในฉากที่สื่อถึงอารมณ์เศร้าสลด มีการจัดแสงแบบ high contrast ซึ่งมีความเปรียบต่างสูงและมีพื้นที่สีเทาระหว่างแสงเงาน้อยจะให้ความรู้สึกแข็งกระด้าง ให้อารมณ์รุนแรงตึงเครียดใช้สื่อสารในฉากที่เต็มไปด้วยความกดดันและจริงจังของตัวละครหรือสื่อถึงความรุนแรงแข็งแกร่ง และพบการจัดแสงแบบด้านข้าง ซึ่งจะเห็นโครงร่างของใบหน้าตัวละครเพียงครึ่งเดียวสื่อถึงความสับสนขัดแย้งภายในใจของตัวละคร ในบางครั้งอาจสื่อถึงการปิดบังความลับหรือจิตใจที่ดำมืด

2.3 องค์ประกอบด้านสี มักใช้สีโทนหม่นไม่ฉูดฉาด ซึ่งเป็นสีที่ไม่เรียกร้องความสนใจต่อผู้ชมแสดงถึงความอ่อนแอไร้พลังสื่อถึงความเศร้าและช่วยสร้างบรรยากาศหดหู่ ส่วนวรรณของสีพบการใช้สีน้ำเงินซึ่งเป็นสีวรรณเย็นเพื่อสื่อถึงความเศร้า ลึกลับและหดหู่ในฉากที่ตัวละครมีความรู้สึกหม่นหมองถูกกระทำ โดยพบจากสีของแสง สีจากฉากและเสื้อผ้า นอกจากนี้ก็พบสีแดงซึ่งเป็นสีในวรรณร้อนที่สื่อถึงพลังอำนาจ อุดมการณ์ การคุกคามหรือในบางฉากก็สื่อสารถึงความเร่าร้อนได้ โดยสีแดงและน้ำเงินเป็นสีที่ถูกพบได้บ่อยในภาพยนตร์หลายเรื่องและมีความต่างไปตามบริบท

2.4 องค์ประกอบด้านฉาก ประกอบด้วยการใช้ฉาก กรอบภาพ แสง เงาและสี เพื่อสื่อความตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- เพื่อบอกถึงสถานะที่เป็นรองของตัวละคร

มีการใช้น้ำหนัก ขนาดและการจัดวางตำแหน่งวัตถุและตัวละครเพื่อสื่อสารถึงอำนาจที่มากกว่าของตัวละครคู่ปรปักษ์และความด้อยกว่าหรือตกอยู่ในการควบคุมของฝ่ายตัวละครเอก โดยวัตถุที่แสดงถึงอำนาจมักมีสีที่เด่นชัด ขนาดใหญ่โตและอยู่ด้านบนของกรอบภาพ เพื่อสร้างน้ำหนักที่มากกว่า

- เพื่อสื่อถึงภาวะจิตใจของตัวละคร

ใช้พื้นที่ในกรอบภาพและแสงสีในการสื่อสารถึงความคิดความรู้สึกของตัวละคร โดยมักนำเสนอถึงอารมณ์ทุกข์หรือภาวะจิตที่หวนไหวไม่ปกติของตัวละครที่สอดคล้องกับ

สถานการณ์ที่กำลังเผชิญ โดยในการวางกรอบภาพพบการวางตำแหน่งตัวละครแบบเห็นเต็มตัวไว้กึ่งกลางภาพเพื่อสื่อถึงความโดดเด่น การเผชิญหน้าและภาวะจิตใจที่หยุดนิ่งตะลึงงัน

- เพื่อสื่อถึงชะตากรรมของตัวละคร

พบการใช้พื้นที่ในกรอบภาพที่แสดงถึงความอัดอั้น ถูกกักขังหรือสถานการณ์ที่ไม่มีทางออก โดยการนำตัวละครมาอัดกันในพื้นที่เล็กๆ หรือการจัดวางตัวละครให้อยู่ในกรอบภาพสื่อถึงการติดอยู่ในกรอบทางความคิดจิตใจของตัวละคร นอกจากนี้ยังพบการใช้เส้นและโครงร่าง นั่นคือ เส้นวงก้นหอยที่สื่อถึงวงวนที่ตัวละครไม่อาจหนีออกไปได้และเส้นทแยงที่สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงและความไม่มั่นคงของชะตากรรมที่ไม่แน่นอนของตัวละคร

- ความเกี่ยวข้องของตัวละคร

โดยใช้การจัดวางตำแหน่งตัวละครในกรอบภาพที่สามารถสื่อสารถึงความสัมพันธ์ของตัวละครได้ เช่น ความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไปของสามีภรรยา ใน 2 ฉาก 2 สถานการณ์ที่มีการจัดวางตำแหน่งของตัวละครต่างกัน ความสัมพันธ์ของตัวละครที่พบชะตากรรมเดียวกันนั้นจะถูกจับว่าในเฟรมเดียวกันเพื่อสื่อถึงความเศร้าของตัวละครทั้ง 2 คน นอกจากนี้ยังมีการจัดวางตัวละครในท่าอะไรคล้ายกันและอยู่ในลักษณะเดียวกันเพื่อสื่อถึงความเป็นคู่หูกันด้วย

- การสื่อความเฉพาะเรื่อง

ใช้กรอบภาพเพื่อสื่อสารถึงการเป็นตัวแทนของตัวละครในเรื่อง Downfall โดยวางท่าทางและตำแหน่งของตัวละครสอดคล้องกับภาพถ่ายฮิตเลอร์เพื่อสื่อถึงการเป็นตัวแทน และนอกจากนี้ก็มีการใช้กรอบภาพแบบมองผ่านลูกกรงและใช้มุมแอบมองเพื่อสื่อถึงความจมนมไร้ทางหนีของตัวละครและเป็นวิธีที่ทำให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้เฝ้ามองชะตากรรมอันโหดร้ายของตัวละคร โดยไม่สามารถเข้าไปยุ่งยักได้

3. การสะท้อน (The reflexive rhetoric)

เป็นวิธีการนำเสนอที่เน้นการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ต้องตีความทางความหมาย โดยฉากแต่ละฉากที่เชื่อมโยงต่อกันจะสื่อสารข้อมูลแก่ผู้ชมได้ โดยวิธีการนี้พบว่ามีเพื่อสื่อสารตามวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1. เพื่อสะท้อนถึงภาวะจิตใจตัวละคร เป็นการเรียงลำดับภาพและการกระทำของตัวละครเพื่อสื่อถึงความคิดภายใน 2. เพื่อสื่อสารและให้ข้อมูลแก่ผู้ชม เป็นการสื่อสารโดยตรงกับผู้ชม โดยมีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในสถานการณ์ของภาพยนตร์ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Downfall หรือเพื่อตั้งคำถามแก่ผู้ชมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma

5.3 การสร้างเรื่องเล่าทางความเจ็บปวด (The Creation of Trauma as a New Master Narrative)

5.3.1 ธรรมชาติของความเจ็บปวด (The nature of the pain) คือวิธีการที่ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดแก่ตัวละครอย่างเป็นรูปธรรมทั้งทางร่างกายและจิตใจ อันเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและส่งผลต่อการจดจำความโหดร้ายในเหตุการณ์ได้ โดยการนำเสนอธรรมชาติของความเจ็บปวดสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ

- ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยนำเสนอภาพที่ตัวละครถูกทำร้าย นำเสนอความสยดสยองจากความตายและบาดเจ็บอย่างชัดเจนเพื่อช่วยขับเคลื่อนความรุนแรงของเหตุการณ์ในเรื่องได้มากขึ้น ส่วนด้านจิตใจนั้นมักเป็นผลพวงที่มาจากความเจ็บปวดทางร่างกาย ความหวาดกลัวและกตัญญูจากสถานการณ์เลวร้าย ซึ่งเมื่อประกอบกันทั้ง 2 สิ่งจะช่วยทำให้ผู้ชมนั้นได้เห็นผลเสียที่เป็นรูปธรรมจากช่วงเวลาของสงคราม

- ความเจ็บปวดที่เน้นไปที่จิตใจโดยเฉพาะ โดยนำเสนอความกลัวความกตัญญูในสภาพแวดล้อมที่ตัวละครดำรงอยู่ ซึ่งภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพความทรมานทางจิตใจของตัวละครผ่านสีหน้าท่าทางและการแสดงออก เช่นการร้องไห้ และการกรีดร้องระเบิดอารมณ์ในฉาก เพื่อสร้างความเข้าใจในความรู้สึกและสถานการณ์ที่ตัวละครประสบ ยังส่งผลต่อการกระทำของตัวละครด้วย นอกจากนี้ยังสามารถสร้างความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อตัวละครได้

5.3.2 ธรรมชาติของผู้ตกเป็นเหยื่อ (The nature of the victim) คือการระบุว่าเป็นใครหรือคนกลุ่มไหนคือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ โดยสามารถแบ่งกลุ่มผู้ถูกกระทำโดยดูจากผลกระทบที่ได้รับออกมาเป็น 3 กลุ่มดังนี้

- ผู้ถูกกระทำคือคนทั้งหมด โดยภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ตัวละครจะเป็นกลุ่มคนที่สนับสนุนและอยู่ฝ่ายเดียวกับรัฐบาล แต่ทุกคนก็ต้องรับผลกระทบจากการกระทำในอดีตของนาซีด้วยกันทั้งหมดนั่นคือประชาชนเยอรมัน โดยความเจ็บปวดที่ได้รับมักเป็นผลจากสงครามทั้งความเสียหายทางด้านชีวิตจิตใจและสภาพบ้านเมือง

- กลุ่มผู้ถูกกระทำเป็นพิเศษ คือกลุ่มตัวละครที่ต้องรับความยุติธรรมมากกว่ากลุ่มคนอื่นในสังคม โดยเป็นตัวละครที่แสดงออกถึงการต่อต้านระบอบที่ตนดำรงอยู่หรือไม่สามารถเข้าได้กับวิถีที่ถูกกำหนดไว้โดยรวมแล้วมีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ต่อแนวทางของกระแสหลักจึงต้องถูกระงับหรือบีบคั้นให้ออกไป

- กลุ่มผู้ถูกกระทำแบบผสม คือ นำเสนอความเจ็บปวดที่กระทบต่อคนทั้งหมดแต่ในขณะเดียวกันก็มีกลุ่มคนหรือกลุ่มตัวละครเอกที่ได้รับการปฏิบัติอย่างยุติธรรมเป็นพิเศษให้ได้รับความลำบากมากขึ้นกว่าที่มีอยู่แต่เดิมและมากกว่าคนอื่น ๆ โดยมีลักษณะเหมือนการผสมกันระหว่าง 2 กลุ่มข้างต้นโดยผลกระทบที่มีต่อคนทั้งหมดนั้นเกิดจากสงครามและผลกระทบที่มีเป็นพิเศษต่อกลุ่มตัวละครเอกเกิดจากการแสดงออกถึงการต่อต้านและการที่ไม่สามารถเข้าได้กับวิถีที่ถูกกำหนดไว้

ลักษณะร่วมกันของภาพยนตร์ที่ตัวละครถูกกระทำเป็นพิเศษ คือ ตัวละครต้องรับผลกระทบจากการลุกขึ้นมาต่อต้านรัฐบาลหรือเพียงแค่แตกต่างและไม่อาจใช้ชีวิตภายใต้ระบอบสังคมได้ก็ต้องได้รับความทุกข์ไปด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการลุกขึ้นมาสร้างความเปลี่ยนแปลงหรือคิดเห็นแตกต่างเป็นสิ่งที่ยากในสังคมเยอรมันสมัยนั้น

5.3.3 ความสัมพันธ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อกับผู้ชม (Relation of trauma victim to the wider audience)

เป็นขอบเขตข้อมูลที่ผู้ชมได้รับจากการนำเสนอความเจ็บปวดของตัวละครที่สามารถสร้างหรืออธิบายถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ถูกกระทำได้ว่ามีลักษณะเช่นไร เพื่อสร้างการจดจำโดยง่ายแก่ผู้ชมว่าจะจำกลุ่มคนเหล่านี้ด้วยอัตลักษณ์แบบไหน โดยแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

- ลักษณะน่าเห็นใจ พบในภาพยนตร์ที่ตัวละครเอกมีลักษณะไม่อาจต่อต้านอำนาจที่เหนือกว่าได้ ประกอบด้วยผู้หญิง เยาวชนและทหารชั้นผู้น้อย โดยตัวละครนั้นได้รับความเจ็บปวดจากปัจจัยภายนอกหรือสิ่งที่ไม่อาจกำหนดเปลี่ยนแปลงอะไรได้ทำให้ตกเป็นผู้ถูกกระทำอยู่ฝ่ายเดียวและจำต้องยอมรับชะตากรรม ผู้ชมจะรับรู้ถึงความน่าสงสารและเห็นใจของตัวละครได้

- ลักษณะที่น่ายกย่อง ซึ่งลักษณะนี้ตัวละครผู้ถูกกระทำจะถูกนำเสนอในลักษณะกล้าหาญน่ายกย่อง เพราะมีความกล้าในการต่อต้านหรือพยายามสร้างความเปลี่ยนแปลงสามารถตอบโต้กับฝ่ายคู่ปรปักษ์ได้ และมีเป้าหมายยิ่งใหญ่กว่าความเจ็บปวดที่ตัวละครได้รับ

- ลักษณะที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง การนำเสนอไม่สร้างความรู้สึกลำบากใจและขณะเดียวกันการกระทำของตัวละครก็ไม่น่าชื่นชม รวมทั้งไม่ได้สร้างความเกลียดชังเป็นพิเศษ มีอัตลักษณ์ในแบบผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์จนนำไปสู่จุดจบ ซึ่งเหตุของความเจ็บปวดนั้นเกิดจากตนเอง

5.3.4 ที่มาของความรับผิดชอบ (Attribution of responsibility) คือการสร้างตัวตนผู้กระทำ ความเสียหายหรือสิ่งที่เป็นต้นตอของความเจ็บปวดทั้งหมด ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ ต้นตอความเจ็บปวด

คือนาซีโดยมีการนำเสนอตัวละครซึ่งเป็นตัวแทน ตัวละครฝ่ายร้ายจะโหดเหี้ยมและกระทำการโดยไร้

เหตุผลไม่อาจเข้าใจได้และเป็นเสมือนตัวแทนของระบอบนาซีที่นิยมความรุนแรงจึงเสมือนว่าเป็นนาซีนั่นเองที่เป็นต้นตอของความเจ็บปวด และกลุ่มที่ 2 คือ *ต้นตอความเจ็บปวดคือระบอบความเชื่อ* ต้นตอความเจ็บปวดของกลุ่มนี้จะไปในแบบนามธรรม เช่น อุดมการณ์ ความเชื่อ ศักดิ์ศรี ทิฐิ ค่านิยมรวมทั้งตัวสงครามและผลกระทบด้วย โดยตัวละครฝ่ายร้ายจะมีที่มาของการกระทำและเหตุผลเบื้องหลัง

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผู้วิจัยได้พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ความเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์จากช่วงก่อนและหลังการรวมประเทศ

จากการศึกษาผู้วิจัยได้พบว่าภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนอกจากจะมีความแตกต่างระหว่างช่วงก่อนและหลังรวมประเทศแล้วนั้นยังพบเห็นความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ในช่วงปี 1990-1999 และภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2000 ขึ้นมาอีกด้วย โดยอ้างอิงจากแนวคิดภาพยนตร์เยอรมันในบทที่ 2 จะพบว่าภาพยนตร์เยอรมันที่เล่าถึงเหตุการณ์สงครามโลกช่วงก่อนรวมประเทศนั้นจะนำเสนอความทุกข์ยากของชาวยิวและชาวเยอรมันที่เกิดจากพวกนาซีหรือเจ้าหน้าที่รัฐและรวมถึงความลำบากของทหารในสนามรบ

ลักษณะที่คล้ายคลึงกันพบได้ในภาพยนตร์ 2 เรื่องที่ผลิตในช่วงยุค 1990 คือเรื่อง Stalingrad และ เรื่อง Aimée & Jaguar มีนั่นคือตัวละครเอกในเรื่อง Stalingrad จะมีลักษณะเป็นวีรบุรุษที่มีความกล้าและกล้าตั้งคำถามกับผู้ปกครองของตนเองซึ่งเป็นรูปแบบตัวละครที่พบได้ในช่วงปี 1950 และนำเสนอภาพทหารเยอรมันที่ต้องทรมาณในสนามรบและเจ็บปวดจากการกระทำที่โหดร้ายของผู้บังคับบัญชาหรือพวกนาซี รวมทั้งนำเสนอว่าชาวเยอรมันก็ได้รับความทุกข์ทรมานจากนาซีไม่ต่างจากชนชาติอื่น เช่นเดียวกับเรื่อง Aimée & Jaguar ที่นำเสนอทั้งความทุกข์ยากของชาวยิวและชาวเยอรมันไปพร้อมกัน โดยในช่วงปี 1970 ภาพยนตร์ของเยอรมันเน้นประเด็นของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์และประสบการณ์ชีวิตของชาวยิวซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีลักษณะเช่นนี้อยู่ นั่นคือสร้างความสะเทือนใจแก่ผู้ชมโดยเน้นเล่าเรื่องในส่วนของเฟลิเชอ ซึ่งเป็นชาวยิวมากกว่าลิลลีซึ่งเป็นหญิงเยอรมันและภาพยนตร์ทั้ง 2 ยังมีการนำเสนอตัวละครฝ่ายปรปักษ์ที่มีความชั่วร้ายและไม่อาจเข้าใจการกระทำได้ ซึ่งก็คือเจาะจงไปที่เจ้าหน้าที่รัฐที่เป็นนาซี โดยรวมแล้วภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องยังคงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ยุคก่อนการรวมประเทศ ส่วนในความต่างนั้นในภาพยนตร์เรื่อง Aimée & - Jaguar จะมีการนำเสนอความสัมพันธ์อันดีของคนยิวและเยอรมันซึ่งพบได้ทั้งในภาพยนตร์ที่เป็นสัญชาติเยอรมันเองและที่ร่วมทุนสร้าง เพื่อนำเสนอความเป็นหนึ่งเดียวกันระหว่างสองเชื้อชาติที่ทุกข์

ยากไปด้วยกันในยามสงคราม (Daniela Berghahn:2006) และยังมีการนำเสนอลักษณะของชาวฮิวที่ต่างออกไปคือไม่ได้ตกเป็นผู้ถูกกระทำและไม่มีอัตลักษณ์ของความเป็นชาวฮิวอยู่เลยโดยมีความเป็นคนเยอรมันหรือมีการนำเสนอแบบเป็น “พวกเรา” ในมุมมองของคนเยอรมัน (Eniko Stringham, 2011) รวมทั้งยังมีการพูดถึงตัวละครที่เป็นคอมมิวนิสต์ในแง่ดีซึ่งอาจไม่สามารถพบได้ง่ายในช่วงสงครามเย็นเพราะประเด็นทางการเมือง

ส่วนภาพยนตร์อีก 5 เรื่องที่สร้างขึ้นหลังปี 2000 ลักษณะของตัวละครฝ่ายปรปักษ์จะมีเหตุผลเบื้องหลังในการกระทำและสามารถทำความเข้าใจได้ในฐานะมนุษย์ โดยส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะตั้งแต่ปี 2002 การนำเสนอตัวละครที่เป็นบุคคลในประวัติศาสตร์ในลักษณะชั่วร้ายหรือเป็นปีศาจนั้นไม่เป็นที่นิยมกันแล้ว (Christine Haase, 2006) ซึ่งเป็นกระแสนิยมไปทั่วโลกในการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์เพื่อพยายามทำความเข้าใจต่อการกระทำอันโหดร้ายในอดีตและมีความพยายามไม่ตัดสินการกระทำของคนสมัยก่อน รวมทั้งสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับคนเยอรมันโดยตรงมากกว่าพูดถึงชนชาติอื่นโดยไม่พบประเด็นเกี่ยวกับคนฮิว ดังนั้นความเจ็บปวดของคนเยอรมันที่ถูกนำเสนอในยุคนี้ไม่ได้เกี่ยวข้องหรือผูกโยงกับการกระทำของนาซีที่กระทำต่อชาติอื่นอย่างเดียวนอกจากมีการนำเสนอความคิดที่ว่าความผิดนั้นเกิดจากตัวคนเยอรมันเองด้วย เช่น ฉากที่ตัวละครหญิงในเรื่อง *The Downfall of Berlin : Anonyma* ตัดสินใจไม่ช่วยหญิงชาวเยอรมันที่กำลังจะถูกข่มขืนหลังจากที่ได้ยินเรื่องเลวร้ายที่ทหารเยอรมันเคยทำต่อคนรัสเซีย โดยหากเธอคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพราะความผิดของทหารเยอรมันหรือพวกนาซีซึ่งแยกขาดการกระทำชั่วร้ายออกจากประชาชนเช่นในภาพยนตร์ยุคก่อนนำเสนอ หญิงบริสุทธิ์ผู้นั้นก็ไม่ควรต้องชดใช้กรรมที่ไม่ได้ก่อแต่นักข่าวหญิงที่เคยเชื่อในอุดมการณ์แบบนาซีกลับตัดสินใจว่าเป็นคนเยอรมันที่สมควรรับผลจากการตัดสินใจของพวกเขาเอง เช่นเดียวกับในภาพยนตร์เรื่อง *Downfall* ที่สื่อสารถึงความคิดนี้โดยการให้ตัวละครฮิตเลอร์และเกิบเบลส์พูดออกมาว่า “คนเยอรมันเลือกทางเดินของตนเอง” เมื่อพวกเขาถูกขอร้องให้ช่วยเหลือชาวเยอรมันที่อยู่กลางสมรภูมิ หรือกระทั่งมีการนำเสนอภาพของคนเยอรมันที่ยินดีกับการเข้าร่วมพรรคนาซีในภาพยนตร์เรื่อง *Before The Fall* และ *13 minutes*

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอภาพของตัวละครที่เป็นคอมมิวนิสต์อย่างเป็นทางการที่มีบทบาทมากขึ้นและกลายมาเป็นมิตรของตัวละครที่เป็นชาวเยอรมันแทนที่จะเป็นชาวฮิวผู้ซึ่งตกอยู่ในสภาพถูกไล่ล่าเหมือนในเรื่อง *Aimée & Jaguar* หรือภาพยนตร์ต่อต้านฟาสซิสต์ในสมัยเยอรมันตะวันออก เช่น ตัวละครนักโทษหญิงที่เป็นเพื่อนกับโซฟีในห้องขังจากเรื่อง *Sophie Scholl : The Final Days* และเพื่อนสนิทของเอลเซอร์จากเรื่อง *13 minutes* แต่ก็จะเป็นในลักษณะตัวละครผู้สนับสนุนซึ่งตัวละคร

เอกผู้ซึ่งลงมือสร้างความเปลี่ยนแปลงและมีความมุ่งมั่นแรงกล้าก็ยังคงเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของเสรีนิยมอยู่ดีโดยอาจแสดงถึงความเหนือกว่าทางอุดมการณ์ที่พิสูจน์แล้วว่าประสบความสำเร็จมากกว่าอันเป็นการนำเสนอจากมุมมองของคนในปัจจุบัน แต่กระนั้นสิ่งที่ยังเหมือนเดิมตลอดนั่นคือตัวละครที่ลุกขึ้นมาต่อต้านภาครัฐมักโดนกระทำร้ายแรงกว่าผู้ที่ปล่อยผ่านเสมอ

ภาพยนตร์กระแสนิยมและภาพยนตร์เยอรมัน

วงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นในอดีตเคยมีอิทธิพลในด้านประเด็นของเรื่องรวมทั้งเทคนิคทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สงครามเยอรมัน แต่ในภาพยนตร์สงครามหลังการรวมประเทศเยอรมนีได้รับอิทธิพลทางด้านเทคนิคการถ่ายทำและวิธีเล่าเรื่องเท่านั้น แต่การนำเสนอประเด็นและตัวละครในภาพยนตร์นั้นพบว่าแตกต่างกันออกไป โดยในภาพยนตร์เรื่อง Holocaust ของช่อง NBC จากสหรัฐอเมริกาที่ออกอากาศในเยอรมันในปี 1978 จนเกิดเป็นกระแสในเยอรมันและทำให้ภาพยนตร์ที่หยิบยกประเด็นการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ขึ้นมาพูดมีจำนวนเพิ่มขึ้น หรือเช่นภาพยนตร์เรื่อง Schindler's List (1993) ที่นำเสนอตัวละครเยอรมันที่นิยมนาซีแต่เป็นคนดีกลายเป็นภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยม จึงทำให้ธรรมเนียมเดิมในวงการภาพยนตร์เยอรมันเปลี่ยนไปจากที่เคยเป็นข้อห้ามไม่กล้าพูดถึงชาวเยอรมันผู้นิยมนาซีในมุมที่ดีให้มากขึ้นมาได้ (Eniko Stringham, 2011) แต่นอกจากเนื้อหาที่มีการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอก็มีความเปลี่ยนแปลงตามกระแสฮอลลีวูดอย่างมีนัยยะสำคัญซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่นอกเหนือไปจากการเล่าเรื่องแบบ Classic Hollywood โดยพบในการใช้มุมมองแบบ Handheld ของภาพยนตร์สงครามก่อนและหลังการมี Saving Private Ryan (1998) โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำการใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Handheld มานำเสนอฉากต่อสู้ในสมรภูมิจริงจังเป็นครั้งแรกและสร้างความรู้สึกสมจริงได้จนเกิดเป็นบรรทัดฐานของภาพยนตร์สงครามหลายเรื่องที่จะเลือกใช้วิธีนี้ (Stuart Bender, 2014) โดยภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ที่ออกฉายก่อนการมี Saving Private Ryan กลับแทบไม่พบวิธีการนี้ในการนำเสนอเลยโดยพบแค่ 3-4 วินาทีในภาพยนตร์ทั้งเรื่องเท่านั้นโดดเด่นวิธีการตั้งกล้องและแทรกมากกว่า ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่นที่สร้างหลังจากนี้ก็กลับพบการใช้ Handheld ในฉากสู้รบอย่างจริงจังทั้งเรื่อง Downfall และ The Downfall of Berlin : Anonyma นั้นแสดงว่าเทคนิคแบบฮอลลีวูดนั้นมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สงครามเยอรมันอยู่พอสมควร

ส่วนด้านประเด็นหรือลักษณะตัวละครที่ต่างออกไปไม่จำเพาะแต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเท่านั้นแต่ความทรงจำจากคนทั่วโลกที่มีต่อเยอรมันในเรื่องสงครามโลกนั้นค่อนข้างไปในทางลบ แม้ในสมัยหลังจะไม่ได้มีต่อตัวประเทศแต่ก็ยังพบได้ในตัวละครฝ่ายร้าย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Schindler's

List ที่ตัวละครฝ่ายร้ายนั้นมีความโหดเหี้ยมผิดมนุษย์และขึ้นชอบการเช่นฆ่าชาวิว เจ้าหน้าที่แกสตาโบในเรื่อง Inglourious Basterds (2009) ที่เปรียบเทียบชาวิวว่าเป็นเหมือนหนูสกปรก เป็นต้น ซึ่งตัวละครเหล่านี้ถูกนำเสนอออกมาให้มีความชั่วร้ายเกลียดชังชาวิวเป็นพิเศษและดูเหมือนว่าจะไม่มีเหตุผลที่เข้าใจได้ต่อการกระทำของพวกเขา ซึ่งต่างจากภาพยนตร์เยอรมันในช่วงหลังปี 2000 ที่ตัวละครฝ่ายร้ายนั้นจะมีเหตุผลหรืออุดมการณ์ความเชื่ออยู่เบื้องหลังการกระทำและมีลักษณะของความเป็นมนุษย์ โดยพบได้ทั้งในเรื่อง Downfall ที่ฮิตเลอร์นั้นเชื่อในเรื่องของชาติพันธุ์และการกำจัดผู้ที่ด้อยกว่าเพื่อความเจริญและในมุมที่โหดร้ายเขากลับเป็นที่รักของคนรอบข้าง ใจดีต่อผู้หญิงและเด็ก ในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ผู้ชมจะได้พบกับนาซีที่ยิ้มแย้มแจ่มใสและดูเป็นมิตร ใน Sophie Scholl : The Final Days เจ้าหน้าที่โมห์รนั้นพยายามช่วยเหลือโซฟีโดยเสนอทางรอดให้เธอ หรือกระทั่งในเรื่อง 13 minutes ที่ถึงแม้จะมีการใช้ความรุนแรงจากเจ้าหน้าที่มินเลอร์ แต่ตัวละครนี้ก็ไม่ได้นำเสนอภาพเหมารวมของพวกนาซีเพราะมีตัวละครเจ้าหน้าที่เนเบอที่มีนิสัยดีกว่าบ่งบอกว่าไม่ใช่ทุกคนที่นิยมความรุนแรง

หรือแม้ในมุมกลับกันเมื่อฮอลลีวูดสร้างภาพยนตร์ที่พยายามทำความเข้าใจการกระทำของตัวละครที่เป็นชาวเยอรมันก็ถูกนำเสนออย่างน่าสงสารและไม่มีทางเลือก เช่น นางเอกในภาพยนตร์เรื่อง The Reader (2008) ที่ชีวิตไม่มีทางเลือกเพราะเธอไม่รู้หนังสือจึงหางานทำไม่ได้และจำเป็นต้องสมัครงานเข้ากับพรรคนาซี และกลายเป็นเหยื่อในตอนพิจารณาคดี หรือครอบครัวฮูเบอร์มันน์ ในภาพยนตร์เรื่อง The Book Thief (2013) ซึ่งไม่เข้ากับนาซีจึงทำให้มีความเป็นอยู่ลำบากขาดงานขาดรายได้ แต่ในภาพยนตร์เยอรมันผู้ที่เข้าร่วมกับนาซีนั้นทำไปโดยสมัครใจ ดังที่กล่าวไปในหัวข้อแรกที่มีการนำเสนอว่าประชาชนชาวเยอรมันก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำของรัฐด้วย ส่วนผู้ที่ไม่เห็นด้วยแม้จะมีชีวิตที่ลำบากก็ไม่ถึงกับหมดทางเลือกหรือถึงขั้นไม่มีงานทำ เช่น พ่อของฟรีดริชในเรื่อง Before The Fall เป็นต้น ซึ่งก็เป็นสิ่งที่สมเหตุสมผลหากชาวเยอรมันจะยินดีที่จะเข้าร่วมกับนาซีเพราะผู้คนในวงการนาซีหลายคนก็ถูกนำเสนออย่างน่าเลื่อมใสและมีแนวคิดที่น่าสนใจ รวมทั้งมีอุดมการณ์ความเชื่อที่ยึดมั่นแข็งแรงจนเป็นเหตุให้เกิดโศกนาฏกรรมต่างๆ มากมายเพียงเพราะความเชื่อ

การนำเสนอมุมมองที่สามารถเข้าใจในการกระทำของเจ้าหน้าที่นาซีและคนเยอรมันได้มากขึ้น จึงเป็นเสมือนการตอบโต้ความทรงจำกระแสหลักที่มีภาพจำในด้านลบหรือมองเหตุผลในการกระทำเป็นเพียงปัจจัยภายนอกที่ผิวเผิน อีกทั้งยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขึ้นแก่คนเยอรมันและได้ข้อมูลในอีกมุมมองหนึ่ง แต่ในขณะเดียวกันการทำให้ทุกคนเป็นเพียงคนธรรมดาทั้งนาซีและประชาชนโดยไม่มีใครเป็นปีศาจร้ายไร้เหตุผลอยู่ในเรื่องกลับทำให้รู้สึกว่าการที่เคยเกิดขึ้นในอดีตนั้นดูเลวร้ายและ

น่าขนลุกยิ่งกว่าเดิม นั่นเพราะสิ่งนี้หมายถึงว่าคนธรรมดาทุกคนสามารถทำเรื่องชั่วร้ายได้หรือปล่อยให้มันเกิดเพียงเพราะอุดมการณ์ความเชื่อและกระแสสังคมเท่านั้น

บริบทความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่มีผลต่อเนื้อหาภาพยนตร์

เนื่องจากประเด็นสงครามโลกครั้งที่สองเป็นประเด็นละเอียดอ่อนอันเกี่ยวข้องกับหลายประเทศ รวมทั้งในตระกูลภาพยนตร์สงครามก็เป็นเรื่องธรรมดาที่จะมีการนำเสนอข้อตรงข้ามที่อาจพาดพิงไปถึงชนชาติอื่น แต่ตั้งที่ผู้วิจัยที่เกริ่นถึงในบทนำว่าปัจจัยทางด้านการเมืองและสังคมในยุคหลังสงครามไม่อาจทำให้เยอรมนีนำเสนอเรื่องราวที่กล่าวโทษผู้ชนะว่าเป็นข้อตรงข้ามของตนเองได้ จึงทำให้เยอรมนีต้องนำเสนอประเด็นภายในประเทศของตนเองเป็นหลัก ส่วนหนึ่งของปัจจัยนั้นคือความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและฐานะของประเทศเยอรมนีในเวทีโลก ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าในช่วงก่อนและหลังรวมประเทศมีการนำเสนอภาพยนตร์สงครามที่มีประเด็นหรือเนื้อหาต่างกันไปตามสถานะที่เปลี่ยนแปลงไปของเยอรมนี พบได้จากการนิยามตัวตนของเยอรมนีทั้งสองช่วง

เยอรมนีขอคำแนะนำจากยุโรปสำหรับการดำเนินการด้านการเมืองระดับประเทศของตนและขอรับการสนับสนุนอย่างเต็มที่จากพันธมิตรก่อนกระทำการใดๆ (Phipil H. Gordon, 1994) อันกล่าวถึงยุคสมัยของเยอรมนีตะวันตกที่กลับกลายเป็น *ไม่มีอะไรที่สามารถทำได้ในยุโรปโดยปราศจากความยินยอมของเยอรมนี* (Daniel Stelter, 2015) ในปี 2015 โดยพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศมีขึ้นตั้งแต่หลังสงครามสิ้นสุด

ช่วงหลังสงครามเยอรมนีมีภาพลักษณ์ที่ไม่ดีเป็นชาติที่โหดร้ายและรุกรานประเทศเพื่อนบ้านจากการกระทำในช่วงสงคราม เยอรมนีในที่นี้หมายถึงเยอรมนีตะวันตกจึงพยายามสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้เกิดขึ้นเพื่อส่งสัญญาณความเปลี่ยนแปลงไปทั่วโลกว่าเยอรมนีได้เปลี่ยนไปแล้ว (Jeffery Anderson, 1999) นโยบายที่นำมาใช้ทั้งเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาประเทศและพัฒนาความสัมพันธ์ทางการทูตจึงเป็นแบบนิยมตะวันตก (Arnulf Baring, 1994) คือการพยายามสานสัมพันธ์กับประเทศมหาอำนาจในยุโรป คือ อังกฤษและฝรั่งเศส รวมมหาอำนาจโลกในเวลานั้นคือสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้เพราะเยอรมนีอยู่ในจุดตกต่ำและต้องฟื้นฟูประเทศโดยต้องอาศัยปัจจัยด้วยเศรษฐกิจเป็นหลัก ซึ่งไม่อาจดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพหากไม่ได้รับความช่วยเหลือจากต่างชาติเยอรมนีจึงเข้าร่วมกับประชาคมโลก เช่น ประชาคมถ่านหินและเหล็ก (European Coal and Steel Community : ECSC) คณะกรรมาธิการความมั่นคงและความร่วมมือในยุโรป (Commission on Security and Cooperation

in Europe : CSCE) ประชาคมเศรษฐกิจยุโรป (The European Economic Community : EEC) องค์การสนธิสัญญาแอตแลนติกเหนือ (North Atlantic Treaty Organization : NATO) รวมทั้งองค์การสหประชาชาติ (United Nations : UN) ทั้งนี้เพื่อกอบกู้ความเชื่อใจจากนานาชาติกลับมา (Gregor Schöllgen, 1994) นอกจากนี้ยังดำเนินนโยบายรับผิดชอบต่อความผิดในอดีต (policy of responsibility) โดยยอมรับความผิดทั้งหมดและปฏิเสธการกระทำทุกอย่างที่แสดงถึงว่าเยอรมนีไม่ได้เรียนรู้จากอดีต (Phipil H. Gordon, 1994) ทำให้เยอรมนีได้รับการตอบรับที่ดี เหล่านี้ให้โอกาสเยอรมนีฟื้นฟูประเทศในหลายด้านรวมทั้งความปลอดภัยจากภายนอกโดยมีองค์การนาโต้ดูแลให้ จึงทำให้สามารถทุ่มเทด้านเศรษฐกิจได้อย่างราบรื่นและถูกเรียกว่าเป็นประเทศแห่งการค้าขาย (The Trading state) (Jeffrey Anderson, 1999) โดยหลักแล้วช่วงก่อนการรวมประเทศเยอรมนีอยู่ในช่วงฟื้นฟูประเทศเป็นหลักสิ่งใดที่อาจขัดขวางความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศพันธมิตรก็อาจขัดขวางการพัฒนาประเทศไปด้วย ภาพยนตร์ที่สามารถเผยแพร่ได้กว้างไกลและไปสู่สายตานานาชาติได้จึงมีเนื้อหาที่ระมัดระวังในการนำเสนอ ตัวละครที่เป็นเจ้านาซีจะต้องมีความโหดร้ายและเป็นต้นตอความผิดทั้งหมด ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับภาพจำของนานาชาติแล้วนั้นยังช่วยแยกขาดประชาชนเยอรมันออกจากความผิดในอดีตเพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึกเห็นใจ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจมีส่วนทำให้ชาติอื่นไม่ลำบากใจที่จะช่วยเหลือเยอรมัน รวมทั้งยังแสดงออกถึงความพยายามแก้ไขความผิดของตนเองผ่านภาพยนตร์ คือ การสร้างตัวละครที่ต่อต้านระบบอำนาจนิยมในยุคสมัยของนายกรัฐมนตรี คอนราด อเดนาวร์ (Konrad Hermann Josef Adenauer) ในช่วงปี 1950 เพื่อปลูกฝังค่านิยมแบบใหม่ให้แก่คนในชาติ (Mark Gagnon 2006, 2)

หลังการรวมประเทศมีการนำเสนอตัวละครที่เป็นนาซีในด้านที่เป็นคนธรรมดา ตัวละครที่นิยมนาซีที่น่าสนใจ เช่น ตัวละครหญิงจากเรื่อง Aimée & Jaguar และ The Downfall of Berlin : Anonyma รวมทั้งมีการนำเสนอพฤติกรรมด้านลบของตัวละครที่เป็นชนชาติอื่นในภาพยนตร์เรื่อง The Downfall of Berlin : Anonyma คือ ทหารรัสเซียที่ข่มเหงหญิงเยอรมัน เป็นสิ่งที่ไม่อาจพบได้ในภาพยนตร์สงครามช่วงก่อนรวมประเทศ ทั้งนี้เป็นเพราะอำนาจและจุดยืนของเยอรมนีที่ดีขึ้นกระทั่งเรียกได้ว่าเป็นผู้นำของยุโรปทำให้สามารถนำเสนอเรื่องราวในมุมที่อาจไม่เป็นที่พอใจต่อคนทั่วไปได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ที่ถูกวิจารณ์ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอภาพลักษณ์ของนาซีที่น่าดึงดูดเกินไป (nypress, 2005//Online)

ทั้งนี้เพราะความพยายามในการฟื้นฟูประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจและภาพลักษณ์ในยุคก่อนทำให้ปัจจุบันเยอรมนีกลายเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจใหญ่ที่สุดและแข็งแกร่งที่สุดในยุโรป (เสาวนีย์ พิสิฐา

นุสรณ์, 2554) และรับบทเป็นผู้นำในกลุ่มประเทศยูโรโซน (Stephen Green, 2015) โดยเยอรมนีได้เปรียบทางอำนาจมากขึ้นหลังจากการรวมประเทศเพราะส่วนหนึ่งที่ทำให้เยอรมันตะวันตกได้รับความไว้วางใจจากต่างชาตินั้นเพราะประเทศที่เหลือครั้งเดียวดูไม่มีอำนาจจนเกินไป (Arnulf Baring, 1994) การรวมประเทศทำให้เยอรมนีมีพื้นที่เพิ่มและมีประเทศเพื่อนบ้านเพิ่ม เยอรมนีเป็นจุดกึ่งกลางของตะวันตกและตะวันออกจึงมีพันธมิตรมากขึ้นโดยดำเนินนโยบายสร้างความสัมพันธ์ทั้ง 2 ฝ่าย การล่มสลายของสหภาพโซเวียตทำให้ผู้คนที่ยากจนจากตะวันออกไม่เพียงแต่ในเยอรมันตะวันออกแต่เป็นประเทศอื่นๆ ด้วยเข้ามาทำงานในเยอรมนี เยอรมนีที่มีเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งจึงทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือประเทศทางฝั่งตะวันออกส่วนทางรัสเซียที่เคยได้รับประโยชน์มากมายจากเยอรมันตะวันออกก็กลับกันกลายเป็นรัสเซียเข้าหาเยอรมันเพื่อสร้างสัมพันธ์และความร่วมมือ (Arnulf Baring, 1994, Jeffrey Anderson, 1999) อีกทั้งการนิยามอำนาจที่แปรเปลี่ยนไปโดยในช่วงสงครามเย็นอำนาจทางการทหารและการครอบครองอาวุธนิวเคลียร์ถือเป็นสิ่งสำคัญแต่อำนาจทางการทหารนั้นเป็นสิ่งที่เยอรมันไม่มีเมื่อสงครามเย็นจบอำนาจจึงถ่ายเทไปยังประเทศที่มีเศรษฐกิจมั่นคงมากกว่าประเทศที่ครอบครองอาวุธ (Gregor Schöllgen, 1994) แต่ทั้งนี้ในช่วงเริ่มต้นของการรวมประเทศความหวาดกลัวในอดีตก็กลับมาอีกครั้งโดยประเทศเพื่อนบ้านนั้นหวาดระแวงว่าเยอรมนีที่กลับมาวมเป็นรัฐชาติจะมีอำนาจมากเกินไปและกลับไปสู่ลักษณะเดียวกับเยอรมนีในช่วงอาณาจักรไรช์ที่สาม (Günther Gillissen, Arnulf Baring, 1994) หรือแม้กระทั่งเยอรมนีเองก็ยังไม่มั่นใจในตนเองและพยายามสงวนท่าทีในช่วง 3 ปีแรกโดยยังไม่ยอมเป็นสมาชิกถาวรของกองกำลังของสหประชาชาติ (Phipil H. Gordon : 1994) ภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad ที่ออกฉายในปี 1993 จึงยังไม่มีความแตกต่างจากยุคก่อน แต่เมื่อฐานะผู้นำของกลุ่มยูโรโซนชัดเจนมากขึ้นเรื่อยๆ ผ่านปัญหาต่างๆ ในยูโรโซนที่มักเป็นเยอรมนีที่ช่วยกอบกู้สถานการณ์ขึ้นมาทุกครั้ง (Stephen Green, 2015) การเป็นเจ้าหนี้รายใหญ่ที่สุดของยุโรป ผู้ทรงอำนาจทางการเงินของสกุลยูโรที่ Charles Grant ผู้อำนวยการ Centre for European Reform ในลอนดอนชี้ว่าทุกอย่างขึ้นอยู่กับเยอรมนีแล้วในขณะนี้ ยูโรปกำลังเดินตามจังหวะของเยอรมนี (เสาวนีย์ พิสิฐานุสรณ์, 2554) ประกอบกับชาวเยอรมันที่เริ่มรู้สึกดีกับชาติตนเองมากขึ้นมีภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนไปกลายเป็นชาติที่มีเสรีภาพและห่างไกลจากลักษณะโหดร้ายในอดีต (Stephen Green, 2015) ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาในยุคหลังจึงมีลักษณะดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น

ความเปลี่ยนแปลงของสังคมและการเมืองคงเป็นสิ่งที่แยกขาดออกจากงานศิลปะที่ทำหน้าที่สะท้อนความเป็นไปในช่วงเวลาดังกล่าวไม่ได้ ความแตกต่างระหว่างบริบทก่อนและหลังรวมประเทศจึงส่งผลต่อภาพยนตร์ไม่มากนักน้อยหรือหากเมื่อเวลาผ่านไปสถานะทางการเมืองของเยอรมนีเกิดการ

เปลี่ยนแปลงไปอีกครั้งการหยิบยกอดีตขึ้นมานำเสนอภายใต้บริบทของช่วงเวลานั้นๆ ก็อาจทำให้เราได้ชมภาพยนตร์สงครามของเยอรมันในมุมที่ต่างออกไปอีก

การใช้ความทรงจำตอบสนองต่อบริบทในปัจจุบัน

ในช่วงสงครามเย็นทั้งฝ่ายเยอรมันตะวันออกและเยอรมันตะวันตกนำเสนอความทรงจำในภาพยนตร์สงครามเพื่อประเด็นทางการเมือง ตอบโต้อีกฝ่ายและนำเสนอว่าประเทศของตนเป็นทางเลือกที่ดีกว่า Daniela Berghahn (2006) ซึ่งเป็นการใช้ความทรงจำร่วมเพื่อประโยชน์ของตน ตามที่ Paula Hamilton (2003) ได้กล่าวเอาไว้ “ความทรงจำและอดีตไม่ใช่สิ่งเดียวกัน เพราะความทรงจำสามารถเปลี่ยนแปลงได้จากการต่อรองกับสังคมปัจจุบันตลอดเวลา เรื่องราวของความทรงจำร่วมอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งแวดล้อมในแต่ละยุคสมัย” ซึ่งจากการวิจัยก็ได้พบว่ามี การนำความทรงจำร่วมมาใช้สำหรับสื่อประเด็นบางอย่างในภาพยนตร์สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีด้วยเช่นกัน โดยมีความแตกต่างไปจากบริบทสังคมของก่อนการรวมประเทศ ทั้งเรื่องการเมืองและการขีดใช้ความผิด ที่เมื่อวันเวลาผ่านไปผู้คนไม่จำเป็นต้องรู้สึกผิดหรือจำเป็นต้องขอโทษต่อเหตุการณ์ในอดีตอีกต่อไปและพวกเขามีวิธีจัดการกับอดีตต่างจากเมื่อก่อน (Eniko Stringham, 2011) จึงไม่มีการนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครนาซีที่เหยียดหยามชาวยิวหรือคนชาติอื่นเพื่อสร้างความรู้สึกโกรธหรือเกลียดชังต่อตัวละครในประเด็นนี้ เช่น การใช้คำพูดดูถูกหยาบคายด้านเชื้อชาติ

แต่กลายเป็นว่าประเด็นที่ถูกนำเสนอในยุคนี้กลับเป็นประเด็นเรื่องการเหยียดเพศและเรื่องสิทธิเสรีภาพซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนในปัจจุบันให้ความสำคัญมากกว่าเรื่องการเกลียดชังชาวยิวหรือการก่ออาชญากรรมต่อมนุษยชาติแบบในอดีต ทั้งนี้เป็นเพราะการมองย้อนอดีตด้วยทัศนคติของคนยุคใหม่ กล่าวคือ ในช่วงอาณาจักรไรช์ที่สาม พรรคนาซีได้มีแนวคิดต่อหน้าที่ของผู้หญิง โดยสนับสนุนให้หญิงเยอรมันเป็นแม่บ้านที่มีลูกมากเพื่อขยายเผ่าพันธุ์อารยันและมีหน้าที่รับใช้สามี แนวคิดนี้เป็นแบบแผนที่ผู้คนยึดถือในสมัยนั้น หากแต่เมื่อมองจากมุมมองปัจจุบันที่แนวคิดสตรีนิยมเฟื่องฟู โดยเฉพาะในเยอรมันที่ความเท่าเทียมด้านเพศนั้นเติบโตมาโดยตลอดรวมทั้งในวงการภาพยนตร์ที่จำนวนผู้กำกับหญิงนั้นมีเป็นจำนวนมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่นในช่วงยุคปี 1980 แนวคิดดังกล่าวจึงถูกมองว่าเป็นการกดขี่ทางเพศ เมื่อนำเสนอตัวละครที่ยึดถือแนวคิดนี้จึงมีการสร้างคำพูดที่ดูถูกตัวละครหญิงเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกในแง่ลบต่อความคิดแบบนี้ เช่น เจ้าหน้าที่โหม่หรือถูกโซฟีเมื่อพบกันครั้งแรกว่าเธอเป็น “เพศที่อ่อนแอ” ในเรื่อง Sophie Scholl : The Final Days หรือเช่นที่เฟลิเชอถูกนายทหารถามถึงความเกียจคร้านของผู้หญิงในเรื่อง Aimée & Jaguar นอกจากนี้เรื่องสิทธิสตรีก็ยังคงพบประเด็นเรื่องสิทธิ

เสรีภาพของอิสระชนด้วย โดยเน้นไปที่การเลือกทางเดินชีวิต อิสระในการตัดสินใจ เช่นที่พบในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall , Sophie Scholl : The Final Days และ 13 minutes เป็นต้น เหล่านี้เป็นวิธีการนำเสนอความทรงจำร่วมเพื่อตอบสนองต่อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับบริบทแวดล้อมในปัจจุบัน

นอกจากนี้ยังมีการเลือกวิธีการนำเสนอเครื่องหมายสวัสดิกะและการทำความเคารพแบบนาซีในวิธีที่ต่างกันไปรวมทั้งยังต้องระมัดระวังการใช้งานสัญลักษณ์นี้เป็นพิเศษ เนื่องจากหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ความทรงจำร่วมที่คนทั้งโลกมีต่อเครื่องหมายสวัสดิกะกับท่าการเคารพแบบนาซีนั้นเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้ายที่ถูกรังเกียจ สัญลักษณ์ทั้ง 2 จึงกลายเป็นวัตถุของความทรงจำทางวัฒนธรรมที่สามารถกระตุ้นความทรงจำของผู้คนได้ (Jan Assmann, 1995) เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์หากไม่ได้สื่อความไปในทางลบที่สอดคล้องกับความหมายเดิมของมัน ความหมายที่ซ่อนอยู่ในสัญลักษณ์ทั้ง 2 อาจกลายเป็น “สิ่งรบกวน” ต่อการสื่อสารประเด็นอื่นๆ ในภาพยนตร์ได้ ดังที่ มาร์ค โรเทอมุนด์ผู้กำกับ Sophie Scholl : The Final Days ได้ให้สัมภาษณ์เอาไว้ “นี่เป็นเหตุผลว่าทำไมผมถึงให้ความสนใจจ่อเครื่องแบบและเครื่องหมายสวัสดิกะให้น้อยที่สุด แน่ใจว่าผมอยากได้เครื่องแต่งกายตามแบบปี 1940 แต่สิ่งเหล่านี้มันกลายเป็นสิ่งที่พูดถึงอย่างสำหรับพวกเราในปัจจุบัน” (zeitgeistfilms, 2005) ดังนั้นเมื่อภาพยนตร์จะนำเสนอประเด็นอื่นที่เกี่ยวกับนาซีที่ไม่ใช่เป็นไปในทางประณามก็จำเป็นต้องนำเสนอสัญลักษณ์เหล่านี้อย่างระมัดระวัง หรือนำเสนอเพื่อสร้างความรู้สึกแบบอื่นนอกเหนือจากความเกลียดชัง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Downfall ลักษณะการใช้ท่าทำความเคารพนั้นจะถูกนำเสนออย่างไม่ใส่ใจและไม่เน้นจนให้ความรู้สึกเหมือนเป็นเพียงการทักทายแบบธรรมดา หรือในภาพยนตร์เรื่อง Before The Fall ที่นำเสนอท่าทางนี้ด้วยความภูมิใจในตอนต้นเรื่อง ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Stalingrad แทบไม่มี 2 สิ่งนี้ปรากฏอยู่เลยโดยมีเพียงธงสวัสดิกะเพียงเล็กน้อย

ข้อสังเกตเหล่านี้เป็นสิ่งที่ต่อยอดแนวคิดหรือลักษณะของความทรงจำร่วมที่มีอยู่ในสังคม คือ ความทรงจำร่วมนั้นเป็นสิ่งที่ผู้มีอำนาจเพียงบางกลุ่มหรืออาจเป็นสังคมทั้งหมด ที่มีบทบาทในการกำหนดค่าข้อเท็จจริงเลือกว่าจะกล่าวถึงสิ่งใดหรือไม่กล่าวถึง เช่น ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ได้เลือกหยิบยกประเด็นในปัจจุบันมานำเสนอผ่านเรื่องราวในอดีต หรือกระทั่งสังคมที่สามารถกำหนดวิธีการเรียกคืนข้อมูลจากอดีต รวมทั้งกำหนดความรุนแรงทางอารมณ์ที่จะแสดงออกมาเมื่อกล่าวถึงความทรงจำนั้นๆ เช่น สิ่งที่คุณคนส่วนใหญ่มีปฏิริยาต่อเครื่องหมายสวัสดิกะ ท่าเคารพแบบนาซี เครื่องแบบหรืออื่นๆ ที่เชื่อมโยงและกระตุ้นความทรงจำเกี่ยวกับความโหดร้าย

การเล่าเรื่องความทรงจำและความเจ็บปวดในภาพยนตร์

ภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่สองในภาพยนตร์สาธารณรัฐเยอรมนี มีประเด็นการเล่าเรื่องทางความเจ็บปวดแบบเฉพาะตัว นั่นคือ กลุ่มผู้ถูกกระทำและผู้กระทำเป็นคนในชนชาติเดียวกันและอยู่ในสังคมเดียวกัน การแบ่งฝ่ายหลายครั้งไม่ได้เด็ดขาดชัดเจนและภาพยนตร์ส่วนใหญ่ไม่ได้มี “วายร้าย” อยู่ในเรื่อง รวมทั้งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อไม่ได้ถูกนำเสนออย่างไร้มลทินแต่กลับเป็นกลุ่มผู้ที่มีส่วนในความเจ็บปวดของตนเองไปด้วย โดยผู้ถูกกระทำที่ถูกนำเสนออย่างน่าเห็นใจมีที่จำนวนมากกว่าครึ่งคือเรื่อง Stalingrad, Aimée & Jaguar, Before The Fall และ The Downfall of Berlin : Anonyma ตัวละครเอกผู้ตกเป็นผู้ถูกกระทำนั้นล้วนแต่เป็นผู้ที่สนับสนุนหรือเคยสนับสนุนพรรณาซีมาก่อน โดยกลุ่มตัวละครที่มีลักษณะน่าเห็นใจ ถูกนำเสนอให้น่าสงสารไม่ใช่เพียงเพราะการถูกกระทำ แต่เพราะกว่าที่พวกเขาจะตระหนักรู้ถึงความเลวร้ายพวกเขากลับต้องสูญเสียและเจ็บปวดไปมากมายเพื่อแลกกับการตาสว่าง เป็นความสงสารตัวเอง (Self-pity) แบบที่เคยปรากฏในภาพยนตร์ยุคก่อนแต่เป็นรูปแบบความเสียใจที่มีให้กับความผิดพลาดในอดีตของตน ส่วนในทางตรงกันข้ามก็ได้มีการยกย่องตัวละครที่ตระหนักรู้ถึงปัญหาก่อนเป็นพิเศษ ในด้านตัวละครคู่ปรปักษ์หรือตัวละครที่เป็นนาซีที่มีเบื้องหลังของการกระทำเป็นสิ่งสามัญ เช่น อุดมการณ์ที่พบได้ทั้งจากตัวละครเอกและตัวละครคู่ปรปักษ์ Sophie Scholl : The Final Days หรือสงคราม ความเชื่อ มากกว่าจะชี้ชัดลงไปในตัวบุคคล การเล่าเรื่องความเจ็บปวดของภาพยนตร์กลุ่มนี้จึงเป็นการศึกษาตนเองและปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหามากกว่าจะเป็นการเล่าเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมเช่นที่เกิดขึ้นกับการเล่าความเจ็บปวดในสังคมอื่น ซึ่งสามารถสะท้อนได้ถึงมุมมองหรือความทรงจำร่วมที่คนเยอรมันมีต่ออดีตของตนเอง ว่าสิ่งที่เคยเกิดขึ้นนั้นเป็นความหลงผิดของคนหมู่มากในอดีต

ส่วนในการสื่อสารประเด็นดังกล่าวเพื่อไปถึงคนในสังคมผ่านวิธีการนำเสนอความทรงจำร่วมพบว่ามี ความสำคัญในการใช้งานวิธีการเหล่านี้ โดยวิธีการทำให้เป็นรูปธรรม (The objectifying rhetoric) ด้วยการขึ้นข้อความหรือใช้หลักฐานต่างๆ ช่วยให้ความรู้สึกสมจริง ทำให้เมื่อภาพยนตร์จบผู้คนจะรับรู้ได้ว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นเพียงการเล่าเรื่องทั่วไป วิธีการนี้เมื่อใช้นำเสนอความทรงจำควบคู่กับการใช้ประธานของฉาก (The subjective rhetoric) การสะท้อน (The reflexive rhetoric) ซึ่งสร้างอารมณ์ร่วมและความเข้าใจในเนื้อหาด้วยภาษาภาพยนตร์ รวมทั้งการเรียงร้อยเหตุการณ์ผ่านรูปแบบการเล่าเรื่องความทรงจำ จะทำให้ผู้ชมเข้าใจและจดจำอารมณ์ร่วมที่ตนมีรวมถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแบบจริงจังและตระหนักว่าความเจ็บปวดหรือประเด็นตึงเครียดที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นความจริง ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งทั่วไปที่หากนำเสนอด้วยภาษาภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ร่วม

หรือสื่อความเจ็บปวดโดยไม่ตอกย้ำด้วยหลักฐานที่สร้างความเชื่อแล้วนั้น ความคิดที่ว่า “สิ่งนี้เป็นเพียงเรื่องแต่ง” จะทำให้ผู้ชมปล่อยผ่านและไม่ถือเป็นสิ่งจริงจังเท่ากับเมื่อผู้ชมรู้สึกว่สิ่งที่ตนรับชมไปนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง เมื่อผู้ชมรู้สึกมีความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ในภาพยนตร์และโลกแห่งความจริงขึ้นมา เมื่อพวกเขาารู้สึกว่าความเป็นจริงนี้อาจเกี่ยวโยงกับชีวิตพวกเขาความเปลี่ยนแปลงบางอย่างก็อาจเกิดขึ้นได้ในสังคมวงกว้าง ด้วยการศึกษาหรือทบทวนความผิดพลาดของตนเองนั้นจะไม่ได้จำกัดวงอยู่แต่เพียงในภาพยนตร์แต่อาจสามารถเป็นกระแสขึ้นในได้ความเป็นจริงด้วยเพราะวิธีนำเสนอความทรงจำและการนำเสนอประเด็นความเจ็บปวดผ่านการเล่าเรื่องทางความเจ็บปวดนี้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารได้

ภาพยนตร์ไทยกับการนำเสนอความทรงจำ เป็นเรื่องปรกติที่แต่ละสังคมจะนำประวัติศาสตร์มาเล่าเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างเพื่อรองรับความต้องการของสถาบันทางสังคม สำหรับภาพยนตร์ไทยนั้นประวัติศาสตร์ถูกบอกเล่าเพื่อสร้างความเป็นชาตินิยมมาตั้งแต่ในยุคสงครามโลกครั้งที่สอง กระทั่งถึงในปัจจุบันภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ของไทยก็ยังคงถูกสร้างเพื่อกระตุ้นความรักชาติและรักแห่งบ้านเป็นสำคัญ (ธนธรณ์ ฤทธิธกุล, 2551) รวมทั้งเรื่องเล่าที่เน้นจิตชูหรือนำเสนอภาพบุคคลสำคัญก็สร้างความเข้าใจและความทรงจำกระแสหลักของคนในสังคมที่มีต่อเรื่องราวในประวัติศาสตร์ (นัทธนัย ประสานนาม, 2559) การเป็นกระแสหลักของประวัติศาสตร์และความทรงจำที่ถูกเล่าซ้ำจากค่านิยมที่รัฐเป็นผู้สร้างก่อให้เกิดการตอกย้ำคุณค่าและความหมายซ้ำซ้อนไปมาจนอาจทำให้สังคมไม่ต้องการความรู้ใหม่หรือมุมมองที่ต่างออกไปเพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของตนและในบางครั้งอาจไม่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในปัจจุบันด้วย

นอกจากนี้การเล่าประวัติศาสตร์ไทยแบบกระแสหลักนี้ยังแฝงไปด้วยการสร้างภาพจำในแก่ชนชาติอื่นคือพม่าในแง่ลบ (อรรถสิทธิ์ เมืองอินทร์, 2558) เป็นสิ่งที่สวนทางกับการสร้างสันติที่ดีในฐานะประเทศเพื่อนบ้านเพราะในยุคที่การพัฒนาเศรษฐกิจเรียกร้องให้แต่ละรัฐชาติพยายามมองหาแง่มุมใหม่ที่ข้ามพ้นไปจากประเด็นเดิมที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง (อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์, 2558) เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์อันสอดคล้องกับโลกยุคปัจจุบันที่เน้นการติดต่อสื่อสารและผสมผสานความร่วมมือ อีกทั้งการนำเสนอมุมมองที่ต่างออกไปจากภาพยนตร์กระแสหลักอาจเสริมสร้างองค์ความรู้ชุดใหม่ที่เหมาะสมแก่สังคมไทยได้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่รูปแบบการวิเคราะห์ที่ปัจจัยในอดีตของตนเองในแบบที่ภาพยนตร์เยอรมันก็เป็นวิธีที่น่าสนใจ ที่สามารถนำมาปรับใช้กับประเทศไทยได้ โดยบริบทของสังคมในการปรับเปลี่ยนอาจมีการเล่าความทรงจำผ่านบุคคลธรรมดาหรือสร้างประเด็นวิเคราะห์อดีตของ

ตนใหม่โดยสนใจศึกษาตัวเอง ข้อผิดพลาดในอดีตหรือปัจจัยแวดล้อมที่มากไปกว่าการสร้างภาพตัวร้ายที่เป็นต่างชาติและเชิดชูวีรบุรุษตามขนบเดิม

ทั้งนี้ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้เคยมีความพยายามในการบอกเล่าประวัติศาสตร์ในมุมมองที่ต่างออกไป เช่น ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท นำเสนอมุมมองทางประวัติศาสตร์ที่มีมิติที่เปิดกว้างมากขึ้นและสร้างตัวละครที่มีธรรมชาติของมนุษย์มากขึ้น (ธนธรณ์ ฤทธิธกล, 2551) หรือภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่องบุญผ่อง ที่เล่าเรื่องของคนธรรมดาในมุมมองที่ต่างไปจากความทรงจำกระแสหลักที่เน้นเล่าถึงบุคคลสำคัญ (นัทธนัย ประสานนาม, 2559) แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อยและมักถูกเบียดบังด้วยการผลิตซ้ำค่านิยมแบบกระแสหลักมาโดยตลอด ดังนั้นในการปรับใช้รูปแบบการนำเสนอความทรงจำในภาพยนตร์เยอรมันสู่ภาพยนตร์ไทยจึงอาจไม่เพียงแต่ทำให้ภาพยนตร์เช่นนี้เกิดขึ้นมา แต่อาจต้องส่งเสริมหรือสนับสนุนให้มีจำนวนที่เพิ่มมากขึ้นหรือแพร่หลายได้มากขึ้นจนสามารถเกิดแรงกระเพื่อมในสังคมไทยได้ ดังเช่นที่ภาพยนตร์ชุดเรื่อง Holocaust (1978) เคยทำกับสังคมเยอรมัน

การเผชิญหน้ากับอดีตผ่านเรื่องเล่าจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่มีความเฉพาะตัว โดยสามารถสื่อสารได้ทั้งประเด็นเนื้อหาอารมณ์ความรู้สึกได้ในเวลาอันสั้น อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงผู้คนได้กว้างและเข้าใจเนื้อความได้ง่ายทำให้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพในการนำเสนอประเด็นต่างๆ โดยผู้สร้างสามารถเลือกนำเสนอได้เฉพาะเรื่องราวมาให้แก่ผู้ชมซึ่งสามารถกำหนดวาระให้แก่เรื่องบางเรื่องในประวัติศาสตร์ให้มีความสำคัญและกลายเป็นกระแสทางสังคมได้ ทั้งนี้เพราะคุณสมบัติสำคัญที่ภาพยนตร์มีนั้นคือการสร้างเรื่องเล่าที่มีความคล้ายคลึงกับการเรียบเรียงประสบการณ์ความทรงจำของมนุษย์ (Ilan Avisar, Richard Terdiman และ Andre Bazin) การรับรู้ข้อมูลผ่านเรื่องเล่าจึงเป็นวิธีที่ง่ายตายที่สุดที่จะสามารถทำได้และช่วยให้ประเด็นที่ซับซ้อนต่างๆ ซึ่งรวมถึงเหตุการณ์ในอดีตที่เกิดขึ้นไปแล้วด้วย การเผชิญหน้ากับอดีตผ่านเรื่องเล่าและผ่านภาพยนตร์จึงเป็นวิธีที่ง่ายและทรงประสิทธิภาพที่สุดในการส่งต่อข้อเท็จจริงหรือแง่มุมบางประการในอดีตที่ผู้คนไม่เคยรับรู้หรือไม่ยอมรับรู้ได้อันจะส่งผลกระทบได้ในวงกว้าง ทั้งการยอมรับ ปรับมุมมองหรือพัฒนาเปลี่ยนแปลงโดยอาศัยการรับรู้ข้อมูลที่ได้จากภาพยนตร์ นอกจากนี้การนำเสนอเรื่องเล่าในอดีตหรือเรื่องเล่าอิงประวัติศาสตร์สามารถเชื่อมโยงบทเรียนในอดีตเข้ากับสถานะการณ์ปัจจุบัน (จिरยุทธ์ สินธุพันธุ์, 2558) โดยการนำเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์มาวิพากษ์สถานการณ์ปัจจุบันเป็นวิธีการหนึ่งของกระบวนการทำให้แปลกของทฤษฎีละครของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ (Bertolt Brecht) ซึ่งอธิบายว่าผู้ชมจะสามารถมองสังคมที่ตนอาศัยอยู่อย่างวิพากษ์ได้ก็

ต่อเมื่อถอยห่างออกจากสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้าและมองเหตุการณ์ปัจจุบันในฐานะเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ทั้งนี้เพราะเชื่อว่าการนำเหตุการณ์ในปัจจุบันมานำเสนอจะทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดจนเกินไปจนไม่รู้สึกรู้สึกต้องการตั้งคำถามถึงใส่ใจพอจะพิจารณาเหตุการณ์ตรงหน้า (Bertolt Brecht, 1992, P.140 อ้างถึงในจิรยุทธ สินธุพันธุ์, 2558) ดังนั้นการเผชิญหน้ากับอดีตผ่านเรื่องเล่าทางภาพยนตร์จึงมีความสำคัญนอกเหนือไปจากศักยภาพในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ แต่ยังมีประโยชน์เฉพาะที่ช่วยให้ผู้คนในเรียนรู้ปัจจุบันผ่านการมองอดีตได้อย่างลึกซึ้งอีกด้วย

ทั้งนี้การยอมรับอดีตของคนในสังคมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะการพูดถึงอดีตโดยตรงไปตรงมาสามารถทำให้เราเรียนรู้ข้อผิดพลาดได้อย่างตรงประเด็นและไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดซ้ำรอยเดิม ทั้งนี้อดีตเป็นชุดความรู้และเครื่องมือทางสังคมที่มีความสำคัญในการสร้างสังคมของผู้คนในยุคปัจจุบัน ด้วยผู้คนจำเป็นต้องเข้าใจอดีตเพราะอดีตเป็นที่มาของปัจจุบัน (อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์, 2558) อันสามารถต่อยอดไปถึงการพัฒนาองค์ความรู้ที่ได้จากอดีตเพื่อเป็นแนวทางสำหรับสังคมในอนาคต ซึ่งนอกเหนือจากประโยชน์ด้านข้อมูลที่จะได้หากผู้คนเผชิญหน้ากับอดีตอย่างจริงจังแล้วนั้น ทางด้านจิตใจและความสัมพันธ์ก็สามารถถูกเยียวยาและช่วยทำความเข้าใจซึ่งกันและกันด้วย ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากการไม่ยอมรับอดีตหรือการที่ผู้คนทั้งในสังคมเดียวกันและในระดับชาติมีชุดอดีตที่ยึดถือคนละชุดที่ไม่อาจยอมรับกันและกันได้ รวมทั้งรัฐชาติที่ยึดครองความหมายของอดีตและทำให้มันกลายเป็นความทรงจำกระแสหลักของชาติหลายครั้งไม่สอดคล้องกับอดีตของผู้คนอีกมากมาย ซึ่งทำให้เกิดความขัดแย้งทั้งภายในและระหว่างประเทศ (อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์, 2559) จะทำให้เกิดการถกเถียงหรือถึงขั้นปะทะต่อสู้เพื่อชิงความหมายของอดีตที่แต่ละฝ่ายต้องการ หากแต่แต่ละฝ่ายไม่อาจเผชิญหน้ากับอดีตด้วยข้อมูลที่ชัดเจนความขัดแย้งก็ไม่อาจถูกแก้ไข

ในกรณีของเยอรมนีซึ่งเรียนรู้ที่จะยอมรับอดีตได้พิสูจน์แล้วว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการเยียวยารอยร้าวและนำพาสังคมให้เดินหน้าต่อไปได้ โดยนายกรัฐมนตรีอังเกลา แมร์เคิล (Angela Dorothea Merkel) ได้เคยกล่าวไว้ว่า การที่เยอรมนีกลับมาเป็นที่นับหน้าถือตาของนานาชาติเนื่องจากการยอมรับความผิดพลาดในช่วงสงครามโลกของตนเองอย่างตรงไปตรงมาขณะที่ประเทศเพื่อนบ้านก็ทำให้ภัยอย่างใจกว้างอันนำไปสู่การปรองดองอย่างสันติ โดยเธอยังได้อ้างถึงคำพูดของอดีตประธานาธิบดี ริชาร์ด ฟอน ไวส์เซคเกอร์ (Richard von Weizsäcker) ที่กล่าวถึงผู้ที่ไม่ยอมรับอดีตว่าเป็นผู้ที่ ตามีตบอดต่อบริษัท (ASTVผู้จัดการออนไลน์, 2558) แสดงให้เห็นถึงแนวทางที่เยอรมนีปฏิบัติต่อดีตนองตนและได้รับผลตอบแทนที่ดีจากการเผชิญหน้าและยอมรับประวัติศาสตร์

การเผชิญหน้ากับอดีตของสังคมไทย สำหรับสังคมไทยนั้นอดีตที่เผยแพร่ในระดับสาธารณะถูกสร้างเพื่อตอบสนองต่ออุดมการณ์ความเป็นชาติไทยมาอย่างยาวนานสังคมไทยยึดโยงกันและกันด้วยความทรงจำร่วมชุดเดิมที่ก่ออัตลักษณ์ในแบบที่เป็น โดยเกิดจากการสร้างอดีตที่มีความเป็นอุดมคติผ่านการปลุกฝังของรัฐจนกลายเป็นประวัติศาสตร์กระแสหลักจนแม้กระทั่งเหตุผลทางประวัติศาสตร์ที่หนักแน่นก็ยังไม่อาจลบเลือน ส่วนประวัติศาสตร์ฉบับโต้แย้งกลับมีพื้นที่เล็กน้อยในสังคมนอกจากนี้ก็ยังพบการกล่าวถึงบางสิ่งที่ตึงงามอย่างน่าเหลือเชื่อ เช่น วัฒนธรรมประเพณี เมือง สถานที่สำคัญ ฯลฯ (วริศรา ตั้งคำวานิช, 2555, น.249-250) ซึ่งความตึงงามที่ถูกสร้างขึ้นนี้หมายรวมไปถึงอดีตที่ถูกสร้างอันเป็นความเปราะบางเพราะอุดมคติและความเข้าใจที่ผู้คนมีต่อสิ่งต่างๆทำให้การยอมรับหรือกระทั่งมองอดีตในมุมที่ต่างออกไปจากการรับรู้เป็นสิ่งที่ยากยิ่งในสังคมไทยและปัญหาที่ตามมาคือสถานการณ์ปัจจุบันที่ซ้ำรอยเดิมจนเกิดเป็นคำถามถึงการเรียนรู้อดีตที่อาจไม่เคยเกิดขึ้นในสังคมไทยด้วยสำหรับสังคมไทยแล้วประวัติศาสตร์อาจเป็นเพียงสิ่งที่แยกขาดจากปัจจุบัน (จิริยุทธ์ สิ้นรุพันธ์ : 2558) การมองสิ่งที่ป็นต้นต่อของปัจจุบันอย่างไม่ใส่ใจและคิดเห็นว่าไม่มีความเกี่ยวข้องสามารถก่อให้เกิดปัญหา เพราะหากไม่มีการเผชิญหน้ากับอดีตอย่างจริงจังหรือใส่ใจต่อประวัติศาสตร์กระแสรองที่มีทางเลือกให้มากมายเพื่อเปรียบเทียบศึกษาเป็นองค์ความรู้แก่สังคมความขัดแย้งก็อาจเกิดขึ้นอย่างไม่จบสิ้นไม่ว่าจะภายในสังคมเดียวกันหรือระดับนานาชาติ

สังคมไทยจึงควรเรียนรู้และยอมรับอดีตของตนเพื่อขจัดความขัดแย้งและเพื่อเรียนรู้อดีตมากขึ้น แต่ทั้งนี้ด้วยบริบทของสังคมไทยที่เต็มไปด้วยสิ่งตึงงามอันละเอียดอ่อนดังที่ได้กล่าวอ้างข้างต้นการนำเสนออดีตผ่านภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักที่สร้างผลกระทบได้ในวงกว้างอาจยังไม่สามารถบอกเล่าเรื่องราวบางเรื่องได้ผ่านสื่อชนิดนี้ในขณะที่สังคมยังคงชินกับความทรงจำในชนบเดิมอย่างแน่นหนา การนำเสนอสิ่งที่ขัดแย้งหรือในบางกรณีอาจถึงขั้นทำลายความเชื่อเดิมอาจถูกกระแสโต้กลับจากสังคมในเชิงลบได้ ฉะนั้นสำหรับการปรับใช้ทั้งรูปแบบการนำเสนอความทรงจำผ่านภาพยนตร์และวิธีการรับมือกับอดีตของเยอรมนีในสังคมไทย ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นสิ่งที่ต้องกระทำควบคู่กันไปอย่างระมัดระวัง โดยรูปแบบการนำเสนอประวัติศาสตร์กระแสรองผ่านสื่อภาพยนตร์อาจทำได้ในประเด็นที่ไม่กระทบต่อความเชื่อความศรัทธาจนเกินไป ส่วนสำหรับประเด็นที่สำคัญอันกระทบอุดมคติเดิมอาจต้องเริ่มจากการส่งผ่านแนวคิดเหล่านี้ด้วยการสร้างสรรค์เรื่องเล่าในแขนงอื่นๆ ที่ค่อยๆ แทรกซึมและสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่สังคม จนกระทั่งอาจมีวันหนึ่งที่สังคมไทยพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับอดีตอย่างจริงจัง เมื่อถึงตอนนั้นเราอาจจะสามารถสร้างภาพยนตร์ที่ตอบสนองต่อการยอมรับตัวเองมากกว่าการส่งเสริมอุดมการณ์ชุดเดิมก็เป็นได้

ข้อจำกัดในงานวิจัย

ในงานศึกษาวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์เยอรมนี ซึ่งสร้างขึ้นภายใต้บริบทสังคมของเยอรมันรวมทั้งเป็นความทรงจำร่วมที่ผู้วิจัยไม่ได้มีส่วนร่วมด้วยกับสังคมนั้นๆ จึงทำให้มีข้อจำกัดในการศึกษาด้านบริบทสังคมและวัฒนธรรมรวมถึงแง่มุมทางประวัติศาสตร์หรือการเมืองที่อาจสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์และผู้ซึ่งอยู่ต่างวัฒนธรรมไม่อาจถอดรหัสได้ และด้วยอุปสรรคด้านภาษาประกอบกับเวลาจึงไม่สามารถสำรวจศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเชิงลึกได้ การวิเคราะห์จึงเกิดจากการค้นคว้าข้อมูลเสริมและเกิดจากตัวผู้วิจัยเอง ซึ่งตีความตีบทผ่านมุมมองของคนต่างวัฒนธรรม ซึ่งอาจทำให้แง่มุมที่ได้ไม่ถูกต้องชัดเจนรวมทั้งข้อมูลประกอบการวิเคราะห์อาจยังไม่ลึกซึ้งและไม่เพียงพอต่อการสนับสนุนความคิดของผู้วิจัย จึงทำให้ผลวิจัยไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษาความทรงจำในภาพยนตร์

1. ในปัจจุบันภาพยนตร์ในยุโรปหลายเรื่องเน้นการร่วมทุนในการสร้างโดยเฉพาะภาพยนตร์ประวัติศาสตร์เพราะแต่ละชาติมักมีความเกี่ยวข้องกันในอดีต รวมถึงภาพยนตร์สงครามโลกด้วยที่เยอรมนีได้มีการร่วมทุนกับหลายชาติ ในการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความทรงจำที่น่าเสนอผ่านภาพยนตร์อาจพบเห็นความต่างของภาพยนตร์เยอรมันที่ร่วมทุนและไม่ร่วมทุนได้ ซึ่งอาจบ่งบอกถึงปัจจัยที่ต่างออกไปรวมถึงสะท้อนลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่ร่วมทุนได้
2. ทุกชาติมีความทรงจำเกี่ยวกับสงครามโลกในมุมมองของตนเองโดยมีการนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ หากมีการวิเคราะห์ภาพยนตร์สงครามของแต่ละชาติที่กล่าวถึงเหตุการณ์เดียวกันและสถานที่เดียวกันแต่มองต่างมุมในแบบฉบับของแต่ละชาติอาจได้ อาจสามารถสะท้อนมุมมองที่ชนชาติต่างๆ มีต่อเหตุการณ์เดียวกันในประวัติศาสตร์และให้ภาพรวมของสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- การสัมมนาทางวิชาการเรื่อง เยอรมนีในศตวรรษที่ 21 : อดีตและปัจจุบัน. (2554). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ยุโรปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มังกรวงษ์ แซ, ม. (2553). แนวทางศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์. (รายงานการวิจัย), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- วิลเลียม เบรนต์, ว. (2553). ทลายกำแพงเบอร์ลิน 10 พฤศจิกายน ค.ศ. 1989 (ก. ส่องโลก, Trans.) กรุงเทพมหานคร: เนชั่น เอ็ดมอนด์ เอ็ดดูเทนเมนท์.
- พรสวรรค์ วัฒนางกูร. (2554). มหัศจรรย์แห่งเยอรมนี 60 ปี แห่งการเปลี่ยนแปลง 150 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูต ไทย – เยอรมนี . กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนิ วนเวฬุสิต. (2554). การวิเคราะห์ประเด็นการเมืองในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรกช อุตตวิริยะนุภาพ. (2555). ภาพยนตร์เยอรมัน ค.ศ. 1895-2011. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ตั้งคำวานิช, ว. (2555). "รุ่งอรุณแห่งความสุข": การสร้างประวัติศาสตร์ "สุขุขทัย" พ.ศ. 2450-2534. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- น้อยชูชื่น, ธ. (2554). ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ฤทธิ์ถกล, ธ. (2551). การประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ "ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช". จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพมหานคร : บริษัท ก.พล.
- ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8. (2548). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 9-15. (2548). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์. (กันยายน 2558). แสงศรัทธาเหนือลำน้ำเจ้าพระยา: ประวัติศาสตร์ ความทรงจำ และบทสนทนาทางการเมืองในปฏิบัติการสื่อสารการแสดง. วารสารนิเทศศาสตร์, 3(1-21).

แมร์เคิล เตือนสติ อาเบะ นอมรับความจริงว่าทำผิดพลาดปาเถื่อนในสงครามโลกครั้งที่ 2. (9 มีนาคม 2558). AsTVผู้จัดการออนไลน์. แหล่งที่มา

www.manager.co.th/Around/ViewNews.aspx?NewsID=9580000027991.

อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2559). จะเผชิญหน้ากับอดีตอย่างไรกัน. แหล่งที่มา

<http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/637916>.

อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2558). ความทรงจำประวัติศาสตร์และการเฉลิมฉลองระลึกถึง. แหล่งที่มา

<http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/636477>

Newsweek. (2011). วิฤตเงินยูโรตันเยอรมนีผงาดครองยุโรป.(เสาวนีย์ พิสิฐานุสรณ์, แปล).

แหล่งที่มา <http://info.gotomanager.com/news/details.aspx?id=91261>

อรรถสิทธิ์ เมืองอินทร์. (2558). เราจะหยิบยกสมเด็จพระนารายณ์มาสร้างเป็นภาพยนตร์ได้อย่างไร.

แหล่งที่มา <http://www.prachatai3.info/journal/2015/02/58087>

A. O. SCOTT. (2009). Diary of Soviet Violence in a Conquered Capital. from

http://www.nytimes.com/2009/07/17/movies/17woman.html?_r=0

Anderson, J. (1999). *German unification and the union of Europe: the domestic politics of integration policy*. Cambridge University Press.

Assmann, J., & Czaplicka, J. (1995). Collective memory and cultural identity. *New German Critique*, (65), 125-133.

Alexander, J. C. (2004). Toward a theory of cultural trauma. *Cultural trauma and collective identity*, 1–30. Berkeley.

Alexander, J. C., Eyerman, R., Giesen, B., Smelser, N. J., & Sztompka, P.

(2004). *Cultural trauma and collective identity*. Univ of California Press.

Assmann, A. (2008). Transformations between history and memory. *Social research*, 49-72.

Avisar, I. (1997). Holocaust movies and the politics of collective memory. *Thinking About the Holocaust*. Indiana University Press, Bloomington, IN, USA..

- Alexander, J. C. (2004). Toward a theory of cultural trauma. *Cultural trauma and collective identity*, 1–30. Berkeley.
- Burton, J. A. (2008). *Film, history and cultural memory: cinematic representations of Vietnam-era America during the culture wars, 1987-1995*(Doctoral dissertation, University of Nottingham).
- Bender, S. (2014). *Film style and the World War II combat genre*. Cambridge Scholars Publishing.
- Burgoyne, R. (2003). Memory, history and digital imagery in contemporary film. *Memory and popular film*, 220-36.
- Balaev, M. (2014). Literary Trauma Theory Reconsidered. In *Contemporary Approaches in Literary Trauma Theory* (pp. 1-14). Palgrave Macmillan UK.
- Bernd Reinhardt. (2008, November 25). A Woman in Berlin: Germany at the end of World War II. from <https://www.wsws.org/en/articles/2008/11/anon-n25.html>
- Berghahn, D. (2006). Post-1990 Screen Memories: How East and West German Cinema Remembers the Third Reich and the Holocaust. *German Life and Letters*, 59(2), 294-308.
- Deren, S. (2012). Cinema and Film Industry in Weimar Republic, 1918-1933.
- Durkheim, E. (1959). *The Elementary Forms of the Religious Life [1912]*. na.
- Daniel Stelter. (2015, November 2). Germany's New Role in Europe: From Taskmaster to Petitioner. from www.theglobalist.com/germany-immigration-politics-europe/
- Davidson, B. (1950). *Germany: What Now? Potsdam, 1945-Partition, 1949*. Muller.
- Erl, A., & Rigney, A. (2006). Literature and the production of cultural memory: Introduction. *European Journal of English Studies*, 10(2), 111-115.

- Erl, A., & Nünning, A. (2008). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*, ed.
- Erl, A. (2009). Wars We Have Seen: Literature as a Medium of Collective Memory in the 'Age of Extremes. *Memories and Representations of War. The Case of World War I and World War II. Amsterdam: Rodopi*, 27-43.
- Erl, A. (2011). *Memory in Culture*: Palgrave Macmillan.
- Erl, A. (2012). War, film and collective memory: Plurimedial constellations. *Journal of Scandinavian Cinema*, 2(3), 231-235.
- Emily Bobrow. (2000). INTERVIEW: "Aimee and Jaguar" and Max; German Director's Lesbian Adventures. from <http://www.indiewire.com/2000/08/interview-aimee-and-jaguarand-max-german-directors-lesbian-adventures-81468/>
- Elsaesser, T. (2013). *German cinema-Terror and trauma: cultural memory since 1945*. Routledge.
- Ficke, K. (2015). *Tracing an absence of Jewish survivors in DEFA film, 1959-1965* (Doctoral dissertation, UNIVERSITY OF COLORADO AT BOULDER).
- Goodell, S. M. (2012). Cinema as Propaganda during the Third Reich. *Utah Historical Review*, 2, 143.
- Goarzin, A. (2011). Articulating Trauma. *Études irlandaises*, (36-1), 11-22
- Gertz, N., & Khleifi, G. (2008). *Palestinian cinema: landscape, trauma and memory*. Edinburgh University Press.
- Gillessen, G. (1994). Germany's Position in the Centre of Europe: the Significance of Germany's Position and Misunderstandings about German Interests. *Germany's New Position in Europe: Problems and Perspectives*.
- Gordon, P. H. (1994). The normalization of German foreign policy. *Orbis*, 38(2), 225-243.

- Grau, B. M. (2014). Beyond Performance: Rhetoric, Collective Memory, and the Motive of Imprinting Identity.
- Haase, C. (2007). Ready for his close-up? Representing Hitler in *Der Untergang* (Downfall, 2004). *Studies in European Cinema*, 3(3), 189-199.
- Harries, R. V. (2001). The Monstrous World and its Shadow: the Grotesque Aesthetic and the Apocalyptic in German Expressionist Drama and Film.
- Joanne Laurier. (2006). Training school for Hitler's "Thousand-Year Reich", from <https://www.wsws.org/en/articles/2006/04/fall-a20.html>
- JOANNA BERRY. (1993). FILM / Location: Taking Stalingrad: The battle of Stalingrad has been refought in Prague by a German film crew and 12,000 extras. Joanna Berry reports. from <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/film-location-taking-stalingrad-the-battle-of-stalingrad-has-been-refought-in-prague-by-a-german-1475511.html>
- Kansteiner, W. (2002). Finding meaning in memory: A methodological critique of collective memory studies. *History and theory*, 41(2), 179-197.
- Kate Connolly. (2009). Anonyma: A Woman in Berlin – revisiting the horrors of 1945. from <https://www.theguardian.com/film/2009/nov/26/anonyma-a-woman-in-berlin>
- Kannapin 1, D. (2005). "GDR Identity" in DEFA feature films. *Debatte: Journal of Contemporary Central and Eastern Europe*, 13(2), 185-200.
- Ketelaar, E. (2005). Sharing, collected memories in communities of records [An earlier version of this article was presented at the Archives and Collective Memory: Challenges and Issues in a Pluralised Archival Role seminar (2004: Melbourne)]. *Archives and manuscripts*, 33(1), 44.

- Lamberti, E., & Fortunati, V. (Eds.). (2009). *Memories and representations of war: the case of World War I and World War II* (Vol. 58). Rodopi.
- Maurice Halbwachs. (1980). *The collective memory*. Harper & Row.
- Merin Interviews director Dennis Gansel. (2005, October 18). Nypress. from <http://www.nypress.com/merin-interviews-director-dennis-gansel/>
- Miller, R. (2008). *Representations of the postwar West German Jewish community: Creating a survivor identity through architecture, memorialization and film after the Holocaust, 1945--1989*. CALIFORNIA STATE UNIVERSITY, FULLERTON.
- Nigel Farndale. (2015, July 13). The carpenter who almost killed Hitler. from <http://www.telegraph.co.uk/film/13-minutes/hitler-assassination-true-story-facts/>
- Owen, A. S. (2011). Expertise, Criticism and Holocaust Memory in Cinema. *Social Epistemology*, 25(3), 233-247.
- Pötzsch, H. (2012). Framing narratives: Opening sequences in contemporary American and British war films. *Media, War & Conflict*, 5(2), 155-173.
- Press. Ketelaar, E. (2005). Sharing, collected memories in communities of records [An earlier version of this article was presented at the Archives and Collective Memory: Challenges and Issues in a Pluralised Archival Role seminar (2004: Melbourne)]. *Archives and manuscripts*, 33(1), 44.
- Silberman, M. (1995). *German Cinema: Texts in Context*. Wayne State University
- Bell, D. S. (2003). Mythscapes: memory, mythology, and national identity. *The British journal of sociology*, 54(1), 63-81.
- Simonetti, K. M. (2008). *Mediated Memory: Framing and Sustaining Collective Memory of the 1967 Milwaukee Race Riots in Contemporary and Retrospective Newspaper Coverage*. ProQuest.

- Stringham, E. (2011). The return of confidence: remembrance, looking for heroes and the complexity of recent German film. *Economics, Management, and Financial Markets*, (2), 242-252.
- SOPHIE SCHOLL THE FINAL DAYS A FILM BY MARC ROTHEMUND. (2005). Zeitgeistfilms. from <https://zeitgeistfilms.com/film/sophiescholl>
- Stephen Green. (2015, February 7). Germany: The Reluctant Leader of the New Europe. from <http://www.theglobalist.com/germany-the-reluctant-leader-of-the-new-europe/>
- Summerfield, P. (2013). War, film, memory: some reflections on war films and the social configuration of memory in Britain in the 1940s and 1950s. *Journal of War & Culture Studies*, 1(1), 15-23.
- Solohub, O. (2015). *The memory politics of becoming European: Estonian subaltern narrative in the film In The Crosswind (2014)* (Doctoral dissertation, Tartu Ülikooli Euroopa kolledž).
- Tom Browne. (2015). EXCLUSIVE INTERVIEW: OLIVER HIRSCHBIEGEL TALKS ABOUT HIS NEW FILM 13 MINUTES. from <http://www.readersdigest.co.uk/node/2854>
- Visser, I. (2015). Decolonizing Trauma Theory: Retrospect and Prospects. *Humanities*, 4(2), 250-265.
- Visser, I. (2011). Trauma theory and postcolonial literary studies. *Journal of Postcolonial Writing*, 47(3), 270-282.
- Vicky Knickerbocker. (2006). STUDY GUIDE FOR SOPHIE SCHOLL: THE FINAL DAYS. from kirkeogfilm.dk/Materialer/Scholl-Studyguide.pdf



ภาคผนวก

การถอดเสียงชื่อเฉพาะจากภาษาเยอรมนเป็นภาษาไทย

| ภาษาเยอรมัน | สัทอักษรสากล | ภาษาไทย |
|--------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Adolf Hitler | /adɔlf hite:ə/ | อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ |
| Albert Speer | /albɛ:əpɛ:ʀ/ | อัลแบร์ต ชเปียร์ |
| Albrecht Stein | /albʀɛçt ʃtain/ | อัลเบรชท์ ชไตน์ |
| Arthur Nebe | /a:ʰtʉ:ə nɛbə/ | อาทวร์ เนเบ |
| Anatol | /ənatol/ | อนาโทล |
| Auschwitz | /aʊʃvits/ | เอาชวิทซ์ |
| Alexander Kluge | /alɛksandɛ klʉ:gə/ | อเล็กซานเดอร์ คลูเกอ |
| Andreij Rybkin | /andrɛi ry:kin/ | อันไดร์จ ร์บคิน |
| Bärbel Maltheus | /be:əbəl malthaus/ | แบร์เบล มัลท์เฮาส์ |
| Bruno Ganz | /brüno: gants/ | บรูโน กันซ์ |
| Christoph Probst | /kristɔf pro:bst/ | คริสโตฟ โพรบสท์ |
| Dennis Gansel | /dɛnis gansəl/ | เดนนิส กันเซล |
| Dachau | /daçau/ | ดัคเคา |
| Eva Braun | /e:fa braʊn/ | เอฟา เบราวน์ |
| Ernst-Günther Schenck | /e:ənst-gynte ʃɛŋk/ | แอร์นสท์-กินเทอร์ เซงค์ |
| Elsa Gebel | /elsə gɛbəl/ | เอลเซอ เกเบล |
| Elsa | /elsə/ | เอลซ่า |
| Erica Fischer | /ɛrikə fiʃɛ/ | เอริกา ฟิชเชอร์ |
| Edgar Reitz | /ɛdgar raitz/ | เอดการ์ ไรทซ์ |
| Fritz Reiser | /frits raise/ | ฟริทซ์ ไรเซอร์ |
| Friedrich Weimer | /fri:drɪç waime:ə/ | ฟริดริช ไวเมอร์ |
| Friedrich Hoch | /fri:drɪç hho:x/ | ฟริดริช ไฮค |
| Friedrich Wilhelm Murnau | /fri:drɪç vilhɛlm mʉrnaʊ/ | ฟริดริช วิลเฮล์ม เมอร์เนา |

| | | |
|-----------------------|-------------------------|--------------------------|
| Gege Müller | /ge:gə mylə/ | เกเกอ มีลเลอร์ |
| General Hentz | /genərə:l he:nts/ | เกเนอราล เฮนทซ์ |
| Günther Wust | /gy:n̩te wʊst/ | กินเทอร์ วุสต์ |
| Georg Elser | /gəʊrg ɛlse/ | เกออร์จ เอลเซอร์ |
| Gestapo | /gɛstəpə:/ | เกสตาโป |
| Gerhard Hauptmann | /ge:ɔ̯hhərdhɔʊptman/ | แกร์ฮาร์ด เฮาพท์มันน์ |
| Gunter Grass | /gʊntə gra:s/ | กุนเทอร์ กราสส์ |
| Hans von Witzland | /hans fɔŋ;itslənd/ | ฮันส์ ฟิน วิทซ์ลันด์ |
| Hermann Musk | /he:ɔ̯man mʊsk/ | แฮร์มันน์ มุสก์ |
| Haller | /ha:lə/ | ฮาลเลอร์ |
| Heinrich Himmler | /hɛɪnrɪç hɪmlɛ/ | ไฮน์ริช ฮิมม์เลอร์ |
| Hans Scholl | /hans ʃo:l/ | ฮันส์ โชลล์ |
| Hermann Göring | /he:ɔ̯mən gœrɪŋ/ | แฮร์มันน์ เกอริง |
| Heinrich Müller | /hɛɪnrɪç my:lɛ/ | ไฮน์ริช มีลเลอร์ |
| Hans Steinhoff | /hans ʃtaɪnhɔ:f/ | ฮันส์ ชไตน์โฮฟ |
| Harald Braun | /hara:ld braʊn/ | ฮาร์ลด์ เบราวน์ |
| Helmut Kautner | /hɛlmʊ:t kaʊtnɛ/ | เฮลมุท เคาทน์เนอร์ |
| Hauff | /haʊf/ | เฮาฟฟ์ |
| Helma Sanders Brahm̩s | /hɛlmə za:nda:s bra:ms/ | เฮลมา ซานเดอร์ส บราห์มส์ |
| Helke Sander | /hɛlkə za:nda/ | เฮลเตอ ซานเดอร์ |
| Irina | /ɪrɪna/ | อิรีนา |
| Ilse Hoch | /ɪlsə ho:x/ | อิลเซ โฮค |
| Ilse | /ɪlsə/ | อิลเซอ |
| Joseph Vilsmaier | /jo:səf fɪlsmaɪɛ/ | โยเซฟ ฟิลส์ไมเออร์ |
| Joachim Fest | /jo:əkɪm fe:st/ | โยอาคิม เฟสต์ |
| Joseph Goebbels | /jo:səf gœbbɛls/ | โยเซฟ เกิบเบลส์ |
| Josef Schurr | /jo:zɛf ʃʊr/ | โยเซฟ ชัวร์ |

| | | |
|--------------------------|-------------------------|------------------------------|
| Josef von Sternberg | /jo:səf fɔn ʃtaɪnbɛ:ɔk/ | โยเซฟ ฟอน ชแตร์นแบร์ก |
| Kolja | /ko:lja/ | โคลยา |
| Karl Ritter | /ka:ɔl rɪtɛ:ɔ/ | คาร์ล ริตเทอร์ |
| Kurt Hoffmann | /kʊrt ho:fman/ | คัวร์ท โฮฟฟ์มันน์ |
| Lilly Wust | /lɪli wʊst/ | ลิลลี วุสต์ |
| Lore | /lo:rə/ | ลอเรอ |
| Lupu Pick | /lʊ:pʊ: pik/ | ลูพู พิค |
| Leni Riefenstahl | /leni rɪ:fɛnʃta:l/ | เลนี รีเฟนชตาห์ล |
| Magda Goebbels | /magdə gœbbɛls/ | มักดา เกิบเบลส์ |
| Marc Rothmund | /ma:k ro:te:ɔmund/ | มาร์ค โรเทอมนด์ |
| Max Färberböck | /maks fɛ:ɔbɛ:ɔbɔk/ | มักซ์ แฟร์แบร์เบ็ค |
| Otto | /ɔtto/ | ออตโต |
| Oliver Hirschbiegel | /o:lfe:ɔ hɪrʃbɪ:gəl/ | โอลิเฟอร์ เฮียร์ชบีเกิล |
| Otto Dix | /ɔto: dɪks/ | ออตโต ดิกซ์ |
| Oskar Masster | /ɔskal maste/ | ออสการ์ มัสส์เตอร์ |
| Ottomar Dominick | /ɔttmɛr dɔmənɪ:k/ | ออตโตมาร์ ดอมินิค |
| Peter Kranz | /pe:te:ɔ krants/ | เพเตอร์ ครันซ์ |
| Robert Mohr | /ro:bɛ:ɔt mo:ɔ/ | โรแบร์ต โมห์ร |
| Rainer Werner Fassbinder | /raɪnɛ ve:ɔnɛ fasbɪndɛ/ | ไรเนอร์ แวร์เนอร์ ฟัสบิเนอร์ |
| Reich | /raɪʃ/ | ไรช์ |
| Siegfried Gladen | /zɪgfrɪ:d gladɛn/ | ซีกฟรีด กลาเดน |
| Sophie Scholl | /zo:fi: ʃo:l/ | โซฟี โชลล์ |
| Traudl Junge | /traʊdl jʊŋɔ/ | เทราดล์ ยูงเกอ |
| Werner Haase | /ve:ɔnɛ ha:zə/ | แวร์เนอร์ ฮาเซอ |
| Wilhelm Mohnke | /vɪlhɛlm mo:nkɔ/ | วิลเฮล์ม โมนเคอ |
| Wim Wenders | /vɪm vɛndɛs/ | วิท เวนเดอร์ส |

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวดลลดา ชื่นจันทร์ เกิดเมื่อวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2533 ที่จังหวัดกรุงเทพฯ จบการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต จากคณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เมื่อปี พ.ศ. 2554 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรียะ และบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2557

