

บทที่ 2

แนวคิด และ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง " อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ.2538-2540 " นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักเพื่อเป็นกรอบแนวทางในการอธิบายปัญหาไว้ 3 แนวคิดได้แก่

1. แนวคิดเรื่อง " การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ " (Narration of film)
2. ทฤษฎี " สัญลักษณ์วิทยา " (Semiology)
3. แนวคิดเรื่อง " ยุคหลังสมัยใหม่ " (Postmodern Concept)

1.แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)

Sillar (1991) เสนอไว้ว่า ในการพิจารณาเรื่องเล่า (Narratives) นั้นต้องพิจารณาถึงส่วนประกอบต่างๆดังต่อไปนี้คือ

- 1.แก่นเรื่อง (Theme) คือสาระสำคัญของเรื่องที่ต้องการเสนอ
- 2.โครงสร้างของเรื่อง (Structure) คือการดำเนินเรื่องและเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นไปจนจบ
- 3.ตัวละคร (Character) คือ ตัวแทนบุคคลในเรื่องที่จะถ่ายทอดความหมายของเนื้อหา
- 4.จุดพลิกผันของเรื่อง (Peripteia) คือจุดการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ของเรื่องหรือตัวละครที่เกิดขึ้น
- 5.น้ำเสียงของผู้เล่า (Narrative Voice) หรือมุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่อง
- 6.รูปแบบ (Style) ที่ประกอบกันขึ้นในการเล่าเรื่องเช่นการใช้คำ ไวยากรณ์ของเรื่อง ลักษณะการใช้ภาพ

ในการพิจารณาเนื้อหาภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ซึ่งถือเป็นเรื่องเล่าประเภทหนึ่ง จะนำองค์ประกอบเหล่านี้มาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาโดยเรียงลำดับดังนี้

โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องคือลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกันไว้และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยแบ่งเป็นลักษณะใหญ่ได้ 8 ลักษณะ คือ

1. ความรักของชายหญิงที่พบกัน รักกัน โกรธกัน คินดักัน หรือต้องฟันฝ่า อดตายก็ลมหายใจ
2. รักสามเฒ่า เป็นเรื่องรักทานองเดียวกัน แต่รักสามเฒ่าจะเป็นเรื่องที่ตัวละครหลัก 3 คน มีความสัมพันธ์กันจนยากแก่การแก้ปัญหา
3. ความลำเอียง เป็นเรื่องของคนที่พยายามต่อสู้ ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อก้าวไปสู่ความสำเร็จ
4. ชินเดอเรลลาหรือเรื่องทาส เป็นเรื่องของพระเอกหรือนางเอกที่ตกยาก ถูกรังแก แต่ในที่สุด ก็เปิดเผยว่าเธอหรือเขา เป็นทายาทเศรษฐี
5. ความกลัว กลัวมีปมปัญหาซ่อนอยู่ในความสวยงามของสถานที่หรือบ้านอันใหญ่โต เป็นสถานการณ์ที่ดำเนินอยู่ภายใต้ความกลัวของสถานที่
6. ใครทำอะไร มักจะเป็นเรื่องการค้นหาคำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะคดีฆาตกรรม ลึกลับ ปกปิดนี้ ใครเป็นผู้กระทำ
7. แมวจับหนู เป็นการไล่ล่ากันของตัวละคร 2 ฝ่าย โดยไม่ได้ปกปิดตัวผู้กระทำ
8. เพชรตัดเพชร คือตัวเอก 2 ฝ่ายเป็นศัตรูกัน ซึ่งไหวพริบระหว่างสถานการณ์ที่พลิกผัน

แก่นเรื่อง (Themes)

Boggs (1978) ได้แบ่งแก่นเรื่องคือความคิดหลักของเรื่อง ออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลายๆเรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
2. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์
3. แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งแต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
4. แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพสังคมซึ่งจะทำได้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือจริงจัง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม
5. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

ระเบียบการเล่าเรื่อง (Dramatic Structure)

เป็นการผูกเค้าโครงเรื่องหรือการร่างเรื่องราวคร่าวๆ ขึ้นมา มีลักษณะการจัดเรียงเหตุการณ์ ดังต่อไปนี้

1. การเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมด้วยการแนะนำตัวแสดง เวลา สถานที่ หรือสถานการณ์ ที่จะโยงไปถึงเหตุการณ์ที่เป็นปมความขัดแย้งในเวลาต่อไป
2. ส่วนที่เป็นความยุ่งยาก (Complications) หรือเหตุการณ์ย่ำแย่ (Inciting moments) คือส่วนเรื่องจะเริ่มตื่นเต้นขึ้นเมื่อมีบางอย่างผิดปกติจากที่เคยเป็นอยู่ มีปัญหา (Conflict) บางอย่างเกิดขึ้น
3. จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) คือช่วงที่เหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นอีกประการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง
4. สถานการณ์ตกต่ำ (Falling action) เหตุการณ์ที่เคยดีก็จะแยลง ปมปัญหาชัดเจนขึ้น
5. จุดตึงเครียด (climax) เรื่องดำเนินถึงจุดสูงสุดของความขัดแย้งและความตึงเครียด ทุกสิ่งทุกอย่างมาชมวดปมกันอยู่ที่นี้ ไม่มีทางออก ตัวละครไม่สามารถหลีกเลี่ยงการประจัญหน้า
6. การคลี่คลายปัญหา (Resolution) เรื่องมาถึงจุดที่มีทางออก ปัญหาเริ่มคลี่คลายและนำไปสู่จุดจบ

ลักษณะบทบาทของตัวละคร (Character)

Mehring (1990) ได้ให้ลักษณะบทบาทของตัวละครซึ่งเป็นตัวกลางในการสื่อสารแก่นของเรื่อง และเป็นส่วนประกอบโครงสร้างซึ่งจะทำให้เรื่องนำไปสู่การแก้ปัญหา แต่บทบาทจะทำให้เกิดจุดประสงค์ต่อลักษณะการดำเนินไปของโครงเรื่องและเป้าหมายภายในตัวบุคคล แบ่งเป็น

1. บทเด่น (Protagonist) คือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง เป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต
2. บทเสริม (Modifier) คือบทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวเด่น คอยแนะนำเรื่องใหม่ๆที่จะเป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ๆในชีวิตที่จะเกิดขึ้นกับตัวเอก
3. ศัตรู (Opponents) เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับบทเด่น ศัตรูคือบทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี

4. ตัวเร่ง (Catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ ข้อมูลใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมบทเด่น เป็นบทบาทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

5. บทสนับสนุน (Supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่มีเหมือนตัวเคลื่อนไหวเพื่อการล่องลาง และสร้างสีสันให้กับบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

6. บทบาทประกอบ (Lesser roles) คือบทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของโครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน ตกแต่ง เป็นส่วนประกอบรอบๆ สถานการณ์ในเรื่อง

ลักษณะของมุมมองของเรื่อง (Point of view)

Giannetti (1990) ได้แบ่งเป็น 4 แบบคือ

1. การเล่าเรื่องโดยตัวเอง (The first-person narrator) คือเล่าเรื่องของตัวเอง บางครั้งก็เป็นผู้สังเกตการณ์ หรือผู้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์

2. การเล่าแบบลัทธิปัญญา (The omniscient point of view) เป็นผู้รู้ในทุกระเบียง เป็นมุมมองที่สามารถบอกเหตุและผล ปฏิกริยาของการกระทำและการตอบโต้ เชื่อมเวลา มุมกล้องแบบผู้รู้นี้จะทำหน้าที่เหมือนผู้เฝ้าดูสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างสงบ

3. การเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สาม (The third person) คือการเล่าจากบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาทใดบทบาทหนึ่ง ผ่านเข้าไปในจิตใจของตัวละครตัวหนึ่งแล้วตีความผ่านจิตใจของตัวละครตัวนี้ โดยไม่ใช้บุคคลที่ 1 แต่ผ่านการเล่าโดยผู้เล่าที่บอกการคิด การตอบสนองในตัวละคร

4. การเล่าจากมุมมองภายนอก (The objective point of view) แปรผันกับการเล่าแบบลัทธิปัญญา คือแยกผู้เล่าออกจากเหตุการณ์ทั้งหมด ไม่ทะลุเข้าไปในใจของตัวละคร เพียงแต่รายงานสถานการณ์เหตุการณ์จากภายนอก ให้ผู้ชมตีความเอาเอง

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ จะนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบเนื้อหาและวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยทั้ง 18 เรื่องโดยพิจารณาในส่วนองค์ประกอบต่างๆ เช่น โครงเรื่อง ลักษณะบทบาทของตัวละคร มุมมองของการเล่า และรูปแบบการเล่าเรื่องแต่ละส่วน ทั้งการเปิดเรื่อง ปมแห่งความขัดแย้ง การคลี่คลาย หรือจุดจบของปัญหา ว่ามีส่วนใดบ้างที่ได้รับอิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาใช้

2.ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)

แนวคิดโครงสร้างนิยมจึงได้ถือกำเนิดมาจากงานวิเคราะห์ภาษาศาสตร์ ของ เฟอร์ดินานด์ เดอ ซอสซูร์ (Ferdinand de Saussure) และ ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดย โรแลนด์ บาร์ท (Roland Barthes) ผู้ทำให้สัญญวิทยาได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในทศวรรษ 1960 จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ความสนใจหลักของแนวคิดดังกล่าวอยู่ที่วจนภาษา(Verbal Language) และอวัจนภาษา (Nonverbal Language) ซึ่งรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ และเป็นเครื่องหมายที่คนกลุ่มหนึ่งตระหนักร่วมกัน เรียกว่าเป็น ระบบสัญญาณ (Signs) เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจต่อบทใน 3 ประเด็นหลัก นั่นก็คือ

1. ลักษณะโครงสร้างภายในของตัวสาร
2. วิธีการที่ทำให้เกิดความหมาย
3. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวสารกับวัฒนธรรมในลักษณะที่เป็นองค์รวม ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจถึงการที่ตัวบทของสื่อมวลชนถูก "อ่าน" หรือถูก "ถอดรหัส" โดยผู้รับสารได้อย่างไร

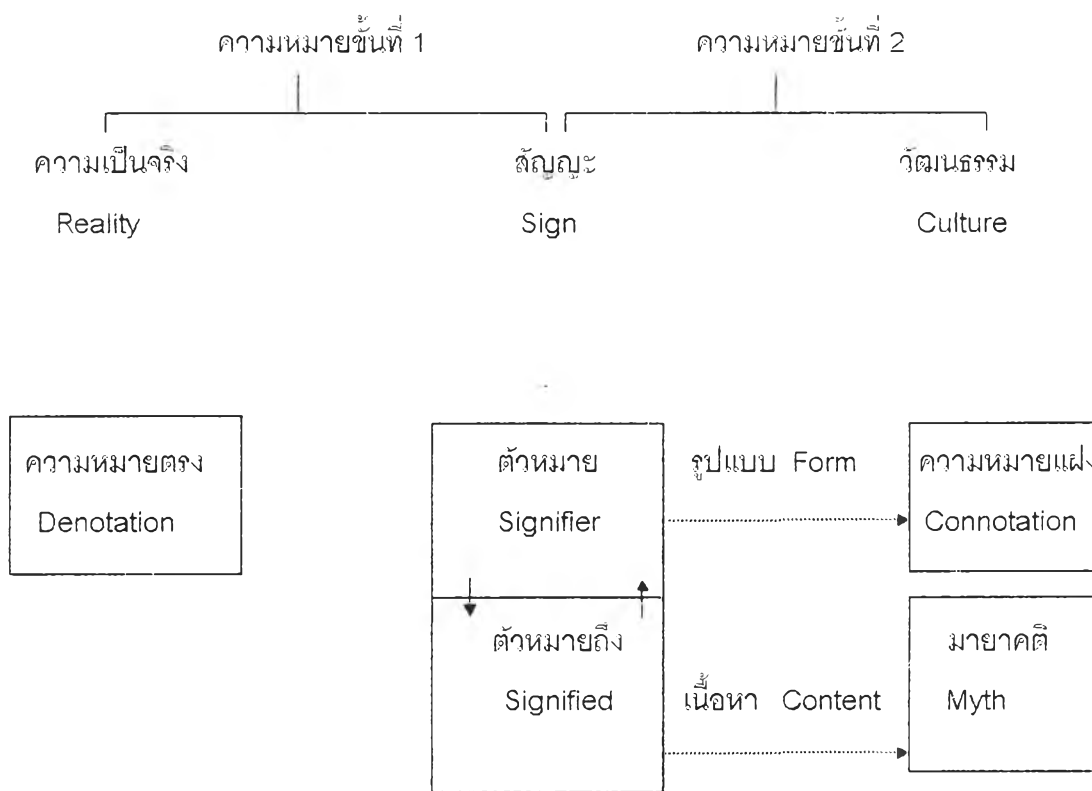
สำหรับตัวบทนั้น จะมีลักษณะภายในของตัวสารซึ่งสามารถจะกำหนดตัวมันเองได้ไม่มากนักน้อย นั่นคือ ตัวบทสามารถมีเป้าหมายด้วยตัวเองได้ และสามารถที่จะมีความหมายได้ในตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องขึ้นต่อความตั้งใจของผู้ส่งสารหรือการเลือกตีความหมายของผู้รับสารเลย ความหมายที่เราตีความได้จากตัวบทจึงถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลักตรรกะของระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการ "เข้ารหัส" (Encoding) หรือระบบสัญญาณนั่นเอง

ระบบสัญญาณจะควบคุมการสร้างความหมาย (Signification) ของตัวบทให้เป็นไปอย่างสลับซับซ้อนหรือแฝงเร้น ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม ความหมายของตัวหมาย(Signifier) ในฐานะของสัญลักษณ์อันจำกัด (รูปธรรม) ดังเช่น ดอกกุหลาบนั้นจะมีระดับความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) หรือความหมายขั้นที่หนึ่งซึ่งมีลักษณะภาววิสัยและปราศจากความโน้มเอียงในค่านิยมอันใดอันหนึ่ง ถ้าใช้หมายถึงดอกไม้ชนิดหนึ่งที่มีสีแดง มีหนามแหลมคมและมีกลิ่นหอม แต่มันจะมีระดับความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ซึ่งเป็นความหมายขั้นที่สองหรือมายาคติ(Myth)ได้ก็ต่อเมื่อมันเป็นการประเมินคุณค่าเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก คุณค่าหรือทัศนะ (นามธรรม) หมายถึงว่าถ้าดอกกุหลาบเป็นตัวแทนความรักของหนุ่มสาว ก็จะใช้ความหมายลักษณะนี้ว่า เป็นตัวหมายถึง (Signified) จะเห็นได้ว่าความหมาย

โดยนัย ก็คือกลุ่มของความหมายที่เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน (Associations) และภาพลักษณ์ (Image) ที่เกิดขึ้นในความคิดของแต่ละบุคคล โดยถูกกระตุ้นและแสดงออกด้วยการใช้และการนำเอาสัญลักษณ์มาผสมกันเป็นแบบต่าง ๆ เป็นสำคัญ

จะเห็นได้ว่า ตัวหมายและมายาคติสามารถสอดรับเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความหมายหรือแบบแผนของความหมายขึ้นมาได้ ทั้งนี้คือการชี้ให้เห็นถึงฐานคติทางสังคมรวมทั้งหลักการบางอย่างที่แฝงเร้นอยู่ในสังคม นั่นคือ ตำนานอุดมการณ์ (Ideology) นั่นเอง

แผนภาพแสดงขั้นตอนของกระบวนการสร้างความหมายของ ROLAND BARTHES



สำหรับวิธีวิเคราะห์การสร้างความหมายของตัวบทนั้น มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1.การวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis คือ การศึกษาการดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่อง โดยเน้นไปที่การโยงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไปด้วยกันจนสามารถเล่าเรื่องได้ ซึ่งเรียกว่า การค้นหา Syntagmatic Structure จะให้ความหมายตัวบทในระดับผิวหน้า (Manifest Meaning) แก่ตัวบท เป็นการอธิบายว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้างในตัวเรื่อง

2.การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis คือการศึกษาตัวบทโดยพิจารณาความสัมพันธ์ที่เกิดจากลักษณะต่าง ๆ ภายในตัวบทนั้น เพื่อศึกษาถึงรูปแบบที่เป็นคู่ตรงกันข้าม (เช่น ขาว-ดำ , สาย-นำเกลียด) จัดเป็นการค้นหา Paradigmatic Structure จะให้ความหมายแฝงเร้นในระดับลึก (Latent Meaning) แก่ตัวบท ซึ่งจะอธิบายว่าตัวบทนั้นเกี่ยวกับเรื่องอะไร

Metz (1974) นักทฤษฎีสัญวิทยาวิทยาของภาพยนตร์ได้เสนอเรื่องความสำคัญของการใช้ภาษาทางภาพยนตร์ เพื่อความเข้าใจความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นว่า ภาพยนตร์ไม่ได้เริ่มมีภาษาเฉพาะมาจากตั้งแต่ต้นกำเนิดของสื่อ แต่ได้ความหมายมาจากการใช้กระบวนการของเครื่องมือซึ่งก็คือกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่สร้างการรับรู้ ภาพที่มองเห็นได้จากชีวิตทั่วไป และนำมาจากลักษณะของละคร เช่นเรื่องขององค์ประกอบภาพ (Mise-en scene) ลักษณะของภาพยนตร์ที่ก่อให้เกิดความหมายนั้นแตกต่างจากภาพถ่ายคือ การที่ภาพยนตร์ประกอบไปด้วยภาพ (Shot) อันมากมาย ซึ่งเป็นความจำเป็นในการจะประกอบกันขึ้นเป็นความหมายที่ขยายออกไป โดยมาจากภาพต่างๆเหล่านี้ที่ได้ถูกจัดวางเรียงกัน

Metz เห็นว่า ภาษาทางภาพยนตร์นั้นเป็นภาษาชนิดหนึ่งจากการเรียงกันของภาพทำให้เกิดความหมายด้านสัญวิทยา Shot ที่เรียงกันจำนวนมากคือประโยคที่อธิบายความหมายโดยการสร้างของผู้ผลิตภาพยนตร์ ภาษาของภาพยนตร์เป็นชุดของเนื้อความซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงออกอันประกอบมาจากช่องทาง 5 ประการคือ การเคลื่อนไหวของภาพ การบันทึกเสียงที่เป็นเสียงพูด (Phonetic Sound) การบันทึกเสียงที่เป็นบรรยากาศโดยรวม (Noises) การบันทึกเสียงดนตรี(Musical sound) และการเขียน (เช่นการขึ้นไตเติ้ล) ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นภาษาที่ถือว่าเป็นหน่วยทาง Technico-Sensorial อันจะขึ้นกับประสบการณ์การรับรู้ซึ่งการแสดงความหมายถูกออกแบบโดยการเข้ารหัสเฉพาะและเกี่ยวข้องกับกระบวนการตามลำดับ เป็นรูปแบบการเรียงต่อกันของภาพที่แตกต่างเพื่อก่อให้เกิดความหมาย การเกิดความหมายโดยตรง (Denotation) ของภาพยนตร์นั้นจะเกิดจาก รูปแบบ ประเภท สัญลักษณ์ และบรรยากาศทางภาษา ที่ประกอบกันขึ้นในภาพยนตร์ ส่วนความหมายโดยนัยนั้น(Connotation) จะมาจากภาษา

ที่เป็นด้านสุนทรียะของภาพยนตร์ ระดับทางสุนทรียะที่ก่อความหมายโดยนัยนั้นจะประกอบกันขึ้นเป็น 2 ระดับ ระดับแรกมาจาก เรื่องราวที่เป็นการบรรยาย คำพูด รวมถึงการใช้คำอุปมาอุปมัยซึ่งเป็นส่วนที่เป็นการประพันธ์ขึ้น ระดับที่ 2 จะมาจากภาพที่นำเสนอ จากการศึกษาของกลอง ผลพิเศษทางแสง ซึ่งเป็นความหมายที่อ่านได้โดยปรากฏผ่านทางลักษณะภาพและเสียง

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

ในการวิจัยครั้งนี้จะนำแนวคิดสัญวิทยาซึ่งเป็นการค้นหาความหมายและกระบวนการสร้างความหมายของตัวบทมาใช้ค้นหาความหมายและกระบวนการสร้างความหมายในเนื้อหาบทวิจารณ์นำเสนอของภาพยนตร์ไทยจากองค์ประกอบต่างๆ ว่าได้เสนอเนื้อหาแฝงเงื่อนและอุดมคติในเรื่องใดโดยใช้สัญวิทยาใดที่กำกับความหมายเหล่านั้น เพื่อจะสะท้อนให้เห็นถึงการปรากฏของลักษณะแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ในเนื้อหาและการนำเสนอของภาพยนตร์ไทย

3.แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Concept)

ยุคสมัยที่เรียกว่ายุคหลังสมัยใหม่นั้น (Postmodernity) เป็นยุคสมัยที่เกิดขึ้นจากชนชั้นกลางในเมืองหลังยุคอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นช่วงของความลุล่วง การเติบโต บนความพึงพอใจของชนชั้นกลาง เป็นยุคสมัยของความคิดบริโภคนิยม ที่เน้นการบริโภคเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของบุคคลเป็นหลัก

ยุคสมัยใหม่ (modernity) จะคู่กันกับขั้นตอนของการพัฒนาที่ขึ้นอยู่กับอุตสาหกรรม การเติบโตทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลาดทุนนิยม ความเป็นเมืองและส่วนประกอบทางโครงสร้างส่วนล่าง แต่เมื่อมาถึงยุคสมัยของข้อมูล ข่าวสารและเทคโนโลยี รูปแบบทางสังคมในยุคสมัยใหม่ ที่ผลิตทางอุตสาหกรรมเป็นหลักก็เปลี่ยนไป

Lyotard (อ้างถึงใน Denzin 1991) กล่าวว่าสังคมยุคหลังสมัยใหม่ ถูกเขียนขึ้นบนความเคลื่อนไหวของระบบอุตสาหกรรม จุดสนใจเฉพาะนั้นมุ่งไปที่ผลกระทบจากสังคมคอมพิวเตอร์

Real (1996) ได้สรุปและเสนอนิยามของลักษณะยุคหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

1. เป็นรูปแบบที่เด่นชัดในการผสมกลมกลืนของศิลปะ สถาปัตยกรรม และสุนทรียะทุกอย่าง โดยมีรูปแบบคือการวางเคียงคู่กันของลักษณะที่แตกต่าง เป็นการผสมรูปแบบที่ได้มาจากการผลิตทางวัฒนธรรมจากอดีต (Jameson 1991)

2. คือการล้มล้างเรื่องเล่าแบบดั้งเดิม และลักษณะเฉพาะของปรัชญาการเล่าเรื่องด้วยวิทยาศาสตร์ที่เป็นลักษณะการแก้ไขปัญหาของมนุษย์โดยทั่วๆไปที่มีมา (Lyotard 1984)

3. ศูนย์กลางเทคโนโลยีการสื่อสารได้จัดให้เกิดการเข้าถึงทั่วโลก ในเรื่องการผลิตซ้ำของวัฒนธรรมมวลชนและภาพเหมือนจริง(simulacra) ซึ่งก็คือการลอกเลียนแบบโดยไม่มีต้นแบบ (Baudrillard 1983)

4. วัฒนธรรมการบริโภคของยุคหลังทุนนิยม (Late capitalism) ซึ่งหลักการผลิตได้ถูกแทนที่โดยหลักการค้าเพื่อการค้าบริโภคเป็นใหญ่ (Featherstone 1990)

5. การแตกแยกย่อยของอารมณ์ความรู้สึก (The fragmentation of sensibility) โดยรูปแบบความไม่ต่อเนื่องทางความรู้และวัฒนธรรม (McGowan 1991) ซึ่งได้ตั้งความหมายและหลักใหญ่ใจความสำคัญที่ขาดไป (Foucault 1980a, 1980b) การแตกย่อยนี้รวมถึงเครื่องบ่งชี้ทางวัฒนธรรมที่มีจำนวนมาก และเครื่องบ่งชี้ทางศิลปะโดยการล้มรูปแบบดั้งเดิม และตกแต่งใหม่ด้วยหลักใหญ่จากชีวิตส่วนบุคคลและสังคม ที่ถือความพอใจเป็นที่ตั้ง การมีสัมผัสรูปภาพความเป็นส่วนตัว ซึ่งถ่ายเทความแตกต่างของลักษณะอื่นๆ (Bauman 1988, 1992) เป็นลักษณะงานศิลปะแบบยุคหลังสมัยใหม่ ที่สร้างงานจากรูปแบบที่เลียนแบบความแตกต่าง

6. การขาดแคลนการเปลี่ยนรูปแบบภายในสถานการณ์ระดับชั้นของยุคหลังสมัยใหม่ทำให้เกิดการอธิบายอย่างทรงพลังของยุคนี้ (Best and Kellner 1991)

Baudrillard (1995) ได้อธิบายถึงลักษณะของสังคมยุคหลังสมัยใหม่ว่าเป็นสังคมหรือโลกที่จะสร้างจากภาพจำลอง (Simulation) ความจริงที่เกินจริง (Hyperreality) การรบกวนความหมาย (Implosion of meaning) และเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ซึ่งมักจะเป็นระบบดิจิทัลที่ต้องการคำตอบในลักษณะใช่หรือไม่อยู่ตลอดเวลา ในยุคหลังสมัยใหม่ ความเป็นจริง (Reality) จะเป็นตัวต้นแบบแรก (Model) ให้มนุษย์สร้างภาพจำลอง (Simulation) ขึ้นมา แต่ต่อ

มาการเกิดของภาพจำลองในรุ่นถัดมาก็ไม่จำเป็นที่จะพึ่งพาความเป็นจริงอีก ภาพจำลองเหล่านั้นจะเป็นตัวต้นแบบให้กันเองจนเกิดเป็น ภาพนิมิต (Simulacrum) และจะเป็นความเป็นจริงที่เกินจริง (Hyperreality) ไปในที่สุด

งานศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่มีความเกี่ยวข้องกับยุคหลังทุนนิยม วัฒนธรรมการค้าทำให้ความสำคัญของสิ่งที่เป็นศิลปะถูกผสมกลมกลืนกับการพาณิชย์ เพราะการขายตัวทางอุตสาหกรรม และความแพร่หลายทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ และเป็นความหมายทางสังคมที่ได้มาจากรูปแบบของการบริโภคและการใช้ ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ประกอบกับอุดมการณ์ของยุคหลังทุนนิยม ทำให้งานศิลปะยุคหลังสมัยใหม่มีพื้นฐานความคิดว่าเป็นงานศิลปะที่พัฒนาทุกสิ่งทั้งในอดีตและปัจจุบัน จัดวางเรียงใหม่โดยไม่ตั้งบนพื้นฐานโครงสร้างเดิม แต่ถือหลักเอาความพอใจเป็นที่ตั้ง มีการแตกแยกย่อยของอารมณ์ความรู้สึก ด้วยรูปแบบความไม่ต่อเนื่องทางความรู้และวัฒนธรรม เพราะการเปลี่ยนแปลงอุดมการณ์จากยุคสมัยใหม่ที่เน้นความเป็นเอกลักษณ์หรือความเป็นหนึ่งเดียว (Unity)

Worthen (1995) สรุปให้ว่างานศิลปะในยุคสมัยใหม่มาจากปรัชญาที่เน้นการเป็นอิสระของมนุษย์จากมายาคติ (Myth) ความมั่งงายในเรื่องโซคลาง โดยเน้นเรื่องพลังอำนาจของเหตุผล ความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติคือการที่ธรรมชาติเป็นสิ่งที่ถูกควบคุมได้ เป็นความปรารถนาที่จะบังคับบัญชาทุกอย่างเป็นรูปธรรม และอยู่ในรูปของความเป็นเหตุเป็นผลตามลักษณะประวัติศาสตร์ตะวันตก เช่นการเป็นเหตุเป็นผลของรูปแบบชีวิต การเงิน การปกครอง โลกจะดำเนินไปตามความต้องการที่เป็นระเบียบสมบูรณ์ ความคิดเรื่องอัตลักษณ์เรื่องเชื้อชาติ เพศ ชนชั้น ไม่ได้ถูกแสดงโดยลักษณะธาตุแท้ แต่สามารถจัดวางได้ตามความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งสามารถเป็นตัวสร้างวิธีการผลิตสิ่งต่างๆในโลกได้

แต่จากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและอุดมการณ์ทางความคิด งานศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่จึงตั้งอยู่บนพื้นฐานความคิดที่แตกต่างออกไป หลายประเด็นของงานศิลปะในยุคนี้มุ่งไปตั้งคำถามเกี่ยวกับปัจเจกและอัตลักษณ์ทางสังคมที่เป็นอิสระจากมาตรฐานตายตัว เพราะบริบททางสังคมที่กว้างขึ้นและเนื้อหาเฉพาะตัวที่มากขึ้น

Belton (อ้างถึงใน Phillips 1996) กล่าวถึงศิลปินที่สร้างงานศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่ว่าจะสร้างความหมายจากสิ่งที่ปรากฏ โดยการประกอบกันของสิ่งที่ไม่มีความหมายจากเนื้อหาทางวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยการเปลี่ยนถ่ายความจริงของสังคมและบริบททางวัฒนธรรม จะมีการผลิตซ้ำอย่างปะติดปะต่อ ไม่ปรากฏอย่างลึกซึ้งทั้งแก่นและรูปแบบ จะสร้างคำถามเกี่ยวกับความหมายที่เป็นรากฐานเดิม

จากลักษณะของสังคมและผู้ผลิตงานศิลปะทั้งหมดในช่วงยุคหลังสมัยใหม่ที่กล่าวมา จึงทำให้ภาพยนตร์ในยุคหลังสมัยใหม่มีเนื้อหาที่ Denzin (1991) สรุปไว้ว่าเป็นลักษณะที่ตั้งคำถามกับสิ่งที่มีอยู่เดิม และคาดการณ์ล่วงหน้าไปยังบรรทัดฐานใหม่ของสังคมที่ผสมผสานความหลากหลายทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทั้งความเป็นอัตวิสัย และวัตถุวิสัย ทั้งการยอมรับและปฏิเสธเนื้อหาที่น่าเสียดใจในขณะนั้น นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับเรื่องอัตลักษณ์ของมนุษย์ที่เกิดมีปัญหากับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีชีวภาพ (Bio-Technology) โดยเป็นการนำเสนอแบบรวมกันระหว่างงานลักษณะหัวก้าวหน้า (Avant-garde) และงานแบบประชานิยม (Popular)

Real (1996) กล่าวถึงลักษณะแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ในงานภาพยนตร์ว่าจะเป็นการผสมประเภท (genre) ของภาพยนตร์แบบดั้งเดิมเข้าไว้ด้วยกันในลักษณะของสัมพันธภาพเพื่อสะท้อนลักษณะอันเด่นชัดของตัวภาพยนตร์ในแบบใหม่ที่ไม่ดำเนินตามลักษณะการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานดั้งเดิม เป็นการใช้เทคนิคจากเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งโทรทัศน์ กล้องบันทึกเทปวีดิทัศน์ (Video) และภาพยนตร์มานำเสนอประกอบกันในการทำงานล้อเลียน ประชดประชัน

Bondebjerg (1992) กล่าวถึงวิธีการนำเสนอที่มักจะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ว่าจะใช้เพลงเป็นตัวสร้างบรรยากาศเรื่องเวลาให้เป็นไปตามยุคสมัยในเรื่อง บางครั้งก็จะใช้เพลงเป็นตัวอ้างอิงหรือเป็นตัวสัญลักษณ์ นอกจากนี้ยังใช้เรื่องเล่าแบบนิทานหรือเพลงมาเป็นตัวอุปมาเปรียบเทียบกับโลกความเป็นจริงด้วย จุดตัดระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกแห่งความฝันในภาพยนตร์จะถูกนำเสนอผ่านหลายองค์ประกอบเช่น สีของฉาก การเปลี่ยนเรื่องพื้นที่ โดยมุมมองแปลกๆ การให้แสงสว่างเกินปกติ การเคลื่อนไหวระหว่างเทคนิคด้านภาพกับเทคนิคด้านกราฟฟิค และการผสมผสานประเภท (genre) ของภาพยนตร์ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน

แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่เชื่อในเรื่องการสะท้อนความเป็นตัวตนผ่านสื่อ ผ่านเลนส์ของกล้อง เพราะความรุ่งเรืองและความก้าวหน้าของยุคสมัยแห่งโทรทัศน์ที่เข้าถึงใจผู้ชม ดังนั้นความสุข ความพอใจที่มาจากการจ้องมองจึงเป็นเรื่องสำคัญ โดยการศึกษาจากสิ่งที่ปรากฏ เช่นภาพ ความคิดในเรื่องอำนาจของกล้องที่สามารถถ่ายทอดและผลิตซ้ำลักษณะทางสังคมให้ปรากฏ จึงมีอิทธิพลต่อเทคนิคการนำเสนอที่ทำให้ภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่จะเสนอเรื่องราวในจุดเล็กๆของชีวิตด้วยมุมมองหรือการลำดับภาพที่เร้าอารมณ์ สร้างผลทางการรับรู้ได้ทันที นอกจากนี้ยังมีลักษณะของการแตกแยกย่อยในเรื่องหรือประเด็นหนึ่งๆทั้งในระดับเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอ ที่จะตั้งคำถามกับผู้ชมอยู่เสมอ โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับการเกิดของเหตุการณ์เสมอไป

จากลักษณะของงานศิลปะและภาพยนตร์ในยุคหลังสมัยใหม่ที่กล่าวมา จะแบ่งลักษณะเด่นๆได้เป็น 4 ประเด็นใหญ่ ซึ่งสะท้อนลักษณะความคิดของยุคหลังสมัยใหม่ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างภาพยนตร์ได้แก่

1. การล้นทับนรบท (Intertextuality)
2. การปะติดปะต่อ (Pastiche)
3. การโหยหาอาลัยอดีต (Nostalgia)
4. ความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity)

1. การล้นทับนรบท (Intertextuality)

ลักษณะงานศิลปะยุคหลังสมัยใหม่มักจะนำสิ่งที่มีอยู่เดิมเช่นภาพพจน์หรือลักษณะที่ปรากฏเห็น (image and apperances) อย่างคุ้นเคยมาสร้างความหมายใหม่ การอ้างถึงสิ่งที่มีอยู่ก่อนนั้น เราเรียกว่า Intertextuality (ล้นทับนรบท) ลักษณะจะต้องเป็นไปเพื่อจุดมุ่งหมายเหมือนการกล่าวถึง (refer) เพื่อประเมินหรือตรวจสอบสิ่งที่มีอยู่เดิมนั้นอีกครั้งในยุคสมัยปัจจุบัน การล้นทับนรบทไม่ได้มีจุดมุ่งหมายของการลอกเลียน แต่จะเป็นการนำมาอ้าง มาประกอบ และปรากฏ ทั้งเพื่อยกย่องและประเมินคุณค่า เพื่อความเข้าใจที่ต่อเนื่องหรือสัมพันธ์กัน เป็นเสมือนการเชื่อมโยงจากอดีตสู่ปัจจุบัน บอกเล่ารายละเอียดที่คล้ายกันหรือเสริมกัน เป็นลักษณะให้ความหมายเกี่ยวโยงกันทั้งที่สอดคล้องหรือเปรียบเทียบขัดแย้ง ในทางภาพยนตร์คือการนำเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมาสู่ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่ง โดยการอ้างอิงในความหมายเดิมของเรื่อง หรืออ้างอิงทางภาพและการเล่าเรื่องก็ได้

ประชา สุวิธานนท์ (2540) ได้สรุปลักษณะของลัทธิพันธรมทว่า มักจะปรากฏในภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ เป็นวิธีการที่ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งกล่าวหาถึงถึงภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่ง เป็นการเตือนให้ผู้ชมระลึกถึงภาพยนตร์ในอดีตที่รู้จักดี เช่นลักษณะการปรากฏภาพของภาพยนตร์ในอดีตเป็นฉากหลังของเรื่อง หรือลักษณะการนำรายละเอียดของฉากหนึ่งของภาพยนตร์ในอดีตมาเปลี่ยนแปลงเสียใหม่ให้ปรากฏเป็นฉากหนึ่งของเรื่อง ซึ่งอาจจะหาพบได้ในระดับเทคนิค หรือในระดับเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงในแนวคิดหลักก็ได้ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Casablanca (1942) ที่ถูกนำเอาบุคลิกของตัวพระเอก มาสร้างเป็นบุคลิกของตัวเอกภาพยนตร์เรื่อง Play it again , Sam (1972) ของผู้กำกับวู้ดดี้ อัลเลน เพื่อเล่นออกความแตกต่างเรื่องบุคลิกลักษณะของคนต่างยุค หรือฉากหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง Casablanca ที่มาปรากฏบนจอโทรทัศน์คอมพิวเตอร์ในโลกเทคโนโลยีล้ำยุค ของภาพยนตร์ที่เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคตอย่าง Brazil (1985) ซึ่งเป็นฉากที่นำมาใช้เพื่อสะท้อนบทบาทของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคม

ลักษณะการนำลัทธิพันธรมมาใช้ของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่นั้นจะเป็นโดยวัตถุประสงค์ของการยกย่องในเนื้อหาวิธีการของภาพยนตร์ที่นำมาอ้างอิง หรือจะเป็นไปในลีลาเสียดสี ล้อเลียน กระแทกกระแทบก็ได้ เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงทั้งในระดับความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัย จากการปรากฏของตัวหมายต่างๆ ในแต่ละฉากที่นำมาอ้างอิง ในภาพยนตร์การนำลัทธิพันธรมมาใช้อาจจะปรากฏอยู่ในลักษณะฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เนื้อหาของบทสนทนา หรือเพลงประกอบ ภาพยนตร์สามารถนำลัทธิพันธรมมาใช้ได้ในทุกส่วน

2.การปะติดปะต่อ (Pastiche)

การปะติดปะต่อคือลักษณะเด่นของงานศิลปะยุคหลังสมัยใหม่รวมทั้งภาพยนตร์โดยที่มีผู้ให้คำนิยามไว้ดังนี้

Jameson (1993: 16) กล่าวว่า Pastiche is, like parody , the imitation of a peculiar or unique style , the wearing of a stylistic mask , speech in a dead language : but it is a neutral practice of such mimicry , without parody's ulterior motive , without the satirical impulse , without laughter , without that still latent feeling that there exists something normal compared to which what is being imitated is rather comic.Pastiche is

blank parody. parody that has lost its sense of humor: pastiche is to parody what that curious thing . the modern practice of a kind of blank irony .

นอกจากนี้ยังมีการพยายามให้คำนิยามลักษณะ Pastiche ให้อย่างเห็นเป็นรูปธรรมเด่นชัดคือ

Real (1996 : 239) ได้สรุปว่า Pastiche is the combining together in one work of the disparate styles and content characteristics of what would normally be presented as quite different artistic eras and messages.

จากคำนิยามจะเห็นได้ว่า Pastiche เป็นลักษณะเช่นเดียวกับการปะติดปะต่อภาพหรือความหมายต่างๆให้ปรากฏเห็นเด่นชัดออกมาในระดับผิวหน้า (Surface Level) คือศิลปะการนำส่วนต่างๆมาผสมผสานทั้งลักษณะเก่าและใหม่โดยไม่เน้นความสอดคล้องกลมกลืนเป็นการนำสิ่งที่แปลกหรือเห็นเด่นชัดมากล่าวถึง ล้อเลียน เสียดสี โดยไม่เน้นความตั้งใจที่จะทำให้นุชขบขัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์อย่างตรงไปตรงมา เป็นการนำรูปแบบเดิมที่มีอยู่ก่อนมาใช้ แต่ไม่ได้นำไปสู่ความเข้าใจประวัติศาสตร์ใหม่ เพียงแต่สะท้อนสภาพของประวัติศาสตร์ร่วมสมัยที่เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก

ลักษณะการปะติดปะต่อนี้ Brooker (1997) กล่าวว่าเหมือนการอ่านซ้ำ ดูซ้ำ เป็นการนำกลับมาใช้ใหม่ โดยทำให้กลายเป็นลักษณะที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน เป็นกระบวนการเข้าสู่ข้อมูลแบบที่ไม่ใช้บรรทัดฐานเดิมในการสร้างภาพและข้อมูลข่าวสาร สิ่งที่เห็นจึงต้องใช้ความค้นคว้าที่มีอยู่เดิมของภาพและลักษณะที่ปรากฏ (image and appearances) มาสร้างให้เกิดความหมายใหม่ ที่ไม่ได้อ้างอิงบนพื้นฐานความหมายตามประวัติศาสตร์ที่มีมาก่อน ดังนั้นการปะติดปะต่อ จึงมีความเกี่ยวข้องกับลักษณะการรวมความหมายต่างๆ (Implosion of meaning) ซึ่งประกอบไปด้วย การใช้สัญลักษณ์ (sign) และรหัส (code) เพื่อการตีความลักษณะของการปะติดปะต่อประกอบขึ้นจากสิ่งเหล่านี้และปรากฏในรูปของการนำมาตั้งคำถามหรืออธิบายสิ่งที่มีความหมายเดิมเพื่อขยายขอบเขตความหมายที่มีอยู่ให้กว้างขวางมากขึ้น เป็นจุดสิ้นสุดของสุนทรียะ (artistic) ในความเป็นต้นแบบ (originality) หรือความเป็นเอกลักษณ์เพียงหนึ่งเดียวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (unified subject)

งานสื่อสารมวลชนที่เป็นตัวอย่างอันชัดเจนของการใช้ลักษณะการปะติดปะต่อคือ รายการของสถานีโทรทัศน์ MTV (Music Television) ที่ออกอากาศทั่วโลกตลอด 24 ชั่วโมง ลักษณะการนำเสนอรูปแบบของรายการเพลงจะนำภาพจากทั้งการแสดงสด ในและนอกสถานที่ ภาพข่าว ภาพสารคดี ภาพเล่าเรื่องโดยปรากฏนักร้อง ภาพเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏนักร้องตามแบบ การเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ มาประกอบกับการตัดต่อที่หวือหวา ฉับไว เจ้าอารมณ์และสร้างสัมพันธ์บทในตัวเอง เพื่อความหมายของเนื้อหารายการและเนื้อหาของมิวสิกวิดีโอประกอบเพลงที่ ตอบสนองวัฒนธรรมการบริโภคเป็นงานผลผลิตระหว่างความเป็นศิลปะและงานพาณิชย์ศิลป์ ที่กลายเป็นงานชิ้นเดียวกัน

ในภาพยนตร์ลักษณะการปะติดปะต่อนี้จะพบเช่นการนำถาดต่างๆ ที่มีอยู่ทั้งที่เป็นวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมชั้นล่าง (High and low culture) ในสื่อมวลชน ในสังคม มา ผุดถึง จากการประกอบร่างกันขึ้นมาใหม่ ชอบเขตการแบ่งแยกชัดเจนว่าอะไรคืออะไรจะน้อยลง เช่นจะพบการผสมกันของ Genre หรือโครงเรื่องต่างๆ ภาพ ความหมายหรือเทคนิคจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ อยู่ในภาพยนตร์ 1 เรื่อง เป็นการรวบรวมความหมายเดิมมาสร้างความหมายใหม่ ความเข้าใจในลักษณะการปะติดปะต่อจะเกิดขึ้น เมื่อผู้ชมรู้ระบบสัญลักษณ์และรหัสที่มีอยู่ในสังคม

3.การโหยหาอดีต (Nostalgia)

เนื่องจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ทำให้เกิดแนวคิดเรื่องการโหยหาอดีตขึ้น Robertson (1990) กล่าวว่าเริ่มมีตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ.1880 เป็นต้นมา เป็นการพูดถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงไปในอดีตโดยเน้นเรื่องของอัตลักษณ์ทางชนชาติ (national identity) และการรวมกันระหว่างเชื้อชาติต่างๆในโลก ประเทศในโลกตะวันตกได้ ประสบกับสภาพของการรวมกันทางเชื้อชาติของคนขาวและคนดำ ซึ่งเป็นการผสมผสานลักษณะทางกายภาพและวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อชาติเข้าด้วยกัน ลักษณะการผสมผสานทางเชื้อชาตินี้ได้ ก่อให้เกิดลักษณะทางสังคมที่มีความแตกต่างน้อยลง แต่ในลักษณะนี้เองที่ก่อให้เกิดลักษณะการโหยหาในความเป็นอัตลักษณ์เดิมของชนชาติเกิดขึ้นมาคู่กัน เป็นเหมือนกับอาการคิดถึงบ้าน (homesickness) เมื่อเดินจากออกมา การคิดถึงสังคมอันอบอุ่นในชนบท หรืออุดมการณ์ในชีวิต เป็นแนวคิดที่พูดถึงความสุข ความดีที่เคยมีมาในอดีต ซึ่งเป็นการตอบสนองคุณธรรมในด้าน สังคมและจิตใจที่ดีงาม เพื่อชีวิตที่สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของชนชั้นกลาง

Jameson (1993) กล่าวสรุปถึงภาพยนตร์ที่เล่นเรื่องหรือความรู้สึกโหยหาอดีต ว่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอดีตหรือช่วงเวลาใดหนึ่งในอดีต เป็นความปรารถนาที่จะกลับไปสู่ยุคสมัยนั้นเพื่อชื่นชมความสวยงาม โดยภาพยนตร์แบบโหยหาอดีตนี้มี 2 ลักษณะคือ ลักษณะการเคลื่อนไปสู่อนาคตเพื่อจำกัดตัวเองให้หันกลับสู่ปัจจุบันเช่นภาพยนตร์แบบ Futurological Science Fiction หรือการเคลื่อนไปสู่การอธิบายใหม่ๆ ด้วยมุมมองของอดีตหรือช่วงเวลาหนึ่งของอดีต โดยที่ภาพยนตร์ที่เล่นการโหยหาอดีตนี้จะเล่าได้ทั้งแบบ การสร้างอดีตกลับขึ้นมาใหม่อีกครั้ง (Period recreation) หรือเล่นแบบภาพยนตร์แนวผจญภัย (Adventure Film) ก็ได้ การโหยหาอดีตนี้คือการค้นหาช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ในประเด็นการนำเสนองานที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ที่เป็นที่นิยม (Pop images) และแบบแผนตายตัว (Stereotypes) ของอดีต ภาพยนตร์ที่ Jameson ได้ยกมาเป็นตัวอย่างคือภาพยนตร์เรื่อง Star war (1977) , Blue velvet (1986) และ Something wild (1986)

ตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีการโหยหาอดีตเกิดขึ้นเช่นการวิเคราะห์ของ Speed (1998) ที่มีต่อภาพยนตร์วัยรุ่นในยุคก่อนเช่นภาพยนตร์เรื่อง Stand By me (1986) ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชาย 4 คน เพื่อสืบหาร่องรอยการฆาตกรรม เนื้อเรื่องคือชีวิตวัยรุ่นที่กำลังค้นหาตัวเอง เพื่อความเข้าใจในเหตุการณ์ที่ผ่านมา และการเตรียมตัวเพื่อเผชิญหน้ากับอนาคต โดยทั้งหมดจะนำเสนอผ่านมุมมองของผู้กำกับที่ผ่านพ้นวัยรุ่นเช่นนั้นมาก่อน ซึ่งในเนื้อหาเช่นนี้เหมือนการมองย้อนอดีตไปรำลึกประสบการณ์วัยเด็กของผู้ใหญ่ที่ผ่านยุคสมัยนั้นมาด้วยความรู้สึกที่โหยหา ไม่มีโอกาสเกิดขึ้นได้อีก และเป็นการนำเสนออุดมการณ์ความคิด แนวทางเพื่อการเติบโตที่ตีงาม แต่สำหรับภาพยนตร์ในยุคหลังสมัยใหม่เช่นภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่อง Dazed and confused (1993) นั้น ก็มีเนื้อหาสะท้อนถึงการโหยหาถึงลักษณะสังคมแบบเก่าอดีตที่ต้องการให้เป็นจากการเปรียบเทียบจากสัญญาณร่วมสมัยเช่น ห้างสรรพสินค้า ดนตรี เรื่องเพศ เป็นตัวถ่ายทอดและไม่ดำเนินตามลักษณะการเล่าเรื่องแบบเดิมที่ค่อยๆ นำไปสู่การเติบโตเรียนรู้ของตัวละครแต่ละตัว การเสนอแนวคิดการโหยหาอดีตนี้ เป็นไปได้ทั้งในลักษณะการระลึกถึงความชื่นชม หรือ การเปรียบเทียบ ประชดประชัน เช่นที่ Denzin (1993) วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Wall street (1987) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการลงทุน การแข่งขันในธุรกิจการเล่นหุ้นว่าเป็นเสนอประเด็นถึงการโหยหาสังคมอุดมคติที่ต้องการการแข่งขันอันบริสุทธิ์ยุติธรรม แสวงหาความถูกต้อง ชอบธรรม กล้ารับผิด ไม่กลัวอำนาจเงิน ไม่ตกเป็นทาสระบบ ความสุขคือการมีความรักความเข้าใจจากครอบครัวที่อบอุ่น

การโยนหาอาลัยอดีตที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้น จะปรากฏเมื่อเราพิจารณาจากทุกส่วนในภาพยนตร์ประกอบกันทั้งเนื้อหา แก่นเรื่อง และวิธีการนำเสนอ

4 ความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity)

Worthen (1995) กล่าวว่า ในยุคสมัยใหม่ (Modernity) การลำดับภาพแบบ Montage จะใช้ชุดของภาพ เป็นการดำเนินเรื่อง เพื่อเล่าเนื้อหาด้วยความเป็นหนึ่งเดียว แม้ภาพจะตัดอย่างรวดเร็วภาพต่อภาพ แต่ก็เน้นการลำดับความเหตุเป็นผลอย่างต่อเนื่องเชิงวิทยาศาสตร์ ผู้ชมจะสามารถเก็บรวบรวมภาพเหล่านั้นเป็นความเข้าใจที่สมบูรณ์หนึ่งๆได้ ทั้งการตีความและการเล่าเรื่องโดยใช้ความรู้สึกโดยรวม

แต่ยุคหลังสมัยใหม่เป็นช่วงรอยต่อของการเปลี่ยนแปลงแนวคิดระหว่างคิดแบบเหตุผลกับระบบคิดที่ให้ความสำคัญเรื่องทางจิตใจ ลักษณะการดำเนินในเชิงเหตุผลอย่างต่อเนื่องจึงถูกปฏิเสธ และหันมาให้ความสำคัญทางด้านอารมณ์มากขึ้น Worthen จึงสรุปว่าการดำเนินไปของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่จึงไม่ใช่การเล่าเพื่อสนองการดำเนินไปตามลำดับชั้น ตามเหตุผล แต่จะเล่าโดยเน้นการตอบสนองทางอารมณ์ในขณะที่ชมมากกว่า โดยไม่ยึดตามระเบียบวิธีการเล่า (order of narrative) ดังที่เคยมีมา ความสมบูรณ์ของอารมณ์ที่เกิดขึ้นขณะชมเป็นเป้าหมายหลักของการเล่า มากกว่าจะเพื่อความเรียบร้อยสมบูรณ์ทางเหตุผลลำดับเวลา ภาพ (Images) ของยุคหลังสมัยใหม่จะวางเคียงคู่กันอย่างขัดแย้ง ให้ความเชื่อมโยงกับผู้ชมโดยขัดขวางความสามารถของผู้ชมที่จะเรียงเรื่องราวในแบบที่อธิบายเรื่องเชิงเดี่ยว (Single story line) หรือลำดับตามเวลา (Chronological order) เน้นการเล่าเป็นส่วนใหญ่ (Fragmentation) ในการยืนยันความครบถ้วนสมบูรณ์ของความเข้าใจทั้งหมด ด้วยความไม่จำกัดทางภาษา วิธีการแตกแยกย่อย และปฏิเสธลำดับเรื่องตามแบบมาตรฐาน จึงทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องที่ซับซ้อนต่อวัฒนธรรมสมัยใหม่ และทำให้เห็นว่าเครื่องมือในการอธิบายสิ่งต่างๆในโลกนั้น ไม่จำเป็นต้องใช้เพียงแต่ความล้มพันธ์เชิงเหตุผลตามหลักวิทยาศาสตร์ที่เคยมีมาเท่านั้น

เช่นเดียวกับข้อสรุปของ Harris (1996) ได้เสนอเรื่องความไม่ต่อเนื่องว่า เพราะความเปลี่ยนแปลงทางอุดมการณ์ความคิด ภาพยนตร์เองก็มีเจตนาจะทำให้ผู้ชมละความสนใจในวิธีการเล่าเรื่องตามแบบดั้งเดิม(Classic) ภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่จะสร้างจุดความน่าสนใจจากความตื่นตาตื่นใจที่ไม่คาดคิด มากกว่าจะจำกัดด้วยการเล่าหรือสื่อความหมายตามที่เคยปฏิบัติ

บัตติ งานภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่จะพยายามหนีจากความเป็นตัวแทนของการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานที่เน้นเชิงลึกของอารมณ์ความต่อเนื่อง

ภาพยนตร์ที่เป็นตัวอย่างในการนำเสนอความไม่ต่อเนื่องอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เล่าเรื่องอย่างไร้รูปแบบ ละความสนใจในวิธีเล่าตามแบบดั้งเดิม เช่นภาพยนตร์เรื่อง Natural Born Killer (1994) ของ Oliver Stone , Reservoir Dogs (1992) และ Pulp Fiction (1994) ของ Quentin Tarantino ผู้ชมจะพบว่าชะตากรรมของตัวละครหรือ ลำดับการเล่าเรื่องจะไม่เป็นไปตามความเชื่อมโยงอย่างเป็นลำดับเหตุผล มีการแทรก ตัดบางเนื้อหาและพลิกอารมณ์ในสิ่งที่ผู้ชมคิดว่าจะได้เห็นต่อไปอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นกลวิธีการเล่าโดยทำลายรูปแบบเก่าและสร้างความหมายใหม่ๆให้เกิดขึ้น

จากลักษณะทั้ง 4 ประการจะพบตัวอย่างอยู่ในภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner(1981) ของผู้กำกับ Ridley Scott ที่เสนอเรื่องเมือง Los Angeles ในปีค.ศ.2019 ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้วิธีการปะติดปะต่อและวิธีการสัมผัสทับทิม จากภาพตัวแทนวัฒนธรรมทั้งโลกมาผสมผสานในการสร้างเนื้อหา องค์ประกอบจาก เครื่องแต่งกายตัวละคร ลลายขอบเขตของความหมายที่มีอยู่เดิมโดยการเอาตัวหมายต่างๆที่ไม่ต่อเนื่อง(Discontinuous Signifiers) มารวมกันในการนำเสนอ นอกจากนี้เมืองในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ถือว่าเป็นภาพนิมิต (Simulacra) อีกด้วย นอกจากภาพยนตร์เรื่องBlade Runner แล้ว ยังมีภาพยนตร์อีกหลายเรื่อง ที่ถือเป็นภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ด้วยวิธีการและเนื้อหาตาม 4 ลักษณะที่เป็นกรอบการศึกษา คือการสัมผัสทับทิม การปะติดปะต่อ การโยนหาอาลัยอดีต และความไม่ต่อเนื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Wing of Desire (1987) ของผู้กำกับ Wim Wender , Videodrome (1983) ของผู้กำกับ David Cronenberg และภาพยนตร์ 2 เรื่องของผู้กำกับ Quentin Tarantino คือเรื่อง Reservoir Dogs (1992) และ Pulp Fiction(1994)

ภาพยนตร์ในยุคหลังสมัยใหม่เป็นงานศิลปะที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ความเปลี่ยนแปลงของแนวคิดทางสังคมที่มีผลมาจากความก้าวล้ำของเทคโนโลยีและการเคลื่อนย้ายจากอุดมการณ์เชิงเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ มาสู่ความคิดซับซ้อนในความสัมพันธ์ทางจิตใจที่เป็นส่วนตอบสนองการรับรู้เรื่องความเป็นตัวแทนหรือภาพที่ถูกสร้างขึ้นให้เป็นจริง(Real) หรือความเสมือนจริง (Hypereal) ทั้งหมดนี้เป็นผลส่วนหนึ่งมาจากการสื่อสารที่พัฒนามาถึงปัจจุบัน เช่น

การเติบโตของโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นการดำเนินชีวิตอยู่ในโลกหลังทุนนิยมที่เน้นการตอบสนอง ความพึงพอใจเป็นหลักใหญ่ งานศิลปะจึงมีลักษณะของการผสมผสานระหว่างความเป็นงานศิลปะเชิงพาณิชย์ศิลปะมากขึ้น โดยรวมเอาความแตกต่างทั้งหมดมาประกอบเข้าด้วยกันและหารูปแบบวิธีการที่ไม่คุ้นเคยมาเป็นวิธีการนำเสนอ

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ในขั้นต้นจะใช้แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาเป็นกรอบการพิจารณา ลักษณะทางเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยจากผู้กำกับรุ่นใหม่ ว่าได้รับเอาแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่มาเสนอในด้านเนื้อหาและวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยหรือไม่ อย่างไร หลังจากนั้นจึงจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาถึงปัจจัยที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตในส่วนต่างๆว่า มีความเชื่อมโยงกับลักษณะแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ประการใดบ้าง เพื่อเป็นภาพสะท้อนวิธีการดำเนินงานของกระบวนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยที่เป็นวัฒนธรรมมวลชนประเภทหนึ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มิตีที่หยุดนิ่งและมิตีที่เคลื่อนไหวในพัฒนาการภาพยนตร์ไทย ของ ยงศักดิ์ วีระเมธังคี ปี พ.ศ. 2539 ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรเรื่อง บุคลากรที่อยู่เบื้องหลัง ทำให้เกิดมิตีที่หยุดนิ่ง คือบุคลากรเหล่านี้ไม่มีส่วนเชื่อมโยงกันทางความรู้ด้านภาพยนตร์ซึ่งกันและกัน แต่ในมิตีการเคลื่อนไหวนั้น คือผู้อยู่เบื้องหลังมาจากผู้ที่ศึกษาโดยตรงด้านภาพยนตร์มากขึ้น และเป็นผู้รักภาพยนตร์ไทย จึงสามารถทำงานได้ดี ในส่วนเนื้อหานั้นมิตีที่หยุดนิ่งคือ การตรวจพิจารณาภาพยนตร์ที่กำหนดขอบเขตเนื้อหาให้ไม่มีความหลากหลาย และความต้องการของผู้ชมที่กำหนดแนวภาพยนตร์ให้เป็นแบบเดิมๆ ส่วนในเรื่องเทคนิคการถ่ายทำ มุมกล้อง แสง นั้นมีการพัฒนาไปมา จนเป็นมิตีที่เคลื่อนไหว แต่การดำเนินเรื่อง เล่าเรื่อง ยังยึดเยื้อ เป็นลำดับ ไม่มีการพลิกแพลง ซึ่งเป็นมิตีที่หยุดนิ่ง

การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมตามทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ของ นางสาวนิโลบล โควิทัทภักดิ์เทศ ปี พ.ศ. 2535 ได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในเพลงไทย และพบว่ามิตีเพลงไทยสมัยนิยมเป็นงานศิลปะที่อยู่ในวัฒนธรรมมวลชนที่ผูกพันกับการค้า มีลักษณะของการทำซ้ำในรูปแบบต่างๆกัน

และได้รับการยอมรับจากผู้บริโภค เพราะค่านิยมของคนในสังคมที่มีต่องานศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไป เป็นการทำซ้ำโดยไม่สนใจต้นแบบ ไม่มีการแยกศิลปะออกจากชีวิตประจำวัน ไม่เคร่งครัดกับรูปแบบและกฎเกณฑ์ที่เคยปฏิบัติสืบเนื่องกันมา เพลงไทยสมัยนิยมมักจะใช้ภาษาพูด เรียบเรียงตามความพอใจของผู้ประพันธ์ เน้นที่การให้ความสำคัญกับการใช้ถ้อยคำเพื่อกระตุ้นอารมณ์มากกว่าความถูกต้องของรูปแบบทางฉันทลักษณ์ และมีลักษณะของการผสมผสานสิ่งที่แตกต่างกันเอาไว้ด้วยกัน โดยปราศจากระเบียบของการรวมกัน สร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้น