

การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

กรณีศึกษา . *Godzilla 2014*

นางสาวณัฐกานต์ รสหวาน

การศึกษารายบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ.2561

Presentation of godzilla representated in hollywood film

Case . *Godzilla 2014*

Miss Nutthakan Roswhan

A Individual Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Communication Arts

Department of Communication Arts

Faculty of Communication Arts, Dhurakij pundit University

2018



ใบรับรองการศึกษารายบุคคล
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อการศึกษารายบุคคล การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด กรณีศึกษา :

Godzilla 2014

เสนอโดย

น.ส.ณัฐกานต์ รสหวาน

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

ดร.โสภัทร นาสวัสดิ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบการศึกษารายบุคคลแล้ว


.....ประธานกรรมการ
(ดร.มนต์ ขอเจริญ)


.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา
(ดร.โสภัทร นาสวัสดิ์)


.....กรรมการ
(ดร.มานิช ชุ่มเมืองปัก)

คณะนิเทศศาสตร์รับรองแล้ว


.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(อาจารย์ กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช)

วันที่ 20 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

หัวข้อการศึกษารายบุคคล	การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด
	กรณีศึกษา : <i>Godzilla 2014</i>
ชื่อผู้เขียน	ณัฐกานต์ รสหวาน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.โสภทร นาสวัสดิ์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยอาศัยวัตถุประสงค์หลักในการศึกษา และกรอบแนวคิดแนวคิดสัญวิทยา และแนวคิดภาพตัวแทน แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคม โดยผลงานชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ กรณีศึกษา : *Godzilla 2014*

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ถึงการเล่าเรื่องภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ผู้วิจัยคิดว่าผู้สร้างตั้งใจให้การปรากฏตัวของก๊อตซิล่าเป็นการปรับสมดุลของธรรมชาติ ซึ่งในอดีตกาลมีการนำเสนอภาพของก๊อตซิล่าเป็นภาพตัวแทนของระเบิดนิวเคลียร์อันเป็นความทรงจำอันเลวร้ายของประเทศญี่ปุ่นที่อยากจะลบเลือนออกไปจากใจได้ ภาพที่ปรากฏออกมานั้นจึงเป็นก๊อตซิล่าที่มีพลังในการทำลายล้าง และยึดครองเมือง ซึ่งบางภาคมีการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าที่ตีแผ่เรื่องของเศรษฐกิจ การเมือง ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นอีกด้วยแต่ในการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคนี้ของชาวอเมริกาได้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตและมาในรูปแบบของการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าด้วยภัยพิบัติสึนามิ ซึ่งผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมได้ตระหนักและรับรู้ถึงความน่ากลัวหรือภัยเงียบนี้ และเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าเมื่อเกิดการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าขึ้น มนุษย์ที่คิดว่าควบคุมสถานการณ์ทุกอย่างบนโลกได้นั้น อาจทำได้แค่เพียงยืนมองดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้าเท่านั้น

และจากการวิเคราะห์สัญลักษณ์ภาพตัวแทนก๊อตซิล่านั้น วิธีคิดและทัศนคติของผู้สร้างชาวอเมริกานั้นได้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่ผ่านมา นั่นคือการปรากฏของก๊อตซิล่านั้นมาเพื่อความสงบสุขของโลกใบนี้ เป็นการกอบกู้โลกที่ไม่ทิ้งความเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดออกไป แต่มีการเปลี่ยนแปลงการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าที่เป็นพระเอก ครองใจคนทั้งเมือง เพราะเมื่อก๊อตซิล่า (ภาพตัวแทนการปรับสมดุลของธรรมชาติ) ได้ต่อสู้ชนะมิวโต (ภาพตัวแทนภัยจากธรรมชาติที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์) นั้น ได้ปรับทัศนคติผู้ชมจากในอดีตที่ก๊อตซิล่าเป็นแค่จอมวายร้าย แต่ภาคนี้กลับ

กลายเป็นผู้กอบกู้โลก ทำให้โลกสงบสุข โดยสื่อสารผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้อย่างแนบเนียน และ
ลงตัวที่สุด



กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การนำเสนอภาพก็อตชิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด” นี้จะสำเร็จไม่ได้เลยถ้าหากขาดคำแนะนำและการชี้แนะจาก ดร.โสภภัทร นาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ดร. มนต์ ขจรเจริญ และ ดร. มาโนช ชุ่มเมืองปัก กรรมการในการสอบปิดเล่มของผู้วิจัย คณะกรรมการที่ทำให้ผู้วิจัยก้าวผ่านทุกอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ ในวันที่ท้อแท้ ไม่อยากลงมือทำอีกต่อไป ให้ผู้วิจัยสามารถศึกษาวิจัยเรื่องนี้สำเร็จออกมาเป็นรูปเล่มสมบูรณ์ได้

ขอขอบพระคุณบิดามารดาที่สนับสนุนข้าพเจ้าในเรื่องของกำลังใจที่ดีเยี่ยม เป็นทั้งแรงบันดาลใจในการศึกษาเล่าเรียนครั้งนี้ เป็นทั้งแรงผลักดันซึ่งถึงหนทางสว่างให้กับผู้ทำวิจัย

ขอขอบคุณนายภูวน บุษยะจารุ ในความมีน้ำใจคอยช่วยเหลือผู้วิจัยในทุก ๆ ด้าน เป็นแรงผลักดันที่ดีเสมอมา คอยเตือนผู้วิจัยให้รับรู้ถึงการทำให้สำเร็จตรงตามเวลาในงานวิจัยชิ้นนี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ของข้าพเจ้าที่คอยให้กำลังใจผู้วิจัยเมื่อพบหน้า และส่งข้อความมาทางช่องทางต่าง ๆ คอยช่วยเหลือและปลอบโยนทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจในการต่อสู้กับงานวิจัยชิ้นนี้

ขอขอบคุณเวลาช่วงค่ำคืนกับสัตว์เลี้ยงของข้าพเจ้าทุกตัว ที่คอยอยู่เป็นเพื่อนยามผู้วิจัยคิดไม่ออกและยังคอยให้กำลังใจผู้วิจัยทางสายตา ส่งเสียงเรียก หากไม่ได้สัตว์เลี้ยงของข้าพเจ้าทั้งหมด วิจัยชิ้นนี้คงไม่อาจเสร็จสมบูรณ์ได้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าเองที่เคยคิดย่อท้อต่ออุปสรรคต่างๆในการทำวิจัยครั้งนี้ ทั้งอดทนต่อแรงกดดันและมีความพยายามที่จะสานต่อวิจัยเรื่องนี้ให้สำเร็จ หากข้าพเจ้ายอมแพ้ในวันนั้นในวันนี้นงานวิจัยชิ้นนี้ของข้าพเจ้าคงไม่สำเร็จเป็นรูปเล่มได้อย่างวันนี้

ณัฐกานต์ รสหวาน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
กิตติกรรมประกาศ.....	๑
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	๗
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	7
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
1.5 นิยามศัพท์.....	7
2 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology).....	9
2.2 แนวคิดภาพตัวแทน (representation).....	13
2.3 แนวคิดการเล่าเรื่อง.....	18
2.4 แนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคม.....	26
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
2.6 กรอบแนวความคิด.....	35
3 ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
3.1 แหล่งข้อมูล.....	36
3.2 เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
3.3 การนำเสนอข้อมูล.....	39
4 การวิเคราะห์การสร้างภาพตัวแทนที่อดซึล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	40
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษา.....	40
4.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์แนวคิดสัญวิทยา.....	60
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	66
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	66

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
5.2 ข้อเสนอแนะงานวิจัย	69
5.3 อภิปรายผล.....	70
บรรณานุกรม	73
ประวัติผู้เขียน	77



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1. ตารางเก็บข้อมูลเชิงสัญญาะ.....	38
4.1. แสดงการวิเคราะห์สัญญาะของภาพยนตร์.....	60
4.2. ผลวิเคราะห์รวมของภาพยนตร์โดยใช้การนำเสนอ ภาพสื่อชิต้าเป็นตัวละครหลัก.....	64

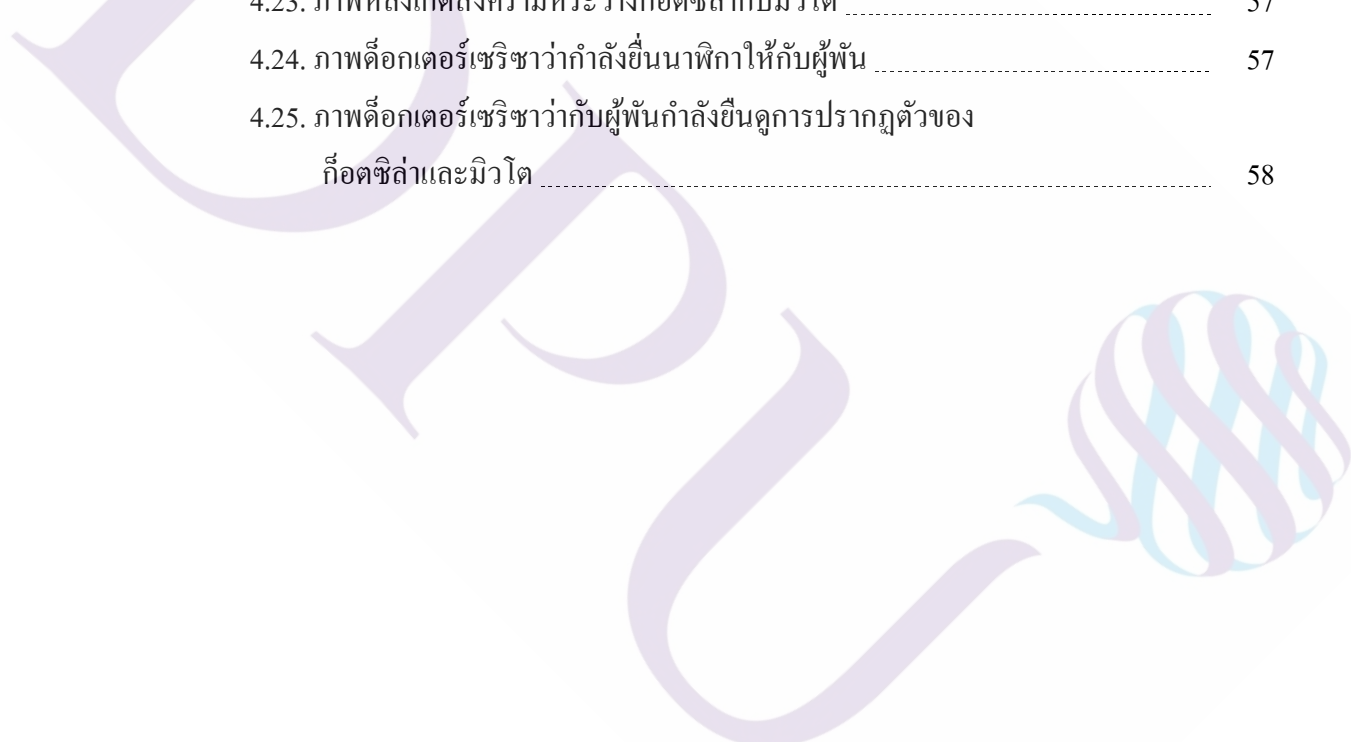


สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาพความจริง/ภาพต้นแบบกับตัวแทน.....	25
2.2 กรอบแนวคิด.....	35
4.1. โปสเตอร์ภาพยนตร์ก๊อตซิล่า ปี 2014	40
4.2. ภาพนาฬิกาที่พบในซากเมืองอิโรชิมา เจ็มนาฬิกาหยุดไว้ที่ 8.15 น บอกเวลาที่ระเบิดนิวเคลียร์ลูกแรกได้ทำลายล้างความรุ่งโรจน์ของ จักรวรรดิญี่ปุ่นลงในทันที.....	42
4.3. ภาพการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์	43
4.4. ส่วนสูงของก๊อตซิล่า ปี 2014 ลำตัวสูงสุดประมาณ 120 – 150 เมตร ถ้าเปรียบกับภาพก๊อตซิล่าในอดีตของเก่ากลายเป็น “ตัวลูก” ยิ่งถ้า เปรียบเทียบกับ Gundam หรือ Ultraman ทำให้เห็นถึงความแตกต่าง	44
4.5. ภาพการปรากฏตัวของมิวโตในภาพยนตร์.....	45
4.6. ภาพด็อกเตอร์เซริซาว่าในภาพยนตร์ขณะค้นพบไข่ปรสิตในซาก ฟลอซึลที่ประเทศฟิลิปปินส์ ในปี 1999.....	46
4.7. ภาพด็อกเตอร์เซริซาว่าในภาพยนตร์ กำลังพูดว่า “ปล่อยให้มันสู้กันเอง”.....	47
4.8. ภาพด็อกเตอร์โจเซฟในภาพยนตร์ขณะกำลังปฏิบัติงานที่โรงงาน นิวเคลียร์ที่เมืองจันจิรา ในปี 1999	47
4.9. ภาพด็อกเตอร์โจเซฟในภาพยนตร์ กำลังพูดว่า “โลกกำลังจะกลับไปสู่ยุคหิน”.....	48
4.10. ภาพก่อนการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าที่เกาะฮาวายนั้นเปรียบเสมือน ภัยพิบัติที่เรียกว่า “สึนามิ”	49
4.11. ภาพการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าอันน่าเกรงขามในมุมมองของมนุษย์	49
4.12. ภาพก่อนการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าตัวใหญ่ดูจุเขาในมุมมองของมนุษย์.....	50
4.13. ภาพก๊อตซิล่าไม่ทำร้ายมนุษย์พร้อมกับรับปืนและระเบิดแทนมนุษย์อีกด้วย.....	51
4.14. ภาพก๊อตซิล่าที่กำลังว่ายน้ำพร้อมกับเรือรบของมนุษย์	51
4.15. ภาพมิวโต (ตัวผู้) ที่ลากเรือรบได้น้ำขึ้นฝั่งและกำลังกินหัวระเบิด นิวเคลียร์เป็นอาหาร.....	52
4.16. ภาพมิวโต (ตัวผู้) ที่เปิดฉากการต่อสู้ด้วยการปล่อยกระแสพลัง (EMP) หรือคลื่นช็อตเพื่อทำให้ระยะโดยรอบไม่มีกระแสไฟฟ้า.....	53

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.17. ภาพมิวโตะ (ตัวผู้) กำลังป้อนระเบิดนิวเคลียร์ให้กับมิวโตะ (ตัวเมีย).....	53
4.18. ภาพมนุษย์เห็นการวางไข่ของมิวโตะที่หัวรบนิวเคลียร์	54
4.19. ภาพการต่อสู้ประจัญบานระหว่างก๊อตซิลล่า กับมิวโตะ (ตัวผู้และตัวเมีย)	54
4.20. ภาพก๊อตซิลล่ากำลังถูกตีกล่อมไล่หลังจากต่อสู้กับมิวโตะ	55
4.21. ภาพก๊อตซิลล่ากำลังถูกตีกล่อมไล่หลังจากต่อสู้กับมิวโตะ.....	55
4.22. ภาพก๊อตซิลล่าที่มนุษย์ต่างพากันชื่นชมและยกให้เป็นพระเอก ในการกอบกู้โลก	56
4.23. ภาพหลังเกิดสงครามระหว่างก๊อตซิลล่ากับมิวโตะ	57
4.24. ภาพด็อกเตอร์เซริซาว่ากำลังยื่นนาฬิกาให้กับผู้พัน	57
4.25. ภาพด็อกเตอร์เซริซาว่ากับผู้พันกำลังยื่นคู่มือการปรากฏตัวของ ก๊อตซิลล่าและมิวโตะ.....	58



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) เป็นสื่อที่นำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่ให้ความบันเทิงให้ประชาชนรวมถึงให้สาระความรู้ในหลากหลายด้าน รวมทั้งมีประสิทธิภาพด้านการสื่อสารที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สร้างรายได้จำนวนมากให้กับประเทศสหรัฐอเมริกาและถือเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง ซึ่งดูได้จากผลสำรวจความนิยมของผู้ชมที่มีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เห็นได้จากผลสำรวจของเว็บไซต์เอ็มไทย (M Thai Movie) เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2560 พบว่า จำนวนกลุ่มคนดูภาพยนตร์ฮอลลีวูดในอเมริกันเพิ่มขึ้นถึง 47% จากจำนวน 3.8 ล้านคน เมื่อปี 2558 กระโดดขึ้นมาเป็น 5.6 ล้านคน ในปี 2559 และมีสัดส่วนในการทำรายได้ทั้งหมดกว่า 14% จากสถิติดังกล่าวถือเป็นการตอกย้ำอำนาจภาพยนตร์ของอเมริกาที่ยังสามารถโน้มน้าวใจผู้ชมได้ ซึ่งตรงกับงานวิจัยของจงเดือน สุทธิรัตน์ (2552) ที่ได้ศึกษา *อิทธิพลสื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูด : ความสัมพันธ์กับกิจการโลก* พบว่าอเมริกาเป็นประเทศที่ยิ่งใหญ่และมีแนวคิดแบบเสรีนิยมฉบับใหม่ อเมริกาจึงใช้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นเครื่องมือในการจูงใจ ครอบงำผู้ชม ให้ผู้ชมเกิดการซึมซับโดยไม่รู้ตัวหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า อำนาจอ่อน (Soft Power) ที่ประกอบด้วยอำนาจทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมตามที่ โจเซฟ เนย์ (Joseph Nye) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้อธิบายว่า อำนาจอ่อนมีความสามารถในการดึงดูดและสร้างการมีส่วนร่วมมากกว่าการบังคับหรือการให้เงิน สร้างความเปลี่ยนแปลงและสร้างอิทธิพลต่อความคิดของสังคมและประชาชนได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว โดยอาศัยวัฒนธรรม (culture) ค่านิยมทางการเมือง (political values) และนโยบายต่างประเทศ (foreign policies) นั้นเอง

นอกจากนี้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังทำหน้าที่สะท้อนมุมมองได้ทั้งการเมือง วัฒนธรรม ความเชื่อต่างๆ ที่มีการนำเสนอผ่านภาพในแต่ละฉาก และมีเสียงที่มีความเสมือนจริง สามารถทำให้ผู้รับชมเข้าใจความหมายต่างๆ ที่ปรากฏอยู่เมื่อเห็นภาพในแต่ละฉาก แต่ละช่วงเวลาและต่างสถานที่ก็สามารถที่จะสร้างความเข้าใจให้เชื่อมโยงร่วมกันได้ แม้ว่าผู้รับชมอาจจะต่างเชื้อชาติ หรือต่างศาสนา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้รับชมในแต่ละคนด้วย ดังนั้นปัจจัย 3 อย่าง เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จได้นอกจากการให้ความรู้ ความเป็นบันเทิง

ภาพยนตร์ยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อความรู้สึก ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้รับชม และยังมีประสิทธิภาพในความครอบงำความคิด และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้รับชมได้อย่างหลากหลายโดยไม่จำกัดช่วงอายุ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น.14-15)

ลักษณะของภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะมีความหลากหลายทั้งในด้านของเนื้อหา บริบท และตัวละคร โดยส่วนมากแล้วจะใช้ตัวละครที่มีหลายสัญชาติ ซึ่งแต่ละสัญชาติจะมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไปแต่ถึงอย่างไรตัวละครที่มีสัญชาติอเมริกา ก็จะถูกสร้างขึ้นให้มีความโดดเด่นหรือเป็นฝ่ายของคนดีที่ผดุงความยุติธรรมเสมอ ดังที่ไทยพีบีเอส (Thai PBS) ได้รายงานข่าวเกี่ยวกับ Yellowface เมื่อวันที่ 26 ตุลาคม 2555 เรื่องการเหยียดชาวเอเชียในหนังฮอลลีวูด ที่มองว่า ฮอลลีวูดมีวิธีการคัดเลือกนักแสดงผิวขาวให้มารับบทคนเอเชีย ที่มีมาตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของฮอลลีวูด จากความเชื่อว่าคนเอเชียอพยพและไม่มีความสามารถในการแสดง และไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้ จึงมีการให้นักแสดงผิวขาวมาเล่นเป็นชาวเอเชียทั้ง Mary Pickford ในบท โจโจ้ซังจาก *Madame Butterfly* (Sidney Olcott, 2458), Katherine Hepburn เป็นเจดใน *Dragon Seed* (Harold S. Bucquet Jack Conway, 2487), John Wayne เป็นเจงกิสข่านใน *The Conquerer* (Dick Powell, 2499) หรือ Marlon Brando เปลี่ยน โจมเป็น ซากินิ ชาวบ้านจอมเจ้าเล่ห์ใน *The Teahouse of the August Moon* (Daniel Mann, 2499) แม้ยุคหลังจะมีนักแสดงเชื้อสายเอเชียในฮอลลีวูดมากขึ้น แต่บทบาทที่ได้รับยังจำกัดอยู่ในภาพจำเก่าๆ ที่ชาวตะวันตกมีต่อชาวเอเชีย โดยให้แสดงเป็นเจ้าของร้านขายของชำ, โสเภณี หรือคนรับใช้หรือคนขับรถ เป็นต้น

ฮอลลีวูดยังใช้วิธีเปลี่ยนเชื้อชาติตัวละครดั้งเดิมจากชาวเอเชียให้กลายเป็นคนผิวขาวเป็นตัวเมนหลักในการดำเนินเรื่อง ดังที่เห็นได้ใน *The Magnificent Seven* (Antoine Fuqua, 2559) จนถึงหนังรุ่นใหม่อย่าง *The Last Airbender* (M. Night Shyamalan, 2553) และแม้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นจะได้รับความนิยมมากขึ้นในวัยรุ่นอเมริกัน แต่บทฮีโร่ในฉบับภาพยนตร์นั้นนักแสดงตัวเมนหลักกลับเป็นของนักแสดงผิวขาวทั้งสิ้น เช่น *Dragonball: Evolution* (James Wong, 2552) หรือ *Speed Racer* (Lana Wachowski, 2551)

การกระทำหน้าที่ของสื่อประเภทภาพยนตร์นั้นเกิดจากการประกอบสร้างความจริง (Construction) ให้เกิดประเด็นต่างๆทางสังคม (Ben-Shaul, 2007, pp.5,16) ผ่านกระบวนการผลิตซ้ำ (Reproduce) ประเด็นนั้นๆโดยนำเสนอผ่านภาพ สัญลักษณ์ และเสียงต่างๆ ที่ถูกตีความหรือหมายความว่าถึง จนกลายเป็นเรื่องของทศนคติของแต่ละบุคคล ความเชื่อ ศาสนา รวมไปถึงวัฒนธรรมส่วนใหญ่ของสังคมนั้นๆ เช่น ดังที่ไทยพีบีเอส (Thai PBS) ได้รายงานข่าวเกี่ยวกับ Yellowface ไว้อีกว่า การที่ภาพยนตร์ใหม่ๆหลากหลายเรื่องของฮอลลีวูดนั้นยังคงใช้ นักแสดงอย่าง คีอานู รีฟ มาแสดงเป็นซามูไรใน *47 Ronin*, เบน คิงสลีย์ เป็นวายร้ายแมนจูเรียนใน *Iron Man 3* และ

มิกกี ไรค เป็น Genghis Khan แสดงให้เห็นถึงกระแส Yellowface ที่ไม่มีที่ท่าว่าจะหายไปจากฮอลลีวูดได้เลย ชาวเอเชียไม่น้อยจึงหวังว่าสักวันการเหยียดเชื้อชาติผ่านภาพยนตร์เช่นนี้จะหมดไปจากวงการบันเทิงในอนาคต

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ทำหน้าที่เป็นสื่อที่สะท้อนภาพสังคม ผู้คน แต่ละเชื้อชาติ ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ฉะนั้นการนำเสนอภาพยนตร์อาจไม่ใช่ความจริงทั้งหมดที่เกิดขึ้น แต่อาจเป็นเพียงบางส่วนที่ถูกนำเสนอออกมาขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้นำเสนอภาพยนตร์เรื่องนั้น และผู้นำเสนอได้เลือกสะท้อนในมุมมองภาพยนตร์ออกมาแบบใด ตัวอย่างเช่น การนำเสนอภาพอดีตสงครามในประวัติศาสตร์โดยมีมุมมองจากผู้กำกับและเนื้อเรื่องผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูด หากนำเสนอมุมมองอเมริกันที่มีสงครามกับญี่ปุ่น และหากมีการนำเสนออาจมีความบิดเบือนหรือสะท้อนให้เห็นถึงเสียของเหตุการณ์เพียงชั่วคราว จากการตีความของผู้กำกับ ภาพที่ออกมาอาจส่งผลกระทบต่อวงกว้างไม่ใช่แค่อเมริกัน แต่อาจส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดที่เกี่ยวกับการเรื่องประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริงในอดีตจากมุมมองผู้รับชม หรือเพียงเพื่อระบายความอัดอั้นกับใจจนกลายเป็นสื่อที่ทำการตอกย้ำภาพในอดีตอันแสนเจ็บปวดทรมานของทั้งสองฝ่าย เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อสังคม วัฒนธรรม และยังส่งผลต่อค่านิยม และทัศนคติของผู้คนในแต่ละเชื้อชาติ

การประกอบสร้างอย่างตั้งใจนี้เป็นเหตุการณ์ที่นำเสนอประเด็นเหล่านี้มากมายเหล่านั้นให้กับผู้รับชมให้สามารถรับรู้อารมณ์ที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของนักแสดง เช่น ความโกรธ ความต้องการเป็นผู้นำ ฯลฯ เหตุการณ์ทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกล้องภาพยนตร์อย่างสมจริง ด้วย แสง สี เสียง นอกจากนี้ยังสะท้อนคุณค่าหรือพลังบางอย่าง เป็นอีกสื่อหนึ่งที่ทรงอิทธิพลในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ดังนั้น ภาพยนตร์ไม่ว่าจะผลิตจากที่ไหนนั้นจะไม่ใช่เพียงสื่อบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นสื่อที่สะท้อนภาพในความเป็นจริง และเป็นสื่อที่สะท้อนภาพความจริงทางสังคม สามารถชี้หรือนำทางให้เกิดการคล้อยตามหรือสร้างให้เกิดการตระหนักคิดร่วมกันของคนในสังคมนั้น (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 20-21)

ในยุคอดีตการนำเสนอภาพยนตร์ก็อดซิล่านั้นหลังจากสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 การศึกษาภาพตัวแทนก็อดซิล่านั้น สื่อภาพยนตร์ส่วนใหญ่จากญี่ปุ่นถือกำเนิดก็อดซิล่าหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เสมือนว่าเป็นภาพตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงของประเทศญี่ปุ่นครั้งใหญ่ดังที่ (นุรตม์ ไล้กุลประกิจ, 2557) กล่าวว่า “เศษเสี้ยวประวัติศาสตร์ยังคงแทรกซึมอยู่ในใจของคนเราเสมอ และสะท้อนออกมาในหลายๆอย่างที่เราได้สร้างขึ้น” ภาพของก็อดซิล่านั้นสะท้อนให้เห็นว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ถูกถ่ายทอดออกมานั้นคือเศษส่วนหนึ่งของเรื่องราวในอดีตที่ยังคงจดจำ ผังใจ เป็นเรื่องที่สะเทือนใจและไม่อาจจางหายไปจากสังคม

ซึ่งการศึกษาจากประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในช่วงที่ก๊อตซิลล่าถือกำเนิดขึ้นมา จะเห็นได้ว่า สงครามโลกครั้งที่ 2 เหตุการณ์ร้ายแรงจากสงครามและระเบิดปรมาณูนับเป็นความทรงจำอัน เลวร้ายของญี่ปุ่นเลยก็ว่าได้ เพราะ “กลุ่มผู้สร้าง” ก๊อตซิลล่าตัวหลักๆ นั้นแต่ละคนล้วนมี ประสบการณ์ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของสงครามที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อิชิโร ฮอนดะ (Ishiro Honda) ผู้กำกับภาพยนตร์ก๊อตซิลล่า นั้นเคยเป็นทหารผ่านศึกในกองทัพของจักรวรรดิญี่ปุ่นก่อนที่จะ ทำภาพยนตร์ จึงต้องการนำเสนอภาพยนตร์ที่สื่อถึงหายนะจากระเบิดนิวเคลียร์และความทุกข์ ขากที่ตามมาของประชาชน ณ ขณะนั้นที่ต้องเผชิญกับภัยจากสงคราม (Tom Miller, 1999)

ภาพก๊อตซิลล่าในภาพยนตร์ที่สร้างโดยผู้กำกับคนญี่ปุ่น ผ่านมาเป็นเวลา 9 ปีจากสงคราม เนื้อหาของภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าในอดีตก็ยังคงบรรยายกาของทหารทำลายล้าง ความสูญเสียและระเบิด ปรมาณู หลังจากภาคแรก (1954) แม้ว่าก๊อตซิลล่าตัวแรกของโลกจะตายด้วยออกซิเจนเดสทรอยเยอร์ ไปแล้ว แต่เมื่อมีการทดลองระเบิดนิวเคลียร์ใหม่ก็กลับปลุกก๊อตซิลล่าอีกตัวให้ตื่นขึ้นมาแทน จึงดู เสมือนว่าประเด็นที่ว่าด้วย “ผลกระทบ” จากระเบิดนิวเคลียร์จะถูกสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ก๊อตซิล ล่าแรกเริ่มอยู่เสมอและเหมือนจะไม่มีวันหายไปจากภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย

ช่วงเวลาต่อมาภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าได้นำเสนอภาพตั้งแต่ช่วงปีค.ศ. 1970 เป็นต้นมา ภาพยนตร์ได้เล่าถึงเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นซึ่งภายในญี่ปุ่นมีอัตราการเติบโตต่ำ ในช่วงต้นทศวรรษที่ 70 (ภาค 12-14 ปี ค.ศ. 1971-1973) ภาพของก๊อตซิลล่าจึงถูกปรับเปลี่ยนทิศทาง ใหม่และให้มีพฤติกรรมแบบมนุษย์ เช่น มีอารมณ์ขันในท่าทางมากขึ้นและมีบรรยากาศของความ สนุกสนาน ไม่คิดมากไม่เป็นกังวลอยู่ในเนื้อเรื่องเพื่อจะให้ขายตัวได้ดีขึ้น (Jun Fukuda, 1994) ใน ภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าเรื่องนี้ไม่ได้สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่หม่นหมอง เศร้าใจจากสงครามอย่างที่ เคยมีในภาคแรกๆ อีกต่อไป แต่มุ่งสะท้อนประเด็นภายในสังคมของญี่ปุ่น ณ ขณะนั้นออกมาแทน ดังที่เห็นในภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าลำดับที่ 12 Godzilla vs. Hedorah ออกฉายในปี 1971 และตามด้วย ภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าอีกหลากหลายภาคที่นำเสนอเนื้อหาหม่นมอมที่สามารถสะท้อนเหตุการณ์ต่างๆ ใน เวลานั้น และเรื่อยมาจนภาคสุดท้ายของซีรีส์ก๊อตซิลล่าในยุคโชวะได้ออกฉายในปี 1975 บริษัทโตโฮ ก็ไม่ได้นำเสนอภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าออกมาอีกกินเวลานานถึง 9 ปี อาจเป็นเพราะความนิยมใน ภาพยนตร์ก๊อตซิลล่า นั้นลดลง และผู้สร้างเริ่ม “หมดแก๊ก” ที่จะสร้างออกมาใหม่ จึงได้ทำการหยุดพัก การสร้างเอาไว้ ก่อนจะมีภาพยนตร์ก๊อตซิลล่า “ยุคใหม่” ตามมาในปี 1984 จนถึงปี 2004

ตลอดระยะเวลา 21 ปีนั้น ไม่ว่าจะเป็นซีรีส์ (1954 - 1975) รวมทั้งสิ้น 16 ตอน ภาพยนตร์ ก๊อตซิลล่าก็ได้สะท้อนประเด็นที่เกิดขึ้นทางสังคมและประวัติศาสตร์มาโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาคแรกๆ ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1950 คนญี่ปุ่นยังจดจำบาดแผลระเบิดปรมาณูได้ไม่จางหายและเกิด ความรู้สึกหวาดระแวงในภัยรอบๆ ด้านจากมหาอำนาจชาติอื่น (สงครามเย็น) ที่กำลังกดดันญี่ปุ่นอยู่

ช่วงเวลานั้น และแม้ว่าเวลาต่อมาในภาคต่อของภาพยนตร์ก็อดซิลล่าเนื้อหาก็จะถูกปรับให้เข้ากับกลุ่มคนดูและบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปมากขึ้น โดยไม่ให้มีบรรยากาศของการทำลายล้างมากนัก แต่ก็เห็นได้ว่ามีประเด็นทางสังคม ณ ขณะนั้นได้ถูกหยิบยกและนำมาสะท้อนผ่านภาพยนตร์ด้วยจากมุมมองผู้สร้าง เพราะเศษเสี้ยวประวัติศาสตร์นั้นยังคงแทรกซึมอยู่ในใจของคนเราอยู่เสมอ และยังสะท้อนออกมาในหลายๆอย่างที่ภาพยนตร์ก็อดซิลล่าสร้างขึ้น

กล่าวได้ว่าภาพของก็อดซิลล่าในสื่อภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพตัวแทนของนัยยะอะไรบางอย่างไว้อยู่เสมอตั้งแต่ภาพต้นฉบับ (TOHO 1954) มีนัยยะของการต่อต้านสงครามและนิวเคลียร์ และภาพยนตร์ภาคนี้ก็มีหลักใหญ่ใจความที่ว่าด้วยปัญหาระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ “แน่นอน มันมีแก่นเรื่องที่แข็งแรงอยู่ในหนังเรื่องนี้ พูดย่างๆตามประสาชาวบ้านก็ว่ามันเป็นเรื่องของมนุษย์ปะทะกับธรรมชาติ” (Gareth Edwards, 2014) และภาพก็อดซิลล่าในภาพยนตร์ให้หมายผ่านภาพและเสียงที่ถือเป็นความสัมพันธ์อันจะก่อให้เกิดความคิดจากผู้รับชมในสังคมนั้นๆ โดยเฉพาะการนำเสนอภาพก็อดซิลล่าให้เป็นสัตว์ดึกดำบรรพ์ ผู้ยึดครองโลก และก่อกำเนิดมาก่อนมนุษยชาติ และยังพบมีประวัติมากมายที่กล่าวถึงภาพก็อดซิลล่าที่อาจแตกต่างกันในแต่ละภาคออกไปตามช่วงเวลาและสถานการณ์ตอนนั้น ๆ ภาพของก็อดซิลล่าจึงถูกเปรียบเปรยว่าเป็นผลลัพธ์อันเลวร้ายของการใช้หรือการทดลองอาวุธนิวเคลียร์ (บทความวิจารณ์ก็อดซิลล่า, 2557)

การศึกษาภาพตัวแทนก็อดซิลลานั้นอาจมีปัจจัยนัยยะหลากหลายด้านในการสื่อสารผ่านภาพยนตร์ ซึ่งในยุคอดีตภาพของก็อดซิลลานั้นถูกสร้างให้เป็นฝ่ายธรรม ผู้ทำลายล้าง ผู้ยึดครองโลก แทบจะทุกยุคทุกสมัย ภาพเหล่านี้สะท้อนให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความน่ากลัว น่าเกรงขาม ด้วยรูปร่างของก็อดซิลล่าที่ใหญ่โต มีกรงเล็บ และสามารถฟันไฟได้ เปรียบเสมือนมหันตภัยร้ายที่มนุษย์ธรรมดาๆ ก็ไม่อาจสามารถต่อสู้กับสิ่งนี้ได้อย่างแน่นอน

ก็อดซิลล่าถือเป็นภาพตัวแทนของญี่ปุ่นและเป็นอีกหนึ่งสัญชาติที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและได้รับบทบาทการแสดงเด่นหลักที่สำคัญในเรื่อง ถึงแม้ว่าปัจจุบันในด้านการเมืองญี่ปุ่นจะเป็นพันธมิตรกับอเมริกา แต่ในมุมมองภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับมองญี่ปุ่นในแบบเดิมๆ คล้ายว่าภาพในอดีตยังคงฝังใจไม่ลืมเลือนหายไป ซึ่งนักวิชาการจำนวนไม่น้อยประเมินว่าการเลือกหรือสร้างตัวละครของภาพยนตร์ฮอลลีวูดดังกล่าวก่อให้เกิดความบิดเบือนข้อเท็จจริงในชั้น ยกตัวอย่าง การศึกษาภาพยนตร์ฮอลลีวูดในอดีตที่มีประชากรในภาพยนตร์เป็นคนญี่ปุ่น เรื่อง *Black Rain* (Ridley Scott, 2532) เป็นเรื่องที่กล่าวถึงมุมมองของประเทศญี่ปุ่นที่เต็มไปด้วยยาพิษ นักฆ่าครองเมือง และทรชน ซึ่งเป็นเมืองที่มีแต่อำนาจการกดขี่ข่มเหง ส่วนผู้หญิงเป็นเพศที่โดยรังแกถูกแทนภาพของหญิงที่อยู่ในบาร์เหล่าซึ่งขายบริการ เป็นต้น

ในช่วงปี 2550-2560 M Thai MOVIE ได้สำรวจ 20 อันดับสูงสุดหนังทำเงินแห่งปีไว้เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2557 พบว่าฮอลลีวูดได้มีการสร้างภาพยนตร์ที่ได้รับรายได้สูงสุดในการเข้าชมของผู้ชมทั่วโลก ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *Guardians of the Galaxy* (James Gunn, 2557), *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1* (Francis Lawrence, 2557), *Captain America: The Winter Soldier* (Anthony Russo, Joe Russo, 2557), *The LEGO Movie* (Phil Lord, Christopher Miller, 2557), *Transformers: Age of Extinction* (Michael Bay, 2557), *Maleficent* (Michael Bay, 2557), *X-Men 6 The Wolverine* (James Mangold, 2556), *Dawn of the Planet of the Apes* (Matt Reeves, 2557), *The Amazing Spider-Man 2* (Marc Webb, 2557), *Godzilla* (Gareth Edwards, 2557), *Big Hero 6* (Don Hall, Chris Williams, 2557), *22 Jump Street* (Phil Lord, Christopher Miller, 2557), *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Jonathan Liebesman, 2557), *How to Train Your Dragon 2* (Dean DeBlois, 2557), *Interstellar* (Christopher Nolan, 2557), *Gone Girl* (David Fincher, 2557), *Divergent* (Neil Burger, 2557), *Bad Neighbors* (Nicholas Stoller, 2557), *Ride Along* (Tim Story, 2557) และ *Rio 2* (Carlos Saldanha, 2557)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์และเลือกภาพยนตร์ที่มีภาพตัวแทนของ “ก๊อตซิลล่า” ที่มีรายได้ในการเข้าชมสูงสุดและสามารถเข้าถึงผู้รับชมได้ทุกวัยมาวิเคราะห์ คือ *Godzilla* (Gareth Edwards, 2557) ซึ่งเนื้อหากล่าวถึงสัตว์ประหลาดของประเทศญี่ปุ่นในมุมมองของอเมริกา ภาพยนตร์เนื้อหาลุ้นระทึกและสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม สามารถทำรายได้ถึง 200,676,069 ดอลลาร์สหรัฐ และภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าเรื่องนี้เป็นการ “Reboot” ก๊อตซิลล่าต้นฉบับขึ้นมาใหม่ ซึ่งนับเป็นอีกกาลหนึ่งของโลกก๊อตซิลล่าเลยทีเดียว

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ และจากที่มาและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะศึกษาภาพตัวแทนก๊อตซิลล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัย ซึ่งผู้วิจัยไม่อาจหลีกเลี่ยงในเรื่องของการแสดงมุมมองและทัศนคติของผู้วิจัย (Researcher Positionality) ในการวิเคราะห์และตีความเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา และการสร้างภาพตัวแทนผ่านการวิเคราะห์ภาพเหมารวม แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคม มาเป็นกรอบข้อจำกัดของงานวิจัยนี้

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) วิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพตัวแทนก๊อตซิลล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด
- 2) วิเคราะห์สัญลักษณ์ภาพตัวแทนก๊อตซิลล่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1.3 ขอบเขตการศึกษา

เลือกภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ได้นำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในปัจจุบันและยังมีได้รับความนิยมแพร่หลายเป็นที่รู้จักทั่วโลกโดยเนื้อหาของภาพยนตร์จะให้แง่คิดชวนให้ตระหนักเมื่อได้รับชม

กรณีศึกษา : ภาพยนตร์เรื่อง *Godzilla* (Gareth Edwards, 2557) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคล่าสุดของก๊อตซิล่าที่ได้รับความนิยมและได้นำเสนอภาพก๊อตซิล่าในรูปแบบใหม่ที่ตื่นตาตื่นใจ ระทึกขวัญทั้งยังมีการกล่าวถึงประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นและอเมริกา ภาพยนตร์ยังกล่าวถึงประสบการณ์ร่วมในแง่มุมอิงประวัติศาสตร์

การรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์ฮอลลีวูดทำตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 – 2560 เป็นเวลาช่วง 10 ปี ที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้สื่อสารภาพยนตร์และเป็นช่วงเวลาภาพยนตร์ก๊อตซิล่าเรื่องนี้เป็นที่นิยมและมีความเข้มข้นขึ้นในเรื่องของเทคโนโลยี สังคม ประวัติศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และความสามารถในการค้นหาภาพยนตร์ในปัจจุบัน (Convenient Sampling) และใช้ภาพยนตร์ที่ผลิตเข้าฉายในโรงภาพยนตร์และได้รับการบันทึกภาพเป็น VDO หรือ DVD มาทำการศึกษา

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้นำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในปัจจุบัน อย่างไร

1) ช่วยให้เห็นสาเหตุในการสร้างภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในเรื่องของทัศนคติที่อเมริกามีต่อญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการสะท้อนมุมมองภาพอีกด้านหนึ่งผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ผู้สร้างตั้งใจสร้างภาพก๊อตซิล่าให้แตกต่างจากอดีตที่ผ่านมา

2) ช่วยให้เห็นถึงความเป็นก๊อตซิล่าในมุมมองของผู้สร้างอเมริกาที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ด้วยลักษณะท่าทางของก๊อตซิล่าที่ไม่แตกต่างไปจากอดีตมากนักและยังคงความเป็นก๊อตซิล่าต้นฉบับในอดีตอยู่บ้างแต่เนื้อหาของภาพยนตร์นั้นได้มีการนำเสนอภาพของก๊อตซิล่าที่มีการเปลี่ยนแปลงไปทำให้ผู้ชมเกิดแง่คิด มุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม

1.5 นิยามศัพท์

ก๊อตซิล่า : เป็นเสมือนภาพตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงของประเทศญี่ปุ่นครั้งใหญ่ และก๊อตซิล่า ได้กำเนิดขึ้นเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 จบลง ภาพยนตร์ก๊อตซิล่าเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายนับทศวรรษ เนื้อเรื่องสะท้อนถึงเรื่องราวเหตุการณ์บ้านเมือง ณ ขณะนั้นเป็นหลัก

ฮอลลีวูด : หรือ Hollywood คือผู้ผลิตภาพยนตร์สัญชาติอเมริกา หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าโรงถ่ายทำภาพยนตร์แห่งสหรัฐอเมริกา คารากาภาพยนตร์ของฮอลลีวูด ล้วนแล้วแต่มีชื่อเสียงในระดับโลก และที่สำคัญฮอลลีวูดนั้นเป็นเจ้าของในการประกวดรางวัลออสการ์อีกด้วย

ภาพยนตร์ : ภาพที่ถ่ายทอดเรื่องราวเป็น ภาพ แสง สี เสียง เมื่อได้รับชมแล้วรู้สึกบันเทิง ตื่นตาตื่นใจ ระทึกขวัญ สะท้อนแง่คิด ขึ้นอยู่กับแก่นเนื้อหาของเรื่องว่าผู้กำกับจะสื่อสารให้กับผู้รับชม ได้รู้สึกนึกคิดในแบบใด เนื้อหาของภาพยนตร์จะต่อเนื่องกันเป็นช็อตๆ เคลื่อนไหวได้ มีบทพูด หรือสนทนา ซึ่งในการศึกษาวิจัยในที่นี้หมายถึง ภาพยนตร์เรื่องก๊อตซิล่า

ภาพตัวแทน : ภาพหรือลักษณะที่เป็นตัวแทนญี่ปุ่นที่กฎในภาพยนตร์เรื่องก๊อตซิล่า ซึ่งอาจตีความได้หลากหลายมุมมอง ขึ้นอยู่กับการตีความของแต่ละบุคคล

สัญณะ : สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมายใหม่ (Meaning) แทนจริง / ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งสิ่งที่จะนำมาเป็นสัญณะนั้นอาจจะเป็นวัตถุ เสียง รูปภาพ ตัวละคร ฯลฯ



บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด กรณีศึกษา : *Godzilla 2014*” ผู้วิจัยได้นำแนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ มาใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าบทบาทของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีความน่าสนใจมาก โดยเฉพาะภาพของความเป็นก๊อตซิล่าที่ทุกคนรู้จักกันดีในทุกยุคทุกสมัย ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะพิจารณาก๊อตซิล่ากับการสร้างภาพออกมาในรูปแบบภาพยนตร์ ตลอดจนพิจารณาการประกอบสร้างตัวของก๊อตซิล่าในภาคนี้ เพื่อที่จะทำความเข้าใจ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากขึ้น และผู้วิจัยได้ใช้แนวความคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning)

2.2 แนวคิดภาพตัวแทน (representation)

ภาพเหมารวม (stereotype)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Cinematic Narration)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6 กรอบแนวความคิด

2.1 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

“สัญณะ” (Sign) (อ้างถึงใน กาญจนาน แก้วเทพ และคณะ. 2555) สำหรับนักวิชาการที่ศึกษา “ศาสตร์แห่งสัญณะ” (Science of sign) หรือที่รู้จักกันในนามของสัญวิทยา (Semiotics/Semiology) นั้น ในที่นี้จะขอนำเสนอนักวิชาการ 3 ท่าน ที่สามารถใช้เป็นแนวคิดหลักคือ F.de Saussure, C.Peirce และ R. Barthes

F. de Saussure เป็นนักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส ที่เป็นผู้คิดค้นผลงานด้านสัญวิทยาในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีการขยายฐานการวิเคราะห์ภาษามาจากสาขาจิตวิทยา ที่

มีอิทธิพลในการศึกษาภาษาอยู่ในขณะนั้น แนวทางการวิเคราะห์ภาษาของ Saussure ใช้ภาษาพูด/ภาษาเขียนเป็นหลัก (ซึ่งจะทำให้แตกต่างจาก C. Peirce) และที่ถือว่าเป็นการเปลี่ยนวิธีการศึกษาความหมายของภาษาจากที่เคยมีอยู่ในช่วงเวลานั้นเลยก็ว่าได้ กล่าวคือ วิธีการวิเคราะห์หลักของนักภาษาศาสตร์ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 คือการวิเคราะห์โดยหาการเปลี่ยนแปลงของ “ความหมาย” ในเชิงประวัติศาสตร์ เช่น ติดตามวิเคราะห์ว่าความหมายของคำว่า “ลงแขก” ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากยุคอดีตมาจนถึงยุคปัจจุบันอย่างไรบ้าง

ในทางตรงกันข้าม Saussure กลับสนใจการวิเคราะห์ความหมายในระดับภาคตัดขวาง เนื่องจาก Saussure ได้ตั้งคำถามว่า “ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ นั้นเกิดขึ้นมาได้อย่างไร” (How meaning is generated) และพบว่า การวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์นั้นก็ไม่สามารถจะตอบคำถามดังกล่าวได้ นอกจากจะใช้การวิเคราะห์เชิงโครงสร้าง และการหาคำตอบของ Saussure ก็คือ “ความหมายเกิดขึ้นได้เพราะความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในโครงสร้างหนึ่ง” ตัวอย่างเช่น ความหมายของสีคำจะเกิดขึ้นไม่ได้เลย หากไม่มีความหมายของสีอื่น ๆ (ในโครงสร้างความหมายของสี) มาเปรียบเทียบกับเห็นความแตกต่าง หรือหาก “สีขาว” มีความหมายถึงความสว่าง “สีดำ” จึงจะมีความหมายถึงความมืด “สีเทา” มีความหมายถึงความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน ฯลฯ และความแตกต่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดก็คือ ความแตกต่างแบบคู่ตรงกันข้าม ด้วยเหตุนี้ในงานวิจัยของขจิตขวัญเรื่อง ความหมายของการจัดขึ้นอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ระหว่าง พ.ศ. 2513 – 2550 อธิบายว่า หากจะสร้างความหมายของ “ตัวละครที่จัดขึ้นอำนาจ” ก็ต้องสร้าง “ตัวละครที่ยอมสิทธิโรราบให้กับอำนาจ” กล่าวคือ เมื่อมีใจก็ยอมมีตำรวจ เป็นต้น หรือต้องสร้างตัวละครที่เป็นมิตรและศัตรูขึ้นมาเคียงคู่กันเพื่อให้ลดทอนความหมาย “รูปแบบความสัมพันธ์กับตัวละครเอก” ได้ชัดเจนขึ้น หลักการข้อนี้ของ Saussure ดูจะเป็นทำนองกับของวิธีการเล่าเรื่องที่ต้องมีตัวละครทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้าย จะมีเพียงตัวละครแบบฝ่ายดีหมดทั้งเรื่องเป็นไม่ได้

ต่อมา Saussure ได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง “องค์ประกอบของสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ ว่าประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นรูป (Signified) และส่วนที่เป็นนาม/ความคิด (Signified) และข้อตกลงในการเชื่อมโยงระหว่าง Signifier-Signified ของสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ เช่น ภาพธงชาติสีแดง-ขาว-น้ำเงิน (Signifier) หมายความว่าถึง “ประเทศไทย/ชาติไทย” (Signified) ข้อตกลงนี้เรียกว่า “รหัส” ซึ่งในแต่ละสังคมในแต่ละวัฒนธรรมก็จะมีรหัสที่แตกต่างกัน เช่น การพยักหน้ามีความหมายว่า “ตกลง” ในประเทศสหรัฐอเมริกา แต่กลับมีความหมาย “ไม่ตกลง” ในประเทศอินเดีย เป็นต้น วัฒนธรรมจึงอาจนิยามได้ว่าเป็น “ชุมชนแห่งรหัส” (community of code) นั่นเอง

C. Peirce Peirce เป็นนักวิชาการด้านปรัชญาชาวอเมริกันที่ค้นคิดผลงานด้านสัญวิทยาในช่วงเวลาเดียวกับ Saussure โดยขยายฐานการวิเคราะห์สัญลักษณ์มาจากเรื่องตรรกวิทยา แม้ว่าผลงาน

ส่วนใหญ่ของ Peirce จะมุ่งให้ความสนใจกับ “การจัดแบ่งประเภทของสัญญาณ” จนถูกวิจารณ์ว่าเขา มองข้ามความสำคัญของ “กระบวนการสร้าง/สถาปนาความหมาย” ก็ตาม แต่ Peirce ก็ได้ให้ความคิดที่สำคัญ ๆ เอาไว้หลายประการคือ

1) Peirce ได้ให้เห็นความสำคัญของ “สัญญาณ” สำหรับ “สัตว์โลกที่เป็นมนุษย์” เนื่องจากมีแต่มนุษย์เท่านั้นที่เป็นสัตว์ที่รู้จักใช้สัญญาณได้อย่างมากมายหลากหลาย โดย แนวคิดดังกล่าวนี้ นักสัญวิทยาในรุ่นหลัง ๆ ได้นำมาพัฒนาขยายต่ออย่างกว้างขวาง

2) ในยุคก่อนหน้าของ Peirce นั้น การศึกษาสัญญาณนั้นจะอยู่ในแวดวงของ ภาษาพูด-ภาษาเขียนเป็นส่วนใหญ่ (แม้แค่ Saussure ก็ยังอยู่ภายในปริมณฑลดังกล่าว) ข้อสรุปในเรื่อง “กระบวนการสร้างสัญญาณ” ของ Saussure จึงสรุปคุณลักษณะของสัญญาณที่เป็นภาษาพูด/ภาษาเขียนออกมา 3 ประการว่า 1. เกิดขึ้นจากการสร้างอย่างไม่มีเหตุมีผล 2. ไม่ได้เกิดตามธรรมชาติ 3. เกิดขึ้นโดยปราศจากแรงจูงใจของผู้สร้างสัญญาณ

แต่ในกรณีของ Peirce เขาได้ขยายแวดวงของสัญญาณมาที่สัญญาณที่เป็นภาพ (Visual sign) และพบว่ามีความแตกต่างบางอย่างที่ขัดแย้งกับข้อเสนอของ Saussure โดยเฉพาะคุณลักษณะประการสุดท้ายคือ แรงจูงใจของผู้สร้าง เนื่องจากสัญญาณที่เป็นภาพนั้นส่วนใหญ่แล้วเกิดมาจากความตั้งใจของผู้สร้าง เช่น การวาดภาพเหมือน การถ่ายรูป ฯลฯ ในยุคปัจจุบันนี้ สัญญาณที่เป็นภาพนั้นกำลังย้อนกลับมาามีอิทธิพลอย่างมาก ในแวดวงของการใช้สัญญาณ นับตั้งแต่ความแพร่หลายของสื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ การถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล ฯลฯ ฉะนั้น แนวคิดของ Peirce จึงนับว่าโดดเด่นและน่าจับตามองในยุควัฒนธรรมแห่งภาพ

3) เนื่องจาก Peirce สนใจสัญญาณที่เป็นภาพซึ่งเป็นสัญญาณที่สร้างมาจาก “ของจริง” เช่น รูปปั้นอนุสาวรีย์ก็ปั้นมาจากตัวคนจริง ๆ ดังนั้น Peirce จึงสนใจช่วงห่างระหว่าง “ของจริง” กับ “สัญญาณที่เป็นภาพ” และได้นำช่วงห่างดังกล่าวมาใช้จัดแบ่งประเภทของสัญญาณต่าง ๆ ในงานวิจัยหนังสือชิ้นอำนาจของจิตขั้วที่ถูกกล่าวไปข้างต้นนั้น ได้นำแนวคิดของ Peirce มาใช้ในการวิเคราะห์ “ฉาก” ที่ต้องการสร้างความหมายของ “ความสมจริง” หรือ “เป็นเรื่องจริง”

4) Peirce ได้จัดแบ่งประเภทของสัญญาณต่าง ๆ ออกเป็น 66 ประเภท แต่ในประเภททั้งหมดนั้น Peirce ได้ให้ความสนใจกับสัญญาณภาพ 3 ประเภท คือ Icon Index และ Symbol ในสัญญาณทั้ง 3 ประเภทนี้ Peirce ถือว่า สัญญาณภาพประเภท Symbol จะมีความสำคัญที่สุด ทั้งนี้เนื่องจาก Icon นั้นเป็นสัญญาณภาพที่เกิดจากความเป็นเหตุเป็นผล/ความเชื่อมโยง (เช่น รอยเท้าก็เกิดมาจากการมีคน/สัตว์มาเดินผ่าน) แต่ทว่า Symbol นั้นเป็นสัญญาณภาพที่เกิดมาจาก “ข้อตกลง” ของคนแต่ละกลุ่มในสังคม โดยไม่มีความคล้ายคลึงหรือความมีเหตุมีผลเข้ามาเกี่ยวข้อง

ฉะนั้น Symbol จึงเป็นสัญลักษณ์ที่มีปัจจัยด้านวัฒนธรรมของแต่ละสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างมาก เช่น ภาพสีคำ อาจหมายถึง “ความศักดิ์สิทธิ์ ความสว่างาม” ในสังคมหนึ่ง แต่ก็จะอาจหมายถึง “ความเศร้าโศก ความหม่นหมอง ไร้ทุกข์” ในอีกวัฒนธรรมหนึ่งก็เป็นได้

5) แม้ว่าโดยสามัญสำนึกของมนุษย์เราอาจจะบอกว่า “สัญลักษณ์” นั้นมีความหมายที่แน่นอน เพราะมีเนื้อหาที่เห็น ๆ กันอยู่แล้ว แต่หลักความจริง “ภาพ ๆ หนึ่ง” ก็ยังมีคุณสมบัติเหมือนสัญลักษณ์ที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนที่มีความหมายที่หลากหลายอยู่ดี เพราะฉะนั้น เมื่อเห็น “ภาพนกพิราบ” ที่เป็น โลโก้ของสถานีโทรทัศน์ทีวีไทย (ThaiPBS) นกพิราบนั้นก็ไม่ได้หมายถึง “นกพิราบ” เสมอไป (ไม่ใช่ Icon) ทั้งนี้เพราะภาพของนกพิราบยังอาจมีความหมายได้หลายความหมาย เช่น เป็นนกประเภทหนึ่งเป็นเครื่องหมายของการสื่อสาร เป็นเครื่องหมายแห่งสันติภาพ เป็นอาหารชนิดหนึ่ง หรืออาจเป็นพาหะนาโรค ฯลฯ ดังนั้น แม้จะเป็นสัญลักษณ์ก็จำเป็นต้องมีกลไกการควบคุมกำกับความหมาย

ด้วยเหตุนี้ในการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการสัญลักษณ์จึงมักจะไม่ถูกนำเสนออย่าง โดด ๆ หากต้องมาเป็น “ชุดสัญลักษณ์” (set of signs) ร่วมกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ดังนั้น ในภาพข่าวบนหน้าหนังสือพิมพ์ประจำวันยังจะต้องมี “คำบรรยายใต้ภาพ” เป็นกลไกควบคุมความหมาย หรือในกรณีของนกพิราบของสถานีโทรทัศน์ ThaiPBS ก็ต้องมี “เพลงประกอบ” ช่วยกำกับให้การถอดรหัสเพื่อตรงเข้าสู่ความหมายที่ต้องการโดยไม่เลี้ยวหรือเกิดการหักเหไปยังความหมายอื่น ๆ ที่ผู้ใส่รหัสไม่ต้องการ

6) จากแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ภาพของ Peirce ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่กล่าวมาข้างต้น M. Gillespie & J. Toynbee (2006) ได้นำมาพัฒนาต่อในเรื่อง “การเลือกใช้สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ” โดยมีแนวคิดหลัก 2 แนวมุม ประการแรกก็คือ เนื่องจากภาพ ๆ หนึ่งนั้นสามารถจะเป็นได้ทั้ง Icon Index และ Symbol ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับว่าผู้ประกอบสร้างความหมายต้องการสร้างภาพนั้นให้เป็นสัญลักษณ์ประเภทใด และในแง่มุมที่สอง ในขณะที่มี “ของจริง” (Reference) หลาย ๆ อย่างให้เลือกมาสร้างเป็น “สัญลักษณ์” อะไรเป็นเหตุผลที่ทำให้ของจริงบางอย่างได้รับการเลือก และของจริงบางอย่างไม่ถูกเลือก Gillespie & Toynbee ยกตัวอย่างกรณีการเลือก เครื่องหมายแทนประเทศสหรัฐอเมริกา ว่าเพราะเหตุใดจึงเป็น “ภาพของนกอินทรี” ทั้ง ๆ ที่โดยสภาพภูมิศาสตร์ ประเทศสหรัฐเป็นประเทศที่มีทุ่งหญ้ากว้างขวาง มีสัตว์นานาประเภท เช่น วัว ม้า ฯลฯ แต่เพราะเหตุใดจึงเป็น “ภาพนกอินทรี” Gillespie & Toynbee ได้ให้เหตุผลว่า เนื่องจากผู้ประกอบสร้างความหมายต้องการ “ความหมายแห่งศักดิ์ศรี ความภาคภูมิใจ การมีพลังอำนาจ การใช้ความรุนแรงที่จำเป็นรวมทั้งการเป็นผู้ล่า” ซึ่งความหมายทั้งหมดที่ต้องการนี้เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่อย่างครบถ้วนในสัตว์

แบบ “นกอินทรีย์” แต่ไม่ครบถ้วนในสัตว์ประเภทอื่น ๆ ดังนั้น ความหมายที่ต้องการ (intended signified) จึงเป็นกลไก/เกณฑ์ควบคุมการเลือกภาพ

R. Barthes Barthes เป็นนักวิชาการรุ่นหลัง Saussure และ Peirce และเป็นผู้ที่ประสานแนวคิดเรื่องความหมายที่หลากหลายของ Signified จาก Saussure มาบวกผสมกับความสนใจในเรื่องการวิเคราะห์สัญญาณภาพ (visual sign) ของ Peirce ข้อคิดที่น่าสนใจของ R. Barthes ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดหลัก คือ

การพัฒนาแนวคิดเรื่อง “ความหมาย” หลากหลายของ Saussure Barthes ได้จัดแบ่งประเภทความหมายออกเป็น 2 ประเภท คือ ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning) และความหมายโดยนัย (connotative meaning) ความหมายโดยอรรถนั้นเป็นความหมายเชิงการพรรณนา คือการบอกว่าอะไร เป็นอะไร และในขณะที่ความหมายโดยนัยนั้นเป็นความหมายเชิงการตีความ จึงมีเรื่องของตัวบุคคล ค่านิยมของกลุ่ม หรือท่าทีทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคมเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย เช่น สัญญาความหมายของ “เหล่า” หากเป็นความหมายโดยอรรถ เหล่าก็เป็นเครื่องดื่มชนิดหนึ่งที่มีส่วนผสมของแอลกอฮอล์ ส่วนความหมายโดยนัยนั้น ความหมายของเหล่าจะขึ้นอยู่กับว่าจะถูกตีความจากบริษัทที่จำหน่ายเหล่าหรือถูกตีความจากกลุ่มมรณงค์ต่อต้านการบริโภคสุรา เป็นต้น

แนวคิดด้าน สัญญา จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ต่องานวิจัยการศึกษาภาพลักษณ์ญี่ปุ่นในการสร้างภาพตัวแทนก๊อตซิล่าภาพยนตร์สอลลิวดสมัยใหม่ ซึ่งต้องวางแผนการศึกษาถึงบริบทเนื้อเรื่อง รวมไปถึงการแสดงออกของก๊อตซิล่าของภาพยนตร์ และจะรับรู้ถึงการเปรียบเทียบถึงความหมาย เพื่อทำการค้นหาสัญญาณของภาพยนตร์ที่จะสามารถให้ความหมายของภาพยนตร์แนวสอลลิวดนี้ได้อย่างเหมาะสมได้ โดยจะต้องเข้าใจถึงหลักสัญญาณที่โดดเด่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เช่น สัญญาที่ให้ความหมายถึงภาพตัวแทนของก๊อตซิล่าในมุมมองของภาพยนตร์ ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของผู้รับชมของแต่ละสังคม เพื่อนำไปเป็นข้อมูลและประโยชน์ของผู้รับชมภาพยนตร์สอลลิวดสมัยใหม่ เพื่อจะได้ทราบถึงความหมายในภาพยนตร์ได้ โดยเฉพาะการใช้ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) โดยจะพิจารณาจากบทบาทของก๊อตซิล่า

2.2 แนวคิดภาพตัวแทน (representation)

2.2.1 ภาพเหมารวม (stereotype)

Stuart Hall เป็นบุคคลสำคัญต่อแนวทางทางวัฒนธรรมศึกษาร่วมสมัยของสหราชอาณาจักร ช่วงทศวรรษที่ 1930 เป็นสมาชิกชนชั้นกลางในประเทศจาไมก้า ซึ่งในวัยเด็กเข้าถูกดูแลจากเพื่อนชาวผิวขาว เมื่อโตขึ้นเกิดมีความสนใจงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมคนงาน

จากเพื่อนชาวผิวขาวในปี 19951 เขาได้รับทุนศึกษาต่อด้านวรรณคดีอังกฤษที่มหาวิทยาลัยออกฟอร์ด

ต่อมาในปี 1966 เขาได้เข้าทำงานที่ศูนย์การศึกษาวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม โดยเริ่มจากการเป็นผู้ช่วยของ Richard Hoggart และได้รับผู้อำนวยการแทนในปี 1969 ซึ่งในช่วงนี้เองเป็นเวลาที่ Hall ให้ความสนใจกับการพัฒนาการศึกษาแนวชาติพันธุ์วรรณาและสื่อมวลชนศึกษา ตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา โดยเขาเริ่มสนใจทฤษฎีของชาวยุโรป ทั้งนี้งานของเขาได้รับอิทธิพลจากแนวคิดโครงสร้างนิยม สัญวิทยา โดยเฉพาะทฤษฎีว่าด้วยอุดมการณ์และการครองความเป็นเจ้าของความคิด รวมถึงการประยุกต์ใช้แนวคิดของ Gramsci ในการผลิตงานวิชาการที่ให้อุดหนุนเชิงตอบโต้ นักวิจัยด้านสื่อมวลชนชาวอเมริกัน

ภายหลังเกษียณอายุการทำงานในปี 1999 เขายังมีความสนใจด้านวัฒนธรรมศึกษา โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องความหลากหลายทางวัฒนธรรม และความหลากหลายทางชาติพันธุ์ของความเป็นอังกฤษ รวมถึงการประกอบกับอัตลักษณ์ของความเป็นชาติ ซึ่งงานวิชาการตลอดชีวิตของ Hall นั้นได้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการศึกษาวิจัยด้านสื่อมวลชนตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาจวบจนปัจจุบัน

เอกรัฐ เลหาทัยวานิชย์(2556) ได้อธิบายว่า Hall ได้จำแนกระบบการสร้างภาพแทน 2 ระบบ ด้วยกัน คือ

ระบบแรก สามารถให้ความหมายกับโลกผ่านการสร้างชุดของความสัมพันธ์ หรือห่วงโซ่ของการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้คน วัตถุ เหตุการณ์ ความคิดทางนามธรรมต่างๆ กับระบบความคิดหรือแผนที่ความคิดของเรา

ระบบที่สอง ขึ้นอยู่กับการสร้างชุดของความสัมพันธ์ระหว่าง "แผนที่ความคิดของเรา" กับ "ชุดสัญญาณ" โดยการจัดการหรือรวบรวมมันเข้าสู่ภาษาที่หลากหลาย ซึ่งแทนที่หรืออ้างอิงถึงความคิดเหล่านั้น ความสัมพันธ์ระหว่าง "สิ่งต่างๆ" ความคิด และสัญญาณ วางอยู่บนแก่นกลางของการผลิตความหมายในภาษา กระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้เข้าด้วยกัน คือ สิ่งที่เราเรียกว่า "ภาพแทน" (Stuart Hall, 1997)

ภาพตัวแทนจะมีความหมายต่อคนใดคนหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ก็ต่อเมื่อความหมายของภาพ ตัวแทนนั้นสอดคล้องต้องกันกับความเชื่อ บรรทัดฐานและคุณค่าที่ดำรงอยู่แล้วในสังคมวัฒนธรรมนั้น ภาพตัวแทนแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ภาพเหมารวม (stereotype) กล่าวคือ การลดลักษณะของบุคคลนั้นลงเป็นเพียงลักษณะธรรมดา และติดยึดลักษณะนี้ไว้อย่างถาวรตายตัว เช่น เมื่อกล่าวถึงคนอิสาน ภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอคือ คนจน ไร่ การศึกษา

2. ภาพคู่ตรงข้าม (dualism) กล่าวคือ เป็นการแบ่งคุณลักษณะออกเป็นสองฝ่าย แล้วสร้างเป็นขั้ว ตรงข้ามเพื่อสร้างเส้นแบ่งเขตอย่างชัดเจน เช่น ขาว-ดำ, พระเอก-ผู้ร้าย, ผู้ชนะ-ผู้แพ้, วีรบุรุษ-คนเลว เป็นต้น

3. ภาพจากกรอบ โดยมีการล้อมกรอบถึงคุณสมบัติของกลุ่มนั้นๆ ไว้แล้ว เช่น คุณลักษณะของ วีรบุรุษถูกสร้างกรอบไว้ แล้วนำกรอบนั้นมาใช้กับคนอื่นว่าเป็นกลุ่มเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าภาพตัวแทนจะมีการทำงานคล้ายกับการทำงานของภาษา แต่ก็ยังมีความต่างอยู่บางประการเช่นกัน กล่าวคือ ภาพตัวแทนนั้นจะทำการคัดเลือกเพียงบางลักษณะของความเป็นจริงออกมา เพื่อตัดแปลง และมีการตกแต่งเพื่อให้โดดเด่นขึ้นตามลักษณะของผู้ตั้งสารรวมไปถึงสถาปนาความเป็นจริงได้อย่างเท่าเทียมกันในระนาบเดียวกัน สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะความจริง อาจจะมีสิ่งที่ไม่มีความโดดเด่นอยู่บนโลก หรือมีตัวตนแต่มีขนาดใหญ่มาก เมื่อต้องการมานำเสนอหรือมีกรกล่าวถึง ก็ไม่สามารถนำมาแสดงหรือกล่าวถึงได้ทั้งหมดในเวลาเดียวกัน จึงจำเป็นต้องมีการคัดเลือกมาเป็นบางลักษณะเท่าที่ต้องการเท่านั้น เพื่อนำมาตัดแปลง ตกแต่งให้โดดเด่น ซึ่งการตกแต่งนั่นเองที่ทำให้เกิดการสร้างความหมายใหม่ขึ้น

Hall (1997) ยังได้ใช้แนวคิดเรื่อง “ความเป็นอื่น” และ “การเป็นภาพตัวแทนที่แตกต่าง” โดยเฉพาะในเรื่องของประเด็นเชื้อชาติมาเป็นกรอบในการอ่านเนื้อหาวัฒนธรรมนิยม อันได้แก่ ภาพข่าว โฆษณาและภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น การวิเคราะห์ภาพนักร้องวงชาย 100 เมตร รอบชิงชนะเลิศในกีฬาโอลิมปิก ปี ค.ศ. 1998 จากนิตยสาร Sunday Time โดย Hall ใช้การวิเคราะห์รูปแบบภาพตัวแทนที่ประกอบขึ้นจากองค์ประกอบสองด้าน กล่าวคือ ภาพลักษณ์ Ben Johnson เป็นทั้งวีรบุรุษและผู้ก่อการร้าย ทั้งนี้เนื่องจากเกิดการทำงานร่วมกันระหว่างภาพตัวแทนของเชื้อชาติและความเป็นอื่น โดยภาพได้ทำหน้าที่ในระดับมายาคติ (Myth) ในระดับความหมายโดยตรง คือเป็นภาพของ Ben Johnson ที่วิ่งนำหน้าเข้าเส้นชัย แต่ในขณะเดียวกันมีความหมายนัยยะที่มีแก่นความคิดย่อยเรื่องเชื้อชาติและเป็นการแบ่งแยกแตกต่าง โดยภาพบอกถึงบางสิ่งที่สำคัญเกี่ยวกับการทำงานของมายาคติ และสามารถนำพาความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

ดังนั้น Hall เห็นว่าทั้งสองส่วนนี้เป็นวาทกรรม กล่าวคือ วาทกรรมภาษาเขียนและวาทกรรมจากภาพถ่าย ที่ทั้งคู่เป็นตัวกำหนดการผลิตและตั้งตั้งชุดความหมายขึ้นมา โดย Hall เห็นว่าภาพตัวแทนคนผิวดำที่เป็นความแตกต่างด้านเชื้อชาติที่ชาวตะวันตกสร้างขึ้น ซึ่งเป็นความแตกต่างในลักษณะของกลุ่มตรงข้ามระหว่างคนขาว(ที่มีความศิวิไลซ์) กับคนดำ (ที่มีแต่ความป่าเถื่อน) และมีความพยายามทำให้ความแตกต่างที่เป็นเรื่องของวัฒนธรรมกลายเป็นเหมือนเรื่องทางธรรมชาติ ทั้งนี้ หากความแตกต่างระหว่างขาวและดำเป็นเรื่องของวัฒนธรรมจะต้องมีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงแต่ถ้าหากว่าความแตกต่างนั้นเป็นเรื่องธรรมชาติ กล่าวคือ ติดตั้งความป่าเถื่อนตรึงไว้

ในความเชื่อ เป็นภาพตัวแทนของคนคำที่เป็นการลดทอนสารัตถะ ดังนั้น การทำให้เป็นธรรมชาติจึงเป็นกลยุทธ์ของภาพตัวแทนที่ได้ออกแบบไว้เพื่อติดตั้งความแตกต่างให้ดำรงอยู่ตลอดเวลา และไม่มัววันจางหายไปตามยุคหรือสมัยใหม่

บทสรุปของ Hall ได้อธิบายการเกิดภาพฉบับเชื้อชาติโดยภาพแบบฉบับเป็นการลดทอนความเป็นมนุษย์ให้มีความซับซ้อนน้อยลง ให้เป็นภาพตัวแทนที่ติดตั้งไว้ราวกับว่าเป็นธรรมชาติ โดย Hall จะถือว่าการเห็นภาพแบบฉบับเป็นกลยุทธ์ของการแบ่งแยกให้เห็นความแตกต่าง ระหว่างสิ่งปกติที่ทุกคนยอมรับกับสิ่งผิดปกติและเป็นที่ไม่ยอมรับออกไปจากสังคม เสมือนการเหยียดหรือการดูหมิ่นเป็นกลไกของการแบ่งแยก กล่าวคือ เป็นการกำหนดขอบเขตที่ตายตัวในเชิงสัญลักษณ์และแยกสิ่งอื่นที่อยู่นอกขอบเขตออกไป โดยมีลักษณะของการสร้างจินตนาการจากผู้ผลิตที่เลือกสร้างจากความจริงเพียงครั้งเดียว ขณะเดียวกันกลับเลือกที่จะไม่พูดถึงความเป็นจริงอีกส่วนที่เหลือ คือ ความหมายระดับลึก ถือเป็นการก่อตัวของอำนาจในรูปแบบของการครองการเป็นเจ้าแห่งความคิดและวาทกรรม ที่เกิดขึ้นอยู่ในวัฒนธรรม การผลิต ความรู้ การจินตนาการ และภาพตัวแทน รวมไปถึงการสร้างภาพแบบฉบับให้กับบุคคลที่มีอำนาจ และภาพแบบฉบับของผู้ที่อยู่ใต้อำนาจ อีกด้วย

กล่าวโดยสรุป “ภาพตัวแทน (representation)” หมายถึง ภาพของสรรพสิ่งที่เราถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้ ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอด แต่เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นเมื่อต่าง สังคมก็ต่างภาษา ต่างความเข้าใจ ผู้ที่ร่วมสังคมและภาษาเดียวกันจึงจะมีความเข้าใจเดียวกันต่อภาพ ตัวแทนนั้นๆ โดยกระบวนการสร้างภาพตัวแทนเกิดจากการเชื่อมโยงกันจาก สรรพสิ่ง, แนวคิด, สัญลักษณ์ ออกมาเป็นภาพตัวแทน ภาพที่ออกมาสามารถสะท้อนแนวคิด ความเชื่อหรือ อคติที่เรามีต่อสิ่งหนึ่ง ๆ ได้ และภาพตัวแทนไม่ใช่สิ่งที่สะท้อนความเป็นจริง แต่เป็นเหมือนโลกอีกใบหนึ่งที่ เกิดจากความเป็นจริง

David Benjamin และ Lyle Herman (1993) ได้วิเคราะห์แนวคิดภาพตัวแทน เรื่องความเป็นอื่นของภาพลักษณ์คนจนในวรรณกรรมรัสเซียช่วงต้นศตวรรษที่ 19 โดยมีความสนใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจ สังคมแลตัวตน จากการตีความของผู้วิจัย คนจน คือ ความสกปรกไร้ระเบียบ เป็นผู้อ่อนต่อโลกที่โหดร้าย เกียจคร้านเศรษฐกิจ คุกคามกฎระเบียบทางสังคม มีความสนุกสนานเป็นแบบแผนส่วนหนึ่งในธรรมชาติของมนุษย์ และเป็นเหยื่อน้อย โกงในสังคม แลยังเป็นผู้รักษาโรคตามลัทธิความเชื่อในแบบโบราณ นอกจากนี้ ยังอธิบายการติดตั้งความหมายในเชิงจิตวิทยา-สังคมไว้ว่า การติดตั้งความหมายให้อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ดังนั้น ความยากจนจึงเป็นภาพตัวแทนความเป็นจริงตามข้อมูลของแต่ละบุคคล ซึ่งเกิดจากการตีความของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับประสบการณ์ชีวิตและความคิดหรือข้อมูลเดิมของแต่ละบุคคล

วิลาลินี พิพิชกุล (2544 อ้างถึงใน อภูวี คอทอง, 2552) กล่าวว่า ภาพตัวแทน เป็นผลผลิตของความหมายในกระบวนการคิด ความเชื่อ ความรู้สึก อุดมการณ์ของเราผ่านการสื่อสาร โดยเป็นการเชื่อมโยง ความคิดเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกแห่งจินตนาการ การร่วมวัฒนธรรมเดียวกันทำให้เรารับรู้ ความหมายจากภาพตัวแทนเหมือนกัน ภาพตัวแทนนั้นจะทำการคัดเลือกเพียงบางลักษณะของความเป็นจริง ออกมาคัดแปลง และตบแต่งให้โดดเด่นขึ้น การทำเช่นนี้เองที่ทำให้เกิดการสร้างความหมายใหม่ขึ้น

วิลาลินี พิพิชกุล (1998 อ้างถึงใน ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2550) กล่าวว่า ภาพตัวแทน คือผลผลิตของความหมายในกระบวนการคิด ความเชื่อ ความรู้สึก อุดมการณ์ของเราผ่าน การสื่อสาร โดยเป็นการเชื่อมโยงความคิดเข้ากับโลกแห่งความจริงแห่งความเป็นจริงหรือโลกแห่ง จินตนาการ การร่วมวัฒนธรรมเดียวกันทำให้เรารับรู้ความหมายจากภาพตัวแทนเหมือนกัน นอกจากนั้นการที่ภาพตัวแทนมีความหมาย ก็เพราะมีความสอดคล้องกับบรรทัดฐานและคุณค่าที่คงอยู่แล้วในวัฒนธรรมนั้น ทั้งนี้การเป็นภาพตัวแทน ไม่ใช่เป็นเพียงภาพสะท้อนของสิ่งที่มีอยู่ในโลกของความเป็นไปได้เท่านั้นการ เน้นหนักเรื่องการสร้างตัวตนที่ไม่ใช่การค้นพบใหม่ของการเป็นตัวตนพื้นฐานและไม่ใช่ ตัวตนภายนอกแต่ จะอยู่ในรูปของ “ตัวแทน”เช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ไม่ใช่กระจกสะท้อนทุกอย่างที่มี แต่จะเลือกเอาบางอย่าง ในในรูปแบบของ “ตัวแทน” ซึ่งสามารถบอกถึงสิ่งใหม่หรือเป็นการต่อยอดสิ่งเก่า

Richard Dyer (1998 อ้างถึงใน ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2550) ได้อธิบายความหมายของ “ภาพตัวแทน” ไว้ว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาษาในสื่อที่มีระเบียบแบบแผน เพื่อใช้ในการเสนอภาพของ โลกสู่ผู้รับสาร และเป็นเครื่องที่แสดงถึงภาพลักษณะหรือเสนอภาพของคนกลุ่มในสังคมแบบภาพสรุปเหมา รวม (stereotype) เราสร้างความหมายกับสิ่งต่าง ๆ โดยให้ภาพที่เป็นตัวแทนสำหรับสิ่งเหล่านั้น สมาชิกของ วัฒนธรรมเดียวกันมักจะมี ความคิด การรับรู้แนวคิด และภาพในใจที่ทำให้พวกเขาคิดและรู้สึกเกี่ยวกับโลก และการตีความโลก โดยผ่านรหัสวัฒนธรรมร่วมกันซึ่งความคิดและความรู้สึกของพวกเขา ก็คือ ระบบแห่งภาพตัวแทนที่อารมณ์แนวคิดและภาพในใจจะถูกแสดงเป็นภาพ ตัวแทนออกมา

สำหรับแนวคิดด้าน ภาพตัวแทน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่องานวิจัยการสร้างภาพตัวแทนที่อดิชาในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่ ซึ่งต้องมีการวางรูปแบบในกระบวนการคิดในเรื่องของ “ภาพเหมารวม” ของการสื่อสารผ่านภาพยนตร์ว่าผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารอะไรกับสังคม โดยต้องเข้าใจถึงหลักของภาพตัวแทนที่โดดเด่นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่ และจะได้รับรู้ถึงการเปรียบเทียบถึงความหมายโดยนัย เฉพาะในเรื่องของประเด็นเชื้อชาติมาเป็นกรอบในการอ่านเนื้อหาของภาพยนตร์ ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมในแต่ละสังคมแตกต่างกันออกไป สามารถ

เกิดประโยชน์ต่อผู้รับชมและยังสามารถเข้าใจได้ถึงความหมายสำคัญเหล่านั้นได้อย่างลึกซึ้ง แม้ว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดเหล่านั้นจะถูกสื่อสาร ในทิศทางใดก็ตาม

2.3 แนวคิดการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่อง (Narrative) และการเล่าเรื่องเล่าต่าง ๆ (Stories) นั้นเป็นวิธีการเล่าแบบพื้นฐานในการสร้างความหมายหรือความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น มนุษย์จำเป็นต้องสร้างความเข้าใจ และทำการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ว่าประสบการณ์นั้นจะดีหรือจะร้ายล้วนมีการกระทำหรือการใช้สัญลักษณ์ที่มีลำดับเป็นขั้นตอนที่มีความหมายในสังคมนั้น ๆ โดยนำเสนอผ่านประสบการณ์เหล่านั้นรูปแบบของการเล่าเรื่องหรือการดำเนินเรื่องเป็นโครงสร้าง เป็นลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกัน โดยผ่านกระบวนการของเหตุและผลที่เกิดขึ้นตามช่วงเวลา สถานที่ โดยเริ่มเล่าเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นว่าดำเนินไประหว่างกลางและตอนจบ (Bordwell, 1993, p. 65)

ในการศึกษาการเล่าเรื่องในแบบ (Narrative) นั้นจะพิจารณาถึงระดับของเรื่องโดยแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ (นพพร ประชากุล, 2542, น. 8-9)

ระดับที่ 1 ระดับเนื้อหาที่ปรากฏ หมายถึง เนื้อความของนิยายหรือเนื้อความของภาพยนตร์นั้นๆ ที่รับรู้ด้วย ตา ที่ปรากฏจริง คือ ตัวเรื่องที่รับรู้เป็นรูปธรรม เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องว่ามีกรอบประกอบสร้างของเรื่อง มีแบบแผนแนวความคิดเห็นอย่างไร โดยดูจากการดำเนินเรื่องที่ถูกกำหนดตรงตามแบบแผนหรือไม่ และสิ่งที่นำมาพิจารณานั้น คือ องค์ประกอบ และวิธีการนำเสนอ (ตัวละคร / สถานที่ / เวลา / ปมของเรื่อง / ผู้เล่าเรื่อง) วิธีการลำดับเหตุการณ์เรื่องราวนั้นจะตามลำดับเวลา และมุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่องว่านำเสนอผ่านสายตาใคร

ระดับที่ 2 ระดับเนื้อเรื่อง (Story) ระดับโครงเรื่อง เป็นส่วนที่ลึกลงไปในความสัมพันธ์ของแนวคิดหลัก ที่อยู่ในเนื้อเรื่องโดยมีความเชื่อว่าน่าจะมีจุดที่เป็นตัวกำกับตัวเรื่องที่ทำให้ผู้รับชมมองเห็น โครงสร้างความสัมพันธ์ต่างๆ ได้ และยังสามารถสื่อความหมายออกมาได้อย่างไร โดยดูที่องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ซึ่งมีอยู่ 3 องค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่

ประการที่ 1 เนื้อเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่เล่าเป็นเรื่องที่มีจุดหักเห และนำมาเรียงร้อยด้วยลำดับเวลาโดยอาศัยตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่อง มี 3 องค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.1 ตัวละครและการปรากฏขึ้นของตัวเรื่อง จะศึกษาถึงตัวบุคคลิกภาพการแสดงออกของตัวละครตัวนั้น บทบาท หน้าที่ รวมไปถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้นๆ

1.2 ความสัมพันธ์ของเรื่องราว มี 3 ลักษณะ ดังนี้

1.2.1 การจัดลำดับเหตุการณ์ ตามเวลาที่เกิดขึ้น เช่น ช่วงเวลาเกิดเหตุการณ์ ก่อนหรือหลังสงคราม เป็นต้น เพื่อป้องกันให้ทราบถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนเป็นหลักว่า เป็นอย่างไร

1.2.2 เหตุและผลที่เกิดขึ้น โดยจะดูว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลต่อตัว นักแสดงอย่างไร และยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาเสริมโดยไม่มีการเรียงลำดับตาม เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ก่อน – หลัง

1.2.3 การแก้ปัญหาหลังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

1.3 การสรุปเรื่อง หมายถึง บทสรุปของเรื่องราวซึ่งอาจเป็นการคลี่คลายของปัญหา ของเรื่องทั้งหมดผ่านบทสรุปของตัวละคร หรือเป็นการทิ้งประเด็นนั้นๆ ให้เกิดการตั้งปัญหาของ ผู้ชมให้คิดต่อ

2. การกำหนดเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องตั้งแต่เริ่ม ไปจนถึงจุดจบ ของเรื่องราว

3. แก่นความคิดหลัก หมายถึง ความคิดหลักๆ ในการดำเนินเรื่อง เป็นวัตถุประสงค์ที่ผู้ เล่าต้องการจะสื่อให้สื่อสารให้ถึงผู้รับ โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง ที่ ถูกนำเสนอ

ประการที่ 2 วาทกรรม (Discourse) นักคิดหลักโครงสร้างนิยม มองว่าหน้าที่ของภาษา ต้องมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับวิถีการปฏิบัติและปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น วาทกรรมจึงเป็น กระบวนการสร้างตัวตนและความหมายให้กับทุกสิ่งในสังคม ลักษณะเป็นชุดความคิดที่แฝงด้วย อำนาจและอุดมการณ์ในช่วงเวลาหนึ่งๆ และในสังคมก็จะประกอบด้วยชุดความคิดหลายๆชุด ด้วยกันที่ต่อสู้กันอยู่ โดยการเล่าผ่านตัวบท และกิจกรรมต่างๆที่สามารถเข้าได้ตรงๆในบริบททาง สังคมและเป็นกระบวนการทางสังคมที่ก่อให้เกิดวาทกรรมในการสื่อความหมายระหว่างคนใน สังคมเดียว (ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร, 2542)

ดังนั้น วาทกรรมกับวิถีชีวิตของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่คู่กัน และไม่สามารถแยกออกจากกัน ได้ วาทกรรมจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นได้อย่างแตกต่าง เพื่อปฏิบัติกันอยู่ในรูปตัวแทนความคิดผ่าน ภาพและสัญลักษณ์ ในการนำมาวิเคราะห์ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิเคราะห์จะต้องมีความ เข้าใจบริบททางสังคม จากการวิเคราะห์ภาพปฏิบัติทางสังคม โครงสร้างทางอำนาจหรืออุดมการณ์ ที่ถูกการผลิตซ้ำๆในสังคม (Fairclough, 1997) โดยเฉพาะการนำเสนอภาพของตัวละครนั้นดังใน เรื่องก๊อตซิลล่า ที่ถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำอีกไม่จบสิ้น และถูกปลุกฝังว่าตัวแสดงนี้คือตัวร้าย จอมทำลายล้าง ซึ่งกลายเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้การนำเสนอภาพของก๊อตซิลลานั้นกลายเป็นความรุนแรงใน ภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นแทบจะทุกภาค

ประการที่ 3 การจัดลำดับตารางเนื้อหา หมายถึง วิธีที่เนื้อเรื่องและการเล่าเรื่องที่ได้ถูกจัดวางเนื้อหาไว้ตามลำดับของวิธีการที่จะเล่า และส่งผลต่อเรื่องราวนั้นอย่างไร กล่าวคือ การจบออกตัวละครบทถูกเขียนและสื่อสารลำดับเวลาไว้อย่างไร (นพพร ประชากุล, 2542, น. 25-30)

แนวคิดในการเล่าเรื่องนั้น ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่เพื่อให้เห็นประเด็นต่างๆ ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการที่จะนำเสนอภาพนั้นให้สังคมได้รับรู้และรู้สึกนึกคิดตามที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารออกมา เรื่องของการนำเสนอภาพของก๊อตซิล่าที่ถูกผลิตซ้ำตั้งแต่ในอดีตว่าตรงกับความเป็นจริงในสังคมเวลานั้นหรือไม่

2.3.1 แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Cinematic Narration)

ภาพยนตร์มีประวัติมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่ยุคบุกเบิกที่ยังเป็นบทเขียนหรือภาพที่มีแต่สีขาว – ดำ ในปี ค.ศ. 1908 – 1928 หรือ ปี พ.ศ. 2451 ของประเทศไทย การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นอกจากถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวบทบาทแล้ว ยังเป็นเสมือนการบันทึกเรื่องราวในทุกเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ในแต่ละช่วงเวลาเอาไว้ เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ทำการศึกษาและรับรู้ถึงเรื่องราวในอดีตที่ผ่านมาอย่างยาวนานจนจบจนปัจจุบัน

การศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ยังมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากการเล่าเรื่องในสื่อด้านอื่นๆ โดยภาพยนตร์จะเล่าเรื่องโดยสร้างความสมจริงผ่านภาพให้ได้เห็น และเสียงที่ได้ยินเป็นหลัก ทั้งมีการใส่รหัสต่างๆทางภาษาเชิงลึกลงไปอาจมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ที่สามารถเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่างๆเข้าด้วยกันให้เกิดความหมาย (Monaco, 1981, p. 140) โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จึงมีความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเพื่อช่วยในการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชม ซึ่ง Giannetti (1990) ได้อธิบายไว้ว่า “สมัยโบราณ มนุษย์สื่อสารกัน โดยผ่านการเล่าเรื่องในหนังสือ ‘The Poetics’ ของอริสโตเติลได้จำแนกการเล่าเรื่องบันทึกเอาไว้ 2 ลักษณะ คือ การแสดงและการเล่าเรื่อง” การแสดงคือ การที่เหตุการณ์ที่เล่าเรื่องด้วยตัวของมันเอง เช่น การละคร ส่วนการเล่าเรื่องคือเล่าโดยมีผู้เล่าเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น นวนิยาย มหากาพย์ สืบทอดต่อกันมา ซึ่งการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นั้นคือการเอาสองวิธีนี้มาผสมผสานกัน ผ่านกระบวนการเฉพาะของสื่อภาพยนตร์ โดยที่การวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์ได้ ต้องประกอบด้วย

2.3.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

เหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า เป็นลักษณะของเหตุการณ์ที่นำมาต่อร้อยเรียงกันตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนจบเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น โครงเรื่องนั้นมีส่วนสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาภาพยนตร์ ที่มีทั้งการวางโครงแบบเรียบง่าย แบบซับซ้อนน่าติดตาม ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการเล่าเรื่องทุกชนิดจะมีลำดับเหตุการณ์ดังนี้

1) การเปิดเรื่อง ถือเป็นขั้นตอนแรกของการเริ่มต้นในการเล่าเรื่อง เป็นการชักนำความสนใจของผู้รับชม ตั้งแต่การแนะนำตัวนักแสดง การเปิดฉาก รวมถึงสถานที่ในเรื่องที่ถือว่าเป็นดำเนินเรื่องราว การเริ่มเรื่องนั้นไม่จำเป็นต้องดำเนินไปตามลำดับของเหตุการณ์ อาจเป็นตอนจบของเรื่องเพื่อย้อนไปถึงเหตุการณ์จุดเริ่มต้นก็ได้ ซึ่งอาจทำให้ผู้รับชมเกิดความสนใจในการการรับชมเรื่องราวว่าดำเนินมาอย่างไร และขึ้นอยู่กับเทคนิคในการนำเสนอ การสร้างสรรค์ตามความคิดของผู้ผลิตภาพยนตร์ด้วย

2) การพัฒนาเหตุการณ์ เป็นการที่เรื่องราวถูกดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเนื่องจากจากเปิดเรื่องไว้ในช่วงต้น โดยมีปัญหาหรือความขัดแย้งหรือเรื่องราวสะเทือนใจเริ่มมีความยุ่งยากมากขึ้นเรื่อยๆ และเริ่มมีประเด็นต่อเนื่องให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นว่าตัวละครหรือเรื่องราวจะมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และทำให้ผู้ชมอยากที่จะติดตามภาพยนตร์ต่อไป

3) ภาวะวิกฤต จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวถูกดำเนินไปสู่จุดแตกหัก หรือขัดแย้งในตัวละคร เป็นสถานการณ์ที่เกิดความอึดอัดใจ หดหู่ โศกเศร้าเสียใจหรือเป็นช่วงพลิกผันชีวิตของตัวละครบางตัว ในตอนนี้เรื่องอาจปรากฏอยู่ในลักษณะหักมุมหรือไม่คาดคิดว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงได้ขนาดนี้

4) คลี่คลาย เป็นสถานการณ์หลังจากผ่านจุดวิกฤตมาแล้วในประเด็นต่างๆ เริ่มได้รับการคลี่คลายหรือเปิดเผยไปในทิศทางที่ดีขึ้น ความขัดแย้งหรือไม่สงบในภาพยนตร์ถูกขจัดไป แต่บางภาพยนตร์อาจไม่ใช่การสิ้นสุดของเรื่องเหล่านั้น เพราะท้ายที่สุดแล้วภาพยนตร์อาจมีการเปิดประเด็นใหม่ๆ ขึ้นเพื่อให้ผู้รับชมได้นำไปคิดต่อเป็นข้อคิดหรือคติเตือนใจในตอนจบของเรื่อง

5) การยุติเรื่องราว คือเป็นการสิ้นสุดของเรื่องราวภาพยนตร์ทั้งหมด โดยเนื้อเรื่องอาจจบลงไปแล้วอย่างมีความสุข ทุกคนปลอดภัยหลังจากเกิดความโศกเศร้าหรือสูญเสีย อาจทิ้งเป็นประเด็นไว้ให้คิดต่อเป็นการจบแบบมีภาคต่อก็ย่อมเกิดขึ้นได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ซึ่งการจบเรื่องราวนับเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของกระบวนการเล่าเรื่อง เสมือนว่าบทสรุปว่าผู้ชมจะได้ข้อคิดสาระอะไรจากเรื่องนั้น และสร้างสามารถสร้างอารมณ์ร่วมถึงความซาบซึ้งของเรื่องนั้นด้วย

6) จุดยืนในการเล่าเรื่อง คือการมองเหตุการณ์และทำความเข้าใจในพฤติกรรมของตัวละคร หมายถึง การเล่าเรื่องที่มองจากเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน เพราะจุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญมากในการเล่าเรื่องเพราะมีผลต่อความรู้สึกของผู้รับชมให้เข้าใจในตัวละคร และเข้าใจในสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อถึงความหมาย แม้ว่าก่อนชมภาพยนตร์เราอาจรู้สึกแตกต่างกับผู้ผลิตและมีจุดยืนเป็นของตัวเอง แต่เมื่อได้รับชมภาพยนตร์ที่มีการประกอบสร้างซ้ำๆ ผ่านจุดยืนเดิมๆ ผู้ชมอาจคล้อยตามโดยไม่รู้ตัว เช่น เมื่อเราได้รับชมภาพยนตร์ก็อดซิลล่าในอดีตหลายๆ ภาคนั้นจะรับรู้ได้ว่าก็อดซิลล่านั้นเป็นตัวร้าย ฝ่ายอธรรม เป็นจอมทำลายล้างโลก ดังนั้นสิ่งที่เราควรรู้คือ ใครเป็นผู้เล่าเรื่องในภาพยนตร์

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นตั้งแต่เปิดเรื่องจบจนถึงจุดจบของภาพยนตร์ มุมมองหรือจุดยืนที่แตกต่างกันยังเกี่ยวข้องโดยตรงกับมิติเชิงอำนาจที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง อำนาจในการประกอบสร้างความจริงให้กับทุกสิ่งผ่านภาพและเสียง ประกอบสร้างความหมายในการเล่าเรื่อง แฉกยังสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจ จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้เล่าเรื่องเป็นผู้ที่มีอำนาจในการเลือกสรร ประกอบสร้างความหมายผ่านเรื่องราว (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

2.3.1.2 แก่นเรื่อง

(Theme) Hurtik & Yarber (1971) ได้ให้ความหมายของแก่นเรื่องไว้ว่า “เป็นความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดที่รวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งทุกคนสามารถที่จะเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น ชื่อเรื่อง ตัวละคร ทศนคติ คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ แก่นของเรื่องที่เราพบเห็นได้บ่อย ๆ คือ ความดีกับความเลว / ความรักกับความเกลียดชัง เป็นต้น และในส่วนของรายละเอียดแก่นความคิดในแต่ละเรื่องนั้นจะมีส่วนประกอบย่อยๆ ในการสนับสนุนความคิดที่แตกต่างกัน อาจมีบางส่วนที่ขัดแย้งกัน เห็นตรงกันโดยแยกย่อยตามความคิดทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ดีขึ้น

2.3.1.3 ฉาก (Setting)

นับเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง เพราะเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นจำเป็นต้องมีสถานที่ และฉากประกอบในการสร้างบรรยากาศให้เรื่องราวมีความเสมือนจริงที่สุด และฉากยังเป็นการบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง อาจบอกได้ถึงแนวของภาพยนตร์นั้นๆ อาจรวมไปถึงเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวละคร รับรู้ถึงภูมิหลัง ความคิด และการปรากฏตัวขึ้นด้วย ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและสามารถสรุปประเภทของฉากในเรื่องได้ ดังนี้ (ชญญา สังขพันธ์, 2539)

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ ทะเล ป่าไม้ ลำธาร เป็นต้น
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้านเรือน อาคารสถานที่ เครื่องใช้ต่างๆ
- 3) ฉากที่เป็นช่วงเวลา ยุคสมัย ได้แก่ ช่วงเวลาเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เหตุการณ์สงครามกลางเมือง อาจเป็นฉากในอดีตหรือปัจจุบัน เป็นต้น
- 4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร คือ คือสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวัน เช่น ฉากที่บ้าน ที่ทำงาน เป็นต้น
- 5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือสภาพที่จับต้องไม่ได้ มีลักษณะเป็นความเชื่อ ความคิดของคน เช่น ค่านิยม ทศนคติ เป็นต้น

2.3.1.4 ตัวละคร (Characters)

เป็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถขาดได้ ตัวละคร เป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร การแสดงออกด้วยท่าทาง ซึ่งจะทำให้ตัวละครนั้นดูมีชีวิตชีวา เป็นการแสดงออกที่ต้องอาศัยศิลปะในการเข้าถึงบทบาทนั้น การสร้างพฤติกรรม รวมถึงความคิดให้กับตัวละครแต่ละตัวในภาพยนตร์

2.3.1.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

เป็นองค์ประกอบหลักอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เป็นปมปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดการแก้ไข หรือเป็นจุดพลิกผันของเรื่อง แสดงถึงความไม่ลงรอยกันทั้งพฤติกรรมการแสดงออกอาจเป็นทัศนคติ วาจา สภาพจิตใจของตัวละคร เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวนั้นได้มากขึ้น ว่าทุกสิ่งล้วนดำเนินและสานเรื่องราวบนทางแห่งความขัดแย้งนั่นเอง

อย่างที่ Muller & Williams (1985) อธิบายไว้ว่า “โครงเรื่อง คือ การลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่าง ๆ ” โดยสามารถแยกความขัดแย้งได้ 4 ประเภท ดังนี้

- 1) ความขัดแย้ง ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือการที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน และเกิดการต่อต้านกันทั้งทางพฤติกรรมและความคิด
- 2) ความขัดแย้ง ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ คือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในใจตัวละครเอง โดยกีดกันเป็นความคิดที่สะสมวนวายใจ ตัดสินใจยากเย็น เช่น ขัดแย้งกับความถูกผิดในการตัดสินใจ
- 3) ความขัดแย้ง ระหว่างมนุษย์กับสังคม โดยเกิดจากสาเหตุความขัดแย้งที่เกิดจากการไม่ลงรอยกันระหว่างคนกับกลุ่มคนในสังคม โดยเกิดจากสาเหตุต่างๆ เช่น ผลประโยชน์ การขัดคำสั่ง อำนาจ ความคิดเห็น ทัศนคติ เป็นต้น
- 4) ความขัดแย้ง ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังทางธรรมชาติ หรืออาจเห็นพลังธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์ที่เล่าถึงภัยพิบัติของธรรมชาติ เรื่อง 2012 ภาพยนตร์ที่เล่าถึงภัยพิบัติทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมหรือแก้ไขสถานการณ์ หรือหลีกเลี่ยงได้ทุกคน เป็นต้น

2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

ในภาพยนตร์จะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในการใช้สื่อความหมายอยู่เสมอๆ บางครั้งอาจมาในรูปแบบทั้งที่เป็นรูปภาพ คำพูด ในการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่พบเห็นได้ในภาพยนตร์มี 2 ชนิด คือ

- 1) สัญลักษณ์ทางภาพคือองค์ประกอบทางภาพที่เราสามารถมองเห็นด้วยตาและถูกนำเสนอซ้ำ ๆ ในภาพยนตร์ เช่น วัตถุ สถานที่ หรือสิ่งที่มีชีวิต ที่อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือกลุ่ม

เดียวที่เกิดจากการตัดต่อที่ปรากฏให้เห็น นอกจากนี้ เทคนิคต่างๆ ที่ภาพยนตร์ใช้ ไม่ว่าจะเป็นมุมกล้อง แสง สี เวลาเปิดตัวละครหลัก ก็ยังสามารถที่จะสื่อความหมายได้เช่นกัน

2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่สามารถจะสื่อความหมาย หรือ เปรียบเทียบความหมาย เพื่อเป็นการแสดงถึงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพียงเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละครและเรื่องราวในภาพยนตร์

การศึกษาการใช้สัญลักษณ์พิเศษนำมาวิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์นั้นจะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ได้ดีขึ้น เข้าใจมากขึ้น เกี่ยวกับความหมายที่แฝงอยู่ อาจสื่อได้ดีกว่าสิ่งที่ปรากฏให้เห็นภายนอก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตีความการให้ความหมายของแต่ละบุคคลซึ่งอาจไม่ตรงกันก็เป็นได้

2.3.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

เป็นมุมมองของเหตุการณ์เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยสร้างความเข้าใจในพฤติกรรมของตัวละคร เป็นการมองเหตุการณ์ในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรืออาจจะเป็นการเล่าเรื่องที่มีความสำคัญต่อเรื่องราวภาพยนตร์อย่างยิ่งเพราะมีผลต่อความรู้สึกในการชักจูงอารมณ์ของผู้ชมก่อให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ โดย Giannetti (1976) ได้แบ่งมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1) การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลหนึ่ง คือการที่ตัวละครเอกเป็นเรื่องของผู้เล่า ทำให้เกิดข้อดีในเรื่องของความใกล้ชิดที่เกิดขึ้นในแต่ละเหตุการณ์แต่ข้อเสียนั้น คือเป็นการเล่าเรื่องที่ปนไปด้วยความอคติส่วนตัวของผู้เล่า โดยสังเกตคือ เรื่องที่ตัวละครหลักเล่านั้นมักแทนตัวเองลงไปเช่น ผม ฉัน อยู่เสมอ และภาพยนตร์ที่ปรากฏลักษณะนี้บ่อยๆคือ ภาพยนตร์ประเภทชีวประวัติ

2) การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่สาม คือการเล่าเรื่องจากบุคคลภายนอกที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครอื่น หรือเหตุการณ์ที่ตัวเองพบเห็นหรือเคยร่วมอยู่ด้วยในเหตุการณ์นั้นๆ

3) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง คือผู้สร้างพยายามเล่าเรื่องที่เป็นกลาง การเล่าเรื่องแบบนี้จะทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจได้ถึงอารมณ์ร่วมตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง โดยให้ผู้ชมได้ตัดสินใจเรื่องราวจากสิ่งที่เกิดขึ้นเองซึ่งเป็นการเล่าจากคนภายนอก ภาพยนตร์ข่าว สารคดี หรือภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องจริง เป็นต้น

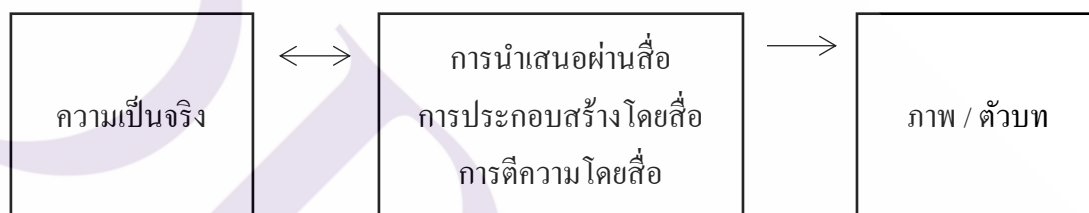
4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านคือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด เป็นหารหยั่งรู้ถึงจิตใจของตัวละครทุกตัว ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่ที่สามารถที่จะย้อนไปย้อนมาได้โดยอิสระ และเป็นวิธีที่ภาพยนตร์นำมาใช้มากที่สุด

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เป็นเพียงการประกอบสร้างความจริงผ่าน “ภาพตัวแทน / การนำเสนอภาพตัวแทน” (Representation) หมายถึง สิ่งที่ไม่ใช่มีความหมายเพียงแค่ภาพที่มองเห็น

เท่านั้น แต่รวมไปถึงภาพในการนำเสนอว่ามันสามารถแปลความหมายในนัยต่าง ๆ ได้ถึง 3 ประการ ดังนี้ (O'Shaughnessy & Stadler, 2005)

- 1) มีลักษณะคล้ายคลึง
- 2) เป็นตัวแทนสิ่งหรือบุคคล
- 3) เสนอใหม่หรือเสนอซ้ำ

ข้างต้นสรุปได้ว่าภาพตัวแทน ในการนำเสนอเป็นการนำความจริงหรือภาพต้นแบบ มานำเสนอซ้ำอีกครั้ง โดยการนำเสนอภาพตัวแทนที่ไม่สามารถที่จะนำเสนอได้ตรงกับความเป็นจริงทั้งภาพต้นแบบได้หมด อาจเป็นเพียงแค่ตัวแทนที่คล้ายคลึงกับความจริงหรือสื่อความหมายได้ถึงความจริงเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็น ภาพวาด ภาพถ่าย วาทกรรม และสื่อมวลชน รวมทั้งการแสดงออกทางวจนภาษาและอวจนภาษา ที่สามารถนำเสนอภาพตัวแทนได้ทั้งหมด ดังแผนภูมิภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาพความจริง/ภาพต้นแบบกับตัวแทนไว้ ดังภาพ



ภาพที่ 2.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาพความจริง/ภาพต้นแบบกับตัวแทน

ที่มา : O'Shaughnessy & Stadler, 2005

จากภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่าความจริงต่าง ๆ นั้นได้ถูกนำเสนอผ่านสื่อด้วยวิธีการต่างๆ ที่สามารถทำให้ความจริงถูกบิดเบือน การให้ความหมายผ่าน “การนำเสนอ” การดึงเอาความหมายแก่สิ่งที่ถูกนำเสนอผ่าน “การประกอบสร้าง” และการแปลความหมายของสิ่งที่นำเสนอในทิศทางของผู้ผลิตเข้าใจผ่าน “การตีความ” กลายเป็นภาพหรือตัวบทที่เราเห็นซึ่งการถูกกระบวนกรทั้งสามบิดเบือนเรียบร้อยแล้ว

นอกจากนี้ ทิศทางของลูกศรระหว่างกรอบที่ 1 และกรอบที่ 2 นั้นมีการย้อนไปมาเพราะเชื่อว่ามนุษย์นั้นมีการแปลความหมายทั่วไปเรื่องภาพตัวแทนกับความจริงที่มีอยู่เกิดขึ้นไม่ยาก หากแต่ความจริงที่เราเข้าใจนั้นจะถูกนำเสนอผ่านสื่อเช่นกัน ก็มีที่มาจากการนำเสนอภาพตัวแทนและตัวบทที่กล่าวถึงก็ไม่ใช่แค่ภาพ หรือตัวอักษรและสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งเท่านั้น แต่อาจครอบคลุมถึงทุกๆ สิ่งที่ได้รับสามารถรับรู้ได้ผ่าน โสตประสาทและสามารถวิเคราะห์ให้ได้รวมไปถึง

สื่อทุกชนิด สื่อจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการนำเสนอภาพตัวแทนกับความเป็นจริง Hall (1997) กล่าวต่อว่า การที่เราจะเข้าใจบทบาทสื่อทางสังคม เราจำเป็นต้องทำการศึกษาสื่อ โดยเริ่มจากศึกษาวัฒนธรรมความเป็นจริงมาก่อนเพียงใด แนวความคิดนี้จะทำให้ผู้คนเข้าใจวิถีคิด บทบาทและสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เกี่ยวกับโลกและสังคมพวกเขาผ่านภาพตัวแทน (Representation) ซึ่งทำให้การสื่อสารของมนุษย์มีความลึกซึ้งซับซ้อนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะความเข้มแข็งและความมีอิทธิพลต่อความคิดมนุษย์

ทฤษฎีการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 7 อย่างของภาพยนตร์ เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างการนำเสนอภาพตัวแทนของก๊อตชิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่ โดยจะพิจารณาในเชิงลึกที่ซ่อนอยู่ ไม่ว่าจะเป็นในของการดำเนินเรื่อง การปรากฏตัวของก๊อตชิล่าในภาพยนตร์ แก่นของเรื่อง สาเหตุและผลที่เกิดจากการปรากฏตัวเพื่อใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ ซึ่งองค์ประกอบของภาพยนตร์น่าจะมีการสัมพันธ์กับการประกอบสร้างความหมายหรือความเป็นจริงเกี่ยวกับการนำเสนอภาพของก๊อตชิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

การประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) เป็นแนวความคิดของสำนักปรากฏการณ์นิยม หมายถึง ความเป็นจริง (Reality) นั้นไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แต่เป็นการที่มนุษย์สร้างและกำหนดความหมายให้กับสิ่งต่างๆ ในสังคมรวมไปถึงในสื่อที่มีส่วนในการจัดวางรูปแบบความเป็นจริงขึ้นมาด้วยเทคนิคต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาในทุกกิจกรรมของมนุษย์ เหมือนที่ Hall กล่าวไว้ว่า “สื่อไม่ได้ทำหน้าที่เพียงครอบงำหรือสะท้อนความจริงทางสังคมในเชิงอุดมการณ์เท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่ในการประกอบสร้างความจริงทางสังคมอีกด้วย” มนุษย์แต่ละคนจึงมีมุมมองความจริงที่ตัวเองสร้างขึ้นไม่ใช่ความจริงสากลที่มีอยู่จริง (Social Construction) มนุษย์แต่ละคนจึงมองความเชื่อว่าเป็นจริงนั้นแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความเข้าใจตีความ เพื่อหาเหตุผลและทำความเข้าใจเชิงตีความ เพื่อหาเหตุผลและความเข้าใจ

สื่อมวลชนเป็นอีกสถาบันหนึ่งที่เชื่อมระหว่างสังคมแห่งความเป็นจริงกับสมาชิกในสังคม สื่อมวลชนจึงไม่ได้เป็นเพียงช่องทางหนึ่งเท่านั้น แต่ยังถือเป็นสถาบันที่กำเนิดความคิดสร้างสรรค์ มีหน้าที่ในการแพร่กระจายข่าวสารที่เกิดขึ้นในสังคมรวมถึงการผลิตความรู้ เพื่อตอบคำถาม ความคิด ความเชื่อที่มีอยู่ในสังคมให้กับสมาชิกในสังคมให้เกิดการยอมรับผ่านภาพ และเสียง เช่น การปลูกฝังอุดมการณ์ความคิด ทศนคติในสังคมนั้นๆ ทั้งยังสามารถนำเสนอความคิด ความเชื่อ ที่

ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมนั้น ๆ ทางด้านความคิด หรืออาจเปลี่ยนไปถึงพฤติกรรมของผู้คน เพราะทุกคนสามารถมองเห็นทุกอย่างผ่านการนำเสนอของสื่อ (สรอนงค์ สุขยิ่ง, 2547)

2.4.1 เทคนิคทางภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เกิดจากการประกอบสร้างความจริงทางสังคมจากฝีมือมนุษย์ด้วยการใช้เทคโนโลยีและเทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกล้องที่ถ่ายภาพยนตร์ รวมไปถึงอุปกรณ์ต่างๆ ภาพยนตร์จึงมีสื่อที่มีเทคนิคและองค์ประกอบในการเล่าเรื่องราวเฉพาะตัว เพื่อเป็นการสื่อความหมายไปยังผู้รับชมภาพยนตร์ ดังนั้นในการที่เราจะวิเคราะห์สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าเนื้อหาและเทคนิคต่างๆทางภาพยนตร์ เปรียบได้กับ “ตัวหมาย” ส่วนความหมายที่เกิดจากเนื้อหาด้วยวิธีการทางภาพยนตร์เปรียบได้กับ “ตัวหมายถึง” ในการศึกษาสัญลักษณ์ศาสตร์ (Saussure, 1857-1913 อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสิน โอฟาร, 2545)

การที่จะเข้าใจภาพยนตร์ได้ดีผู้ศึกษาต้องสามารถตีความหมายในสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อ รวมไปถึงสอดแทรกอุดมการณ์ทางสังคม ความเชื่อ ซึ่งเป็นการตีความหมายโดยนัย ที่ถูกประกอบสร้างอย่างเป็นอัตวิสัยในเชิงสังคมที่แฝงอยู่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543) ไม่ได้เกิดจากตัวสัญลักษณ์โดยตรง แต่เกิดจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ทางสังคม อารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อ ค่านิยม และทัศนคติของผู้ที่สร้างถ่ายทอดปะปนอยู่

Scholes นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ด้านภาษาศาสตร์ชาวอเมริกัน กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์คือ หน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญลักษณ์วิทยา เพราะภาพยนตร์ทั้ง ภาพ เสียง สี เสียง การกระทำ การแสดงนั้น สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น” และ หากใครที่ต้องการที่จะศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์นั้นต้องมีความรู้และความเข้าใจในการวิเคราะห์แบบสัญลักษณ์วิทยา จึงจะอ่านและดูภาพยนตร์เป็น (ไชยรัตน์ เจริญสิน โอฟาร, 2545)

Berger (2007) ได้แบ่งลักษณะของเทคนิคภาพยนตร์ในด้านของการสื่อความหมายออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

2.4.1.1 ขนาดของภาพ จะถูกกำหนดด้วยจุดประสงค์ที่ผู้สร้างของการสื่อสารที่ไม่จำกัด เฉพาะ จุดประสงค์ในด้านการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ยังรวมถึงจุดประสงค์ในด้านจิตวิทยาเพื่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกถึงความหมายต่อผู้ชม และยังแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆอีก ดังนี้

- 1) Establishing Shot เป็นภาพแสดงอาณาบริเวณที่กว้างใหญ่เพื่อบอกถึงสถานที่ในเรื่อง
- 2) Long Shot เป็นภาพไกลที่แสดงถึงบริบทและขอบเขตที่เกิดเหตุการณ์
- 3) Full Shot เป็นภาพเต็มตัวของบุคคลที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

4) Medium Shot ส่วนใหญ่ใช้ในฉากที่มีการสนทนา แสดงกริยา ท่าทางของตัวละคร บางครั้งใช้เพื่อนับความสำคัญในฉากนั้นๆ หรือแสดงให้เห็นถึงอำนาจของตัวละครใดตัวละครหนึ่งในภาพยนตร์

5) Close-Up เป็นขนาดภาพที่เน้นความสัมพันธ์ในระยะใกล้ระหว่างผู้ชมกับตัวละคร หรือแสดงนัยสำคัญทางอารมณ์ที่ผ่านทางสีหน้า แววตาทั้งอารมณ์ดีใจ อารมณ์โกรธ หวาดกลัว โศกเศร้าของตัวละครนัยอื่นๆ

6) Extreme Close-Up เป็นภาพขนาดใกล้เป็นพิเศษ เช่น การแสดงส่วนใดส่วนหนึ่งของใบหน้า ดวงตา เพื่อต้องการสื่อความหมายอารมณ์นั้น ๆ ให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น

2.4.1.2 มุมกล้อง เป็นตำแหน่งที่ตั้งหรือมุมของกล้องที่จะให้ความหมายแก่บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายได้ ซึ่งความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นอาจก่อให้เกิดความหมายหรือความรู้สึกนึกคิดในเชิงจิตวิทยาต่อผู้รับชม นอกจากนี้แล้วมุมกล้องจะมีความหมายมากยิ่งขึ้นหากประกอบขึ้นอย่างสัมพันธ์กับระยะหรือขนาดของภาพประเภทต่างๆ มุมกล้องทั่วไปนั้นประกอบไปด้วย

1) มุมสูง เป็นมุมที่อยู่เหนือกว่าศีรษะของวัตถุที่ถูกถ่าย หากเป็นมุมสูงที่ประกอบกับขนาดของภาพที่อยู่ในระยะไกลนั้นการเป็นการเน้นให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของฉาก หรือความรู้สึกห่างไกล หากเป็นภาพมุมสูงที่ถ่ายบุคคลจะให้ความรู้สึกว่าคุณคนนั้นคือย่ำ บ่งบอกถึงการดูถูก

2) มุมระดับสายตา เป็นมุมปกติที่มีความหมายเกิดจากองค์ประกอบต่างๆรวมกัน เป็นมุมที่อยู่ระดับสายตาบ่งบอกถึงความเท่าเทียม

3) มุมต่ำ เป็นมุมที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของสิ่งที่ถูกถ่าย การเคลื่อนไหวของสิ่งที่ถูกถ่ายทำในมุมนี้จะให้ความรู้สึกที่รวดเร็ว หากใช้ประกอบฉากที่รุนแรง สงครามกลางเมืองจะสร้างความรู้สึกที่วุ่นวาย ในทางจิตวิทยามุมภาพเหล่านี้เป็นการเพิ่มความสำคัญให้กับตัวละครที่ถูกถ่ายให้ดูน่ากลัว น่าเกรงขาม น่านับถือ หรือก่อให้เกิดการครอบงำ

4) มุมเอียง เป็นมุมที่มีตัวละครกำลังจะล้มไปทิศทางใดทิศทางหนึ่ง บ่งบอกได้ถึงสถานะที่มันเมา จิตหลอน ไม่มั่นคงขอตัวละครนั้นๆ อาจบ่งบอกได้ถึงภาวะที่ตึงเครียดตลอดจนสถานการณ์ที่มีความสับสนวุ่นวาย (ประพันธ์ ตติยวาทกุลวงศ์, 2553)

2.4.1.3 การเคลื่อนของกล้อง (Pan) การเคลื่อนไหวในภาพหนึ่งๆนั้นมีอยู่สองประเภทคือการเคลื่อนไหวในแนวนอน และการเคลื่อนไหวของกล้องแนวตั้ง การเคลื่อนไหวของกล้องนั้นนอกจากเป็นการเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกให้กับฉากนั้นๆแล้วยังสามารถที่จะสื่อความหมายบางประการได้อีก การเคลื่อนไหวของกล้องโดยทั่วไป ประกอบไปด้วย

1) การแพน เป็นการเคลื่อนกล้องบนขาตั้งกล้องในระดับแนวนอน การหมุนกล้องให้ด้านหน้าของกล้องไปทางขวาเรียกว่า “แพนขวา” ไปทางซ้ายเรียกว่า “แพนซ้าย” การแพนส่วนใหญ่ใช้เพื่อรักษาการเคลื่อนไหวของตัวละครให้อยู่ในกรอบภาพ

2) การทิลท์ เป็นการเคลื่อนกล้องบนขาตั้งกล้องในแนวตั้ง การยกกล้องให้ด้านหน้าของกล้องสูงขึ้นเรียกว่า “ทิลท์ขึ้น” กดกล้องต่ำลงเรียกว่า “ทิลท์ลง”

3) การซูม เป็นการเคลื่อนที่ของภาพที่เกิดจากเลนส์ซูมในตัวกล้องภาพที่ใกล้เข้าไปเรียกว่า “ซูมเข้า” หรือแคบเข้า เป็นการแสดงความสนใจของภาพหรือรายละเอียดที่กำลังนำเสนอ ส่วนภาพที่ห่างออกมาเรื่อยๆเรียกว่า “ซูมออก” หรือกว้างออก เป็นการแสดงขอบเขตหรือบริบทแวดล้อม

4) การดอลี่ เป็นการเคลื่อนกล้องและขาตั้งกล้องไปพร้อมกัน การเคลื่อนไปข้างหน้าหาเป้าหมายเรียกว่า “ดอลี่เข้า” และถอยออกมาจากเป้าหมายเรียกว่า “ดอลี่ออก” วัตถุประสงค์การดอลี่ คือสร้างความตื่นเต้น หรือต้องการติดตามความเคลื่อนไหวให้เกิดมุมมองของภาพที่หลากหลายทั้งยังช่วยในการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบภาพด้วย

5) การทรัคหรือแทรค หมายถึง การเคลื่อนไหวกล้องและขาตั้งกล้องไปพร้อมๆกัน หากเคลื่อนไปด้านซ้ายให้ขนานกับวัตถุ เรียกว่า “แทรคซ้าย” เคลื่อนไปทางขวาเรียกว่า “แทรคขวา” ซึ่งผลจะคล้ายกับการแพน แต่การแทรคจะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติเรื่องความลึกของภาพ ได้คล้ายๆกับความรู้สึกของเราที่มองออกไปนอกหน้าต่างขณะที่รถกำลังเคลื่อนที่ออกไป

6) การอาร์ค หมายถึง การเคลื่อนไหวของกล้องแนวเฉียงเป็นรูปครึ่งวงกลมไปทางซ้ายเรียกว่า “อาร์คซ้าย” หรือ ไปทางขวาเรียกว่า “อาร์คขวา” เพื่อเปลี่ยนมุมมองไปทางด้านข้างของวัตถุ

7) การบูมหรือเครน หมายถึง การถ่ายภาพพร้อมกับขาตั้งกล้องในแนวตั้ง เรียกว่า “บูม” ถ้าเคลื่อนขึ้นเรียกว่า “บูมอัพ” ส่วนเคลื่อนลงเรียกว่า “บูมดาวน์” วัตถุประสงค์เพื่อต้องการมุมมองกล้องที่ต้องการจากมุมสูงและต่ำอย่างต่อเนื่อง

2.4.1.4 เทคนิคการลำดับหรือการตัดต่อภาพ (Editing Technique) เทคนิคการลำดับภาพ คือ การเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปยังภาพหนึ่ง หรือจากเหตุการณ์หนึ่งไปยังอีกเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งจะต้องมีตัวเชื่อม ที่โดยปกติแล้วในทางภาพยนตร์นั้นใช้เทคนิคอยู่ 3 รูปแบบ คือ การคัดชนภาพ หรือการคัท การเลื่อนภาพหรือการเฟด และจางซ้อนภาพหรือการผสมภาพ

1) การคัดชนภาพหรือการคัท หมายถึง การเปลี่ยนภาพแบบเร็วเหมือนการกระพริบตา หมายถึง การนำเอาภาพหนึ่งมาต่อกับอีกภาพหนึ่งที่ชี้ให้เห็นความต่อเนื่องรวดเร็ว ในบางโอกาส

ใช้เพื่อกระตุ้นได้เช่นเดียวกัน การตัดต่อในลักษณะนี้ส่วนใหญ่ใช้ในกรณีเป็นการกระทำอย่าง ต่อเนื่อง ต้องการเปลี่ยนจุดสนใจหรือมีการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลหรือสถานที่เกิดเหตุ

2) การเลื่อนภาพหรือการเฟด เป็นการเชื่อมภาพที่ค่อยเป็นค่อยไปจากภาพหนึ่งไปสู่ อีกภาพหนึ่ง ไปสู่ฉากที่ดำเนินหรือชาวสนธิ เรียกว่า เฟดออก และจากดำเนินหรือชาวสนธิไปสู่ ภาพใดภาพหนึ่งเรียกว่า เฟดเข้า การเฟดเป็นการบอกถึงการเริ่มต้นหรือการสิ้นสุดของเรื่องหรือการ เปลี่ยนจากเวลาหนึ่ง เหตุการณ์หรือสถานการณ์หนึ่ง ไปสู่อีกที่หนึ่ง

3) การจางซ้อนภาพหรือการผสมภาพ เป็นการเปลี่ยนภาพโดยภาพหนึ่งค่อยๆเลื่อน ออกในขณะที่อีกภาพหนึ่งค่อยๆปรากฏขึ้นมาแทนที่ ความหมายของตัวเชื่อมนี้แสดงถึงความ นุ่มนวล เป็นการเปลี่ยนเวลา เปลี่ยนเหตุการณ์และสถานที่อย่างนุ่มนวล (ประพันธ์ ศติยวกรกุลวงศ์, 2553)

2.4.1.5 สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อความหมาย และรู้สึก (ผ่อนคลาย/หม่นหมอง/หวาดกลัว) จะทำให้สีกลายเป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์ ที่ถูกใส่เข้ามา ในภาพยนตร์ เพื่อบอกความรู้สึกอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้น โดยความหมายของสีในการ พิจารณาขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม ของผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ สีในเชิงจิตวิทยามีความหมาย ในการอธิบายถึงอิทธิพลของสีต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีการแบ่งประเภทของสีในภาพยนตร์เป็น 2 ประเภท คือ

1) ความอึดตัวของสี หรือระดับความเข้มของสี แบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ “สีอึดตัว” เป็นสีที่มีความเข้มข้นสูง จัดจ้าน เพื่อแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกชัดเจน รุนแรง เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ เขย่าขวัญ เป็นต้น และ “สีที่ไม่อึดตัว” คือสีที่ถูกทำให้มีว ซีดจาง แสดงถึงความอ่อนแอ ไร้ซึ่งพลัง หรือแสดงถึงชีวิตที่กำลังจะจบสิ้นสูญเสียมักแสดงภาพที่หม่นหมองของชีวิต เห็นได้จากภาพยนตร์ แสดงชีวิต ภาพยนตร์รัก เป็นต้น

2) พรรณของสี แบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

ประเภทที่ 1 สีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม เป็นสีที่รู้สึกถึงการมีพลังร้อนแรงที่สุด โดยเฉพาะสีแดง ที่ทำให้รู้สึกถึงพลังที่มีความร้อนแรงที่สุดในทางอารมณ์สื่อถึงความรุนแรง ก้าวร้าว ความขัดแย้ง หรือเป็นอันตรายต่อความรู้สึก

ประเภทที่ 2 สีโทนเย็น เช่น สีเขียว สีฟ้า สีน้ำเงิน เป็นสีที่ทำให้ความรู้สึกปลอดภัย อบอุ่นนุ่มนวล วางเปล่า บางครั้งอาจรู้สึกถึงความอ่อนแอ แทนความเจ็บปวดในจิตใจ

ประเภทที่ 3 สีกลาง เช่น สีดำ สีเทา เป็นสีที่ทำให้ความรู้สึกหดหู่ ซ้ำร้าย เศร้าหมอง น่ากลัว ในส่วนของสีขาวจะให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ไร้เดียงสา หรือไร้ซึ่งความรู้สึก การยอมแพ้สิ้น

หวัง การใช้สีในภาพยนตร์เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับการศึกษาความหมาย และการสร้างของผู้กำกับแต่ละท่าน ที่อาจไม่ตรงกับความหมายของแต่ละสี (ประพันธ์ ตติยวาทวงศ์, 2553)

2.4.1.6 แสง (Lighting) นอกจากเรื่องของสีแล้ว แสงก็เป็นอีกส่วนประกอบหนึ่งที่สามารถช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึกและสื่อถึงความหมายนี้มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือแนวของภาพยนตร์

การสื่อความหมายของภาพยนตร์ด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้น เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่สามารถนำมาตีความหมายทั้งทางตรงและความหมายเชิงนัยที่ภาพยนตร์นำเสนอ ช่วยให้เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการการสร้างความหมายในตัวของภาพยนตร์ในแต่ละเรื่อง เพื่อสื่อความหมาย โดยเฉพาะยังสามารถนำมาใช้วิเคราะห์การนำเสนอภาพก็อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ และยังสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของอเมริกาและญี่ปุ่น ซึ่งสามารถช่วยให้เข้าใจได้มากยิ่งขึ้น

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้สนใจการศึกษาแนวคิดสัญวิทยา จึงได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ อาภาพรรณ สายยศ (2549) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ของภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ประเภทเบียร์ ซึ่งการวิจัยนี้มีจุดประสงค์การวิจัยเพื่อวิเคราะห์การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ประเภทเบียร์ และวิเคราะห์มายาคติที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ประเภทเบียร์ โดยมีลักษณะงานวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจงและสุ่มเลือกอย่างง่ายจากภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ประเภทเบียร์ จำนวน 18 ตัวอย่าง ที่แพร่ภาพทางสื่อโทรทัศน์ ในช่วงปี 2546 - 2548 ภายใต้ตราสินค้า สิงห์ ช้าง และไฮเนเก้น เครื่องมือวิจัยคือแบบวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ความถี่ และการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า

1) สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณามีการถ่ายทอดผ่าน แก่นแนวคิดการโฆษณา และการนำเสนองานโฆษณา แก่นแนวคิดการโฆษณา ประกอบด้วย แก่นเรื่องและโครงเรื่องเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตยุคใหม่ น้ำใจ-ความเป็นไทย ความสำเร็จ การสร้างจิตสำนึกดี เพศรส มิตรภาพ วัฒนธรรม ประเพณี และการเชิดชูสถาบันพระมหากษัตริย์ โครงเรื่องมีการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่องด้วยสถานการณ์สุขที่สุด รูปแบบการนำเสนองานโฆษณาให้ความสำคัญกับการใช้ภาพลักษณ์มากที่สุด ตามด้วยการใช้สัญลักษณ์ และการใช้บุคลิกภาพในการสื่อถึงตราสินค้าตามลำดับ

2) ประเภทของสัญลักษณ์ ปรากฏสัญลักษณ์ประเภท ภาพ ภาพเหมือน ดั้งเดิม และสัญลักษณ์รหัส ที่กำกับความหมายของสัญลักษณ์ พบว่ามีรหัสสิ่งของเครื่องใช้ บอกถึงความเป็นผลิตภัณฑ์ของ

แต่ละตราสินค้า ความเป็นเมือง และแหล่งบันเทิง รหัสสังคม พบความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนระหว่างชนชั้นกลุ่มคนไทย ระหว่างเพศ และครอบครัว ส่วนรหัสทางวัฒนธรรม พบวัฒนธรรมการแต่งกาย วัฒนธรรมการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมการดื่ม วัฒนธรรมการบริโภค วัฒนธรรมความเป็นไทย และรหัสบุคคล บอกสถานภาพ อารมณ์ รสนิยม อาชีพและกิจกรรม แตกต่างกันตามกลุ่มเป้าหมายของแต่ละตราสินค้าและเป็นแบบแผนที่สอดคล้องกันกับระบบสังคม-วัฒนธรรมไทย

3) ภาพรวมของมายาคติในโฆษณาเบียร์ ในมิติของความเป็นเพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นภาพเสนอของความเป็นชายแสดงถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เหนือกว่าในด้านสถานภาพการงาน ความคิดสร้างสรรค์ พลังอำนาจในการเอาชนะสิ่งต่างๆ รูปร่างที่แสดงถึงพลังกำลัง การประสบความสำเร็จ ส่วนภาพเสนอความเป็นหญิง เป็นผู้หญิงสมัยใหม่ วัตถุทางเพศ และกุลสตรีไทยดั้งเดิม เพื่อตอบสนองอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ ในมิติของความเป็นชนชั้น พบมายาคติของความเป็นชนชั้นกลางในเมืองมากที่สุด ในรูปแบบการบริโภคสมัยใหม่อาชีพการงาน รายได้ ความฝัน ค่านิยม อุดมการณ์ ความเป็นเมืองหรูหรา แสดงรูปแบบวิถีชีวิตที่พึงปรารถนา มายาคติเกี่ยวกับ ค่านิยม ค่านิยมทางบวกเกี่ยวข้องกับความเป็นไทยที่งดงาม และค่านิยมทางลบปรากฏภายใต้มายาคติของความเป็นตะวันตก ความทันสมัย สังคมยุคใหม่ การถือภาพลักษณ์ภายนอกเป็นสำคัญ อุดมการณ์ บริโภคนิยม ค่านิยมตะวันตก การใช้ชีวิตฟุ่มเฟือย ฯลฯ โดยค่านิยมทางลบปรากฏมากกว่าค่านิยมทางบวก

5) การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ โฆษณามีความสัมพันธ์กับมายาคติที่ปรากฏภายใต้บริบทที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านสังคม-วัฒนธรรม รวมทั้งปัจจัยด้านสังคม-จิตวิทยา ความต้องการพื้นฐาน ความเป็นเพศ ชนชั้นทางสังคม รูปแบบการใช้ชีวิต ค่านิยมที่แฝงเดิมลงไปในตัวสินค้าและแฝงไปด้วยมายาคติเป็นส่วนสำคัญในสร้างภาพลักษณ์ที่พึงประสงค์ของผลิตภัณฑ์ประเภทเบียร์ ในการสร้างจุดจับใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับตัวเองของกลุ่มเป้าหมาย โดยเชื่อมโยงตัวตนกับภาพลักษณ์ที่ถูกนำเสนอ

6) การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของภาพยนตร์โฆษณาประเภทเบียร์ที่แฝงไปด้วยมายาคติเป็นหนึ่งในกลไกขับเคลื่อนอุดมการณ์บริโภคนิยม

กัจจกร หลุยชะพงศ์ (2539) ได้ศึกษาวิเคราะห์การนำเสนอความเป็นชายในโฆษณาเบียร์สิงห์ งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์พบว่าโฆษณาเบียร์สิงห์นั้นได้นำเสนอความเป็นชายที่แตกต่างกันถึง 3 แบบ กล่าวคือ

ในยุคแรกปี พ.ศ. 2477 ได้นำเสนอภาพความเป็นชายในสังคมของของเกษตรกรรม ต่อมาเป็นยุคที่สอง ปี พ.ศ. 2508 ได้นำเสนอภาพความเป็นชายในสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรม และ

ยุคที่สาม ปี พ.ศ. 2526 ได้นำเสนอความเป็นชายในรูปแบบใหม่ผ่านองค์ประกอบด้าน รูปลักษณ์ ภายนอก อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชายต่อผู้หญิง

กิจกรรมของผู้ชายเป็นบริบทที่เกี่ยวข้องในการนำเสนอความเป็นชาย ส่วนปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดภาพแทนความเป็นชายทั้ง 3 ยุค คือ 1. การพัฒนาของสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงไปจากสังคมเกษตรเป็นอุตสาหกรรม 2. กระแสแนวใหม่ เช่น ความเท่าเทียมกันของเพศหญิงและเพศชาย การให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม 3. การตลาดของสินค้า คือการขยายตัวของผลิตภัณฑ์ การแข่งขันระหว่างแบรนด์

อย่างไรก็ตามความแตกต่างนั้นก็ปรากฏจตุรวมให้เห็นอยู่ว่า ความเป็นชายส่วนใหญ่ทั้งสามรูปแบบนี้พบว่าแตกต่างออกไปกับการพัฒนาทางสังคม กระแสแนวความคิดใหม่ ทั้งนี้จะมีจุดรวมและจะเน้นความมีอำนาจในการครอบงำ และมักนำเสนอภาพแทนความเป็นชายเฉพาะแง่บวกเท่านั้น

ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) ได้ศึกษาการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่า ในส่วนของสัญลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ 3 ประเภทคือ

- 1.) ภาพเหมือน ได้แก่ เครื่องแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งก่อสร้าง
- 2.) ฉัชนี ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และการแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง สี ไซ้ฉาก และการใช้เส้นลักษณะต่างๆ
- 3.) สัญลักษณ์ ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูด คำบรรยาย เสียง อารมณ์

นอกจากนี้ยังประกอบไปด้วย รหัส 4 ประเภท คือ

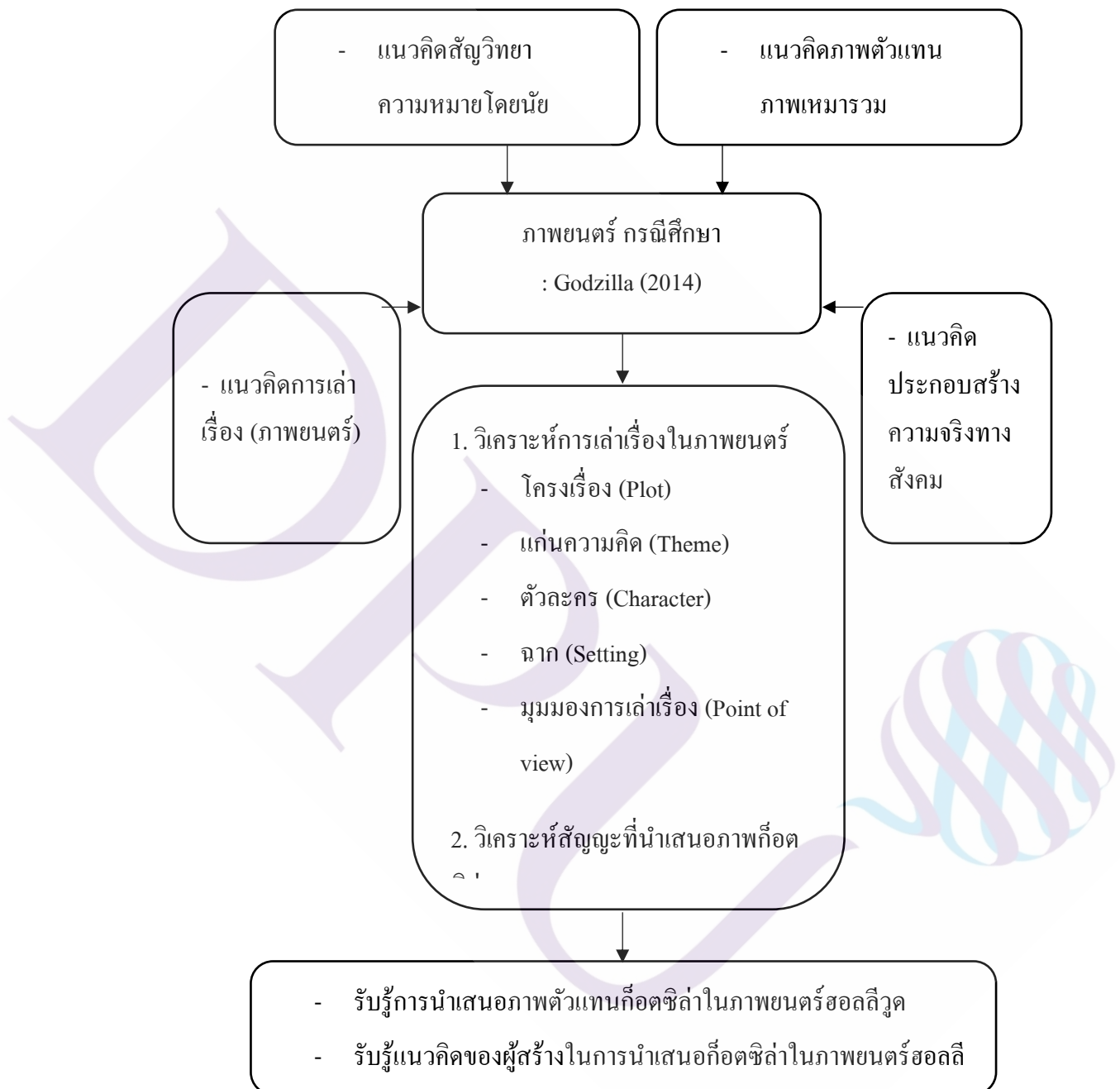
- 1.) รหัสที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ
- 2.) รหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
- 3.) รหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี
- 4.) รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล

ซึ่งภายหลังการวิเคราะห์และเชื่อมโยงรหัสต่างๆเหล่านี้เข้ากับวัฒนธรรมของญี่ปุ่น อันได้แก่ ประเพณี เทศกาล การละเล่น นิทาน การบริโภค การกินอยู่ การพักผ่อน พบว่า รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมายในการ์ตูนญี่ปุ่น

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยสนใจการศึกษาแนวคิดภาพตัวแทน จึงได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

กนกพรรณ วิบูลย์ศรี (2547) ได้ศึกษาเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงยุคสมัยใหม่ และหลังยุคสมัยใหม่ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน ผลการศึกษาพบว่าภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทย มีลักษณะทางกายภาพที่ดี มีความมั่นใจในตัวเองสูง กล้าเปิดเผย แต่ยังคงแสดงถึงการลึงเลในการตัดสินใจ และมีความพยายามที่จะผลักดันตนเองให้หลุดพ้นจากความเชื่อเดิมๆ สำหรับภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่พบภาพของการไม่ยึดติดความเชื่อเดิมๆ ทำตามความต้องการส่วนตน และใช้เรื่องเพศมาเป็นตัวแสดงความรู้สึกรัก มุ่งหาแต่ความสุขให้กับชีวิต และมีการกำหนดรสนิยมทางเพศของตนเองได้ และในขณะที่ภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่ในภาพยนตร์อเมริกัน มีความเป็นปัจเจกชนสูงแต่ก็ให้ความสำคัญกับครอบครัว มีลักษณะที่ทวนกระแสรสนิยมของสังคม ไม่ต้องการให้สังคมคาดหวัง สำหรับภาพตัวแทนของผู้หญิงหลังสมัยใหม่มีการประกอบอาชีพทางด้านวิทยาศาสตร์ มีความล้ำหน้าแต่ยังโหยหารากเหง้าของตน ใช้เทคโนโลยีในการเสริมความรู้ และมีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายได้หลายๆคนเพื่อหาความสุขใส่ตัว ภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกันมีวิธีการดำเนินชีวิตคล้ายคลึงกัน คือมีการแสดงออกต่อสังคมและครอบครัวแต่แฝงไปด้วยความเหงาโดดเดี่ยว และจะมีความแตกต่างกันในแง่ของการเลือกกำหนดรสนิยมทางเพศ การให้ความสำคัญกับครอบครัว ส่วนผู้หญิงหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกันมีความคล้ายคลึงกันในการรู้ความต้องการของตัวเองในการดำเนินชีวิต และความแตกต่างกันในแง่ของการใช้อำนาจของตนกับผู้ชายเพื่อประสบความสำเร็จ

2.5 กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิด

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาวิเคราะห์ “การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด กรณีศึกษา : *Godzilla 2014*” ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อทำการศึกษากำหนดเนื้อหาของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด รวมทั้งการนำเสนอแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ แนวคิดสัญวิทยา (Semiology) โดยใช้การตีความโดยนัย (Connotative Meaning) แนวคิดภาพตัวแทน (representation) โดยใช้กรอบของภาพเหมารวม (stereotype) แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องภาพยนตร์ และแนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างความจริงทางสังคมมาเป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ในส่วนหนึ่งของทฤษฎีสัญวิทยาผู้วิจัยทราบว่าการวิจัยด้านภาพยนตร์หลาย ๆ งานนั้นใช้ทฤษฎีนี้ในการตีความหมายสิ่งต่าง ๆ ในเนื้อหา มุมมอง ทักษะของภาพยนตร์โดยที่ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีในบทที่ 2 และเทคนิคทางภาพยนตร์กับการสื่อความหมายแบบสัญวิทยาเข้ามาวิเคราะห์การสร้างภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลจากแหล่งประเภทต่างๆ ทั้งหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สงครามระหว่างอเมริกากับญี่ปุ่น บทความที่เกี่ยวกับการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน และรวมไปถึงวิดีโอ คีวีดี สื่อออนไลน์ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่น่าเชื่อถือ เพื่อใช้ในการตีความและวิเคราะห์เกี่ยวกับการนำเสนอภาพลักษณ์ก๊อตซิล่าในเนื้อหาภาพยนตร์ฮอลลีวูดให้เข้าใจความคิดของผู้สร้างมากยิ่งขึ้น

3.1 แหล่งข้อมูล

ศึกษาภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ได้นำเสนอภาพก๊อตซิล่า ซึ่งในอดีตจนปัจจุบัน มีความนิยมแพร่หลายเป็นที่รู้จักในหลายชาติหลายวัฒนธรรมเท่านั้น โดยในภาพยนตร์จะต้องมีการสื่อสารภาพของก๊อตซิล่าโดยปรากฏตัวด้วยความโหดร้าย จอมทำลายล้าง และนำเสนอโดยตรงหรือทางอ้อมทั้งทางวันภาษา และอวัจนภาษา รวมทั้งก๊อตซิล่าจะทำการถูกผลิตซ้ำว่าเป็นผู้ก่อความรุนแรง เป็นฝ่ายอธรรม ซึ่งการรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์ฮอลลีวูดทำตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2007 – 2017 เป็นเวลาช่วง 10

ปีที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นที่นิยมและมีความเข้มข้นขึ้นในเรื่องของเทคโนโลยี สังคม เข้ามาเกี่ยวข้อง

โดยใช้วิธีเลือกภาพยนตร์แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และความสามารถค้นหาภาพยนตร์ก๊อตซิล่าในปัจจุบัน (Convenient Sampling) ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์และได้รับการบันทึกภาพเป็น VDO หรือ DVD มาทำการศึกษา ซึ่งเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีความนิยมและได้นำเสนอภาพก๊อตซิล่า ทั้งยังมีการเล่าถึงประสบการณ์ร่วมในแง่มุมอิงประวัติศาสตร์

ผู้วิจัยจึงเลือกภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่ คือ *Godzilla 2014* กำกับภาพยนตร์โดย Gareth Edwards และยังมีรายได้ในการเข้าชมสูง สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลกเป็นจำนวนมาก มาวิเคราะห์ข้อมูล

3.2 เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1) การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์เพื่อให้ทราบถึงการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยวิเคราะห์จากเครื่องมือในการศึกษา โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การศึกษาจากตัวเนื้อหา (Content) โดยมีประเด็นกรอบในการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย

- (1) ลักษณะของแก่นเรื่องที่มีร่วมกันในแต่ละตอน
- (2) ลักษณะของภาพเชิงสัญลักษณ์ที่มีการนำเสนอของก๊อตซิล่าสอดแทรกอยู่ใน

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่ ทั้งในรูปแบบการนำเสนอทางวันภาษาและอวัจนภาษา

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

(1) วิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot) ศึกษาโครงเรื่องของภาพยนตร์ โดยเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และจุดจบของเรื่องเพื่อทำการวิเคราะห์ความหมายต่าง ๆ

(2) วิเคราะห์แก่นความคิด (Theme) ศึกษาแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์ในแต่ละเรื่อง ว่ามีการสะท้อนออกมาในลักษณะใด มีเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร เพื่อวิเคราะห์ความหมายของแก่นความคิดที่ปรากฏในแต่ละเรื่อง

(3) วิเคราะห์ตัวละคร (Character) ศึกษาตัวละครก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมไปถึงการรูปร่าง บริบท ความคิด ทัศนคติของตัวละครที่สะท้อนออกมาทุกรูปแบบของพฤติกรรม อารมณ์ความรู้สึก

(4) วิเคราะห์ฉาก (Setting) ศึกษาเกี่ยวกับฉากต่างๆ ในเรื่องทั้งหมด เพราะอาจบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ เช่น อธิพิพลทางความคิด การแสดงออกของตัวละคร

(5) วิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view) เป็นการเล่าเรื่องแบบรอบด้านผ่านจุดยืนของตัวละคร ที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงนัยยะ ทศนคติ ในภาพยนตร์

ขั้นตอนการเตรียมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะชมภาพยนตร์ *Godzilla* ที่เคยฉายในโรงภาพยนตร์ประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 ในรูปแบบของ DVD และผู้วิจัยจะทำการดูภาพยนตร์ จำนวน 1 รอบเพื่อทราบถึงการนำเสนอในแต่ละฉาก โดยจดบันทึกเก็บรายละเอียด เนื้อหา ตัวละคร ลักษณะตัวละคร ฉาก บริบท ต่างๆ ในการดำเนินเรื่อง โดยจดบันทึกไว้เป็นเรื่องย่อ เพื่อต่อการนำกลับมาค้นคว้าศึกษาต่อไป

ขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยจะศึกษาภาพเชิงสัญลักษณ์และภาพตัวแทนกึ่งอติค่า โดยดูจากลักษณะแสง สี เสียง ฉาก การสื่อสารระหว่างตัวละคร พล็อตหลักของเรื่อง เป็นต้น

2) เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์แนวคิดสัญลักษณ์ (Semiology) โดยใช้กรอบความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2555) เพื่อให้เหตุผลและรวมไปถึงข้อสรุปแบบอุปนัย โดยอ้างอิงจากกรอบแนวคิดไว้ในบทที่ 2 เป็นการให้ความหมายเชิงตีความจึงมีเรื่องของตัวบุคคล ค่านิยมของกลุ่ม หรือทัศนคติทางของคนแต่ละสังคมเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย และเพื่อให้การนำเสนอภาพกึ่งอติค่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความชัดเจนขึ้น ดังตารางนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางเก็บข้อมูลเชิงสัญลักษณ์

การนำเสนอภาพยนตร์ฮอลลีวูด		
สัญลักษณ์ (Sign)	ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning)	ความหมายโดยนัย (connotative meaning)

การเชื่อมโยงข้อมูลและการสรุปวิเคราะห์ คือ เป็นการนำเอาข้อมูลพื้นฐานจากขั้นตอนการพื้นฐานเตรียมข้อมูล และข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา ทำการเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อพิจารณาหาความหมายเชิงสัญลักษณ์และภาพการนำเสนอที่สื่อถึงสิ่งที่ถูกสร้างไว้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด และนำมาคัดแยกเป็นแต่ละประเด็นที่มีความหมายเกี่ยวข้องกัน แล้วจึงทำการสรุปผลการศึกษ เพื่อให้พร้อมสำหรับการนำเสนอข้อมูลต่อไป

3.3 การนำเสนอข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแล้วจะนำเสนอผลการวิเคราะห์การนำเสนอภาพที่สื่อถึงค่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเริ่มจากการแบ่งเครื่องมือการวิจัยเป็น 2 ข้อ คือ

- 1) การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษา หัวข้อ ดังนี้
 - 1 วิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot)
 - 2 วิเคราะห์แก่นความคิด (Theme)
 - 3 วิเคราะห์ตัวละคร (Character)
 - 4 วิเคราะห์ฉาก (Setting)
 - 5 วิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)
- 2) เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์แนวคิดสัญลักษณ์
 - 1 ตารางเก็บข้อมูลเชิงสัญลักษณ์

โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ในบทที่ 2 มาเป็นกรอบในการศึกษางานวิจัย และรายงานผลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ในเชิงอัตวิสัยของผู้วิจัย ร่วมด้วยการนำเสนอประเด็นของภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่นำเสนอภาพที่สื่อถึงค่าในมุมมองของอเมริกา โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และเทคนิคทางภาพยนตร์กับการสื่อความหมายโดยนัยที่สามารถสื่อถึงความหมายบางอย่างที่อเมริกาต้องการสื่อสารทั้งทางอวัจนภาษาและวัจนภาษาในภาพยนตร์ซึ่งแบ่งได้ ดังนี้

ผู้วิจัยสรุปภาพรวมของการวิเคราะห์ทั้งของทั้ง 2 ส่วน โดยการอภิปรายผลการนำเสนอภาพตัวแทนที่สื่อถึงค่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด และใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวละครที่สื่อถึงค่าของภาพยนตร์จากบทที่ 4 มาอภิปราย เพื่อตีความทั้งที่เป็นความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับข้อบางอย่างที่อเมริกาต้องการจะสื่อสารให้กับผู้ชมทั่วโลกได้รับรู้ในปัจจุบัน พร้อมทั้งอธิบายถึงวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้รับสารต่อไป

บทที่ 4

การวิเคราะห์การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

การวิจัยเรื่อง “การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งสนใจวิเคราะห์ ตัวบท (ก๊อตซิล่า) ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น โดยการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์กับสื่อความหมาย เพื่อวิเคราะห์ถึง การนำเสนอภาพของก๊อตซิล่า โดยแบ่งข้อมูลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

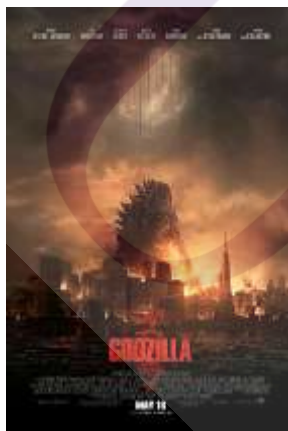
4.1 การวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์

4.2 เก็บรวบรวมสัญญาณทางภาพยนตร์

4.1 การวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยแบ่งโครงสร้างเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนย่อย ในการวิเคราะห์ เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจถึงความหมายของการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังนี้

4.1.1 พล็อตเรื่องก๊อตซิล่าและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์



ภาพที่ 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ก๊อตซิล่า ปี 2014

1) วิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot)

ในภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องแบบเรียงลำดับช่วงเวลาอย่างเป็นขั้นเป็นตอนบอกเหตุและผลของเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในอดีตจวบจนถึงปัจจุบัน โดยภาพยนตร์เปิดเรื่องว่า ภายหลังจากการทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมา และนางาซากิ เมื่อปี ค.ศ. 1945 ก็ได้มีการทดลองและใช้ระเบิดนิวเคลียร์ของชาติมหาอำนาจต่อไปเรื่อย ๆ ซึ่งในปี ค.ศ. 1954 รัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้รับรายงานถึงสิ่งมีชีวิตขนาดใหญ่ที่อาศัยอยู่ใต้ท้องมหาสมุทร จึงตัดสินใจทำลายมันด้วยระเบิดนิวเคลียร์แต่ปกปิดข่าวของมัน ให้กลายเป็นเพียงแค่ว่าเป็นการทดลองระเบิด ต่อมาในปี ค.ศ. 1999 ที่ญี่ปุ่น ดร. โจ โบรดี้ ได้ใช้ชีวิตครอบครัวอยู่ที่นั่น โจ และแซนดร้า ภรรยา เป็นนักวิทยาศาสตร์ผู้เชี่ยวชาญด้านฟิสิกส์นิวเคลียร์(คนอเมริกา)

และวันหนึ่งเมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันคือสารกัมมันตภาพรังสีในโรงไฟฟ้านิวเคลียร์รั่วไหลจากเหตุแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ โจเซฟต้องสูญเสียภรรยาไปในเหตุการณ์นั้น ซึ่งเขาเชื่อว่า มันไม่ใช่แผ่นดินไหวธรรมดา แต่มีอะไรบางอย่างเคลื่อนไหวอยู่ใต้ดิน โดยใช้การส่งเสียงแบบเอคโคโลเคชั่น และในปีเดียวกัน ดร.เซริซาว่า นักวิทยาศาสตร์หัวหน้าโครงการนิวเคลียร์ลับของญี่ปุ่นได้รับรายงานเรื่องการขุดพบฟอสซิลของสิ่งมีชีวิตโบราณขนาดใหญ่ในฟิลิปปินส์ เมื่อเขาได้ไปสำรวจก็พบสารกัมมันตภาพรังสีจำนวนมากเช่นเดียวกับที่พบในญี่ปุ่น

และในเวลาต่อมา 15 ปีผ่านไป พอร์ด นาวิกโยธินสหรัฐ ลูกชายเพียงคนเดียวของโจเซฟ ที่รอดชีวิตมาจากเหตุการณ์นั้น ได้รับโทรศัพท์แจ้งว่า โจเซฟ ถูกจับที่ญี่ปุ่นเนื่องจากพยายามบุกเข้าไปในพื้นที่ ๆ เกิดเหตุ ซึ่งปัจจุบันทางรัฐบาลญี่ปุ่นได้ปิดเป็นเมืองร้างไว้ 15 ปีที่ผ่านมาโจเซฟยังคงหมกมุ่นและค้นคว้าเกี่ยวกับเหตุการณ์ครั้งนั้นราวกับเป็นคนสติเสีย ในที่สุดทั้ง โจเซฟ และพอร์ดก็ได้พบกับความจริง เมื่อได้เข้าไปในโครงการลับของรัฐบาล ที่พยายามปลูกไข่ของมิวโต สัตว์ประหลาดยักษ์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่กินพลังงานนิวเคลียร์เป็นอาหาร เมื่อมิวโตฟักเป็นตัว โจเซฟได้เสียชีวิตลง แต่มิโตนั้นไม่ได้มีเพียงตัวเดียว แต่ยังมีอีกตัวหนึ่งที่เป็นตัวเมีย และทั้งคู่ก็ส่งเสียงร้องหากันเพื่อสืบพันธุ์ โดยมี โทจิระ หรือ ก๊อตซิลล่า สัตว์ประหลาดยักษ์ตัวเดียวกันกับที่รัฐบาลสหรัฐได้ยิงระเบิดนิวเคลียร์ใส่เมื่อปี ค.ศ. 1954 ดร.เซริซาว่า เชื่อว่ามันออกตามหาและล่ามิวโตทั้งคู่เพื่อควบคุมสมดุลของธรรมชาติ และเป็นที่มาของการปรากฏตัวของก๊อตซิลล่าเพื่อจะจัดการและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่ในภาพยนตร์

2) วิเคราะห์แก่นความคิด (Theme)

ภาพยนตร์เรื่องก๊อตซิลล่า มีแก่นความคิดหลักเกี่ยวกับแง่มุมเชิงประวัติศาสตร์ที่กล่าวถึงอดีตและการปรากฏของตัวละครสำคัญนี้ เพราะเมื่อโลกเกิดปัญหาขึ้นเมื่อใด ก็จะเกิดการปรากฏตัวของก๊อตซิลล่าขึ้น ทำให้ผู้รับชมเมื่อได้ชมภาพยนตร์ในอดีตนั้นตั้งคำถามในจิตใจว่า “ก๊อตซิลล่าคือผู้

พิทักษ์หรือมหันตภัยล้างโลก” กันแน่ แต่ในภาพยนตร์ก็อตซิล่า ปี 2014 นี้ ถูกวางบทนำเสนอภาพให้เป็นสัตว์ประหลาดผู้พิทักษ์ที่คอยรักษาสมดุลของธรรมชาติ และแน่นอนว่าหมายถึงต้องปกป้องโลกจากบรรดาสัตว์ประหลาดต่างๆที่จะมาทำลายสมดุลของโลกใบนี้ ซึ่งถ้าผู้รับชมได้ชมภาพยนตร์แล้วนั้นจะเกิดการลบภาพการนำเสนอภาพของ ก็อตซิล่าในอดีตขึ้น ซึ่งหลากหลายผู้ชมนั้นเกิดการจดจำว่าก็อตซิล่าในอดีตนั้นคือผู้ทำลายล้าง ฝ่ายอธรรม แต่ทว่า แก่นความคิดในเรื่องนี้จะถูกการวางบทและการปรากฏตัวขึ้นให้เป็นพระเอก ทำให้ผู้รับชมคล้อยตาม รู้สึกสนุก อินไปกับตัวละครก็อตซิล่าผู้ซึ่งปกป้องรักษาโลกเอาไว้



ภาพที่ 4.2 ภาพนาฬิกาที่พบในซากเมืองฮิโรชิมา เจ็มนาฬิกาหยุดไว้ที่ 8.15 น. บอกเวลาที่ระเบิดนิวเคลียร์ลูกแรกได้ทำลายล้างความรุ่งโรจน์ของจักรวรรดิญี่ปุ่นลงในทันที

นอกจากนี้ยังมีประเด็นวิพากษ์วิจารณ์ เกี่ยวกับสงครามนิวเคลียร์ในอดีตระหว่างญี่ปุ่นกับอเมริกา ในภาพยนตร์อาจพูดว่าได้เป็นการโต้ปาปของอเมริกาก็ว่าได้ที่มีต่อญี่ปุ่นในเรื่องระเบิดนิวเคลียร์ เพราะในภาพยนตร์มีฉากที่ตัวละครคือกเตอร์เซริชิวา (นักแสดงชาวญี่ปุ่น) ยื่นนาฬิกาให้กับผู้พัน (นักแสดงชาวอเมริกา) ที่คิดจะยิงนิวเคลียร์เพื่อหยุดยั้งสัตว์ประหลาดทั้งสามตัว (ก็อตซิล่า/มิวโตตัวผู้/มิวโตตัวเมีย) โดยไม่สนใจผลกระทบทางด้านสิ่งแวดล้อมใด ๆ ทั้งสิ้น ซึ่งจากนี้เรียกได้ว่า เป็นเหมือนการเตือนในอเมริกาชนนั้น ได้รู้ว่า สิ่งญี่ปุ่นต้องพบกับความพังพินาศนั้น หรือสิ่งที่ทำให้โลกไม่สงบสุขนั้น เกิดขึ้นจากสิ่งที่เรียกว่า ระเบิดนิวเคลียร์นั่นเอง และภาพยนตร์ยังทำการเสียดสีมนุษย์ต่อว่า มนุษย์ตัวกระจิริดนี่เป็นผู้สร้างมหันตภัยนี้ขึ้นมา พร้อม ๆ กับ ต่อว่ามนุษย์ที่โง่เขลาที่สร้างสงครามขึ้นมาฆ่าฟันกันเองไม่พอยังต้องสร้างมหากภัยอาวุธนี้ขึ้นมาเพื่อฆ่ากันเองอีก

แถมยังใช้มันเพื่อประโยชน์ของตัวเองโดยไม่สนใจผลกระทบใด ๆ ที่จะเกิดขึ้นทั้งสิ้น และภาพยนตร์ได้นำเสนอแง่มุมทั้งการกระทำและคำพูดตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

3) วิเคราะห์ตัวละคร (Character)

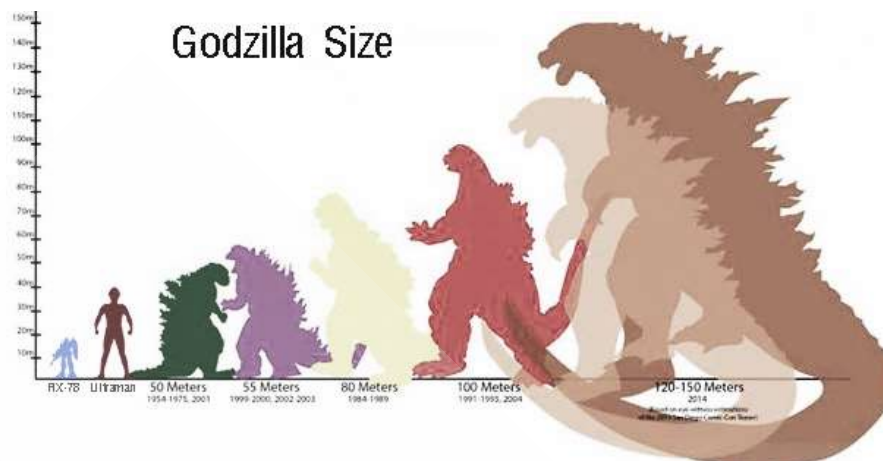
ที่สำคัญและมีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ก๊อตซิลล่า 2014 ประกอบด้วย

3.1) ก๊อตซิลล่า



ภาพที่ 4.3 : ภาพการปรากฏตัวของก๊อตซิลล่าในภาพยนตร์

คือตัวละครที่ตื้นเขินมาเพื่อปรับสมดุลธรรมชาติของโลก เพราะเมื่อโลกเกิดความไม่สงบ สุขก็เกิดการปรากฏตัวขึ้นของก๊อตซิลล่า แต่นับว่าภาคนี้คือฉบับใหม่ซึ่งนับเป็นอีกจักรวาลหนึ่งของโลกก๊อตซิลล่าเลยก็ว่าได้ และด้วยความเคารพก๊อตซิลล่าของญี่ปุ่น การนำเสนอรูปลักษณ์ของก๊อตซิลล่า 2014 จึงคงลักษณะแบบก๊อตซิลล่าญี่ปุ่นไว้ ได้แก่ ตัวใหญ่ (อ้วน) ในส่วนของหน้าตาก็ยังคงรูปลักษณ์แบบหมีแต่ปรับให้มีโครงส่วนหัวและลำคอแบบนกอินทรีและต้องเป็นมิตรกับอเมริกาแน่ ๆ ซึ่งถ้าสังเกตก๊อตซิลล่าภาคนี้จะคล้าย ๆ ว่าจะมีเหงือกไว้หายใจใต้น้ำด้วย รวมทั้งมีครีบหลัง (ชาร์ตพลัง) และฟันลำแสงปรมาณูได้ ซึ่งในภาคนี้ลำแสงถูกออกแบบมาให้สมจริงโดยเป็นคลื่นพลังงานปรมาณูภายในตัวของก๊อตซิลล่าเอง ซึ่งต้องชาร์ตและใช้พลังงานอย่างมากในการปล่อยแต่ละครั้ง ดังนั้นลำแสงจึงไม่ถูกใช้พร่ำเพรื่อแต่จะใช้ในคราวจนตัวแล้วเท่านั้น แต่ก๊อตซิลล่าภายในภาพยนตร์เรื่องนี้อาจเรียกได้ว่าถูกยกให้เป็นภาพตัวแทนการทำลายพลังธรรมชาติ หรือเมื่อมนุษย์ทำลายธรรมชาติจนกระทั่งธรรมชาติลงโทษมนุษย์ โดยให้เห็นถึงผลร้ายของการทำธรรมชาติที่มนุษย์ได้แต่ยื่นมองดูเฉย ๆ ไม่สามารถควบคุมหรือทำอะไรได้เลย



ภาพที่ 4.4 ส่วนสูงของก๊อตซิลล่าปี 2014 ถ้าตัวสูงสุดประมาณ 120 – 150 เมตร ถ้าเปรียบกับภาพก๊อตซิลล่าในอดีตของเก่ากลายเป็น “ตัวลูก” ยิ่งถ้าเปรียบเทียบกับ Gundam หรือ Ultraman ทำให้เห็นถึงความแตกต่าง

การกลับมาของก๊อตซิลล่าหน้าเกล็ดตัวนี้ทุกครั้งที่ปรากฏตัวขึ้นในเรื่องทำให้ผู้รับชมชนลูก เกรงกลัวต่อความสูงใหญ่ของก๊อตซิลล่า คิดถึงอดีตการเกิดเหตุการณ์อันเลวร้ายในอดีตซึ่งไม่สามารถลบเลือนออกจากความทรงจำของผู้ชมทั้งหลายได้ แต่ในภาพยนตร์ภาคนี้ก๊อตซิลล่าได้ถูกวางตัวของมันในฐานะของเทพผู้พิทักษ์ก็จริง แต่สำหรับมนุษย์แล้วการปรากฏตัวขึ้นมาถือเป็นความตื่นตกใจมาก และแน่นอนกลไกการป้องกันตัวเองของมนุษย์ก็เกิดขึ้น คือ ระเบิดนิวเคลียร์นั่นเอง และแม้ว่าจะระดมยิงมันอย่างบ้าคลั่ง แต่ในภาพยนตร์ไม่มีอะไรสามารถทำลายล้างก๊อตซิลล่าหรือสัตว์ประหลาดตัวอื่นๆได้เลย

ในภาพยนตร์ก๊อตซิลล่าภาคนี้ บทบาทและเรื่องราวในภาพยนตร์ถูกนำเสนอให้ผ่านมุมมองจากมนุษย์เป็นหลัก ซึ่งในขณะที่ก๊อตซิลล่าค่อยๆถูกนำเสนอออกมาทีละนิด โดยแสดงถึงความรู้สึกที่ “ลึกลับ” และ “ยิ่งใหญ่” เกินกว่าที่มนุษย์จะควบคุมได้ ถึงมนุษย์จะมีเทคโนโลยีหรืออาวุธร้ายแรงสักเพียงใด (นิวเคลียร์) อาวุธเหล่านั้นก็เป็นเพียงแค่ “อาหาร” ของสัตว์ประหลาดในเรื่องอย่างมิวได้เท่านั้น (มิวโดกินระเบิดนิวเคลียร์เป็นอาหารรวมทั้งทำลายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ทั้งหมด ด้วยคลื่น EMP)

สำหรับผู้สร้างเหล่าสัตว์ประหลาดในภาคนี้ ก็ไม่ต่างอะไรกับการนำเสนอภาพสะท้อนของผลที่มนุษย์ได้กระทำต่อธรรมชาติ เป็น reaction ของธรรมชาติที่เตือนสติให้มนุษย์ได้ทบทวนภาวะการดำรงอยู่ของตัวเองกับธรรมชาติกันอีกครั้ง

3.2) มิวโต



ภาพที่ 4.5 ภาพการปรากฏตัวของมิวโตในภาพยนตร์

คือตัวละครที่เหมือนสะท้อนว่า มนุษย์ทุกคนคิดว่า ตัวเองสามารถควบคุมทุกอย่างบนโลกใบนี้ได้ และมนุษย์คิดมาตลอดว่าตัวเองเป็นพระเจ้า แต่พวกเขาไม่สามารถควบคุมอสูรกายอย่างมิวโต ได้ ซึ่ง มิวโตเป็นปรสิตรีกค้ำบรรพ์ที่ดำรงชีวิตร่วมสมัยกับก๊อตซิลามาแต่โบราณ และมิวโตที่ปรากฏในภาพยนตร์มีด้วยกัน 2 ตัว ตัวแรกเป็นตัวผู้ สามารถบินได้ ส่วนอีกตัวปรากฏตอนหลังเป็นตัวเมียที่มีขนาดใหญ่กว่าแต่ไม่สามารถบินได้ มีลักษณะคล้ายแมลงสาบมี 8 ขา (ผู้สร้างได้แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจาก starship trooper และ aliens) ความสามารถพิเศษของมันก็คือ “Echolocation” (แบบค้างคาว) เพื่อใช้ตามหาอีกตัวมาสืบพันธุ์ และ “Electromagnetic Pulse” (EMP) หรือคลื่นช็อคจากขาน้ำที่สามารถทำลายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ทุกชนิด ซึ่งในภาพยนตร์จะสังเกตได้ว่าสัตว์ประหลาดไม่ได้ปรากฏตัวออกมาพรวดเพื่อ แต่ต่างมีเหตุผลในการออกมาบนโลกมนุษย์ทั้งมิวโตและก๊อตซิล่า ถ้าย้อนไปถึงจุดกำเนิดของพวกมัน ทั้งก๊อตซิล่าและมิวโตล้วนถูกกระตุ้นจากมนุษย์ให้ต้อง “ตื่น” ขึ้นมาบนโลกอีกครั้ง กระทั่งออกมาแล้วพวกมันก็เพียงทำตามสัญชาตญาณเดิมของพวกมันเท่านั้น ซึ่งในกรณีของมิวโตคือ “การสืบพันธุ์”

เนื่องจากมิวโตะในภาพยนตร์ถูกออกแบบให้มีเนื้อหาในตัวเองและสื่อสารนั้นออกมาผ่านการกระทำทั้งหมด ดังนั้นในภาพยนตร์เราจึงไม่เห็นภาพสัตว์ประหลาดออกมาทำลายล้างเมืองแบบหนังยุคก่อนๆ (มีเพียงผลพวงความเสียหายจากการออกมาของพวกมัน) และออกมาปรากฏตัวล้วนมีเหตุผลเฉพาะเท่านั้น

3.3) ค็อกเตอร์ อชิโร่ เซริซาว่า



ภาพที่ 4.6 ภาพค็อกเตอร์เซริซาว่าในภาพยนตร์ขณะค้นพบไข่ปริสิตในซากฟลอซิลที่ประเทศฟิลิปปินส์ ในปี 1999

รับบทเป็นนักแสดงสัญชาติญี่ปุ่นได้รับบทเป็นผู้นำนักวิทยาศาสตร์เชี่ยวชาญซากฟลอซิลของรัฐ สังกัด โมนาร์ช (MONARCH) ซึ่งในภาพยนตร์มีทีมกู้ภัยและค็อกเตอร์เซริซาว่าเป็นผู้ค้นพบซากฟลอซิล ที่ประเทศฟิลิปปินส์ ปี 1999 โดยมีสปอร์ของปริสิตเป็นไข่ทั้งหมด 2 ใบ เกาะอยู่ที่ซากฟลอซิลของกิ้งกือชิล่า และไข่อีกใบได้แตกออกไปแล้ว ซึ่งค็อกเตอร์ยังมีอำนาจสูงสุดในดูแลไข่ปริสิตนี้ที่เมือง จันจिरา (Janjira) ประเทศญี่ปุ่น โดยหล่อเลี้ยงด้วยกระแสแม่เหล็กไฟฟ้าเพื่อทำการควบคุมไข่ปริสิตนี้โดยที่ไม่คาดคิดว่าจะเกิดปรากฏการณ์อันเลวร้ายขึ้น



ภาพที่ 4.7 ภาพด็อกเตอร์เซริซาร่าในภาพยนตร์ กำลังพูดว่า “ปล่อยให้มันสู้กันเอง”

ด็อกเตอร์เซริซาร่าผู้ที่สูญเสียบิดาไปจากเหตุการณ์ระเบิดนิวเคลียร์และเค้ายังเป็นภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่นที่มีความทรงจำอันเลวร้ายในอดีตเกี่ยวกับสงครามระเบิดนิวเคลียร์ใน ปี 1945 ที่อเมริกาส่งระเบิดนิวเคลียร์ไปที่เมืองฮิโรชิมา ที่ประเทศญี่ปุ่น ทำให้ก่อกำเนิดก๊อตซิล่าตัวแรกของโลกขึ้นในเวลาต่อมา และในภาพยนตร์ยังเน้นย้ำของการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในรูปแบบของภัยธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้ ดังเช่นในภาพยนตร์ที่ด็อกเตอร์เซริซาร่ากล่าวว่า “ปล่อยให้มันสู้กันเอง” คือในระหว่างที่มูโตทั้งสองปรากฏตัวขึ้นเพื่อสร้างเผ่าพันธุ์และก๊อตซิล่าปรากฏตัวขึ้นเพื่อปรับสมดุลของธรรมชาติ

3.4) ด็อกเตอร์ โจเซฟ โบรดี



ภาพที่ 4.8 ภาพด็อกเตอร์โจเซฟในภาพยนตร์ขณะกำลังปฏิบัติงานที่โรงงานนิวเคลียร์ที่เมืองจันจิรา ในปี 1999

รับบทเป็นนักแสดงสัญชาติอเมริกาเป็นนักวิทยาศาสตร์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิวเคลียร์แห่งเมือง จันจिरา (Janjira) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งได้ตรวจพบแรงสั่นสะเทือนที่เกิดขึ้นเมื่อวานในฟิลิปปินส์ ปี 1999 และแรงสั่นสะเทือนนั้นมุ่งหน้ามาที่โรงงานของตนเองแล้วที่เมืองจันจिरา โดยโจเซฟพยายามเตือนเพื่อนร่วมงานและทีมของตนให้ตรวจสอบแรงสั่นสะเทือนนี้โดยละเอียด มิเช่นนั้นเขาจะสั่งปิดเครื่องปฏิกรณ์ทุกเครื่องที่อยู่เมืองจันจिरา แต่ทุกคนกลับคิดว่าโจเซฟตื่นตูมหรือวิตกกังวลไปเองกับเหตุการณ์นี้อาจมองได้ว่าเป็นภาพแทนของชาวอเมริกาที่ต้องการเตือนในผู้ชมได้รับรู้ว่ากำลังจะมีภัยพิบัติเกิดขึ้นกับมนุษย์โดยที่เรายังไม่ทันได้ตั้งตัวด้วยซ้ำ



ภาพที่ 4.9 ภาพคือกเตอร์โจเซฟในภาพยนตร์ กำลังพูดว่า “โลกกำลังจะกลับไปสู่ยุคหิน”

คือกเตอร์โจเซฟยังเป็นผู้สูญเสียภรรยาเพราะสารกัมมันตรังสีของโศกนาฏกรรมระเบิดนิวเคลียร์ และเค้ายังเป็นผู้ค้นพบกับแรงเหวี่ยงของแม่เหล็กไฟฟ้าที่สามารถส่งผลกระทบต่ออุปกรณ์ไฟฟ้าทุกชนิดในช่วงหลายๆไมล์ และแรงสั่นสะเทือนนี้ยังตรงกับข้อมูลในช่วง 15 ปีก่อนที่เจอเมื่อปี 1999 ซึ่งตรงกับแรงสั่นสะเทือนในปัจจุบัน ซึ่งแรงนี้สามารถทำให้โลกกลับไปสู่ยุคหินคือไม่มีไฟฟ้าในการดำรงชีวิต หรือ เสมือนกับสิ่งที่มนุษย์พยายามสร้างขึ้นมานั้นจะถูกทำลายหายไปโดยที่มนุษย์ไม่สามารถแม้แต่จะควบคุมและจัดการอะไรได้เลย เพียงแค่มองเห็นถึงภัยพิบัติครั้งนี้ปล่อยให้เป็นเรื่องของการปรับสมดุลธรรมชาติโดยก๊อตซิลล่าเท่านั้น

4) วิเคราะห์ฉาก (Setting)

ฉากในภาพยนตร์มีหลากหลายช่วงระยะเวลาที่สำคัญ ๆ เกิดขึ้น ซึ่งมีเนื้อหาใจความที่ เกี่ยวข้องกับการปรากฏตัวของก๊อตซิลล่าขึ้น มีทั้งฉากการปรากฏตัวของก๊อตซิลล่าที่ต่อสู้กับมิวโต ฉากการดำเนินชีวิตและความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัวภายในเรื่อง ในขณะที่บางฉากมีลักษณะของการกล่าวถึงแง่มุมในอดีตถึงสงครามระหว่างญี่ปุ่นกับอเมริกา (ระเบิดนิวเคลียร์) ดังเช่น

4.1) ฉากที่ก๊อตซิล่าปรากฏตัว



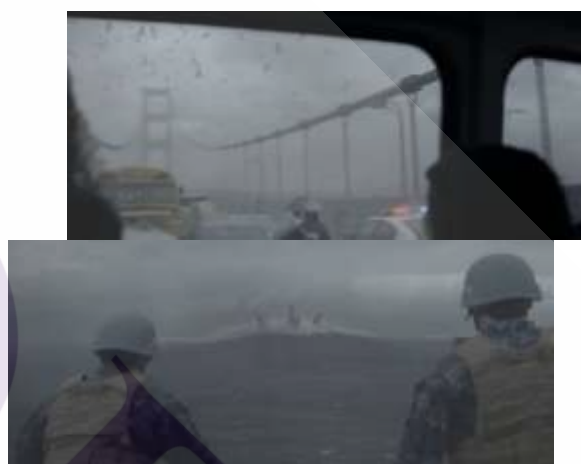
ภาพที่ 4.10 ภาพก่อนการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าที่เกาะฮาวายนั้นเปรียบเสมือนภัยพิบัติที่เรียกว่า “สึนามิ”

เป็นฉากที่ก๊อตซิล่าปรากฏตัวพร้อมปรากฏการณ์ธรรมชาติคือ เหตุการณ์สึนามิ ที่ผู้ชมภาพยนตร์นั้นรับรู้จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่คร่าชีวิตผู้คนไปเป็นจำนวนมากกับภัยพิบัตินี้ ทุกคนล้วนวิ่งหนีเข้าฝั่ง ขึ้นตึกสูง และมนุษย์ไม่สามารถแม้แต่ควบคุมสถานการณ์อันเลวร้ายนี้ไปได้ ด้วยภาพและเสียงอันสมจริงในภาพยนตร์ทำให้สะท้อนถึงเหตุการณ์อันเลวร้ายทำให้ผู้รับชมนั้นหวาดกลัว และตื่นตระหนกกับการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในครั้งนี้อาจจะมาทำลายล้างโลกหรือมาเพื่ออะไรบางอย่างกันแน่



ภาพที่ 4.11 ภาพการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าอันน่าเกรงขามในมุมมองของมนุษย์

ในภาพยนตร์ฉากนี้เป็นการปรากฏภาพก๊อตซิล่าที่มีลำตัวตัวใหญ่กว่าตึก ให้เห็นแค่ช่วงลำตัว กรงเล็บและหางของก๊อตซิล่าเพียงบางส่วนเท่านั้น โดยภาพที่เห็นเป็นมุมมองจากมนุษย์ซึ่งตัวเล็กกระจิดได้แต่ยืนมองและหวาดกลัวกรี๊ดร้องพร้อมเสียงประกอบอันตื้นตันน่ากลัว และมนุษย์ไม่สามารถทำอะไรได้เลยเมื่อก๊อตซิล่าปรากฏตัวขึ้นเสมือนกับการเกิดภัยพิบัติขึ้นนั้นมนุษย์กระทำได้เพียงแต่รอให้เกิดขึ้นและจบลงเท่านั้น



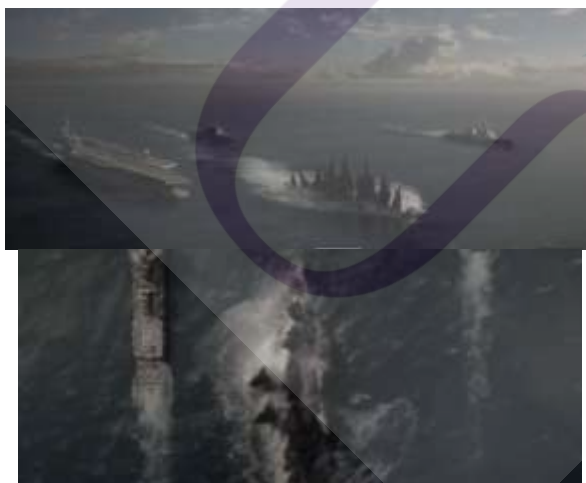
ภาพที่ 4.12 ภาพก่อนการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าตัวใหญ่คู่จุกเขาในมุมมองของมนุษย์

ในภาพยนตร์ฉากนี้เป็นภาพก่อนที่ก๊อตซิล่าจะปรากฏตัวให้กับสาธารณชนได้เห็นถึงความน่ากลัว ทรงพลัง ตัวใหญ่คู่จุกเขา โดยภาพที่เห็นจะเป็นมุมมองของเด็กที่อยู่ในรถโรงเรียนบนสะพานแขวนที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย ผุ่จนบินแตกตื่นไปมาเสมือนเป็นรางบอกเหตุ ทุกคนต่างแย่งชิงเพื่อความอยู่รอดของตนเอง สะท้อนให้เห็นถึงการเอาตัวรอดหากเหตุการณ์อันไม่คาดฝันขึ้น อย่างเช่น สงครามที่เกิดระหว่างญี่ปุ่นกับอเมริกา และมุมมองของทหารที่อยู่บนเรือรบอาวุธครบมือ เสมือนกับภัยพิบัติทางธรรมชาติจากคลื่นยักษ์ที่มาพร้อมกับก๊อตซิล่า แต่มนุษย์ไม่สามารถต่อสู้หรือทำอะไรได้เลย



ภาพที่ 4.13 ภาพก๊อตซิล่าไม่ทำร้ายมนุษย์พร้อมกับรับปืนและระเบิดแทนมนุษย์อีกด้วย

ในภาพยนตร์ฉากนี้เป็นเสมือนภาพสะท้อนว่าการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในครั้งนี้ไม่ได้เหมือนในครั้งอดีตที่ผ่านมา คือเมื่อก๊อตซิล่าต้องเผชิญหน้ากับมนุษย์ ก๊อตซิล่ากลับเป็นฝ่ายหยุดชะงักไม่สู้แต่กลับนิ่งเฉย ทั้ง ๆ ที่มนุษย์พร้อมเอาอาวุธทุกอย่างนั้นเล็งไปที่ก๊อตซิล่าจนไม่สนว่าอาวุธร้ายแรงพวกนั้นจะคร่าชีวิตใครที่อยู่บนสะพานแขวนหรือไม่ แต่ก๊อตซิล่าก็ลุกขึ้นมาจมน้ำเพื่อรับกระสุนและระเบิดแทนเด็กๆ ที่อยู่บนรถโรงเรียน ซึ่งเป็นฉากที่ทำให้มุมมองการนำเสนอภาพของก๊อตซิล่านั้นเริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตมากขึ้น



ภาพที่ 4.14 ภาพก๊อตซิล่าที่กำลังว่ายน้ำพร้อมกับเรือรบของมนุษย์

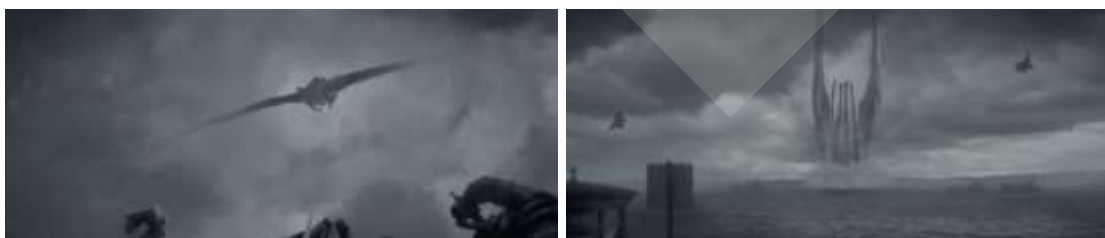
ในภาพยนตร์ฉากนี้สะท้อนนัยยะให้เห็นว่าก๊อตซิล่าแสดงความนิ่งเฉยต่อมวลมนุษย์ และทำให้ทาคายูน่าจะเป็นพวกเดียวกับมนุษย์เสียด้วย จากการว่ายนํ้าข้ามฝั่งโดยมีเรือรบ เครื่องบิน ตีคออาวุธของมนุษย์ เพื่อไปต่อสู้กับมิวโต ฉากนี้ได้ทำการเปลี่ยนแปลงภาพของก๊อตซิล่าในอดีตซึ่งเป็นจอมทำลายล้าง จอมโหดผู้คร่าชีวิตมนุษย์ไปจนหมดสิ้น

4.2) ฉากที่มิวโตปรากฏตัว



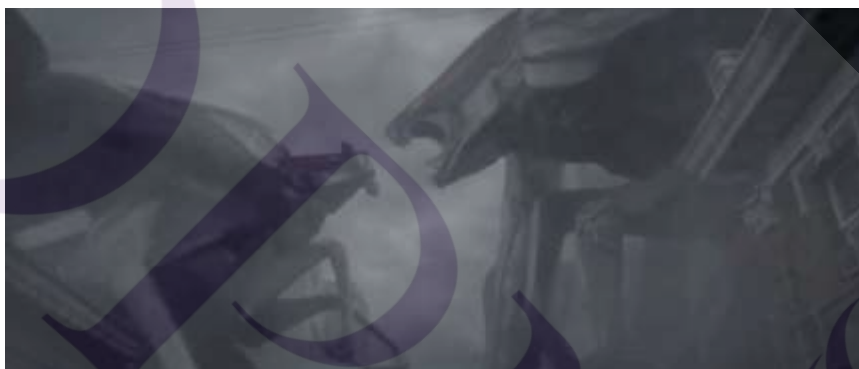
ภาพที่ 4.15 ภาพมิวโต (ตัวผู้) ที่ลากเรือรบได้นํ้าขึ้นฝั่งและกำลังกินหัวรบระเบิดนิวเคลียร์เป็นอาหาร

ในภาพยนตร์ฉากนี้เป็นภาพที่มิวโตกำลังเขมือบกินกินหัวรบระเบิดนิวเคลียร์ได้อย่างง่ายดาย และผู้สร้างต้องการสื่อให้เห็นภาพเชิงนัยยะว่าพลังของมนุษย์นั้นช่างน้อยนิดเมื่ออยู่หน้าพลังธรรมชาติ แม้เรือรบที่แข็งแกร่ง สร้างจากเหล็กหนา ตีคออาวุธครบมือ มิวโตก็สามารถลากขึ้นมาบนฝั่งได้อย่างสบาย ๆ ซึ่งมนุษย์ได้แต่ยืนถิ่ปีนมองด้วยความหวาดกลัวต่อสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า มิวโตก็เปรียบเสมือนกับพลังธรรมชาติที่เกิดจากนํ้ามือของมนุษย์นั่นเอง



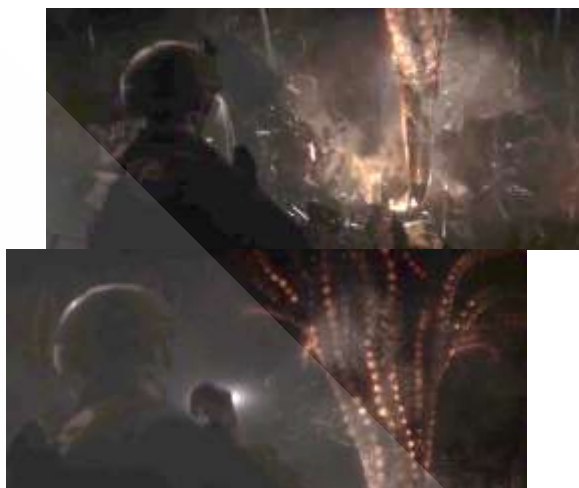
ภาพที่ 4.16 ภาพมิวโตะ (ตัวผู้) ที่เปิดฉากการต่อสู้ด้วยการปล่อยกระแสพลัง (EMP) หรือคลื่นช็อค เพื่อทำให้ระยะโดยรอบไม่มีกระแสไฟฟ้า

ในภาพยนตร์ฉากนี้เป็นฉากที่สะท้อนการเปรียบเทียบระหว่างการปรากฏตัวของก๊อตซิล่ากับการปรากฏตัวของมิวโตะ (ตัวผู้) ที่มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือมิวโตะ (ตัวผู้) ได้ทำการล้มเรือที่ทหารสองคนได้ทำการจุดระเบิดนิวเคลียร์บนเรือกลางแม่น้ำโดยคิดว่าพลังของแรงระเบิดนี้จะสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดทั้งหมดได้ แต่สิ่งที่เกิดขึ้นต่อจากนั้นคือมิวโตะ (ตัวผู้) ได้ปล่อยกระแสพลัง (EMP) หรือคลื่นช็อคทำให้กระแสพลังงานในเวลานั้นดับสนิท เครื่องยนต์ทุกชนิดไร้การติดต่อ เครื่องบินร่วงลงทะเลคล้ายว่าโลกมนุษย์กำลังจะพบกับหายนะ



ภาพที่ 4.17 ภาพมิวโตะ (ตัวผู้) กำลังป้อนระเบิดนิวเคลียร์ให้กับมิวโตะ (ตัวเมีย)

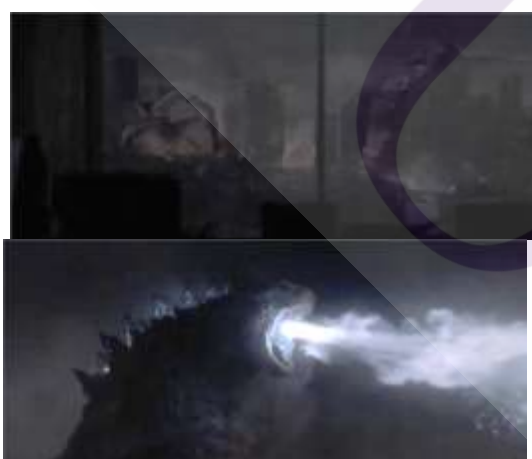
ฉากนี้ถือว่าเป็นฉากสำคัญที่สื่อความหมายได้ค่อนข้างเห็นภาพคือ มิวโตะ (ตัวผู้) ยังทำการคาบระเบิดนิวเคลียร์บินไปหามิวโตะ (ตัวเมีย) เพื่อป้อนระเบิดนิวเคลียร์ให้กับมิวโตะ (ตัวเมีย) เป็นภาพสะท้อนให้เห็นว่าอาวุธที่ร้ายแรงที่สุดที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นมานั้นกลับกลายเป็นเพียงแค่อาหารของสัตว์ประหลาดสองตัวนี้เท่านั้น ฉากนี้สามารถให้แง่คิด มุมมองกับผู้รับชมว่าไม่ใช่อาวุธที่ร้ายแรงเท่านั้นจะสามารถจัดการกับทุกอย่างบนโลกใบนี้ได้



ภาพที่ 4.18 ภาพมนุษย์เห็นการวางไข่ของมิวโตที่ห้วงอวกาศ

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ทำการแสดงถึงอาวุธอันเลวร้ายที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นเป็นเพียงแค่อาหารอันดีเยี่ยมต่อเลี้ยงชีวิตของลูกมิวโต และถึงแม้ว่ามนุษย์จะสร้างอาวุธใดที่เลวร้าย ครอบโลกทำลายร้างมากขนาดนั้นก็สำหรับมิวโตนั้นก็กลายเป็นแค่เศษเสี้ยวของการเจริญเติบโตเท่านั้น ผู้สร้างต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ตระหนักว่าอาวุธใดก็ไม่สามารถเอาชนะมิวโต (ภาพตัวแทนของพลังธรรมชาติจากน้ำมือมนุษย์) ได้

4.3) ฉากที่ก๊อตซิล่าปะทะกับมิวโต



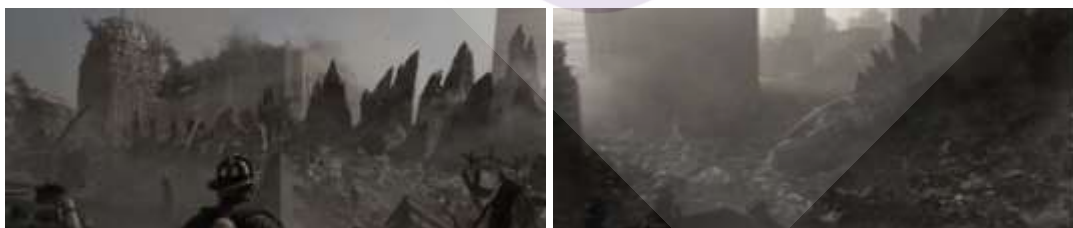
ภาพที่ 4.19 ภาพการต่อสู้ประจัญบานระหว่างก๊อตซิล่า กับมิวโต (ตัวผู้และตัวเมีย)

ฉากในภาพยนตร์การก่อกวนของก๊อตซิล่าและมิวโตมักจะเป็นฉากที่เป็นช่วงเวลา กลางคืน พบค้ำ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ให้ความหมายเชิงนัยยะว่าสัตว์ประหลาดทั้งหลายเหล่านี้คือสิ่งไม่ดี เป็นภัยต่อมนุษยชาติ ซึ่งการเลือกช่วงเวลาในการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าและมิวโตนั้นเป็นความ ตั้งใจของผู้สร้าง ด้วยความหมายที่ว่าความมืดดำคือสิ่งน่ากลัว โหดร้าย ทำลายล้าง ลึกลับ ฉะนั้น ฉากประจัญบานของเหล่าสัตว์ประหลาดสามตัวนี้จึงปรากฏให้เห็นในช่วงเวลาพบค้ำ เพื่อให้สื่อ ความหมายผ่านฉากและเสียงประกอบอันตื้นตันเร้าใจ หวาดผวา



ภาพที่ 4.20 ภาพก๊อตซิล่ากำลังถูกตีกล่มใส่หลังจากต่อสู้กับมิวโต

ฉากนี้ให้อารมณ์ความรู้สึกว่าก๊อตซิล่าเป็นผู้ชนะในสงครามครั้งนี้ แต่เมื่อการต่อสู้จบลง สิ่งที่มนุษย์ได้เป็นผู้สร้างขึ้น คือ ตึกระฟ้า นั้น ได้ถล่มใส่ก๊อตซิล่าจนสลบไป ทำให้สะท้อนมุมมอง ถึงสิ่งปลูกสร้างในปัจจุบันของมนุษย์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาทุกพื้นที่บนโลกแต่ครั้นเกิดเหตุการณ์ เลวร้าย รวมไปถึงสงคราม (อาจหมายถึงภัยพิบัติ) ตึกเหล่านี้ก็ไม้อาจสามารถแม้เป็นที่พักพิงหรือ หลบภัยได้ในยามจำเป็น เพราะฉะนั้นฉากนี้จึงให้เห็นไม่มีสิ่งปลูกสร้างใดที่จะแข็งแรงทนอยู่ได้ แม้เกิดเหตุการณ์อันไม่คาดฝันขึ้น



ภาพที่ 4.21 ภาพก๊อตซิล่ากำลังถูกตีกล่มใส่หลังจากต่อสู้กับมิวโต

ฉากนี้ภาพยนตร์ได้ทำการเปลี่ยน แสง สี เสียง ในการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าให้เป็น โทนของความสว่างไสว ปราศจากความน่ากลัว เป็นฉากที่ก๊อตซิล่าจะถูกเปิดเผยตัวต่อมวลมนุษย์ แบบใกล้ชิด หลังจากที่ก๊อตซิล่าได้ตื่นขึ้นมาหลังจากที่ได้ทำการต่อสู้กับมิวโตนัน ภาพนี้แสดงให้เห็นว่าก๊อตซิล่าไม่ได้หมายจะมารองเมือง ยึดโลก หรือจะมาอาศัยอยู่ที่เมืองมนุษย์ แต่ผู้สร้างได้ให้ความหมายใหม่ที่แตกต่างจากในอดีต คือ ก๊อตซิล่าเป็นผู้ปรับสมดุลให้กับธรรมชาติ ทำให้โลกกลับสงบสุขอีกครั้ง โดยที่มวลมนุษย์ไม่ต้องแม้แต่คิดทำการสิ่งใดเลย



ภาพที่ 4.22 ภาพก๊อตซิล่าที่มนุษย์ต่างพากันชื่นชมและยกให้เป็นพระเอกในการกอบกู้โลก

และฉากนี้เป็นฉากจบก๊อตซิล่าที่สมบูรณ์แบบที่สุดคือการที่เมื่อก๊อตซิล่าตื่นขึ้นมา และมวลมนุษย์ทุกคนได้ต่างพากันดีใจ ประบมือให้กับก๊อตซิล่าที่กอบกู้โลกเอาไว้ เพราะมนุษย์ทุกคนยกให้ก๊อตซิล่าในภาคนี้เป็นพระเอกของเรื่อง เสมือนว่าผู้สร้างยกให้ก๊อตซิล่าเป็นพลังธรรมชาติที่สร้างความสมดุลของโลกโดยเปรียบเชิงนัยยะเสมือนการเตือนให้มนุษย์นั้นให้กลับไปดูแลโลกของอีกครั้งก่อนที่จะเกิดการกลับมาของก๊อตซิล่าอีกนั่นเอง

4.4) ฉากที่มนุษย์สะท้อนถึงแง่มุมต่าง ๆ ในภาพยนตร์



ภาพที่ 4.23 ภาพหลังเกิดสงครามระหว่างก๊อตซิล่ากับมิวโต

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากเหตุการณ์ต่อสู้กันระหว่างมิวโตกับก๊อตซิล่าเปรียบเสมือนมนุษย์ประสบภัยธรรมชาติ เช่น พายุไต้ฝุ่น สึนามิ หรือแผ่นดินไหว ทำให้มวลมนุษยชาติเกิดการสูญหาย สูญเสียที่พัก ครอบครัวยุติการติดต่อสื่อสาร เกิดจรจัด ผู้คนไร้กำลังใจในการดำเนินชีวิต ผู้สร้างอยากจะสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อเกิดภัยธรรมชาติขึ้นมนุษย์ก็ไม่สามารถแม้จะรักษาชีวิตตัวเองและคนที่รักเอาไว้ได้



ภาพที่ 4.24 ภาพด็อกเตอร์เซริซาวากำลังยื่นนาฬิกาให้กับผู้พัน

ฉากนี้ในภาพยนตร์เป็นการสื่อชัยชนะจากนาฟิกาในอดีตของคุณพ่อของด็อกเตอร์เซริซาว่า เมื่อครั้งเกิดเหตุการณ์สงครามระหว่างญี่ปุ่นกับอเมริกา ครั้งนั้นระเบิดนิวเคลียร์ได้คร่าชีวิตชาวญี่ปุ่นไปเป็นจำนวนมาก ทำให้เมืองฮิโรชิมากลายเป็นทะเลเพลิง เป็นความทรงจำอันเลวร้ายของคนญี่ปุ่น แต่ผู้สร้างพยายามจะสื่อให้เห็นว่าแม้จะเกิดเหตุภัยพิบัติ จลาจล หรือจากสิ่งใดก็ตามที่เป็นสาเหตุ อเมริกาก็จะใช้อาวุธที่ตนสร้างขึ้นทุกครั้งในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ และอ้างว่าเป็นการรักษาชีวิตของประชาชน แท้จริงแล้วเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอเมริกาเป็นผู้มีอำนาจสูงสุดใครก็ไม่สามารถที่จะขัดขวางได้แม้ชีวิตของผู้คนบริสุทธิ์ก็ตาม



ภาพที่ 4.25 ภาพด็อกเตอร์เซริซาว่ากับผู้พันกำลังยื่นดูการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าและมิวโต

ฉากนี้เป็นฉากที่เรียกได้ว่าเป็นจุด climax ของภาพยนตร์เลยทีเดียว ซึ่งในบทสนทนานี้เป็นจุดพลิกแนวคิดของภาพยนตร์ ดังที่ด็อกเตอร์เซริซาว่ากล่าวกับผู้พันไว้ในภาพยนตร์ “ปล่อยให้มันสู้กันเอง” เสมือนว่าคำพูดเป็นคำตอบทั้งหมดของเรื่องราวการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในฉากนี้ ซึ่งในภาพยนตร์เหล่าทหารและมวลมนุษยชาติต่างพากันคิดว่าก๊อตซิล่าปรากฏตัวขึ้นเพื่อยึดครองโลกทำลายโลก เหมือนในอดีตที่ผ่านมา แต่ในครั้งนี้การปรากฏตัวของก๊อตซิล่าได้เปลี่ยนแปลงไป และยังมีมิวโตที่ปรากฏตัวขึ้นมาอีกด้วย

5) วิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view) การปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์

5.1) บทสนทนาระหว่างผู้พันกับด็อกเตอร์เซริซาว่าตอนขึ้นนาฟิกา

ด็อกเตอร์เซริซาว่า : ท่านนายพล

ผู้พัน : ว่าไง ค็อกเตอร์

ค็อกเตอร์เซริชว่า : โทจิล่า อาจจะเป็นคำตอบ ผมเชื่อว่ามันมาเพื่อจะสร้าง
สมดุล มันเอาชนะพวกนั้นได้

ผู้พัน : แล้วไง เราแค่ยืนรอคุณนี่? ผมเสียใจด้วยค็อกเตอร์ ผมยอมเสี่ยง ไม่ได้
ตั้งเตรียมหัวรบและส่งออกไปนอกชายฝั่ง (ผู้พันสั่งทหารในทีม) ค็อก
เตอร์ผมรู้นะว่าคุณไม่เห็นด้วย แต่เรื่องสำคัญสุดของผมคือปกป้อง
ประชาชน

ค็อกเตอร์เซริชว่ายื่นนาฬิกาให้ผู้พัน

ผู้พัน : มันหยุดเดินหรือ ?

ค็อกเตอร์เซริชว่า : ไซ้ 8.15 น. ในตอนเช้า วันที่ 16 สิงหาคม ปี 1945

ผู้พัน : ฮิโรชิมา

ค็อกเตอร์เซริชว่า : มันเป็นของพ่อผมเอง

บทสนทนาข้างต้นค็อกเตอร์เซริชว่าแสดงให้เห็นว่าก๊อตซิล่านั้นจะเป็นผู้ปรับสมดุล
ให้กับธรรมชาติ คือบ่งบอกว่าก๊อตซิล่าเป็นตัวแทนของสมดุลของธรรมชาติ โดยมีนัยยะที่ว่า
มนุษย์ที่คิดว่าจัดการกับทุกสิ่งบนโลกนี้ได้ด้วยอาวุธที่อันตรายที่สุดในโลกเสมือนเหตุการณ์ในอดีต
ที่เมืองฮิโรชิมา ประเทศญี่ปุ่น แท้จริงแล้วไม่ได้เป็นการแก้ปัญหาแต่ต้องการความเป็นผู้นำและยึด
ครองอำนาจเท่านั้น ผู้สร้างได้ให้แก่มิตรกับผู้ชมให้คิดต่อว่านาฬิกาที่หยุดเดินของคุณพ่อค็อกเตอร์เซ
ริชว่าในเวลา 8.15 น. นั้น ได้สร้างความทรงจำอันเลวร้ายกับกับชาวญี่ปุ่นมากมายเพียงใด ถือเป็น
ฉากที่บ่งบอกได้ถึงเรื่องราวในประวัติศาสตร์ที่ใช้เพียงแก่นาฬิกาที่หยุดเดินเป็นสัญลักษณ์ในการเล่า
เรื่อง

5.2) บทสนทนาระหว่างผู้พันกับค็อกเตอร์เซริชว่าตอนยื่นมองการปรากฏตัวของ
ก๊อตซิล่าและมิวโต

ผู้พัน : เจ้านักล่ายุคสร้างโลกของคุณนะค็อกเตอร์ คุณคิดว่ามันมีโอกาสชนะ
ไหม ?

ค็อกเตอร์เซริชว่า : ความมโหฬารของมนุษย์นั้นคิดไปเองว่าควบคุมธรรมชาติได้
แต่ไม่ใช่ในทางกลับกัน ปล่อยให้มันสู้กันเอง

บทสนทนาข้างต้นเกิดขึ้นหลังจากการกฏตัวของก๊อตซิล่าและมิวโตขึ้น ผู้สร้างต้องการ
นำเสนอภาพของก๊อตซิล่าว่าเป็นทั้งผู้คุ้มครองและกอบกู้โลกโดยการยกให้เป็นตัวแทนปรับสมดุล
ธรรมชาติ แต่อีกนัยหนึ่งยังสะท้อนความคิดมนุษย์ลงไปว่าทุกสิ่งบนโลกนั้นมนุษย์สามารถควบคุม
ได้ด้วยอาวุธที่ร้ายแรงที่สุด โดยที่คำพูดของค็อกเตอร์เซริชว่านั้นบอกว่า “ปล่อยให้มันสู้กันเอง”

เป็นเสมือนคำตอบปิดท้ายว่ามนุษย์ตัวกระจิดริดไม่สามารถแม้จะคิดทำอะไรได้ ได้แต่เพียงยืนมอง และครอคอยให้สงครามนี้สงบลง เปรียบเสมือนกับเวลาเกิดภัยพิบัติ เช่น น้ำท่วม ไฟไหม้ ภูเขาไฟระเบิด หรือสึนามิ มนุษย์ก็ไม่อาจจะต่อสู้ และทำได้เพียงแค่อคอยการสงบลงของภัยพิบัตินั้นๆ

4.2 เก็บรวบรวมสัญลักษณ์ทางภาพยนตร์

ตารางที่ 4.1 แสดงการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของภาพยนตร์

สัญลักษณ์ (Sign)	ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning)	ความหมายโดยนัย (connotative meaning)
<p>- การเกิดภัยพิบัติจากธรรมชาติ (สึนามิ, แผ่นดินไหว, ไฟฟ้าดับ)</p> 	<p>เกิดการปรากฏตัวของ ก๊อตซิล่า</p>	<p>- การปรากฏตัวของก๊อตซิล่า เพื่อรักษาสมดุลของธรรมชาติ</p> <p>- ก๊อตซิล่าคือผู้ควบคุม ธรรมชาติ</p> <p>- ก๊อตซิล่าคือพระเอกของ ภาพยนตร์เรื่องนี้</p>
<p>- นาฬิกาที่พบซากเมืองฮิโรชิมาที่ประเทศญี่ปุ่น</p> 	<p>ด็อกเตอร์เซริชว่ายื่น นาฬิกา ให้กับผู้พัน</p>	<p>- การฆ่าเตือนใจให้อเมริกันชน ให้ตระหนักถึงความพังพินาศ และหายนะของระเบิด นิวเคลียร์ที่ทำลายเมืองฮิโรชิมาที่ประเทศญี่ปุ่นลงใน พริบตา</p> <p>- ระเบิดนิวเคลียร์ทำให้โลกไม่ สงบสุข วุ่นวาย</p> <p>- นาฬิกาที่เวลาหยุดนั้น เปรียบเสมือนกับสิ่งที่กระทำ ลงไปแล้ว และไม่สามารถ แก้ไขอะไรได้อีก</p>

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

สัญลักษณ์ (Sign)	ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning)	ความหมายโดยนัย (connotative meaning)
<p>- ก๊อตซิล่า</p> 	<p>สัตว์ประหลาดสัญชาติญี่ปุ่นที่ตื่นจากการหลับใหลแต่ต้องตื่นขึ้นมาจัดการกับสัตว์ประหลาดอีก 2 ตัว ที่กำเนิดขึ้น</p>	<p>- การปรากฏตัวขึ้นของก๊อตซิล่าเป็นการควบคุมสมดุลธรรมชาติเอาไว้</p> <p>- ปรับเปลี่ยนภาพของก๊อตซิล่าในอดีตที่ตื่นขึ้นมาเพื่อทำลายล้างโลก</p>
<p>- มิวโต</p> 	<p>สัตว์ประหลาดดึกดำบรรพ์โบราณ มี 2 ตัว มีพลังคลื่นช็อคและมาเพื่อสืบพันธุ์</p>	<p>- มิวโต คือ เปรียบได้กับพลังธรรมชาติที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น โรงงานเคมี</p> <p>- มิวโตกินอาวุธเป็นอาหาร ทำลายไฟฟ้าได้</p> <p>เปรียบเสมือน สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นกลับกลายเป็นแค่เสี้ยวหนึ่งของโลกเมื่อเกิดภัยพิบัติ</p>
<p>ด็อกเตอร์เซริซาว่า</p> 	<p>นักแสดงตัวแทนชาวญี่ปุ่นผู้มีความรู้เกี่ยวกับก๊อตซิล่า</p>	<p>- เป็นภาพตัวแทนชาวญี่ปุ่นที่มีความหลังฝใจเกี่ยวกับระเบิดนิวเคลียร์ที่พังถล่มเมืองของเค้าและพ่อของด็อกเตอร์ซึ่งเป็นเจ้าของนาฬิกาที่หยุดเดินด้วย</p> <p>- ปรับเปลี่ยนภาพของก๊อตซิล่าในอดีตให้เป็นผู้รักษาสมดุลของธรรมชาติ</p>

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

สัญญาณ (Sign)	ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning)	ความหมายโดยนัย (connotative meaning)
<p>- คีออคเตอร์โจเซฟ</p> 	<p>นักแสดงตัวแทนชาวอเมริกา ซึ่งเป็นผู้ค้นพบแรงสั่นสะเทือนแรก เมื่อปี 1999</p>	<p>- ภาพตัวแทนของมนุษย์ที่กำลังรับรู้ถึงภัยพิบัติและเราไม่สามารถทำอะไรได้เลย</p> <p>- ผู้สูญเสียภรรยา และทุกสิ่งที่เป็นที่รักจากเหตุการณ์ที่ค้นพบแรงสั่นสะเทือน</p>
<p>ฉากที่ก๊อตซิล่าปรากฏตัว</p> <p>- สีนามิ</p> 	<p>การปรากฏของก๊อตซิล่าให้มนุษย์ได้เห็นถึงขนาดมหึมาและความน่ากลัว</p>	<p>การปรากฏตัวของก๊อตซิล่าเปรียบเสมือนกับเป็นคลื่นสึนามิที่ซัดระลอกถึงสภปรกบนโลกนี้</p>
<p>ฉากที่มิวโตปรากฏตัว</p> <p>- การวางไข่ที่ห้วงอวกาศนิวเคลียร์</p> 	<p>ไข่ของมิวโตจะอยู่ได้ด้วยพลังของระเบิดนิวเคลียร์ เพราะอาหารของมิวโตนั้นคือระเบิดที่อันตรายที่สุดในโลก</p>	<p>การปรากฏตัวของมิวโตเปรียบเสมือนกับพลังธรรมชาติจากน้ำมือมนุษย์ (ระเบิดนิวเคลียร์)</p>
<p>ฉากที่ก๊อตซิล่าปะทะกับมิวโต</p> <p>- การปรากฏตัวของทั้งสามและเกิดการต่อสู้ชุลมุน</p> 	<p>เป็นการต่อสู้ระหว่างก๊อตซิล่ากับมิวโตทั้งสองตัวที่ไม่มีที่ท่าว่าจะสงบลงง่าย ๆ</p>	<p>การต่อสู้ที่เปรียบเสมือนภัยพิบัติธรรมชาติที่กำลังต่อสู้กันโดยก๊อตซิล่าผู้เป็นภาพตัวแทนของการปรับสมดุลธรรมชาตินั้น สามารถเอาชนะมิวโตที่เป็นภาพตัวแทนของพลังธรรมชาติที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์ได้</p>

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

สัญญาณ (Sign)	ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning)	ความหมายโดยนัย (connotative meaning)
<p>ฉากที่มนุษย์ทะเลาะกันแง่มุมต่าง ๆ</p> <p>- หลังเกิดสงครามระว่างก๊อตซิล่ากับมิวโต</p> 	<p>ครอบครัวเกิดการสูญหาย</p> <p>ไร้การติดต่อสื่อสาร</p>	<p>เปรียบเสมือนการเกิดภัยพิบัติ</p> <p>ในอดีตนั้นเกิดการสูญเสีย</p> <p>บ้านเมืองย่อยยับ</p>
<p>- บทสนทนาระหว่างผู้พันกับ</p> <p>ค็อกเตอร์เซริชว่า</p> <p>ค็อกเตอร์เซริชว่ายื่นนาฬิกาให้ผู้พัน</p> <p>ผู้พัน : มันหยุดเดินหรือ ?</p> <p>ค็อกเตอร์เซริชว่า : ใช่ 8.15 น. ในตอนเช้า</p> <p>วันที่ 16 สิงหาคม ปี 1945</p> <p>ผู้พัน : ฮีโรชิมา</p> <p>ค็อกเตอร์เซริชว่า : มันเป็นของพ่อผมเอง</p>	<p>ค็อกเตอร์เซริชว่ายื่น</p> <p>นาฬิกาของพ่อให้กับผู้พัน</p>	<p>ค็อกเตอร์เซริชว่าจะสื่อว่า</p> <p>ไม่ใช่เพราะระเบิดนิวเคลียร์</p> <p>หรือ ที่ทำให้เมืองฮีโรชิมานั้น</p> <p>กลายเป็นทะเลเพลิง สร้าง</p> <p>ความปวดร้าวให้กับชาวญี่ปุ่น</p> <p>จวบจนปัจจุบันนี้</p>
<p>- บทสนทนาระหว่างผู้พันกับ</p> <p>ค็อกเตอร์เซริชว่า</p> <p>ผู้พัน : เจ้านักล่ายุคสร้างโลกของคุณนะค็อก</p> <p>เตอร์ คุณคิดว่ามันมีโอกาสชนะไหม ?</p> <p>ค็อกเตอร์เซริชว่า : ความมโหฬารของมนุษย์นั้นคิด</p> <p>ไปเองว่าควบคุมธรรมชาติได้ แต่ไม่ใช่ในทาง</p> <p>กลับกัน ปล่อยให้มันสู้กันเอง</p>	<p>ค็อกเตอร์เซริชว่าเชื่อว่า</p> <p>ก๊อตซิล่าเอาชนะมิวทั้งสอง</p> <p>ตัวได้ แต่ผู้พันไม่เชื่อและ</p> <p>พร้อมทำทุกวิถีทางเพื่อ</p> <p>ทำลายสัตว์ประหลาดทุกตัว</p> <p>ที่กำเนิดขึ้น</p>	<p>ค็อกเตอร์เซริชว่าจะสื่อว่า</p> <p>ก๊อตซิล่าคือผู้ปรับสมดุลทาง</p> <p>ธรรมชาติ มนุษย์นั้นไม่</p> <p>สามารถแม้แต่ทำอะไรได้ หาก</p> <p>เกิดภัยพิบัติหรือสงครามนี้</p> <p>เกิดขึ้น</p>

ตารางที่ 4.2 ผลวิเคราะห์รวมของภาพยนตร์โดยใช้การนำเสนอภาพก๊อตซิล่าเป็นตัวละครหลัก

รูปแบบเนื้อหาภาพยนตร์ฮอลลีวูด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เพิ่มเติม
การนำเสนอภาพก๊อตซิล่าที่แตกต่างไปจากอดีต	●					
การใช้ความรุนแรงในการนำเสนอการปรากฏตัวของก๊อตซิล่า		●				
การใช้สัญลักษณ์ภายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด			●			นาฬิกาของต็อกเตอร์เซริซาว่า
การให้ความสร้างความสัมพันธ์ระหว่างประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา			●			
เนื้อหาภาพยนตร์มีการกล่าวถึงประวัติศาสตร์		●				
การใช้ความสะเทือนอารมณ์ให้แก่งคิดในภาพยนตร์	●					

สรุปภาพรวมการวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีการนำเสนอภาพก๊อตซิล่าในปัจจุบัน

จาก ตารางที่ 4.1 แสดงการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของภาพยนตร์ พบว่าการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นเป็นการปรากฏตัวเพื่อรักษาสมดุลและควบคุมธรรมชาติเอาไว้ ซึ่งในภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องที่ผ่านแก่นความคิดของภาพยนตร์โดยใช้เนื้อหาของประวัติศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้สามารถเชื่อมโยงไปยังการกำเนิดของก๊อตซิล่า ระหว่างประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา

ผ่านภาพสัญลักษณ์ ในตารางที่ 4.2 นั่นคือ นาฬิกา ของคุณพ่อของค็อกเตอร์เซริชาว่าเป็นความหมาย โดยนัยที่สื่อถึงระเบิดนิวเคลียร์ที่ทำให้โลกไม่สงบสุข วุ่นวาย เกิดหายนะ และรวมไปถึงตัวละคร ในตารางที่ 4.3 นั้น มีส่วนสำคัญในการสื่อความหมายนี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น มิวโตะ นั้นเป็นภาพ ตัวแทนของพลังธรรมชาติที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์ สิ่งที่มนุษย์นั้นสร้างขึ้นมานั้น ได้ทำลายธรรมชาติ ไปโดยที่มนุษย์ไม่รู้ตัว ในภาพยนตร์ยังมีฉากที่เป็นการปรากฏตัวของก๊อตซิล่านั้นมาพร้อมกับ คลื่นสึนามิ ในตารางที่ 4.4 ที่สามารถชำระล้างโลกใบนี้ให้สะอาดกลับมาสมบูรณ์เหมือนเก่าได้ ทำให้ผู้ชมนั้นปรับเปลี่ยนแนวความคิดเกี่ยวกับการปรากฏตัวของก๊อตซิล่า ที่ในอดีตนั้นเป็นจอม ทำลายล้าง มาเพื่อยึดครองโลก แต่ในภาคนี้เป็นการปรากฏตัวเพื่อปรับสมดุลบางอย่าง ดังตารางที่ 4.5 ที่ ภาพยนตร์พยายามจะสื่อสารในรูปแบบของบทสนทนา ด้วยเนื้อหาบทสนทนาที่บ่งบอกว่าการนำเสนองานของก๊อตซิล่านั้นจะเปลี่ยนแปลงไปตลอดกาล และก๊อตซิล่าจะกลับมาพร้อมกับการรักษาโลกใบนี้



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะการวิจัย

การวิจัย “การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด” โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยอาศัยการตีความจากภาพยนตร์กรณีศึกษา เรื่อง *Godzilla 2014* ประกอบกับ การอาศัยกระบวนการทศน์หลักในการวิจัย คือ แนวคิดสัญวิทยา (Semiology) โดยเลือกหัวข้อความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ภาพเหมารวม (stereotype) โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Cinematic Narration) และแนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างความจริงทางสังคม ทั้งอวัจนภาษาและวัจนภาษาว่ามีการนำเสนออย่างไร รวมถึงสาเหตุที่นำมาสู่ภาพตัวแทนในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่ ที่สามารถสะท้อนให้เห็นความเป็นจริงที่เกิดขึ้น สามารถที่จะสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ครั้งนี้พบว่า การสร้างภาพก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยใหม่นั้น ยังถูกประกอบสร้างอยู่ภายในพื้นที่ความคิด และมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นชาวอเมริกา ซึ่งทำให้ไม่ว่าจะการสร้างภาพตัวแทน หรือบทบาทของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์นั้นมีตีความที่ล้นแล้วแต่เป็นการตีความของอเมริกาเกิดขึ้น และสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ในภาพยนตร์เรื่องราวของก๊อตซิล่าที่ทุกคนรู้จักกันดีและเป็นผู้ที่มีชีวิตผ่านช่วงเวลาหลายยุคหลายสมัย ผ่านการนำเสนอภาพตัวแทนในรูปแบบนัยยะต่าง ๆ มากมาย สะท้อนภาพของโลกช่วงเวลานั้น ๆ อันแสนวุ่นวายนี้ได้เป็นอย่างดี น่าติดตามมากกว่าการเป็นเพียงแต่ภาพยนตร์หลอกเด็กไปวัน ๆ แต่มันคือภาพยนตร์ที่ชวนให้มนุษย์นั้นหันมองกลับไปหาอดีตทั้งมวลและย้ำเตือนให้เห็นว่าก๊อตซิล่ากลับมาเพื่อปรับสมดุลอะไรบางอย่างบนโลก ดังเช่นในภาพยนตร์ “มิวโด้ เป็นภาพตัวแทนของพลังธรรมชาติที่เกิดจากน้ำมือของมนุษย์” เช่น การตัดต้นไม้ การสร้างโรงงานนิวเคลียร์ เป็นต้น ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เกิดการแปรปรวนของชั้นบรรยากาศโลก จึงทำให้ “ก๊อตซิล่าที่เป็นภาพตัวแทนของพลังธรรมชาติที่สร้างความสมดุล” ปรากฏตัวในลักษณะของ สีนามี พลังของน้ำที่สามารถกวาดล้างทุกสิ่งทุกอย่างให้กลับมาสะอาดเหมือนเดิม

ดังนั้นไม่ว่ามนุษย์จะพยายามในการดิ้นรนมากแค่ไหนก็ไม่อาจเทียบเคียงพลังของธรรมชาติที่มีอยู่ในตัวก๊อตซิล่าและมิวโด้ได้ สุกท้ายก็ทำได้แค่เพียง “Let Them Fight” ดังที่ด็อกเตอร์เชริซาวากล่าวไว้คือปล่อยให้ก๊อตซิล่ากับมิวโด้ต่อสู้กันตามสัญชาตญาณทางธรรมชาติ และคอยเฝ้าดูยอมรับในความเสียหายที่จะเกิดขึ้นหลังจาก “ธรรมชาติ” นั้นได้ลุกขึ้นมาทำหน้าที่ปรับสมดุลด้วยตัวเอง เพราะมนุษย์นั้นไม่ได้เป็น “เจ้าโลก” แต่เป็นเพียงส่วนหนึ่งของโลก จึงต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวและคิดจะรบกวนธรรมชาติให้น้อยที่สุด มิฉะนั้นถ้าหากถึงเวลาที่ธรรมชาติต้องออกมาจัดการกันเองแล้ว มนุษย์เท่านั้นที่จะได้รับความเสียหายมากที่สุดจากเรื่องนี้

นอกจากภาพยนตร์เรื่องนี้จะนำเสนอการสร้างภาพตัวแทนของก๊อตซิล่าแล้ว ยังนำเสนอมุมมองสะท้อนเรื่องราวประสบการณ์เล่าร้ายในอดีตของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ดังเช่น การใช้สัญลักษณ์แฝงนัยยะโดยใช้ภาพของนาฬิกาที่หยุดเดินในช่วงเวลาการเกิดระเบิดที่เมืองฮิโรชิมาในปี 1945 ถือเป็นภาพที่ให้ความหมายได้ชัดเจนที่สุดถ้าจะกล่าวย้อนไปถึงสงครามโลกระหว่างอเมริกากับญี่ปุ่น ซึ่งเปรียบเสมือนความส่งตอกย้ำความทรงจำของชาวญี่ปุ่นที่มีต่ออเมริกาอีกด้วย

ภาพโดยรวมของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แฝงแง่คิด สะท้อนมุมมองรวมไปถึงตีแผ่เรื่องราวที่อเมริกาเคยได้สร้างไว้กับญี่ปุ่น กระนั้นแล้วผู้สร้างที่เป็นชาวอเมริกันก็ได้สร้างภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์เรื่องนี้ไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบไม่ว่าจะเป็นลักษณะท่าทางของก๊อตซิล่าที่ใหญ่ดุจขุนเขา น่าเกรงขาม และในภาคนี้ก๊อตซิล่ายังแทนความเป็นพระเอกหรือเจ้าโลกที่แท้จริงไว้ให้ผู้รับชมได้คิดว่า ใครกันแน่ที่เป็นเจ้าของโลกใบนี้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด

จากการวิเคราะห์กระบวนการนำเสนอภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่าภาพก๊อตซิล่าที่ปรากฏในแต่ละตอนนั้นมีสัญลักษณ์บางอย่างซ่อนอยู่เสมอ รวมไปถึงตัวละครอื่น ๆ ภายในภาพยนตร์ด้วย ซึ่งมีส่วนประกอบที่สำคัญแตกต่างกันไปตามเนื้อหาของภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยจะทำการตอบคำถามงานวิจัย ออกเป็น 2 ดังนี้

ตอบคำถามงานวิจัยที่ 1 การเล่าเรื่องภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

การศึกษาถึงการเล่าเรื่องภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ และเทคนิคต่าง ๆ ในภาพยนตร์มาวิเคราะห์ตามโครงสร้างการเล่าเรื่อง เพื่อให้เห็นถึงสาเหตุการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าเพื่อสร้างการจดจำแบบใหม่ขึ้นรวมถึงรูปแบบการสื่อสารในภาพยนตร์ที่ปรากฏอย่างชัดเจน ดังนี้

การเล่าภาพตัวแทนก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เนื้อหาของภาพยนตร์ยังคงสื่อสารก๊อตซิล่าออกมาในรูปแบบของการสะท้อนความจริงทางสังคม ว่าทำไมมนุษย์ชอบสร้างแต่ตัวละครโดยมักเปรียบกับพลังธรรมชาติ หรือจินตนาการถึงบางอย่าง ทั้ง ๆ ที่ไม่มีอยู่จริง เพราะ “มัน

สะท้อนปมบางอย่างในใจของมนุษย์” นั่นเอง ในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างต้องการแสดงให้เห็นถึง “ความอ่อนแอของมนุษย์เมื่อต้องเผชิญหน้ากับพลังของธรรมชาติ”

ก๊อตชิล่าในภาคนี้ที่มีร่างกายใหญ่โตดุจภูเขา เปรียบดั่งขนาดของพลังธรรมชาติ หรือเปรียบดั่งขนาดของพลังธรรมชาติที่ได้ครอบครอง นั่นคือ “พลังที่สามารถเรียกคืนเอาความสมดุลกลับมาดังเดิม” เช่นเดียวกับพลังธรรมชาติที่มนุษย์ทุกคนนั้นเรียกว่าภัยธรรมชาติ ที่สามารถทำให้แผ่นดินสะเทือน หรือทำให้เกิดคลื่นสึนามิได้ ซึ่งมนุษย์นั้นไม่อาจแม้แต่ควบคุมได้เพียงแต่มองดูความเสียหายที่เกิดจากพลังของธรรมชาติเท่านั้น

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ทำการสะท้อนแง่มุมสังคมในปัจจุบันนี้ให้มนุษย์ทุกคนบนโลกนั้นไม่ว่าจะชาติใดก็ควรพึงระวังไปถึงภัยพิบัติที่อาจเกิดได้ทุกเมื่อ โดยเฉพาะถ้าเราไม่ช่วยกันรักษาโลกใบนี้ของเราไว้พลังธรรมชาตินี้ก็จะกลับมาเยือนโลกของเราอีกครั้งและหากเกิดภัยพิบัติขึ้นต่อไปอาจไม่ได้มาในรูปแบบของก๊อตชิล่าในภาคนี้ที่สามารถช่วยและกอบกู้โลกใบนี้เอาไว้ได้อีกครั้ง

ตอบคำถามงานวิจัยที่ 2 วิเคราะห์สัญลักษณ์ภาพตัวแทนก๊อตชิล่าที่ปรากฏในภาพยนตร์

ฮอลลีวูด

การวิเคราะห์สัญลักษณ์ภาพตัวแทนก๊อตชิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นเป็นวิธีการสำคัญในการทำความเข้าใจมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นชาวอเมริกา ว่ามีการนำเสนอภาพก๊อตชิล่าในมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตกาล โดยสะท้อนผ่านภาพตัวแทนก๊อตชิล่าที่ถูกผลิตซ้ำ จากอดีตให้กลับกลายเป็นองค์ประกอบการเล่าเรื่อง คือการนำเสนอลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ของตัวละครสอดคล้องไปด้วยเหตุการณ์ในอดีตจวบจนปัจจุบัน ซึ่งประกอบด้วยจุดเริ่มต้นการก่อกวนของก๊อตชิล่า และมิวโตะ รวมไปถึงตัวละครหลักสำคัญอื่น ๆ ที่สอดคล้องกันก่อนที่เรื่องราวทุกอย่างจะยุติลงด้วยดี มีประเด็นสำคัญของเรื่องในอดีตระหว่างอเมริกากับญี่ปุ่นที่มีส่วนสร้างทั้งทางตรงและทางอ้อม และมีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักกับก๊อตชิล่าและตัวละครภายในเรื่องมีส่วนสำคัญในการสะท้อนความคิดของผู้สร้างและมีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องผ่านการแสดงและการนำเสนอภาพ ฉากในภาพยนตร์มีการนำเสนอถึงภัยพิบัติอันเลวร้ายที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ การก่อกวนของก๊อตชิล่าด้วยเหตุการณ์จากธรรมชาติทำให้เห็นถึงความหวาดกลัวบนโลกใบนี้ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้านและเน้นให้ความสำคัญกับการปรากฏตัวของก๊อตชิล่าผ่านจุดขึ้นการเล่าเรื่องและองค์ประกอบด้านภาพ ที่มีส่วนช่วยมนการทำความเข้าใจและสร้างอารมณ์ผ่านบทสนทนา ทั้งวจนภาษาและอวจนภาษา สร้างความสมจริงด้วยเทคนิคต่าง ๆ ของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นขนาดภาพ มุมกล้อง ทิศทางของแสง เป็นต้น โดยผู้รับชมจะรู้สึกตื่นเต้น หวาดกลัว รับรู้ถึงเรื่องราวความเจ็บปวดของชาวญี่ปุ่นถึงเหตุการณ์ระเบิดนิวเคลียร์ในอดีต พร้อมไปกับแง่คิดที่

สะท้อนออกมาผ่านภาพยนตร์ ที่ผู้สร้างนั้นได้ทำการคิดและประกอบสร้างขึ้นมาอย่างแนบเนียนจนเกิดความรู้สึกว่าการปรากฏตัวของก๊อตซิล่านั้นในอนาคตอาจเป็นภาพตัวแทนของภัยพิบัติของธรรมชาติก็เป็นได้ นอกนั้นภาพยนตร์ยังเป็นสื่อกลางที่จะช่วยสร้างให้มนุษย์นั้นได้ตระหนักถึงพลังแห่งธรรมชาติและเข้าใจความจริงที่อาจเกิดขึ้นได้อีกในอนาคต

ทั้งนี้ผู้สร้างภาพยนตร์ก๊อตซิล่าได้ทำการเปลี่ยนแปลงมุมมองของก๊อตซิล่าในอดีตจนหมดสิ้น จากก๊อตซิล่าในอดีตนั้นปรากฏตัวเพื่อทำลายล้างเมือง ยึดครองเมือง แต่ในภาคนี้ปรากฏตัวพร้อมกับภัยพิบัติอันแสนเลวร้ายที่มนุษย์ทุกคนจะต้องพึงระวัง ทำให้ผู้ที่รับชมภาพยนตร์ภาคนี้ได้รับแง่คิดหรือมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไปตามความคิดของผู้สร้าง แต่ด้วยผู้สร้างนั้นคือชาวอเมริกา ภาพของก๊อตซิล่านั้นจึงเป็นการ “Reboot” ภาพก๊อตซิล่าต้นฉบับขึ้นมาใหม่แต่ยังให้ความเคารพต่อชาวญี่ปุ่นที่เป็นผู้ให้กำเนิดขึ้น รูปลักษณะของก๊อตซิล่าในปี 2014 นั้นจึงคงความเป็นญี่ปุ่นไว้นั้นคือตัวใหญ่ (อ้วน) ในส่วนหน้าตาและรูปลักษณะแบบหมีแต่ปรับส่วนหน้าให้มีส่วนหัวและลำคอเสมือนกับนกอินทรี และมีเหงือกไว้อายใจได้น้ำอีกด้วย ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจถึงตัวตนของก๊อตซิล่าภาคนี้ได้ว่าผู้สร้างนั้นต้องการให้ก๊อตซิล่าเป็นมิตรกับอเมริกา ไม่ทำร้ายมนุษย์แต่กลับมาปรากฏตัวเพื่อสร้างความสมดุลให้กับโลก

ในช่วงท้ายของภาพยนตร์เป็นการต่อสู้กันระหว่างก๊อตซิล่ากับมิวโดที่เปรียบเสมือนพลังธรรมชาติกำลังปรับความสมดุล พบว่าเป็นฉากที่สะท้อนมุมมองของมวลมนุษย์ทุกคนบนโลกว่าหากเกิดเหตุการณ์อันไม่คาดฝันนั้น ทุกคนก็ไม่สามารถทำอะไรได้เลย ได้เพียงแต่ยืนมองดูการเกิดขึ้นและสงบลง ซึ่งนับว่าผู้สร้างต้องการสื่อให้ผู้รับชมได้รู้สึกถึงอารมณ์และความรู้สึกนี้เมื่อรับชมภาพยนตร์ก๊อตซิล่า ปี 2014

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า มีตัวละครในภาพยนตร์ที่มีส่วนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สมบูรณ์แบบในการสื่อสารของผู้สร้างอีกด้วย มีปัจจัยของการกระทำของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการก่อกวนตัวของก๊อตซิล่า กล่าวคือ หากมนุษย์นั้นไม่อาจแม้แต่รักษาธรรมชาติเอาไว้ได้ ก๊อตซิล่า (พลังธรรมชาติ) นั้นก็จะกลับมาทวงคืนนั่นเอง

5.2 ข้อเสนอแนะงานวิจัย

5.2.1 ข้อเสนอแนะที่มีต่อผู้สร้างภาพยนตร์

ควรมีการกระตุ้นให้ผู้สร้างภาพยนตร์นั้นตระหนักถึงการสร้างภาพยนตร์ที่มีมุมมองแง่มุมมองประวัติศาสตร์ เพราะเป็นเรื่องที่ค่อนข้างสะท้อนจิตใจในการที่จะสื่อสาร หากแม้แต่ผู้สร้างตั้งใจให้เกิดความหมายไปในทางที่ดี แต่หากกลุ่มผู้ชมเกิดการตีความไม่เหมือนกับผู้สร้างนั้น จะก่อให้เกิดความรุนแรง หรืออาจจะตามมาด้วยความรุนแรงทางความคิดและปฏิบัติ อาจเกิดผลเสีย

ขึ้นในสังคมได้ ข้อดีของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการสะท้อนการใช้ธรรมชาติอย่างอ่อนโยน ทำให้ผู้ชมได้แง่คิดในการใช้ชีวิตต่อจากที่ได้รับชมภาพยนตร์ แต่หากจะดีขึ้นและสะท้อนความเป็นจริงได้ชัดเจนขึ้นควรนำเสนอภาพก๊อตซิล่าอย่างรอบด้านในหลากหลายประเด็นที่เกิดขึ้น อาจมีสอดแทรกเหตุและผลจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่น่าว่าการสร้างภาพยนตร์จากชาวอเมริกันนั้นอาจเป็นการสร้างสัมพันธไมตรีให้กับญี่ปุ่นหรือชาติใดในโลกนี้ก็เป็นได้ ถือเป็น การนำสื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาใช้ให้เกิดประโยชน์ที่แท้จริงนั่นเอง

5.2.2 ข้อเสนอแนะที่มีต่องานวิจัยในอนาคต

5.2.2.1 งานวิจัยชิ้นนี้เป็นเพียงการศึกษาภาพยนตร์ฮอลลีวูดเพียง 1 เรื่อง เท่านั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยมองเห็นว่าควรทำการศึกษาเพิ่มในกลุ่มตัวอย่างการนำเสนอภาพของก๊อตซิล่าในประเทศญี่ปุ่น เพื่อทำการเปรียบเทียบค่านิยมความคิดของผู้สร้างระหว่างสองประเทศ ซึ่งอาจจะทำให้เกิดการสร้างความเข้าใจ และช่วยให้เข้าใจถึงการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์มากขึ้น ว่าเหตุใดก๊อตซิล่าจึงมีการนำเสนอภาพตัวแทนในแต่ละภาคนั้นแตกต่างกันออกไป ผู้สร้างมีแนวคิดใดในการนำเสนอภาพก๊อตซิล่า มีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ชมอีกด้วย

5.2.2.2 งานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการวิเคราะห์เพียงตัวบทที่พบในภาพยนตร์เท่านั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยมองเห็นว่างานวิจัยในอนาคตควรมีการวิเคราะห์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ชมว่ามีมุมมองอย่างไรต่อภาพการปรากฏตัวของก๊อตซิล่าด้วย รวมไปถึงแนวคิด แง่มุมต่าง ๆ ที่พบมีส่วนในการสร้างอิทธิพลทางความคิดและการกระทำที่เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่เมื่อได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้

5.2.2.3 ประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ระหว่างญี่ปุ่นกับอเมริกานั้นยังคงถูกนำเสนอในมิติเดิม ๆ อยู่บ้างแต่พบว่าการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของภาพก๊อตซิล่าในอดีตในมุมมองใหม่ขึ้น โดยผู้วิจัยมองว่าโครงสร้างสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเป็นอีกมิติที่สามารถสะท้อนการศึกษาได้ดี แต่อยากให้นำเสนอมุมมองนี้ในมุมมองแบบใหม่ ๆ เพราะมีส่วนในการเชื่อมโยงให้เกิดความเข้าใจในมิติอย่างรอบด้านของผู้ชมมากยิ่งขึ้น อาจส่งกระทบในด้านที่ดี ประองตอง สงบสุข และไม่คิดต่อต้านกัน เนื่องจากได้รับชมภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียว

5.3 อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ครั้งนี้ยังพบว่าการนำเสนอภาพของก๊อตซิล่านั้นยังถูกประกอบสร้างความจริงทางสังคมอยู่ภายใต้พื้นที่ความคิดและมุมมองของชาวอเมริกาส่วนใหญ่ผ่านบทบาทก๊อตซิล่าและตัวละครต่างๆภายในภาพยนตร์ ผ่านบทสนทนาให้มีความสอดคล้องกันทั้งในอดีตจนปัจจุบัน ดังเช่น ภาพของก๊อตซิล่าในอดีตอันจอมโหดร้าย ทำลายล้าง มนุษย์ก็ยงหวาดกลัวเป็นภาพของก๊อตซิล่าในแบบที่ควรจะเป็นและไม่ปักใจว่าก๊อตซิล่านั้นจะกลายเป็นพระเอกได้ เนื่องจากสื่อ

ภาพยนตร์นั้นมีพลังในฐานะที่มีทั้งภาพและเสียง อีกทั้งยังมีการแสดงของฉาก และอุปกรณ์ที่สมจริง และหากได้รับชมภาพยนตร์ในขอบของการชมภาพยนตร์ที่แท้จริง คือการชมในโรงภาพยนตร์ซึ่งปิดไฟมืดและปิดเสียงจากภายนอก ไม่ให้เข้ามารบกวนสมาธิของผู้รับชมผลกระทบและการคล้อยตามกับภาพยนตร์นั้นจะมีค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับชมละคร การฟังวิทยุ

อย่างไรก็ตาม แม้ผลพวงจากสงครามโลกครั้งที่ 2 จะทำให้เกิดราชาสัตว์ประหลาดจอมทำลายล้างที่ทรงอิทธิพลที่สุดตัวหนึ่งในโลกขึ้นมา แต่สัตว์ประหลาดตัวนี้จะเป็น “ผู้ร้าย” หรือเป็น “พระเอก” ก็ขึ้นอยู่กับมนุษย์ผู้รับชมเรานี้เองที่จะตีความภาพของก๊อตซิล่าออกมาในความหมายใด

กล่าวสรุป ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงให้ความสำคัญการนำเสนอภาพตัวแทนก๊อตซิล่าผ่านเนื้อเรื่องที่ตื้นตื้นน่าติดตาม ทั้งการนำเสนอถึงสาเหตุการปรากฏตัวของก๊อตซิล่า โดยมีความสอดคล้องกับทฤษฎีที่กล่าวไปบทที่ 2 อย่าง แนวคิดเชิงสัญวิทยา ในการแทนภาพก๊อตซิล่าหมายถึงพลังธรรมชาติที่จะมาปรับสมดุลบนโลกใบนี้ และผู้วิจัยเห็นถึงสาเหตุที่ทำให้การนำเสนอภาพก๊อตซิล่านั้นมีความเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตที่ผ่านมา โดยตีความจากการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้เมื่อเทียบกับภาคก่อนในอดีตที่เกิดขึ้นกับภาพก๊อตซิล่า

ดังนั้น การนำเสนอภาพก๊อตซิล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคนี้นั้นเกิดจากการประกอบสร้างของผู้สร้าง (ชาวอเมริกา) ตามแนวคิดทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม โดยมีสื่อภาพยนตร์ เป็นสื่อกลางในการนำเสนอภาพตัวแทน ที่ถูกผลิตขึ้นเพื่อสะท้อนภาพความจริง การนำเสนอของภาพยนตร์ในลักษณะการทำซ้ำ ๆ ผ่านภาพตัวแทน เพื่อทำการตอกย้ำว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ นั้นสะท้อนอะไรบางอย่างออกมาในสังคม เช่น การนำเสนอภาพก๊อตซิล่าให้เป็นภาพตัวแทนของพลังธรรมชาติเพื่อปรับความสมดุลของโลก เพื่อสะท้อนสถานการณ์ในปัจจุบันของมวลมนุษยชน โลกให้พึงระวังถึงภัยพิบัติจากธรรมชาติเอาไว้และให้ช่วยกันรักษาโลกใบนี้เอาไว้ ด้วยการช่วยกันดูแลและอยู่แบบไม่เบียดเบียนธรรมชาติต่อไป

การนำเสนอภาพก๊อตซิล่านั้นนอกจากจะสะท้อนความจริงแล้ว ภาพยนตร์ยังมีส่วนในการเชื่อมโยงความเข้าใจให้ผู้รับชมนั้น ได้หันมาตระหนักในเรื่องของการรักษาสมดุลของโลกใบนี้โดยตรงอีกด้วย เพราะการกลับมาของก๊อตซิล่านั้นมีเพียงเหตุผลเดียวคือการกอบกู้โลกเพื่ออยู่ต่อไปโดยตรง ซึ่งเป็นความพยายามของผู้สร้างภาพยนตร์ให้เกิดการ เข้าใจ รับรู้ ผ่านทางภาษาภาพยนตร์ ภาพ แสง สี เสียง ได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นความพยายามของผู้สร้าง ในการทำหน้าที่สะท้อนถึงภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ผลสรุปที่ตามมานี้ก็เพื่อเป็นบทเรียนให้แก่ผู้รับชมได้ตระหนักถึงการอยู่บนโลกนี้แบบสงบสุขอย่างแท้จริง

โดยตีความผ่านสัญลักษณ์ภายในภาพยนตร์ที่ผู้สร้างพยายามจะสื่อออกมาให้ผู้ชมนั้นได้ตระหนัก และมีมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ทั้งภาพของก๊อตซิล่าในภาพยนตร์นั้นยังถูกสื่อความหมายในมุมมองที่แตกต่างออกไปอีกด้วย เพราะฉะนั้นก๊อตซิล่าในภาคนี้ได้ทำการเปลี่ยนแปลงภาพของก๊อตซิล่าในอดีตจนแทบหมดสิ้น โดยผ่านผู้กำกับชาวอเมริกันนั่นเอง





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในการสื่อสาร. คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- กนกพรพรรณ วิบูลย์ศรีน. (2547). *การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- กัจจกร หลุยยะพงษ์. (2539). *การนำเสนอความเป็นชายในโฆษณาเบียร์สิงห์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- กนกพรพรรณ วิบูลย์ศรีน. (2559). *เปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงยุคสมัยใหม่และหลังยุคสมัยใหม่ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (พ.ศ. 2513 – 2550). *ความหมายของการจัดขึ้นอำนาจ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- จงเดือน สุทธิรัตน์. (2552). *อิทธิพลสื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูด : ความสัมพันธ์กับกิจการโลก. กรุงเทพฯ : รัฐสภา.*
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2559). *การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ไชยรัตน์ เจริญสิน โอฟาร. (2545). *สัญวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษา รัฐศาสตร์. กรุงเทพฯ : วิชาษา.*
- ชาม เชื้อสถาปนศิริ. (2550). *อคติ / ภาพตัวแทนในซิทคอม. กรุงเทพฯ. โครงการศึกษา และเฟ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม.*
- ชาม เชื้อสถาปนศิริ. (2550). *อคติ / ภาพตัวแทนในซิทคอม. กรุงเทพฯโครงการศึกษา และเฟ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม.*
- ชญญา ตั้งขพันชานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์. กรุงเทพฯ: นาคกร.*
- นรุตม์ โล้กุลประกิจ. (2557). *Godzilla 2014 : ภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์กับธรรมชาติในปัจจุบัน. สืบค้น 10 กรกฎาคม 2560 จาก : <https://monsterarchaeologist.wordpress.com/>*
- นพพร ประชากุล. (2542). *สัญศาสตร์โครงสร้างกับการวิจักษณ์ภาพยนตร์ ใน แล่เนื้อเถื่อนหนัง. กรุงเทพฯ: มติชน.*

พรพรรณ สมบูรณ์บัติ. (2559). *หญิงชรา : ภาพตัวแทนในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน”*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2545). *นักสร้างสร้างหนังหนังสั้น*. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เว็บไซต์พันทิพย์. (2557). *บทความวิจารณ์ Godzilla 2014*.

สืบค้น 10 กรกฎาคม 2560 จาก : <https://pantip.com/topic/32102567>

ศรอนงค์ สุขยิ่ง. (2547). *การนำเสนอภาพพระสงฆ์ในภาพยนตร์ไทย*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักข่าวไทยพีบีเอส. (26 ตุลาคม 2555). yellowface กับ การเหยียดชาวเอเชียในฮอลลีวูด.

สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2560 จาก : <http://news.thaipbs.or.th/content/121399>

อภิวี คอทอง. (2552). *ภาพตัวแทนความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์*

ไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อาภาพรรณ สายยศ. (2549). *การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ของภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์*

ประเภทเบียร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

David Benjamin และ Lyle Herman. (2536). *ความเป็นอื่นของภาพลักษณ์คนจน*. (วิทยานิพนธ์

ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Lector. (25 ธันวาคม 2557). *ถล่มทลายกับ 20 อันดับสูงสุด หนังทำเงินแห่งปี เขย่าบ็อกซ์ออฟฟิศ*

อเมริกา. MThai MOVIE. สืบค้น 10 กรกฎาคม 2560 จาก :

<https://movie.mthai.com/movie-news/169321.html>

MThai Movie. (3 เมษายน 2560). *ผลสำรวจคอหนังเปลี่ยนแปลง ส่อแววเห็นความหลากหลายเชื้อ*

ชาติในหนังมากขึ้น. สืบค้น 10 กรกฎาคม 2560 จาก : [https://movie.mthai.com/movie-](https://movie.mthai.com/movie-news/210478.html)

[news/210478.html](https://movie.mthai.com/movie-news/210478.html)

MThai MOVIE สืบค้น 10 กรกฎาคม 2560 จาก : [https://movie.mthai.com/movie-](https://movie.mthai.com/movie-news/169321.html)

[news/169321.html](https://movie.mthai.com/movie-news/169321.html)

ภาษาต่างประเทศ

Ben-Shaul, N. S. (2007). *Film: the key concepts*. New York: Berg.

Bordwell, D. (1993). *The cinema of Eisenstein*. Cambridge: Harvard University Press. [L] [SEP]

Monaco, J. (1981). *How to read a film*. New York : Oxford University Press. [L] [SEP]

O'Shaughnessy, M. & Stadler, J. (2005). *Media and society: an introduction*. Victoria: Oxford University Press.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นามสกุล

ณัฐกานต์ รสหวาน

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี : ศิลปกรรมศาสตร์ (สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก)

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปี 2554

ประวัติการทำงาน

บริษัท ไอเดียพลัส คอมมูนิเคชั่น จำกัด

ตำแหน่ง กราฟฟิกดีไซน์

บริษัท เอช ซี เอ็น จำกัด (Honda Nonhabui Group)

ตำแหน่ง ครีเอทีฟ / กราฟฟิกดีไซน์

ที่ทำงานปัจจุบัน

บริษัท เจเอส โคออปเพอเรชั่น จำกัด

ตำแหน่ง Senior Graphic Design

