



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง  
ศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

Documentary Film Elucidate the Relationship Between  
Relational Art and Children with Special Needs



นางเดือนฤดี รักใหม่

RCH  
๗๘๓๙๑  
๒๕๕๙

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน 137860  
วันเดือนปี 13 ต.ค. 2558

b. 12701269  
i.

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2557

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) การสร้างสรรคัภาพยนตรสารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ  
เกี่ยวเนื่องกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

แหล่งเงิน งบประมาณรายได้

ประจำปีงบประมาณ 2557 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 80,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2556 ถึง 30 กันยายน 2557

ชื่อ-สกุล หัวหน้าโครงการ และผู้ร่วมโครงการวิจัย

นางเตือนฤดี รักใหม่

กลุ่มวิชาศิลปะ ศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

krtuenru@kmitl.ac.th

**บทคัดย่อ**

ภาพยนตรสารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวเนื่องกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เกิดขึ้นจากการตั้งคำถามถึงบทบาทของงานศิลปะเพื่อการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมและชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวทางศิลปะในช่วงรอยต่อระหว่างสฤกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) และสฤกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post-structuralism) สฤความขัดแย้งระดับแนวคิดของปรัชญาศิลปะระหว่างคติสมัยใหม่นิยม (Modernism) กับคติหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) เพื่อศึกษารูปแบบศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตามแนวคิดของนิโคลาส บอร์ดริโย (Nicolas Bourriaud) และเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตรสารคดีถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนที่มาดูงานศิลปะ” ความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะภายใต้บริบทสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics)

ผู้วิจัยดำเนินการจัดนิทรรศการศิลปะในโรงเรียนที่มีห้องเรียนการศึกษาพิเศษพร้อมกับดำเนินการบันทึกภาพยนตร ภาพยนตรสารคดีภายใต้บริบทของการรวมสังคม (Social Inclusion) ได้สะท้อนให้เห็นถึงกำแพงที่กั้นระหว่างความเป็นศิลปะกับชีวิตจริงได้ถูกทำลายลงไปแล้ว ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง และชีวิตจริงของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ เข้ามาปฏิสัมพันธ์ และใช้ประโยชน์จากตัวงานศิลปะนั้น ผู้วิจัยมิได้เป็นศูนย์กลาง ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่เป็นเพียงตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และเกิดการเคลื่อนไหวในตัวผลงานศิลปะหน้าทีของผู้วิจัยกลายเป็นผู้สร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะ ผู้ชมศิลปะร่วมสรรคัสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเอง ด้วยการมาร่วมเล่นกับผลงานศิลปะในประสบการณ์จริง

บทสรุปของโครงการวิจัยนี้ได้เผยให้เห็นถึง บทบาทของศิลปะมิใช่เพียงเพื่อการให้ การสอน หรือการช่วยเหลือ แต่ศิลปะได้ก่อให้เกิดการแบ่งปัน การแลกเปลี่ยน และการกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของคนในสังคม

**คำสำคัญ :** ภาพยนตรสารคดี, ศิลปะเกี่ยวเนื่อง, เด็กที่มีความต้องการพิเศษ

**Research Title:** Documentary Film Elucidate the Relationship Between Relational Art and Children with Special Needs

**Researcher:** Mrs. Tuenrudee Rugmai

**Faculty:** Architecture **Department:** Communication Arts and Design

## ABSTRACT

Documentary Film Elucidate the Relationship Between Relational Art and Children with Special Needs, the researcher asked what the role of artwork is and how an environment can be created that will contribute to greater social interaction between children with special needs, their families and society. These questions have led to conducting qualitative research. The objectives are to examine the art movement in the transition period between Structuralism and Post-structuralism to the conflict of art philosophy between Modernism and Postmodernism, to study the Relational Art based on the concept of Nicolas Bourriaud and to create documentary film elucidate the relationship between "art" and "viewers" as the relationship between "viewers" and "viewers" in the area of art.

The researcher conducted the art exhibition in the schools with a program for children with special needs. The event was filmed. The art film elucidates the breaking down of barriers between art and real life. In the end, art becomes a part of real life, and the lives of viewers can become part of the art objects in an interactive exchange that benefits from these objects and for which the center is neither the creator nor their spirit or soul. Instead, the art objects are catalysts for change and movement within the objects themselves. The role of the researcher was to build a social environment within a public space, where viewers take part in creating their own cultural meaning through their involvement with and actual experience of the art objects.

The conclusion of the research revealed that the role of art is not for giving or teaching or helping like one way communication, rather it's for sharing, exchanging, and stimulating interactive communication and dialog equally.

**Keywords :** Documentary film, Relational Art, Children with special needs

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการ “การสร้างสรรคัภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวเนื่องกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือ และความร่วมมือจากบุคคล หน่วยงาน และองค์กร ดังต่อไปนี้

ผู้อำนวยการโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา, นางสาวนิตยา สุทธิวงษ์, นางสาวนิภาพร วัฒนอุดมกุล, นางสาวชูจิตร วัชรราช, นางสาวงามเพ็ญ ศรีดี, นางนุชจรินทร์ ปานอุทัย, นางสาวรุ่งนภา ช่วยบุญ และนางสาวกรรณิการ์ คำแสน

กลุ่มผู้ปกครองของนักเรียนห้องเรียนการศึกษาพิเศษโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

ผู้อำนวยการโรงเรียนสุเหร่าลำแขก และคณะครู

ผู้อำนวยการโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ, นายสมนึก เหลืองอ่อน, นางสาวพิมพ์พา ขวัญเมือง, นางสาววิชา ก่อดู, นางสาวนิต ดวงตระกูลเจริญ, นางสาวจริญา สุธรรมแจ่ม, นางสาวรัตนามุตตะละ และนางพัชรีวรรณ พรหมกุล

อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่, อาจารย์ภัทระ คมขำ, นายภาณุ แสงชูโต, นายอิสระพงศ์ ไกรชิงฤทธิ์, นายศุภกร ไชยรงค์, นายหัตถชัย แจ่มศรี, นายวิมล ภูพลับ และนายต้นเถา ช่วยประสิทธิ์

การวิจัยในครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำหรับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2557

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ข
กิตติกรรมประกาศ .....	ค
สารบัญ .....	ง
สารบัญภาพ .....	ฉ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....	1
1. ความเป็นมาของปัญหา .....	1
2. ความสำคัญของปัญหา .....	3
3. วัตถุประสงค์ .....	6
4. ขอบจำกัดของการศึกษา .....	7
5. วิธีการดำเนินงานวิจัย .....	7
6. ระยะเวลาดำเนินการ .....	7
7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ .....	8
8. นิยามศัพท์ .....	8
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	9
1. แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง .....	9
2. แนวคิดและทฤษฎีเพื่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ .....	12
2.1 การปะทะกันระหว่างสังคมนิยมกับรูปแบบนิยม .....	12
2.2 การเข้าถึงสังคมนิยม .....	15
2.2.1 ความจริงของภาพในภาพยนตร์ .....	15
2.2.2 ภาพยนตร์ในฐานะเครื่องจักรแห่งความจริง .....	18
2.2.3 ความงามของภาพในภาพยนตร์ .....	19
2.2.4 การวิจารณ์ความงามของภาพในภาพยนตร์ .....	24
2.3 การเข้าถึงรูปแบบนิยมกับงานศิลปะ .....	27
2.3.1 การเข้าถึงรูปแบบนิยมกับภาพถ่าย .....	28
2.3.2 การวิจารณ์ลัทธิสังคมนิยมของมาร์กซิสต์ .....	32
2.4 ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นตัวแทนของบางสิ่ง .....	32
2.5 โครงสร้างของภาพยนตร์ .....	37
2.5.1 ลัทธิโครงสร้างนิยมกับโครงสร้างภาพยนตร์ .....	38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
2.5.2 ลัทธิหลังโครงสร้างนิยมกับโครงสร้างภาพยนตร์ .....	53
2.5.3 โครงสร้างภาพยนตร์เชิงพุทธินิยม .....	57
2.5.4 การตัดต่อภาพยนตร์แบบวิภาษวิธี .....	62
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>92</b>
1. ประชากร .....	92
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	93
3. วิธีการดำเนินงานวิจัย .....	93
3.1 การวางแผน .....	93
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	93
3.2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ .....	93
3.2.2 ข้อมูลทุติภูมิ .....	94
3.3 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี .....	94
4. การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ .....	94
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	95
<b>บทที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงาน .....</b>	<b>96</b>
<b>บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>139</b>
1. การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ .....	139
1.1 กลุ่มที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ .....	140
1.1.1 กลุ่มเด็กปกติ .....	140
1.1.2 กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ .....	143
1.1.3 กลุ่มผู้ดูแลเด็กที่มีความต้องการพิเศษ (ครู ผู้ปกครอง) .....	144
1.2 กลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ .....	144
1.2.1 กลุ่มผู้ใหญ่ (ครู ผู้ปกครอง) .....	144
1.2.2 กลุ่มบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เข้าร่วมนิทรรศการ .....	144
1.2.3 กลุ่มบุคคลที่มีความรู้ทางศิลปะและทางภาพยนตร์ .....	144
2. บทสรุป .....	145
3. ข้อเสนอแนะ .....	145
<b>บรรณานุกรม .....</b>	<b>147</b>
<b>ประวัตินักวิจัย .....</b>	<b>149</b>

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 แผนผังองค์ประกอบในการสร้างสรรค์พื้นที่การแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) .....	10
2 Coeur Fidele (1923) .....	105
3 The Fall of the House of Usher (1928) .....	105
4 Man with a Movie Camera .....	105
5 Wings of Desire (1987) .....	105
5 Land without Bread (1932) .....	105



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาของปัญหา Statement of Problem

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามถึงบทบาทของงานศิลปะเพื่อการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมและชุมชนได้อย่างไร โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมที่ด้อยโอกาสทางสังคมอย่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ที่บางคนไม่เคยล่วงก้าวและสัมผัสถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะ (Aesthetics Experience) จากการเสพย์งานศิลปะในสถาบันทางศิลปะอย่างพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการศิลปะ จึงเป็นคำถามต่อมาที่ว่า ศิลปะจะสามารถเข้าสู่ชุมชนและเติมเต็มช่องว่างเล็กทางสังคม (social interstice) นี้ได้หรือไม่ จากคำถามดังกล่าวได้นำไปสู่แนวความคิดการสร้างสรรค์พื้นที่ศิลปะจัดวางตามชุมชนต่างๆ โดยชิ้นงานศิลปะอยู่ในรูปแบบปฏิสัมพันธ์หรือทีนิกโคลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) เรียกว่า ‘ศิลปะเกี่ยวเนื่อง’ (Relational Art) แล้วใช้สื่อภาพยนตร์บันทึกและประมวลผลเพื่ออธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” กับ “คนที่มาดูงานศิลปะ” และความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะ ซึ่งมีอาจเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมแต่สามารถถ่ายทอดให้รับรู้ได้ผ่านเครื่องมือและกลไกทางภาพยนตร์ (Cinematic Devices)

จากการศึกษาแนวคิดความสมัยใหม่ (Modernity) และแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post modern) เป็นศาสตร์ที่มุ่งอธิบายปรากฏการณ์ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลกาภิวัตน์ร่วมสมัยทั่วโลก และพบว่า สังคมคือพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) หลังทศวรรษที่ 1960 เรื่อยมา เป็นช่วงเวลาแห่งการเริ่มก่อร่างกระแสนความคิดแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) นั้น ได้ให้ความสนใจกับระบบและความสัมพันธ์ในการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน (Interdependency) (จุฬารักษ์ มาเสถียรวงศ์, 2007: online) ในแง่มุมปรัชญาศิลปะ มาร์กซิสต์ (Marxist) เคยวิจารณ์ศิลปะยุคสมัยใหม่ว่าเป็นความเป็นเอกเทศ ขาดการเชื่อมโยงสังคมแท้จริง ศิลปะเป็นวัตถุแพร่กระจาย ขึ้นชมในหมู่กันเอง พื้นที่ปิดล้อมได้สร้างรูปทรงเฉพาะ แยกขาดออกจากพื้นที่อื่นๆ พิพิธภัณฑ์ศิลปะได้สร้างกำแพงปิดล้อมตนเอง และได้แยกตัวตัดขาดออกจากชีวิตอื่นๆ และทีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno) ก็ได้กล่าวถึงศิลปะคือการวิจัยสังคม มีใจเพียงแค่การหยิบประเด็นมาทำงานศิลปะ แต่ศิลปินต้องเข้าใจอย่างถ่องแท้มีสำนึกต่อการศึกษาในประเด็นที่ทำการถ่องแท้ เป้าหมายอยู่ที่กลไกการวิจัยตรวจสอบความคิดต่างๆ ที่เทคนิคนำมาเปิดเผย

ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่ ได้เกิดการตั้งคำถามและความเคลื่อนไหวเพื่อต่อต้านข้อจำกัดของศิลปะสมัยใหม่ในฐานะสถาบัน เป็นประเด็นที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านศิลปะแนว Performance Art, Environmental Art, Conceptual Art รวมทั้ง Media Art เป็นการ

เปลี่ยนแปลงระดับ “วิถีคิด” ทั้งในมิติของเวลา พื้นที่ และบริบทสู่ความเป็น Non-linear แนวคิดการต่อต้านข้อจำกัดของศิลปะสมัยใหม่ที่มีส่วนเชื่อมโยงกับมิติทางสังคมน้อยมาก ดังนั้นหัวใจของศิลปะร่วมสมัยคือ แนวคิด ไม่ใช่เรื่องของเทคนิค หน้าที่ของ”ศิลปิน” ไม่ใช่ “ช่างฝีมือ” แต่เป็นนักคิด นักปฏิบัติการเชิงวัฒนธรรม มีประเด็นที่จะพูดถึงสังคม เรื่องช่างเป็นเรื่องเสริม (อุทิศ อติมานะ, 2008 : online)

ในเชิงสุนทรียศาสตร์ ภายหลังจากที่นักสุนทรียศาสตร์อย่าง Arthur C. Danto ได้พูดถึงจุดจบของศิลปะร่วมสมัย (The End of Art) โดยยกตัวอย่างผลงานของ Andy Warhol แล้วตั้งคำถามว่า เมื่อวัตถุต่างๆ ในชีวิตประจำวันคือศิลปะ (Ordinary Object is Art) ทั้งสองอย่างดูไม่แตกต่างกัน แล้วความสำคัญของศิลปะอยู่ตรงไหน? เขากำลังตั้งคำถามกับความพยายามของศิลปินหลังสมัยใหม่ ที่พยายามทำลายข้อจำกัดของศิลปะสมัยใหม่ โดยเชื่อมโยงศิลปะกับเรื่องราวทางวัตถุและมิติทางสังคมต่างๆ รอบตัว (อุทิศ อติมานะ, 2008: online)

ต่อมาในปี 1996 นิโคลาส บอร์เรียดู (Nicolas Bourriaud) ได้ตีพิมพ์ผลงานเขียนที่ชื่อ Relational Aesthetic โดยเขาชี้ให้เห็นว่า ยุค New Media สร้างสังคมสารสนเทศ ความง่าย การมีส่วนร่วม การเปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ ฯลฯ ปัจจัยเหล่านี้ทำให้หลักการศิลปะเปิดกว้างอย่างยิ่ง หน้าที่ของศิลปินกลายเป็นผู้สร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะในมุมมองเล็กๆ ผู้ชมศิลปะร่วมสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเองจากการมาร่วมกิจกรรม ศิลปะอยู่ในประสบการณ์จริง เป็นต้น (อุทิศ อติมานะ, 2008: online) นอกจากนี้ Bourriaud ได้กล่าวถึงบทบาทของงานศิลปะไม่ใช่โลกยูโทเปีย (Utopia) อีกต่อไป แต่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาการเปลี่ยนแปลง โดยเขาได้อ้างถึง บทบาทของผลงานศิลปะว่ามันไม่ได้ทำหน้าที่สร้างจินตนาการความจริงในลักษณะยูโทเปียอีกต่อไปแล้ว อันที่จริงมันเป็นวิถีทางการดำรงอยู่และแบบจำลองเชิงปฏิบัติในความจริงที่ดำรงอยู่ในสเกลต่างๆ ที่ถูกเลือกสรรโดยตัวศิลปิน (Sebastien Tayac, แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม, 2008: online) ในศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ศิลปินจึงมิได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง ไม่ได้เป็นปรมาจารย์หรือแม้กระทั่งคนที่มีชื่อเสียง อันที่จริงบรรดาศิลปินทั้งหลายคือตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากกว่า (the catalysts) (Sebastien Tayac, แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม, 2008: online)

ความคิดของ Bourriaud โดยสรุปคือ ศิลปินจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1990s สามารถได้รับการอธิบายได้ว่า การทำงานภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา เขาอธิบายถึงแกนทางแนวคิดศิลปะโดยศิลปินเหล่านี้ ในฐานะสิ่งมีชีวิตซึ่งมีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนแสดงออกหนึ่งๆ “ศิลปะเกี่ยวเนื่อง” (Relational Art) จึงถูกนิยามโดย Nicolas Bourriaud ขึ้นในฐานะ “ชุดหนึ่งของการปฏิบัติการทางศิลปะ ซึ่งเข้าใจว่าประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของพวกเขาเดินออกมาจากสัมพันธ์ภาพมนุษย์ทั้งหมดและบริบททางสังคมของพวกเขา ค่อนข้างมากกว่าจะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะได้สรรค์สร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมาที่ผู้คนได้มาร่วมกัน มามีส่วนร่วมกันในกิจกรรมของกันและกัน “ผลงานศิลปะถูกตัดสินอยู่บนพื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ที่พวกเขาแสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน (Sebastien Tayac, แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม, 2008: online)

ศิลปะเกี่ยวเนื่องของ Bourriaud เกิดการตั้งคำถามจากนักวิจารณ์ Chris Cobb ว่าถ้า "ศิลปะเกี่ยวเนื่อง" ได้สร้างความสัมพันธ์ของมนุษย์ หากเป็นเช่นนั้น คำถามในเชิงตรรกะต่อมาก็คือ แบบฉบับไหนของความสัมพันธ์ที่กำลังจะได้รับการสร้างขึ้น และทำเพื่อใคร และทำไปทำไม? (Sebastien Tayac, แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม, 2008: online) ในทัศนะของ Bishop ศิลปะเกี่ยวเนื่องยังคงอยู่ในปริณิถนของสถาบันต่างๆ แนวจารีตในเชิงผกผัน ศิลปินและกิจกรรมจำนวนมากของ Bourriaud นับจากช่วงกลางจนถึงปลาย 1990s เช่น Liam Gillick, Philippe Parreno, Pierre Huyghe, Carsten Holler, Christine Hill, Vanessa Beecroft, Maurizio Cattelan Jorge Pardo และหนึ่งในนี้คือ ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช (Sebastien Tayac, แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม, 2008: online) ก็ยังคงอยู่ในอาณาเขตหรือปริณิถนของสถาบันต่างๆ แนวจารีตของศิลปะ (พิพิธภัณฑ, ศูนย์การแสดงต่างๆ เป็นต้น) ทั้งๆ ที่เจตจำนงของศิลปินก็เพื่อวิจารณ์และแสดงข้อคิดเห็น และ/หรือ ฝ่าทะลุพรมแดนต่างๆ ที่ได้รับการนิยามทางสังคมเหล่านี้เกี่ยวกับเรื่องพื้นที่ (Sebastien Tayac, แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม, 2008: online)

จากข้างต้นที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าแม้ศิลปินในช่วงปลาย 1990s จะพยายามหาความเป็นไปได้ของศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในฐานะที่ขอบเขตทางทฤษฎีของการมีปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์และบริบททางสังคม มากกว่าการยืนยันของพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นอิสระและที่เป็นส่วนตัวแล้ว แต่ก็ยังคงอยู่ในอาณาเขตหรือปริณิถนของสถาบันศิลปะอยู่ดี ดังนั้น โครงการวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการถ่ายทอดปรากฏการณ์ทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) อันเกิดจากบทบาทของพื้นที่ชุมชนที่ถูกรังสรรค์ให้เป็นพื้นที่ศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน "Arena of Exchange" ระหว่างผู้คนในสังคมชายขอบ

## 2. ความสำคัญของปัญหา Significance of the Problems

แนวคิดความสมัยใหม่ (Modernity) และแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นศาสตร์ที่มุ่งอธิบายปรากฏการณ์ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลกาภิวัตน์ร่วมสมัยทั่วโลก กระบวนการปรับตัวจากสังคมยุคสมัยใหม่ ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา สู่กระบวนการทัศน์ทางสังคมในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า "ยุคหลังสมัยใหม่" (Postmodern) ซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนทั้งแนวคิดในเชิงทฤษฎีระดับภาวะวิทยา (Ontology) ญาณวิทยา (Epistemology) และวิธีวิทยา (Methodology) และรวมถึงการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คนจากทั่วโลก (อุทิศ อติมานะ, 2551: online) การเปลี่ยนแปลงนี้ได้หมายรวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ ที่ส่งผลให้เกิดการหักเหทางสุนทรียศาสตร์ในช่วงศตวรรษที่ 19-20 อิทธิพลจากแนวคิดเชิงทฤษฎีต่างๆ ในสังคมหลังสมัยจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจในกระบวนการเปลี่ยนแปลงช่วงรอยต่อระหว่างสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) และสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post-structuralism) จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนำไปสู่ความขัดแย้งระดับแนวคิดของปรัชญาศิลปะ จากคติสมัยใหม่นิยม (Modernism) สู่คติหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism)

อิทธิพลของสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยมในคติสมัยใหม่นิยมเราจะเห็นได้ว่า สกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ได้พูดถึงโครงสร้างส่วนลึก (Deep structure) ของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหมายในนัยต่างๆ ในสาขาวิชาต่างๆ เช่น ภาษาศาสตร์ รัฐศาสตร์ มนุษยวิทยา เป็นต้น และได้รวมถึงสาขาวิชา 'ศิลปะ' ที่ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์สายโครงสร้างนิยม ที่เชื่อว่าศิลปะมีไวยากรณ์ของการกำหนดรูปทรง การจัดวางองค์ประกอบ การระบุพื้นผิว เป็นต้น สกฤตความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) จึงเป็นกระบวนทัศน์ที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะ ทำให้เกิดสกุลช่าง เกิดลัทธิ (ism) ต่างๆ ที่เรียกโดยรวมว่ารูปแบบนิยม (Formalism) ที่ว่าด้วยเรื่องความสำเร็จและคุณภาพของรูปทรง

โลกหลังโครงสร้างนิยม ซึ่งเป็นโลกของวาทกรรม 'วาทกรรม' (Discourse) เป็นพื้นที่ของการขัดแย้ง หากไม่มีความขัดแย้งก็ไม่มีวาทกรรม จะมีวาทกรรมไม่ได้ถ้าไม่มีอำนาจ คนที่ไม่ได้สาระประโยชน์จากอำนาจเริ่มตั้งคำถามกับอำนาจ เกิดความขัดแย้ง เกิดวาทกรรม เกิดการช่วงชิงความหมายของคนกลุ่มต่างๆ วาทกรรมเป็นสถานการณ์ของความขัดแย้งเพื่อช่วงชิงความหมายในมิติต่างๆ ความหมายของการเป็นอยู่ ความหมายของการนิยามตัวเอง ความหมายของศิลปะ ความหมายของชาติพันธุ์ ความหมายของอัตลักษณ์ ความหมายของการเข้าถึงทรัพยากร ความหมายของความยุติธรรมในเรื่องต่างๆ ในยุคหลังสมัยใหม่ อิทธิพลจากสกฤตความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมทำให้สถาบันศิลปะที่เคยเป็นพื้นที่ที่ศิลปะที่มีอิทธิพลในการกำหนดว่า "อะไรเป็นศิลปะ" หรือ "ไม่เป็นศิลปะ" นั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สำคัญ ความสำคัญของระบบสถาบันเหล่านั้นกลับไม่ได้มีสาระอะไรที่สำคัญ

แนวคิดเรื่องความรู้ สถาบัน และอำนาจจึงกลายเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาสังคมร่วมสมัย เพราะทั้งสามทำงานร่วมกัน เชื่อมสานสัมพันธ์กันในโลกโครงสร้างนิยม ในการสถาปนารับรองที่เป็นข้อเชื่อถือ ความรู้จะศักดิ์สิทธิ์ต้องมีสถาบันรับรอง ความรู้และสถาบันจึงเป็นอำนาจในการจัดการความเข้าใจ ในยุคหลังโครงสร้างนิยมจึงเป็นโลกแห่งวาทกรรมที่มีความย้อนแย้ง มีการตั้งคำถามกับความรู้อำนาจ สถาบัน และอำนาจ ศิลปะหลังโครงสร้างนิยมทำหน้าที่ตั้งคำถามกับสถาบัน ทำทลายอำนาจสิ่งที่เราเชื่อคำอธิบายโลกที่มีโครงสร้าง มีความคิดหลัก (Grand narrative) ที่ศักดิ์สิทธิ์และมีอำนาจในตัวเอง นักทฤษฎีหลังโครงสร้างนิยมทำลายความศักดิ์สิทธิ์และความยิ่งใหญ่เหล่านั้นโดยไม่เห็นว่ามีสิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่กำกับเรา พวกเขาจึงเพิกเฉยต่ออำนาจความรู้เหล่านี้ แล้วหันกลับมาสนใจชีวิตเล็กๆ เพราะถือว่าเป็นชีวิตจริงต่างหากที่ทำให้เราเรียนรู้อะไรได้

สกฤตความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) มีความคล้ายคลึงกับศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นการโต้แย้งกับสิ่งที่เป็นบรรทัดฐาน ในยุคหลังโครงสร้างนิยมเป็นช่วงรอยต่อที่โลกเห็นปัญหาของการจัดการเชิงโครงสร้างโดยรอบตัว ปัญหาที่โลกพยายามหาทางออกค่อยๆ มีความพยายามจัดการกับปัญหานั้นในมุมมองของตนเอง ในพื้นที่การศึกษาของตนเอง เช่น ปัญหาเรื่องเชื้อชาติ ชนชั้น เพศสถานะ เป็นต้น การตั้งคำถามต่อข้อเชื่อถือเดิมๆ มีการถกเถียงกันเชิงแนวคิดที่นำไปสู่ภาคปฏิบัติที่เป็นทางออก ศิลปะก็เช่นกัน ในยุคหลังโครงสร้างนิยมเป็นศิลปะหลังสมัยใหม่ แต่แรกเป็นเพียงการตั้งคำถามแล้วโยนไปในที่สาธารณะเพื่อทำให้สังคมเห็นว่าสิ่งที่เป็นอยู่นี้มีปัญหา ศิลปินเองก็ยังไม่มื้เครื่องมือพอที่จะตอบคำถามของตนได้ ต่อมาภายหลังจนถึงปัจจุบัน แนวคิดที่เชื่อว่าศิลปะทำหน้าที่แค่โยนคำถาม แค่นี้ให้เห็นปัญหานั้นได้เริ่มเปลี่ยนไป ศิลปินไม่ใช่แค่ตั้งคำถามแต่ต้องเสนอทัศนคติที่โลกสามารถเปลี่ยนเป็นอื่นได้ ทั้งในเชิงจินตนาการหรือเชิงสัญลักษณ์

การปฏิวัติสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ เกิดแนวคิดของนักสุนทรียศาสตร์ 2 ท่านที่มีบทบาทสำคัญ คนแรกคือ อาร์เธอร์ ซี แคนโต (Arthur C. Danto) ผู้กล่าวถึงจุดจบของศิลปะร่วมสมัย (The end of art) จากตัวอย่างผลงานของศิลปินแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) โดยได้ตั้งคำถามถึง วัตถุต่างๆ ในชีวิตประจำวันคือศิลปะ (Ordinary Object is Art) ทั้งสองอย่างดูไม่แตกต่างกัน แล้วความสำคัญของศิลปะอยู่ที่ไหน? เป็นการตั้งคำถามกับความหมายของศิลปินหลังสมัยใหม่ที่กำลังพยายามทำลายข้อจำกัดของศิลปะหลังสมัยใหม่ โดยเชื่อมโยงศิลปะกับเรื่องราวทางวัตถุและมิติทางสังคมต่างๆ รอบตัว และคนที่สองคือ นิโคลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ที่อธิบายถึงศิลปะแนวใหม่ว่าเป็น "สุนทรียศาสตร์แบบเกี่ยวเนื่อง" (relational aesthetics) ที่สร้างการปฏิสังสรรค์ระหว่างศิลปินและผู้ชมในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ร่วมกัน

นิโคลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ได้พัฒนาความคิดเกี่ยวกับ 'ศิลปะเกี่ยวเนื่อง' (Relational art) ขึ้นมาในปี 1998 ในหนังสือชื่อ "Esthetique Relatioannelle" โดยพูดถึงบทบาทของงานศิลปะในฐานะที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาการเปลี่ยนแปลง ซึ่งไม่ได้ทำหน้าที่สร้างจินตนาการความจริงในลักษณะยูโทเปียอีกต่อไป แต่มันเป็นวิถีทางของการดำรงอยู่และแบบจำลองเชิงปฏิบัติในความจริงที่ดำรงอยู่ในสเกลต่างๆ ที่ถูกเลือกสรรโดยตัวศิลปิน ศิลปะเกี่ยวเนื่องศิลปินไม่ได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป แต่ศิลปินคือตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในทัศนะของนิโคลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) การทำงานของศิลปินจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1990s มีแนวคิดศิลปะในฐานะที่เป็นการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออก ซึ่งศิลปะเกี่ยวเนื่องตามนิยามของบอร์ตรีโย (Bourriaud) จึงเป็นชุดปฏิบัติการทางศิลปะ ที่เข้าใจว่าประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพมนุษย์ทั้งหมดและบริบททางสังคมของพวกเขา มากกว่าที่จะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะจึงสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมา ที่ผู้คนได้มาร่วมกัน มามีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน ผลงานศิลปะจึงถูกตัดสินคุณค่าบนฐานแห่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่พวกเขาได้แสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551: online)

สำหรับภาพยนตร์ ยุโรปในปี 1920 กลุ่มศิลปินในกลุ่ม Visual Arts หันมาสนใจสื่อใหม่อย่างภาพยนตร์มากขึ้น ศิลปิน Avant-garde อย่าง Man Ray, Hans Richter, Fernand Leger, Oskar Fischinger และ Walter Ruttmann ทั้งหมดนี้ได้รับอิทธิพลจาก German expressionism และ Russian constructivism ละทิ้งความคิดของภาพยนตร์เล่าเรื่อง มาเป็น "paintings in motion" ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสิ่งท้าทายกลุ่มนักรูปแบบนิยมในต้นทศวรรษที่ 20 (1920s) ตั้งแต่ที่มันสื่อให้เห็นความผสมผสานที่แตกต่างระหว่างสองหลักฐานที่สำคัญ ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของวิธีการผลิตงานศิลปะแต่ละชนิด และที่เรียกว่าสิ่งที่เรียกว่านามธรรมด้วยวิธีการเฉพาะเหล่านี้ แม้ว่านักรูปแบบนิยมจะมองภาพยนตร์เป็นการเกิดของศิลปะรูปแบบใหม่ก่อนที่จะเริ่มศึกษาศึกษาภาพทางศิลปะของมัน เขาสนใจความพยายามของศิลปะที่เป็นนามธรรมผ่านวิธีการผลิตที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับศักยภาพของสื่อศิลปะรูปแบบใหม่ ที่แสดงผลแบบทำสำเนาของจริงอันเกิดจากเทคโนโลยีแบบอัตโนมัติของภาพยนตร์ ยิ่งไปกว่านั้น ผลจากการบันทึกถูกผูกโยงไว้กับวัตถุที่ถูกบันทึก การสร้างมันยากสำหรับศิลปินที่จะเปลี่ยนแรงจูงใจจากของจริงสู่รูปแบบที่เป็นนามธรรม

Jean Epstein นักสร้างภาพยนตร์และนักทฤษฎีชาวฝรั่งเศส เป็นผู้นำคนสำคัญในฐานะนักสร้างภาพยนตร์แนวอิมเพรสชันนิสต์ อวอง-การ์ด (Impressionist Avant-gard) ได้นำคำว่า photogenic ไปโยงกับภาพยนตร์ แนวคิดของ Epstein เรื่องภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะนั้นสำหรับเขาแล้ว Photogenic คือการเปิดเผยหรือการเน้นคุณภาพที่ซ่อนอยู่ซึ่งเกิดจากภาพถ่ายวัตถุ ในทัศนะของ Epstein ความสามารถของภาพยนตร์คือการเปิดเผยคุณลักษณะที่ไม่จำกัดต่อการผลิตภาพด้วยเทคนิค กลไก แต่รวมถึงการค้นพบคุณลักษณะจากการเคลื่อนไหวของภาพวัตถุและเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์นำเสนอออกมา การเปิดเผยนี้ทำให้เห็นจังหวะที่ซ่อนอยู่ในการรับรู้ในชีวิตประจำวันของเรา Epstein กล่าวสั้นๆ ว่า คุณลักษณะเหล่านี้คือสิ่งที่ซ่อนอยู่จากการรับรู้ปกติ นำเขาไปสู่ความพยายามที่เปิดเผยมันผ่านเครื่องมือของภาพยนตร์ เช่น เลนส์ขนาดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การเปลี่ยนความเร็ว (speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า และการเปลี่ยนจังหวะการตัดต่อ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สื่อภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือเปิดเผยความจริง (Film as a Truth Machine) โดยใช้มุมมอง (Point of View) ที่หลากหลายในภาพยนตร์ เพื่อบันทึกสิ่งที่ไม่อาจเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมแต่เป็นสิ่งที่รับรู้ถึงความเชื่อ ความศรัทธา ความรัก ความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนที่มาดูงานศิลปะ” เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะที่สร้างขึ้นในชุมชน ซึ่งหมายความว่าชีวิตและจิตวิญญาณปรากฏอยู่รอบๆ งานศิลปะ กำแพงที่กั้นระหว่างความเป็นศิลปะกับชีวิตจริงได้ถูกทำลายลงไปสิ้นแล้ว ศิลปะจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริงและชีวิตจริงของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

### 3. วัตถุประสงค์ Objectives of the Study

1. เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวทางศิลปะในช่วงรอยต่อระหว่างสฤคความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) และสฤคความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) สู่ความขัดแย้งระดับแนวคิดของปรัชญาศิลปะระหว่างคติสมัยใหม่นิยม (Modernism) กับคติหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism)
2. เพื่อศึกษารูปแบบศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตามแนวคิดของนิโกลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ว่าด้วยเรื่อง “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง” (relational aesthetics)
3. เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนที่มาดูงานศิลปะ” เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะภายใต้บริบทสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics)
4. เพื่อเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์สู่ชุมชนที่ร่วมกิจกรรม

#### 4. ข้อจำกัดของการศึกษา Limitation of the Study

การสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีความยาว 10 นาที 1 เรื่อง รูปแบบวีดีทัศน์ นำเสนอเรื่องราวที่ถ่ายทอดปรากฏการณ์ทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) ในพื้นที่ชุมชนของโรงเรียนที่มีห้องการศึกษาพิเศษในเขตลาดกระบังและบริเวณใกล้เคียง เช่น โรงเรียนในจังหวัดฉะเชิงเทรา

#### 5. วิธีการดำเนินงานวิจัย Research Methodology

โครงการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1.) ศึกษาค้นคว้าการเคลื่อนไหวทางศิลปะในช่วงรอยต่อระหว่างสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) และสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) สู่ความขัดแย้งระดับแนวคิดของปรัชญาศิลปะระหว่างคติสมัยใหม่นิยม (Modernism) กับคติหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) โดยใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary Research)

2.) ศึกษารูปแบบรูปแบบศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตามแนวคิดของนิโกลา บอร์ดริโย (Nicolas Bourriaud) ว่าด้วยเรื่อง "สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง" (relational aesthetics) โดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research)

3.) สร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่าง "ศิลปะ" และ "คนที่มาดูงานศิลปะ" เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะภายใต้บริบทสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1) Pre-production ดำเนินกิจกรรมทางศิลปะในรูปแบบศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในพื้นที่ชุมชนโรงเรียนที่มีห้องการศึกษาพิเศษในเขตลาดกระบังและและบริเวณใกล้เคียง เช่น โรงเรียนในจังหวัดฉะเชิงเทรา

3.2) Production บันทึกภาพและเสียงขณะดำเนินกิจกรรม

3.3) Post production ตัดต่อภาพและเสียง ทำดนตรีประกอบภาพยนตร์

4.) จัดฉายผลงานเผยแพร่สู่ชุมชน และสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ นักเรียน ครู และผู้ปกครอง

5.) วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

#### 6. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

1 ปี (1 ตุลาคม 2556 – 30 กันยายน 2557)

## 7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ Benefits of the Study

1. ภาพยนตร์สารคดีที่สะท้อนให้เห็นบทบาทของศิลปะกับการมีส่วนร่วมของผู้คนในสังคม (Social Inclusion)
2. การนำศิลปะสู่ชุมชนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพบปะ การแลกเปลี่ยน และแบ่งปันประสบการณ์ทางสุนทรียะของบุคคลผู้ขาดโอกาสทางสังคม
3. เพื่อเผยแพร่ผลงานศิลปะสู่ชุมชน

## 8. นิยามศัพท์ Terminology

Documentary Film หมายถึง

Relational Art หมายถึง

Children with Special Needs หมายถึง เด็กที่มีความต้องการพิเศษ ผู้ที่มีความจำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือเนื่องด้วยการขาดความสามารถ (Disability) ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย จิตใจ หรือสติปัญญา ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกา ความต้องการพิเศษ (Special Needs) เป็นศัพท์ที่บัญญัติขึ้นเพื่อใช้ในการวินิจฉัยอาการทางคลินิก (Clinical diagnostic) และพัฒนาการทางด้านสมรรถภาพของร่างกาย (Functional development) นอกจากนี้ ในประเทศอังกฤษ ความต้องการพิเศษมักเชื่อมโยงกับแวดวงการศึกษา โดยหมายถึงเด็กที่มีความต้องการพิเศษทางการศึกษา (Special Educational Needs:SEN)

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง

ปัจจุบัน กระบวนทัศน์ทางสังคมภายใต้อิทธิพลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post-structuralism) มนุษย์ในโลกยุคใหม่นี้ จึงเชื่อว่าเป็นระบบสัมพันธ์ภาพที่มีบริบทเฉพาะ สังคม สังคมเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงเกิดขึ้นตามแนวคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม โดยเห็นได้จากการทำงานของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ที่พยายามสร้างบริบทใหม่ (Recontextualization) ให้กับพื้นที่ทางศิลปะ ด้วยการสร้างงานศิลปะให้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ทางกายภาพนอกหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ ขยายกรอบความหมายของศิลปะโดยการสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปะเข้าไปใกล้ผู้ชมมากขึ้น และเป็นการลบเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่าง “ศิลปะ” กับ “ชีวิตประจำวัน” ให้สลายลง ศิลปะได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ชีวิตและสังคม การปฏิบัติการเชิงแนวคิดและความเชื่อส่วนตัวของศิลปินยุคหลังสมัยใหม่หลายคน ได้สร้างสรรค์งานผ่านรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะที่หลากหลาย โดยไม่ยึดติดกับทักษะในเชิงช่าง ศิลปินเริ่มต้นการสร้างสรรคจากประเด็นปัญหาท้องถิ่น มีการเรียนรู้การตอบรับของสังคมเพื่อนำมาปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นประเด็นสาธารณะที่สำคัญในเวลาต่อมา

อิทธิพลศิลปะหลังสมัยใหม่ยังคงตกทอดแนวคิดสู่ศิลปะร่วมสมัยอย่างต่อเนื่อง นับจากการเริ่มต้นของศิลปะหลังสมัยใหม่ในทศวรรษที่ 1970s จนถึงศิลปินร่วมสมัยในทศวรรษที่ 1990s ที่ตระหนักว่า การสร้างพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นแค่สถานที่ชุมนุมกันทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนสร้างสรรค์กันของผู้คนในพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อการล้มล้างและขยายกรอบนิยามของศิลปะต่อไป ซึ่งประเด็นทางความคิดนี้เป็นที่มาของการปรากฏตัวของศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในเวลาต่อมา

ในปี 1995 นิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ได้บัญญัติศัพท์ “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง” (Relational Aesthetic -สุนทรียศาสตร์สัมพันธ์) ขึ้น โดยใช้ผลงานของบรรดาศิลปินและกิจกรรมต่างๆ ของศิลปินในช่วงทศวรรษที่ 1990s มาพัฒนาความคิดเกี่ยวกับ “ศิลปะเกี่ยวเนื่อง” (Relational Art หรือ Relationalism) ในปี 1998 หนังสือชื่อ “Esthetique Relatioannelle” ได้พูดถึงบทบาทของงานศิลปะในฐานะที่เป็นตัวเร่งปฏิบัติการเปลี่ยนแปลงศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่สร้างจินตนาการความจริงในลักษณะยูโทเปียอีกต่อไป แต่มันเป็นวิถีทางของการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดำรงอยู่และแบบจำลองเชิงปฏิบัติในความจริงที่ดำรงอยู่ในสเกลต่างๆ ที่ถูกเลือกสรรโดยตัวศิลปิน ศิลปะเกี่ยวเนื่องนี้ศิลปินมิได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป แต่ศิลปินคือตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากกว่า (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551 : ออนไลน์)

ในทัศนะของนิโกลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) การทำงานของศิลปินจำนวนมาก ในช่วงทศวรรษที่ 1990s เกิดขึ้นภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา แก่นแนวคิดของศิลปินเหล่านั้นศิลปะอยู่ในฐานะที่มีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงเป็นชุดปฏิบัติการทางศิลปะที่เข้าใจว่า ประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพของมนุษย์และบริบททางสังคมของพวกเขามากกว่าที่จะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะจึงสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมา ที่ผู้คนได้มาอยู่ร่วมกัน เข้ามามีส่วนร่วม แบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน ผลงานศิลปะจึงถูกตัดสินคุณค่าบนฐานแห่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่พวกเขาได้แสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551: ออนไลน์)

แนวคิดในการสร้างงานศิลปะเกี่ยวเนื่องได้สะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมในปัจจุบัน ที่เทคโนโลยีการสื่อสารกำลังเอากการติดต่อของมนุษย์เข้าไปไว้ในพื้นที่ที่ถูกเฝ้าติดตาม ประสิทธิภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็วอาจทำให้ผู้คนในปัจจุบันสะดวกสบาย แต่ในขณะเดียวกันมันกำลังผลักผู้คนเหล่านั้นเข้าไปสู่การเป็นผู้บริโภคที่ไม่รู้จักเพียงพอ และรู้สึกว่าการช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ถ้าขาดมัน ซึ่งนับวัน การใช้เครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีในกิจกรรมทางสังคมได้ลดพื้นที่เชิงความสัมพันธ์ของมนุษย์ลงอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมทางศิลปะจึงพยายามที่จะบรรจุเป้าหมายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เปิดทางที่เคยถูกกีดขวางออกและเชื่อมต่อกับระดับของความจริงที่แยกออกจากกันและกัน ขนบทางศิลปะปัจจุบันจึงกลายเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทดลองทางสังคมแบบที่ลงมือปฏิบัติ (Hands-on Utopias)

ศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นที่ตรงรอยแยกทางสังคม (Artwork as Social Interstice) เกิดขึ้นในขอบเขตทางทฤษฎีของอาณาเขตการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์และบริบททางสังคมมากกว่าการยืนยันของพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นอิสระและที่เป็นส่วนตัว การพัฒนาประโยชน์ใช้สอยของงานศิลปะและวิธีที่ศิลปะแสดงออกได้ยืนยันถึงรูปแบบการเจริญเติบโตของการทดลองทางศิลปะ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงไม่ใช่พื้นที่ที่ไว้ให้เดินผ่านอีกต่อไป แต่จะแสดงช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่เพื่อเผยแพร่ประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) โดยศิลปินพยายามสร้าง “สถานะของการเผชิญหน้าให้กับผู้คน” (State of Encounter Imposed on People) ปัจจัยของการเข้าสังคมและหลักการสร้างบทสนทนา จึงเป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่แท้จริงของพลังแห่งการเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน

เมื่อศิลปะเป็นพื้นที่ผลิตการเข้าสังคมพิเศษโดยเฉพาะ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นพื้นที่ของการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมที่จำลองขึ้น ก่อให้เกิด “พื้นที่ของการแลกเปลี่ยน” (Arena of Exchange) ซึ่งเป็นพื้นที่พิเศษที่ทำให้เกิดการจับกลุ่มคนดูในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ศิลปินควบคุมระดับของการมีส่วนร่วมของคนดูตามที่เขาต้องการ เพื่อแสดงออกถึงคุณค่าของภาพความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่สะท้อนออกมาภายในพื้นที่ หน้าที่ของศิลปะคือเปิดเผยการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมออกมาผ่านสถานการณ์ของการเผชิญหน้า สร้างพันธนาการที่เชื่อมโยงปัจเจกชนเข้ากับรูปแบบทางสังคม รูปแบบ

ของงานศิลปะร่วมสมัยจึงขยายออกจากรูปทรงเชิงวัตถุไปสู่การเชื่อมโยงองค์ประกอบทางความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของส่วนต่างๆ

รูปทรงอะไรที่เป็นความสัมพันธ์ที่สำคัญ? เกิดคำถามขึ้นเกี่ยวกับประเภทผลงานที่ว่า มันใช่ประติมากรรมหรือไม่? เป็นงานจัดวาง (Installation)? เป็นการแสดง? หรือ เป็นกิจกรรมทางสังคม? ในทัศนะของบอร์ตรีโย การทำงานศิลปะร่วมสมัยควรพูดเกี่ยวกับ “การสร้างรูปทรง” (Formation) มากกว่า “รูปทรง” (Form) ศิลปินเริ่มต้นบทสนทนาโดยแสดงรูปทรงทั้งที่เป็นศิลปะหรือไม่ได้เป็นศิลปะ สร้างเงื่อนไขสำหรับการแลกเปลี่ยนเพื่อให้เกิดการพบปะและความสัมพันธ์ที่มีชีวิตชีวา ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงเป็นแบบจำลองการเข้าสังคมที่จับต้องได้ ภาวะลงมือทำ (Transitivity) เป็นคุณสมบัติที่จับต้องได้ของงานศิลปะ หากปราศจากมันแล้วผลงานจะไม่มีอะไรนอกเหนือจากวัตถุที่ตายแล้วซึ่งถูกกำจัดด้วยการเพ่งมอง งานศิลปะในฐานะที่เป็นวัตถุทางความสัมพันธ์ จึงเป็นสถานที่ของการเจรจาต่อรองระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เป็นแนวคิดเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ภายนอกขอบเขตของศิลปะ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกชนกับกลุ่ม ระหว่างศิลปินกับโลก และระหว่างคนดูกับโลก

การมุ่งไปที่โลกของความสัมพันธ์ของมนุษย์ ศิลปินจึงสร้างผลงานขึ้นมาท่ามกลางสาธารณชนในลักษณะของแบบจำลองการเข้าสังคม การพบปะ การเผชิญหน้า เหตุการณ์ ประเภทของการร่วมมือระหว่างผู้คน เกม เทศกาล และสถานที่ของการออกสังคม ลักษณะทั้งหมดของการเผชิญหน้าและการสร้างความสัมพันธ์จึงเป็นวัตถุทางสุนทรียศาสตร์ งานศิลปะของทศวรรษ 1990s จึงเปลี่ยนคนดูไปเป็นเพื่อน เป็นคู่สนทนาโดยตรง มีการอภิปรายและการเจรจาต่อรองระหว่างมนุษย์ ศิลปะผลิตองค์ประกอบของเวลา-พื้นที่เชิงความสัมพันธ์ ที่ทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมทางสังคมอย่างเท่าเทียม ศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งแปลกปลอมสำหรับชีวิตในสังคมอีกต่อไป

จากการวิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับนำไปใช้เป็นแนวทางในกระบวนการสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง โดยสามารถสรุปได้ถึงองค์ประกอบหลักสำคัญในการสร้างสรรค์พื้นที่ทางศิลปะให้เป็นพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) โดยมุ่งไปที่โลกของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่ของการแลกเปลี่ยนนี้จะถูกสร้างขึ้นในชุมชน นอกอาณาเขตพิพิธภัณฑสถาน หอศิลป์ หรือสถาบันทางศิลปะแนวจารีต ทั้งนี้เพื่อลบเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตจริงให้หลายนลง พื้นที่ของการแลกเปลี่ยนดังกล่าวจะสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน ผู้ชมกับผู้ชม และผู้ชมกับวัตถุทางศิลปะ ศิลปะจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง และชีวิตจริงของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

วัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงในพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน มีฐานะเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างและผลิตความสัมพันธ์ในพื้นที่ ผู้ชมได้เข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์และใช้ประโยชน์จากวัตถุทางศิลปะนี้ โดยรูปแบบและเทคนิคของการสร้างวัตถุทางศิลปะไม่ได้ยึดติดทักษะฝีมือในเชิงช่าง ดังนั้น ประเด็นการตัดสินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์จึงอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations)



ภาพที่ 1 แผนผังองค์ประกอบในการสร้างสรรค์พื้นที่การแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange)

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นศิลปินจึงไม่ได้เป็นศูนย์กลาง ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่ทำหน้าที่สร้างสถานการณ์ของการเผชิญหน้า (State of Encounter Imposed on People) และเป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalyst) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหวขึ้นในพื้นที่สาธารณะของชุมชนเล็กๆ ซึ่งจำลองสิ่งแวดล้อมทางสังคมแบบใหม่ขึ้นมา ผู้ชมจะได้สัมผัสกับประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) เพื่อสร้างสรรค์ความหมายเชิงวัฒนธรรมของตนเองและร่วมกันผลิตพื้นที่ของความสัมพันธ์ให้หนาแน่นมากยิ่งขึ้น

## 2. แนวคิดและทฤษฎีเพื่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

### 2.1 การปะทะกันระหว่างสำัจนิยมและรูปแบบนิยม

แนวแนวคิดเรื่องการถ่ายภาพ (Photogenic) ในภาพยนตร์พัฒนาขึ้นโดยนักทฤษฎีชาวฝรั่งเศสและนักสร้างภาพยนตร์นาม Jean Epstien แนวคิดนี้มุ่งเน้นที่ลักษณะเฉพาะของภาพในภาพยนตร์ สำหรับกลุ่มสำัจนิยม (Realist) การถ่ายภาพได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถของกล้องถ่ายทำภาพยนตร์ในการเปิดเผยมิติที่ซ่อนเร้นอยู่ในวัตถุที่ถูกถ่าย ในขณะที่กลุ่มรูปแบบนิยม (Formalist) ปฏิเสธความเข้าใจนั้นและได้พัฒนาแนวคิดที่ตรงกันข้าม สำหรับกลุ่มรูปแบบนิยมแล้ว การถ่ายภาพคือคุณสมบัติของสุนทรียศาสตร์ที่ได้มาจากรูปแบบของการเปลี่ยนรูป (Transformation) และความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นนามธรรม (Abstractions) ของภาพที่ถูกบันทึก นักรูปแบบนิยมชาวรัสเซีย Yuri Tynjanov ได้บัญญัติศัพท์ Cinematogenic เขาใช้คำนี้เป็นนัยของสุนทรียศาสตร์ที่มีลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ที่มีคุณสมบัติการเปลี่ยนรูปของความจริง (Transmutation of Reality) ซึ่งในทัศนะของคุณสมบัตินี้ไม่ใช่ศิลปะ

การโต้แย้งระหว่างกลุ่มสังคมนิยมกับรูปแบบนิยม ทำให้แนวคิดเรื่องการถ่ายภาพ (Photogenic) ค่อยๆพัฒนาบนรากฐานของแนวคิดทางทฤษฎีศิลปะที่มีอยู่อย่างยาวนาน มุ่งไปที่ความแตกต่างของจุดประสงค์ คุณค่า และประโยชน์ของศิลปะ ในขณะที่สังคมนิยมคิดว่าศิลปะเป็นการพยายามที่จะเปิดเผยความจริง (Truth) เกี่ยวกับโลกหรือความงามผ่านการลอกเลียนแบบสิ่งที่ปรากฏอยู่ภายนอก กลุ่มรูปแบบนิยมเห็นว่าศิลปะควรเป็นนามธรรมผ่านการแสดงออกซึ่งความสามารถของมนุษย์ ห่างไกลจากสิ่งที่เป็นธรรมชาติ

Nitzan Ben-Shaul ได้อธิบายถึงแนวคิดของ Rudolf Arnheim ที่กล่าวถึงการผสมผสานสองแนวคิดที่ต่างขั้วกันระหว่างคุณค่าทางสุนทรียะซึ่งพบในธรรมชาติกับสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในฐานะศิลปะ ว่ามีความแตกต่างที่แน่นอนระหว่างสิ่งที่เป็นธรรมชาติกับศิลปะ ในทัศนศิลป์รูปทรงคือวัตถุที่ประยุกต์โดยอิทธิพลจากภายนอก ที่จริงแล้วศิลปินต้องการเลี่ยงการเข้าไปจัดการกับวัตถุ และได้ยกตัวอย่างศิลปะการจัดดอกไม้คือลูกผสมระหว่างรูปทรงธรรมชาติกับการจัดการของมนุษย์ Siegfried Kracauer ที่ชี้ให้เห็นว่า การถ่ายภาพถูกนิยามว่าเป็นสื่อที่มีการจัดองค์ประกอบของรูปทรงที่บิดเบือน รูปทรงทางศิลปะถูกสร้างขึ้น ในทางตรงกันข้าม รูปทรงทางธรรมชาติเติบโตขึ้น รูปทรงของหอยทะเลหรือใบไม้แสดงให้เห็นภาพภายนอกของแรงขับจากภายในที่ผลิตตัววัตถุ (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 3-4)

จุดยืนของรูปแบบนิยมก่อนหน้านี้คือความปั่นป่วนจากการเคลื่อนไหวทางศิลปะสมัยใหม่ที่ปะทุขึ้นเมื่อปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 อย่างการเคลื่อนไหวของศิลปะแนวอิมเพรสชันนิสต์ เอกเพรสชันนิสต์ และคิวบิซึม แต่ลัทธิพยายามฉีกรูปแบบออกจากขนบเดิมที่ว่าด้วยเรื่องศิลปะคือการลอกเลียนแบบความจริง ให้กลายเป็นความนิยมตามแบบฉบับของตัวเอง การกำเนิดของภาพยนตร์ในยุคนี้จึงนำมาซึ่งคำถามและการโต้แย้งที่ร้อนแรงถึงคุณค่า (Value) ของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะกลายเป็นสองสมมติฐานที่แพร่กระจายออกไป ได้แก่ เรื่องที่ว่าด้วยแก่นแท้ของศิลปะแต่ละแขนงมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง รูปแบบนิยมของดนตรีคือเสียง ของกวีคือคำ ของจิตรกรรมคือสี และความพยายามไปสู่ความเป็นนามธรรมของศิลปะ

ดังนั้น รูปแบบนิยมจึงเป็นการยืนหยัดเพื่อให้ศิลปะเป็นนามธรรม ขัดแย้งกับลักษณะทางกายภาพของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยี อัตโนมัตินิยม และวิธีการลอกเลียน โดยการบันทึกความจริง สำหรับกลุ่มนี้แล้วสื่อภาพยนตร์คือการย้อนแย้งทางสุนทรียะ (Anti-Aesthetic) ของความคิดที่ว่าด้วยเรื่องศิลปะคืออะไร (What is Art) ในขณะนั้น ในทางตรงข้ามก็มีคนเห็นว่า ภาพยนตร์คือศิลปะรูปแบบใหม่ (New Art Form) สำหรับสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ (New Aesthetic) ความเหมือนจริงเป็นลักษณะเฉพาะและเป็นธรรมชาติของภาพยนตร์

Nitzan Ben-Shaul อธิบายว่าการโต้แย้งระหว่างแนวคิดที่ค้นพบของภาพยนตร์ภายใต้กรอบคิดของศิลปะ สู่การขยายวงกว้างของการถกเถียงเรื่องสุนทรียศาสตร์ที่เกิดขึ้นกับสื่อและกระตุ้น

ให้เกิดพัฒนาการในตัวเอง เช่น อังเดร บาแซง (Andre Bazin) อธิบายถึงพัฒนาการของภาพยนตร์ที่มีความพยายามยืนยันฐานะการผลิตซ้ำของความจริงและลดระดับความเหมือนจริงให้เหลือน้อยที่สุด เขาเชื่อว่าสื่ออื่นที่ไม่ใช่ภาพยนตร์นั้นได้นำมเอียงสูงสุดประสงค์เฉพาะเพื่อสร้างเรื่องราวที่เป็นนามธรรม เช่นเดียวกับ Tynjanov มองว่าพัฒนาการสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์มุ่งไปสู่ความเป็นนามธรรม หลักฐานที่แสดงให้เห็นในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์คือการเริ่มต้นที่แตกต่างระหว่างสารคดีในยุคเริ่มแรกของพี่น้องลูมิแอร์ (the Lumiere brothers) กับภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยเทคนิคและการลวงตาในภาพยนตร์ของ Georges Melies นักมายากลที่ผันตัวมาเป็นนักสร้างภาพยนตร์ ดังตัวอย่างภาพยนตร์สารคดีของลูมิแอร์เรื่อง *Arrival of a train at La Ciotat* (1896) ที่มีเพียงหนึ่งช็อตแสดงภาพรถไฟเข้าสู่สถานีจากที่เห็นเป็นฉากหลังอยู่ไกลๆ รถไฟค่อยๆ เคลื่อนเข้ามาเป็นระยະหน้า (foreground) เข้าจอดที่สถานี จากนั้นผู้โดยสารทยอยเดินลงมาจากรถไฟ ในทางตรงข้าม เมลิแอร์สร้างภาพยนตร์แนวแฟนตาซีที่น่าทึ่งเรื่อง *A Trip to the Moon* (1902) ผสมผสานอนิเมชัน, สต๊อปโมชัน (Stop Motion), การซ้อนภาพและเทคนิคทางภาพยนตร์อื่นเข้ากับภาพที่บันทึกไว้

การมุ่งไปสู่แนวคิดใดแนวคิดหนึ่งอย่างสุดโต่งนั้น ก็ทำให้เกิดข้อบกพร่องและช่องว่างบางประการขึ้นในแนวคิดเหล่านั้น สัจนิยมพลาดเรื่องการทำความเข้าใจกับความซับซ้อนของขนบวิธีการติดต่อ การอุปมาอุปไมย หรือการเล่าเรื่องที่เป็นโครงสร้างหลักของภาพยนตร์ ในขณะที่รูปแบบนิยมพลาดเรื่องการให้ความสำคัญกับความเป็นสารคดี

การปฏิบัติของยุคหลังสมัยใหม่ ได้มีการนำเสนอเพื่อฉีกตัวออกจากข้อโต้เถียงที่ตึงเครียดระหว่างสัจนิยมกับรูปแบบนิยม โดย Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างข้อคิดเห็นของฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 5) ที่มีต่อสังคมหลังสมัยใหม่ ไม่มีต้นแบบ มีเพียงสำเนา-หรือสิ่งที่เขาเรียกว่า "จินตภาพของบางสิ่ง-Simulacra" ซึ่งอาจเปรียบได้กับจิตรกรรมหรือประติมากรรมที่มีงานต้นฉบับ (เช่นงานของ Van Gogh เป็นต้น) ซึ่งอาจมีสำเนาเป็นพันๆ แต่ต้นฉบับมีเพียงหนึ่งที่มีคุณค่าสูง (โดยเฉพาะค่าของเงิน) ซึ่งตรงกันข้ามโดยสิ้นเชิงกับงานที่ถูกบันทึกด้วยซีดีหรือการบันทึกเพลง ซึ่งไม่มี "ต้นฉบับ" เช่นเดียวกับภาพเขียน-ไม่มีการบันทึกไว้แขวนบนผนังหรือเก็บไว้ในกรุ มีแต่เพียงแค่สำเนาเป็นร้อยๆ ที่เหมือนกันทั้งหมด และขายในราคา (โดยประมาณ) เดียวกัน อีกความหมายของ "simulacrum" โบดริยาร์ด (Baudrillard) หมายถึง แนวคิดของความเหมือน ความจริง ความจริงที่เกิดจากการจำลอง ซึ่งไม่มีต้นฉบับ ดังเช่น เกมคอมพิวเตอร์-ในรูปแบบของ Sim City, Sim Ant ฯลฯ "Simulacra" ทะลายความต่างของขนบแบบเดิมๆ ระหว่างวัตถุในฐานะที่เป็นต้นกำเนิดของภาพ เขาอ้างถึงภาพที่ลอกเลียนนั้นไม่ได้มาจากบางสิ่งทีนอกเหนือจากตัวมัน เช่น ความจริง (Reality) แนวคิดเรื่อง Simulacrum บอกเป็นนัยว่า ภาพยนตร์ต่างก็ไม่ใช่การผลิตซ้ำของความจริงและศิลปะนามธรรม สำหรับเขาแล้ว ความจริง (Reality) ไม่ใช่แหล่งกำเนิดของภาพที่นำเสนอใหม่ ความจริง (Reality) คือ ภาพหรือการลอกเลียนที่มีอยู่ สิ่งนี้ก่อให้เกิดแนวคิดการตีคบายบ่งบอกสถานะของภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงว่าสิ่งนี้เป็นสารคดี สิ่งนี้เป็นเรื่องแต่งที่มีความเป็นศิลปะ ซึ่งไม่ได้อ้างถึงสิ่งใดเลยแต่มันแตกต่างและเทียบเท่าในวิธีการของการลอกเลียนแบบ

## 2.2 การเข้าถึงสัญนิยม

ความสำคัญของสมมติฐานหลักของสัญนิยมมุ่งไปที่ภาพถ่าย (Photogenic) ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษ สามารถเก็บความจริงที่ซ่อนเร้น หรือลักษณะความจริงที่มองข้ามไปผ่านการ เคลื่อนไหว การบันทึกภาพ และเสียงที่ปรากฏ ซึ่งแตกต่างจากงานจิตรกรรมประเภทเหมือนจริง (Accurate of Paintings) กล่าวคือ ภาพในภาพยนตร์เป็นผลมาจากกลไกของการผลิตซ้ำโดย ปราศจากความต้องการ (need) ของมนุษย์เข้าไปแทรกแซงขณะบันทึก ผลจากขบวนการในภาพที่ เคลื่อนไหวและเสียงนี้ดูเหมือนจะดีกว่าสื่ออื่นๆ ที่มนุษย์ได้ดูและได้ยินสภาพแวดล้อมโดยรอบ Nitzan Ben-Shaul ชี้ให้เห็นว่า วิธีการที่ภาพยนตร์ผลิตภาพและเสียง เป็นพื้นฐานบนการวิจารณ์เรื่องสัญนิยม ภาพถ่าย (Photogenic Realism) โดยมีพื้นฐานของสุนทรียศาสตร์ โครงสร้าง กระบวนการรับรู้ทาง จิตวิทยา หรือข้อจำกัดของสังคม เศรษฐกิจและการเมือง จุดสนใจอยู่ที่สัญนิยมได้อ้างถึงภาพยนตร์ เป็นวิธีการผลิตซ้ำที่ไปไกลเกินกว่าสิ่งที่ปรากฏ การวิจารณ์ได้พิจารณาถึงภาพยนตร์แนวสัญนิยมว่า ขาดคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์และจุดประสงค์ของการรับรู้ หรือเป็นการล่องลอยไปในทางที่ผิดในเชิง จิตวิทยา และแนวคิดของภาพยนตร์ได้คุกคามรากฐานของสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง Nitzan Ben-Shaul ได้อธิบายถึงวิธีการแบบสัญนิยม ใน 4 ประเด็น (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 5) ดังนี้

### 2.2.1 ความจริงของภาพในภาพยนตร์

Stuart Liebman (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 5) ได้ศึกษาแนวคิดของ Jean Epstein นักสร้างภาพยนตร์และนักทฤษฎีชาวฝรั่งเศส เป็นผู้นำคนสำคัญในฐานะนักสร้างภาพยนตร์ แนวอิมเพรสชันนิสต์ อาว็อง-การ์ด (Impressionist Avant-gard) ผู้นำคำว่า “Photogenic” ไปเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ Liebman ได้สรุปแนวคิดของ Epstein เรื่องภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะนั้นว่า สำหรับเขาแล้วภาพถ่าย (Photogenic) คือการเปิดเผยหรือการเน้นคุณภาพที่ซ่อนอยู่ซึ่งเกิดจาก ภาพถ่ายวัตถุ ในทัศนะของ Epstein ความสามารถของภาพยนตร์คือการเปิดเผยคุณลักษณะที่ไม่ จำกัดต่อการผลิตภาพด้วยเทคนิค กลไก แต่รวมถึงการค้นพบคุณลักษณะจากการเคลื่อนไหวของภาพ วัตถุและเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์นำเสนอออกมา การเปิดเผยนี้ทำให้เห็นจังหวะที่ซ่อนอยู่ในการรับรู้ใน ชีวิตประจำวันของเรา คุณลักษณะเหล่านี้คือสิ่งที่ซ่อนอยู่จากการรับรู้ปกติ นำเขาไปสู่ความพยายามที่ เปิดเผยมันผ่านเครื่องมือของภาพยนตร์ เช่น เล่นสปีดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การ เปลี่ยนความเร็ว (speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า และการเปลี่ยนจังหวะการตัด ต่อ ดังเช่นภาพยนตร์ของเขาเรื่อง *Coeur Fidele* (1923) และ *The Fall of the House of Usher* (1928)



ภาพที่ 2 Coeur Fidele (1923)

ที่มา : m.ioic.ch, Femininity in Silent Film [Online], Accessed 5 October 2013, Available from <http://m.ioic.ch/en/event/65>



ภาพที่ 3 The Fall of the House of Usher (1928)

ที่มา : The One-Line Review, The Fall of the House of Usher (1928) [Online], Accessed 5 October 2013, Available from <http://1linereview.blogspot.com/2010/09/fall-of-house-of-usher-1928.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่ซับซ้อนแนวคิดของ Epstein คือ ชนิดของความรู้เกี่ยวกับโลกที่ถูกนำเสนอ โดยภาพยนตร์ เขาจำแนกความแตกต่างธรรมชาติและการรับรู้ระหว่างความรู้ทางปัญญา (Intellectual Knowledge) กับความรู้ทางอารมณ์ (Emotional Knowledge) ในขณะที่ความรู้ทางปัญญา (intellectual knowledge) ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการปฏิบัติ การพยายามในการแปลความและถอดรหัสเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ ผ่านการหยั่งรู้ที่เกิดขึ้นภายในใจ Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึงสิ่งที่ Epstein เขียนไว้ว่า “*knowledge through feeling is immediate... whereas we grope our way toward scientific understanding, feeling gushes forth insight.*” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 6) ความรู้ที่เกิดขึ้นผ่านความรู้สึกคือผลโดยตรง ในขณะที่เรากล้าหาวิธีการเพื่อมุ่งสู่ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ ความรู้สึกได้ผลึกให้ความเข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul ความคิดนี้อาจเกิดขึ้นจากอิทธิพลจากงานเขียนของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส Henri Bergson ผู้โต้แย้งว่าเราตระหนักจากสิ่งที่มีอยู่ และพื้นฐานของการเคลื่อนไหวนี้ Epstein แนะนำว่า ส่วนประกอบที่สำคัญของความรู้ทางอารมณ์ (Emotional Knowledge) คือการเคลื่อนไหว ดังนั้น การเปลี่ยนของภาพที่เคลื่อนไหวทำให้อารมณ์ความรู้สึกในแบบของความรู้ปรากฏขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น การโต้แย้ง Epstein ที่ว่า ความรู้ทางความรู้สึก (Emotional Knowledge) คือนิยามพื้นฐานที่ไม่สามารถแสดงออกมาเป็นคำพูดได้ ข้อจำกัดของภาพยนตร์เงียบได้สนับสนุนเรื่อง ความรู้ทางความรู้สึก (Emotional Knowledge) มากขึ้น ดังนั้น สำหรับ Epstein แล้ว ความสามารถของภาพยนตร์ในการแสดงภาพเคลื่อนไหวอย่างเงียบๆ ของวัตถุและเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกนั้น กลับทำให้มันเข้าไปในความเป็นอันหนึ่งอันเดียวของศิลปะที่ทำให้ความรู้ทางความรู้สึก (Emotional Knowledge) ดีมากยิ่งขึ้น

ยิ่งไปกว่านั้น ภาพยนตร์เงียบสำหรับ Epstein เป็นศิลปะในยุคสมัยใหม่ เพราะมีสิ่งที่เขาเรียกว่า “*Lyrosophical*” วิธีการรับรู้ที่มีลักษณะเฉพาะของยุคสมัย Epstein อธิบายถึงสภาพที่อยู่นิ่งเฉยของสมองเพียงพอที่จะทำให้ไขว่ไขว่ ปล่อยให้อารมณ์เป็นอิสระในการบันทึกหรือไม่ก็ การเคลื่อนไหวของโลกภายนอก และมีความอึดทึบในความเฉื่อยชาที่อย่างน้อยที่สุดก็ก่อให้เกิดความสนใจในเสียงรบกวนที่ไม่ได้คาดหวัง Epstein เชื่อว่า ภาวะ *Lyrosophical* คือส่วนหนึ่งของการรับรู้ที่เกิดจากความเหนื่อยล้าคงที่ในส่วนที่คนสมัยใหม่พบด้วยตัวเอง เนื่องจากจังหวะการย่างก้าวของชีวิตที่น่าเวียนหัวถูกควบคุมโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้มนุษย์เข้าใกล้ความรู้ทางความรู้สึก (Emotional Knowledge) เพราะมันทำให้ความรู้ทางปัญญา (Intellectual Knowledge) ในโลกของการรับรู้สมดุล ดังนั้น ภาพยนตร์เงียบเป็นธรรมชาติของการรับรู้ของ *Lyrosophical* เพราะความเงียบสร้างสมดุลให้กับความรู้ทางปัญญา (Intellectual Knowledge) และเพราะความเงียบกระตุ้นการมองภาพได้อย่างมาก ซึ่งเกิดจากการที่มีการเปลี่ยนแปลงของภาพเคลื่อนไหว

Epstein มองเห็นทิศทางของความสัมพันธ์ระหว่างการเผยแพร่ภาพถ่ายของภาพยนตร์ การเคลื่อนไหว และความรู้ทางอารมณ์ (Emotional Knowledge) โลกของภาพถ่ายเปิดเผยผ่านการเคลื่อนไหวที่หยาบคายอารมณ์มากกว่าความรู้ทางปัญญา (Intellectual Knowledge) ดังนั้น ภาพถ่ายไม่ได้เผยแพร่คุณสมบัติที่ซ่อนเร้นอยู่เท่านั้น แต่คุณภาพเหล่านั้นสามารถทำให้รู้ถึงอารมณ์ในทางตรงได้มากกว่าวิธีการทางปัญญา ดังนั้นภาพถ่ายจึงพูดถึงประสาทสัมผัสการมองภาพ (Visual Sense)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ่านภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่ายที่เคลื่อนที่ไปคือการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆกันในพื้นที่และเวลา (Space & Time) ดังนั้นลักษณะของสิ่งที่เป็นภาพถ่ายคือผลของความเปลี่ยนแปลงในพื้นที่-เวลา (Space-Time) อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า Epstein เป็นนักสร้างภาพยนตร์ที่พยายามนำเอาคุณลักษณะของภาพวัตถุหรือคนออกมา ผ่านอุปกรณ์ทางภาพยนตร์ (โดยเฉพาะ Close-up Shot ที่นำเราเข้าไปใกล้อารมณ์ของตัวแสดงหรือวัตถุ ในขณะที่เดียวกันก็รวมถึงความเป็นนามธรรมของสิ่งเหล่านั้นด้วยที่ถูกร้อยบริบทมันออกจากสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนภาพในภาพยนตร์ทำให้เกิดรูปแบบ *lyrosophical* ที่ให้ความรู้ตรงแก่ผู้ชม

ภาพสารคดีเป็นแก่นสำคัญที่เกิดขึ้นในภาพของภาพยนตร์ที่นักทฤษฎีสนใจมาอย่างต่อเนื่อง แม้ใน 1960s ซึ่งเป็นยุคการมาถึงของระบบสัญลักษณ์ในสื่อที่ให้ความหมายแน่นอน ก็ไม่สามารถเลี่ยงความสำคัญของความเป็นสารคดีได้ กลับมากลุมคามอำนาจของความซับซ้อนของการอธิบายตามข้อตกลงทางภาพยนตร์ Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul, 2007 :7) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Roland Barthes ที่ค่อยๆกลับมาสู่สิ่งที่เขารับรู้ถึงความผิดปกติของภาพถ่าย ด้านหนึ่งภาพถ่ายกลายเป็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถอธิบายด้วยความสัมพันธ์ในลักษณะที่แตกต่าง อย่างการค้นหาสัญลักษณ์ การอ้างอิงถึงองค์ประกอบของศิลปะก่อนหน้า หรือความชัดเจน การเชื่อมต่อกันของสภาพเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง อีกด้านสำหรับ Barthes มีบางอย่างในภาพถ่ายที่หลบเลี่ยงการอธิบายโดยระบบสัญลักษณ์ กลายเป็นหลักฐานสำหรับเขาในการทำให้เกิดผลที่ตกใจสุดขีดหรือบอบช้ำทางจิตใจ ที่ภาพถ่ายของความเหี้ยมโหดมีผลต่อเรา ภาพดึงดูดเราต่อไปในหวังโซ่ ความสำคัญของสารคดีที่ดูเหมือนหลากหลายของ Epstein ในเรื่องภาพถ่ายที่ผ่านการเคลื่อนไหวของฟิล์มมันสามารถพบได้ในงานเขียนของฌีล เดอเลซ (Gilles Deleuze) สำหรับเดอเลซ (Deleuze) แล้วการเคลื่อนไหวของภาพไม่ใช่ภาพของบางสิ่ง แต่มันเป็นบางสิ่งในฐานะที่เป็นภาพ รับรู้ได้ผ่านผลที่เกิดขึ้น

## 2.2.2 ภาพยนตร์ในฐานะเครื่องจักรแห่งความจริง

แนวคิดของ Epstein ถูกวิจารณ์อย่างหนักโดยกลุ่มมาร์กซิสต์ ซึ่งเห็นว่า แนวคิดที่ Epstein พูดเรื่องความจริงในภาพถ่าย (Photogenic Truth) นั้นสามารถรู้ได้ผ่านสุนทรียะซึ่งเป็นความรู้ทางอารมณ์ แต่กลับไม่มีอะไรเลย เป็นเพียงอุดมคติและการร่ายมนตร์ของความจริง ท่างไกลจากการเผยสังจะใดๆ เกี่ยวกับโลก ความสลับคือการเียน ยอและมุมมองที่ไปไม่ถึงของความรู้มนุษย์ ยิ่งไปกว่านั้น ความลึกลับก่อกำขึ้นในสุนทรียศาสตร์ทางอารมณ์ (Emotional Aesthetics) ก็ได้ทำให้ความสามารถของมนุษย์ในการเข้าใจกับสถานการณ์ที่แท้จริงในโลกแห่งความจริงนั้นพร่ามัว และยังทำให้ภาพยนตร์ถูกใช้ไปอย่างไม่เกิดประโยชน์

แต่มุมมองเรื่องสุนทรียศาสตร์ทางอารมณ์ตามทัศนะของมาร์กซิสต์ยุคเริ่มแรก 1920 ได้ใช้แสดงความคิดเห็นร่วมกับ Epstein ในเรื่องความสามารถของภาพยนตร์ที่เปิดเผยความจริงโดยวิธีการผลิตซ้ำ (reproduction) Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 8) ได้อ้างถึง Dziga Vertov นักสร้างภาพยนตร์สารคดีชาวรัสเซียเป็นผู้เสนอมุมมองนี้ ในขณะที่การเรียกร้องเพื่อแยกศิลปะออกจากภาพยนตร์ ตั้งแต่ศิลปะคือการหลอกลวงที่ทำให้ผู้คนมีติดบอดจากความจริง Vertov มีแนวคิดที่เหมือนกับ Epstein ในเรื่องการมองภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องจักรแห่งความ

จริง (Truth Machine) เนื่องจากมีกลไกการผลิตความจริงซ้ำ ในขณะที่ความคิดของ Vertov เรื่องความจริง (Truth) ไม่ได้เกิดจากคุณภาพทางสุนทรียศาสตร์ทางอารมณ์ของสื่อ แต่เกิดจากคุณลักษณะความเป็นวิทยาศาสตร์ เขาค้นหาการถอดรหัสหรือการเปิดเผยการขับเคลื่อนพลังความคิดสร้างสรรค์ให้ปรากฏชัดเจน ยิ่งไปกว่านั้น Vertov ร่วมแบ่งปันแนวคิดของ Epstein เรื่องเครื่องมือทางภาพ ยंत्रที่สามารถยกระดับความรู้สึกรับของมนุษย์ โดยการเปิดเผยความจริงผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ ได้แก่ Slow & Fast Motion, Split Screen, Close-up, Editing อย่างไรก็ตาม แนวคิดของ Vertov ก็ไม่เหมือนกับ Epstein เสียทีเดียว Vertov มุ่งไปที่การถอดรหัสโครงสร้างทางสังคมในชีวิตประจำวัน ผ่านการจัดการความจริงทางวิทยาศาสตร์อย่างภาพเชิงสารคดี (Documentary Shot)

ทัศนคติของ Vertov มุ่งไปสู่ความจริง (Truth) ในภาพยนตร์ และอ้างแนวคิดของ Walter Benjamin ที่เห็นถึงความพยายามในการเปิดเผยความลึกซึ้งบางอย่างที่ซ่อนเร้นอยู่ผ่านภาพถ่าย (Photogenic) เขาบัญญัติศัพท์วัตถุหรือบรรยากาศของผู้คน พิธีกรรมปลอมแปลง รวมถึงความคิดของ Benjamin ยิ่งคล้ายกับ Vertov ในเรื่องศักยภาพของเครื่องกลเผยความจริงเพื่อเผยลักษณะรัฐศาสตร์ของชีวิตและสังคม นิตซาน เบน-ชอล์ ได้อ้างถึงสิ่งที่เบนยามิน (Benjamin) เขียนไว้ว่า “ภาพใกล้ของสิ่งที่อยู่รอบตัวเรา การโฟกัสบนรายละเอียดของสิ่งที่เราคุ่นเคย การค้นหาสภาพแวดล้อมทางสังคมโดยทั่วไปภายใต้การนำทางอันชาญฉลาดของกล้องภาพยนตร์ ด้านหนึ่งก็ขยายความเข้าใจของพวกเขา ของสิ่งที่ควบคุมชีวิตเราอยู่ ในทางตรงข้าม มันจัดการให้เราเชื่อมั่นในสิ่งที่ภาพแสดงให้เห็นความมหัศจรรย์และไม่คาดคิดอย่างชัดเจน ธรรมชาติที่แตกต่างเปิดตัวมันด้วยกล้องที่เปิดดวงตาให้เปลือยเปล่า ถ้าเพียงเพราะการแทรกซึมของพื้นที่จัดไว้สำนึกที่แทนที่ด้วยพื้นที่จัดสำนึกของมนุษย์ได้ค้นพบ” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 8)

### 2.2.3 ความงามของภาพในภาพยนตร์

ความแตกต่างทางทฤษฎีทั้งของ Epstein และ Vertov ในฐานะที่ภาพยนตร์เปิดเผยความจริง นักทฤษฎีฝรั่งเศส อังเดร บาแซง (Andre Bazin) ได้พัฒนาทฤษฎีสุนทรียศาสตร์สำนึกนิยม (realist-aesthetic) ของสื่อในปี 1950 ในทัศนะของ Bazin ภาพยนตร์เผยความงามของโลกสู่ตาและหูของคนดู ทฤษฎีของเขาพัฒนาจากการยอมรับข้อสมมติฐานที่ว่า คุณค่าทางสุนทรียะคือธรรมชาติและวัฒนธรรม แต่ไม่สามารถได้ผลทั้งคู่ สิ่งนี้ทำให้เขาพยายามสร้างสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์ที่สามารถแยกความต่างจากรูปแบบของศิลปะ (art form) อื่นๆ เพราะความเป็นอัตโนมัตินิยมและวิถีทางกลไกของภาพยนตร์ในการผลิตความจริง ในบทวิเคราะห์ 2 เรื่องที่มีอิทธิพลเปิดเผยปัญหาเกิดขึ้นจากประเด็นนี้ ใน “*The Ontology of the Photographic Image*” (การดำรงอยู่ของภาพถ่าย) (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 9) Bazin พยายามสร้างสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์บนพื้นฐานวิธีการผลิตซ้ำ ความต้องการที่นักสร้างภาพยนตร์เผยให้เห็นความงามของโลก อย่างไรก็ตาม บทความที่ 2 ของเขา “*The Evolution of the Language of Cinema*” เขาพยายามมาสู่เรื่องของสิ่งที่รบกวนความงามตามธรรมชาติ ที่ขบวนการทางภาพยนตร์เชื่อมต่อกับสิ่งที่จำเป็นซับซ้อนจากภายนอกมาบนความงามตามธรรมชาติ ข้อวินิจฉัยของบาแซงมุ่งสนใจที่ปัญหาที่เขาพบในสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์แนวสำนึกนิยม

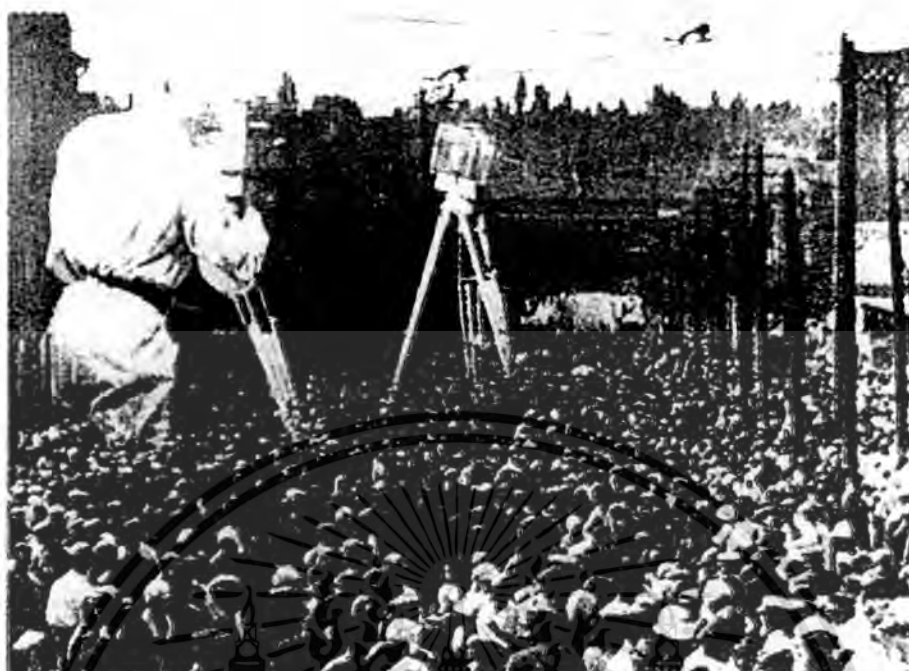
Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 9) กล่าวว่า ใน “*The Ontology of the Photographic Image*” Bazin ได้พัฒนาทฤษฎีของวิวัฒนาการของศิลปะสู่พื้นฐานของแนวคิดเรื่องลักษณะเฉพาะของสุนทรียศาสตร์แนวสังคมนิยมของภาพยนตร์ เขาโต้แย้งว่า นอกเหนือไปจากความพยายามที่จะสร้างการแสดงออกทางจิตวิญญาณของมนุษย์ ศิลปะมักได้รับหน้าที่เพิ่มเติมความปรารถนาอย่างไม่มีเหตุผลของมนุษย์ที่จะปกป้องธรรมชาติของการมีอยู่ที่ค่อยๆ หายไป “ความปรารถนา” เป็นสิ่งเขาเรียกว่า “การครอบงำจิตใจเราด้วยสังคมนิยม” เขาพบลักษณะนี้ในการทำมัมมี่ในอียิปต์โบราณ Bazin พบแรงกระตุ้น 2 ประการที่จะรักษาสมดุลในศิลปะเพื่อศาสนาในยุคกลางที่วาดภาพลอกเลียนให้ดูคล้ายวัตถุแต่ไม่ต้องผลิตให้เหมือนจริงทุกประการ สิ่งนี้ยอมให้ศิลปินแสดงออกซึ่งอัตวิสัยหรือแนวคิดทางจิตวิญญาณของเขาไปในงาน อย่างไรก็ตาม ในศตวรรษที่ 14 การประดิษฐ์คิดค้นวิธีทัศนียภาพเส้น (Linear Perspective) ในศิลปะก็ได้ทำลายสมดุลอันละเอียดอ่อนนี้ลง เพราะศิลปินวาดภาพลอกเลียนสิ่งที่ปรากฏให้ถูกต้องเหมือนจริง หลักทัศนียวิทยา (Perspective) บังคับให้ศิลปินพึงพอใจในความปรารถนาดั้งเดิมที่จะรักษาสิ่งที่กำลังเลือนหายไปของโลกให้ดำรงอยู่ ดังนั้นการคิดค้นหลักทัศนียวิทยา (Perspective) ทำให้ศิลปินส่วนใหญ่ยอมละทิ้งการแสดงออกของภาพภายใน นำเสนอการผลิตซ้ำแบบลอกเลียนแทน อย่างไรก็ตาม บาบของทัศนียวิทยา (Perspective) ได้ถูกชดเชยโดยการประดิษฐ์คิดค้นการถ่ายภาพ

2) การผลิตภาพถ่ายเผยให้เห็นภาพลวงตาและการกระทำที่ลอกลวงโดยทัศนศิลป์หรือศิลปะรูปทรง (Plastic Arts) ผ่านวิธีทัศนียภาพเส้น (Linear Perspective) และปลดแอกจากศิลปะรูปทรง (Plastic Arts) ที่ทำหน้าที่สร้างความพึงพอใจทางจิตวิทยาแก่ผู้ชมสู่การทำให้ความเหมือนจริงยังคงอยู่ ศิลปินแสดงออกถึงจิตวิญญาณภายในที่เป็นนามธรรม ภาพถ่ายมีบทบาทในการเก็บรักษาความจริงให้คงอยู่ อัตโนมิติ และความเหมือนจริงยิ่งกว่าเหมือนของการผลิตความจริงซ้ำ ภาพยนตร์ไปไกลกว่าภาพถ่ายในการบันทึกการเดินทางของเวลาและการเคลื่อนไหวในพื้นที่ว่าง ดังนั้น ภาพถ่ายหรือภาพยนตร์แม้จะเป็นภาพที่มีคุณภาพต่ำ แต่ก็ดูเหมือนจะสามารถนำเสนอสิ่งที่ถ่ายทอดออกมาได้ดีและเหมือนกว่าจิตรกรรมหรือประติมากรรม แต่สำหรับ Bazin แล้วการปลดแอกจากศิลปะรูปทรง (Plastic Arts) แล้วนำเสนอความคล้ายคลึงของความจริงก็ไม่ได้หมายความว่าภาพถ่ายและภาพยนตร์จะไม่เป็นศิลปะ ในทางตรงข้าม ภาพยนตร์เป็นสื่อใหม่ที่มีสุนทรียศาสตร์ที่เกิดจากอำนาจพิเศษของการผลิตซ้ำ Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึงสิ่งที่ Bazin เขียนไว้ว่า “ศิลปะทั้งหมดอยู่บนพื้นฐานของมนุษย์ แต่ภาพถ่ายกลายมาจากข้อได้เปรียบจากสิ่งที่ขาดของมนุษย์ ภาพถ่ายมีผลต่อเรคล้ายกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ คล้ายดอกไม้หรือเกล็ดหิมะที่กำเนิดขึ้นบนโลกเป็นส่วนที่แยกออกมาจากความงามของสิ่งเหล่านั้น... ประเภทของความเหมือนเหล่านั้น กำหนดชนิดของภาพถ่าย เช่นเดียวกับกำหนดลักษณะของสุนทรียศาสตร์ของมัน ที่แตกต่างจากงานจิตรกรรม... สุนทรียศาสตร์ของภาพถ่ายคือการแสวงหาความจริง มันไม่ใช่เพียงสิ่งที่แยกออก ในความซับซ้อนของโลกของวัตถุวิสัย นี่มันคือภาพสะท้อนในน้ำที่เจิ่งนองบนถนน อากัปกริยาของเด็กที่แสดงออก เพียงแค่เลนส์ที่รับรู้ความรู้สึก เปลือยวัตถุของทุกวิธีที่มองเห็นมัน ผุ่นผางทางจิตวิญญาณและสิ่งสกปรกที่ปกคลุมดวงตาอยู่สามารถนำเสนอออกมาอย่างบริสุทธิ์สู่ความสนใจและความรักต่อมา” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเชื่อของ Bazin เรื่องความพิเศษของอำนาจและประโยชน์ใช้สอยของภาพถ่ายและภาพยนตร์เผยความงามของโลกสู่ตาของคนดูได้แสดงนัยปัญหา การพูดถึงนักสร้างภาพยนตร์ที่แก้มุมมองโลกเพื่อความงามของโลกใหม่ (เลียนแบบ) บนจอคือสิ่งที่ผิดปกติ เพราะการบันทึกโลกมักเกี่ยวข้องกับมนุษย์และสร้างโดยการแสดง, มุมกล้อง หรือการตัดต่อ การรับรู้ถึงความแตกต่างนี้ Bazin ได้สรุปบทความของเขาในภาววิทยาของภาพถ่าย โดยพูดถึงในทางตรงกันข้ามว่า “ภาพยนตร์คือภาษา” ไว้ใน “*The Evolution of the Language of Cinema*” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 10) Bazin จัดการปัญหาและแนะนำการเชื่อมต่อเทคนิคทางภาพยนตร์ที่คงกักติดต่อดนตรีศาสตร์แนวสัจนิยม (Aesthetic-Realist) ของภาพยนตร์ ในมุมมองของเขา การแบ่งศิลปะภาพยนตร์ระหว่างผู้กำกับที่ใส่ศรัทธาเข้าไปในภาพกับคนที่ใส่ศรัทธาของเขาเข้าไปในความจริง โดยภาพ (Image) ในที่นี้หมายถึงทุกสิ่งที่เป็นภาพตัวแทนปรากฏบนจอซึ่งสัมพันธ์กับการประดิษฐ์ภาพ และสัมพันธ์กับแหล่งภาพตัดต่อ ที่หลังจากนั้นทั้งหมดก็ง่ายในการเรียงลำดับภาพในเวลา ดังนั้นนักสร้างภาพยนตร์ได้ความหมายของภาพยนตร์ของเขาไม่ใช่จากคุณสมบัติที่เกิดขึ้นจากความจริงของภาพถ่ายแต่เกิดจากการฝ่าฝืนความจริงโดยเพิ่มการตกแต่งความเป็นมหรสพและการจัดวางองค์ประกอบทางจิตรกรรม หรือโดยปลอมแปลงความหมายปฐมภูมิจากสิ่งที่วางอยู่ระหว่างข้อต่อผ่านการตัดต่อและการวางที่ติดกันเพื่อเทียบเคียง ไม่เห็นธรรมชาติสุนทรีย์แห่งสัจจะ (realist-aesthetic) ของสื่อ

ท่ามกลางเหล่านักละเมียดกฎของสุนทรีย์ศาสตร์ทางภาพยนตร์ Nitzan Ben-Shaul อธิบายถึงการปฏิบัติของนักสร้างภาพยนตร์แนวเยอรมันเอกเพรสชันนิสต์ผู้บิดเบือนภาพโดยใช้ความเป็นภาพยนตร์และการตกแต่งทางจิตรกรรม ในภาพยนตร์ของ Robert Wiene เรื่อง *The Cabinet of Dr Caligari* (1919) จึงเป็นหลักฐานที่ชัดเจนสำหรับการละเมียดนี้ ตัวละครสวมใส่ชุดที่ดูหนัก แต่งหน้าที่เน้นให้ดูเด่น และการเคลื่อนไหวภายในฉากที่วิเวกที่วาดขึ้น ข้อโต้แย้งอื่นๆของ Bazin ได้รวมถึงนักสร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซีย อย่าง Sergei Eisenstein และ Vertov ผู้ที่คำนึงถึงคุณค่าของภาพข้อต่อเดียว และความหมายที่ได้มาจากการเรียงลำดับข้อต่ออื่นๆมากกว่าการเชื่อนความจริงที่ผลิตซ้ำ ซึ่งดูได้จากงานของ Vertov เรื่อง *Man with a Movie Camera* ภาพยนตร์แม้จะเกิดจากภาพเชิงสารคดี (Documentary Shot) การถ่ายทอดความหมายไม่ได้เกิดจากเนื้อหาของข้อต่อสั้นๆ แต่เกิดจากการร้อยบริบทของข้อต่อจากเหตุการณ์ที่ถ่ายมาและสร้างบริบทใหม่ผ่านการเรียงลำดับที่ซับซ้อนของข้อต่อสั้นๆ อื่นๆ ในจังหวะการตัดต่อที่อัจฉริยะ



ภาพที่ 4 Man with a Movie Camera

ที่มา : Sara Gray, QUICKER THAN A RAY OF LIGHT: Dziga Vertov and Man With a Movie Camera [Online], Accessed 5 October 2013, Available from <http://brightwalldarkroom.com/post/33776844632/sight-sound-list-8-man-with-a-movie-camera-1929>

ในความเห็นที่ขัดแย้งนี้ Bazin ได้พูดถึงผู้กำกับหลายคนที่ถูกขับเคลื่อนไปด้วยสุนทรียศาสตร์แบบสำนึกนิยม (Realist Aesthetic) ที่มาจากการบันทึกความจริงบนแผ่นฟิล์ม บทสรุปของ Bazin คือการอธิบายถึงสุนทรียศาสตร์ของนักสร้างภาพยนตร์เหล่านั้นที่เมื่อยังคงประกอบทางภาพยนตร์โดยพวกเขาในฐานะที่เป็นส่วนสำคัญต่อสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์สำนึกนิยม ดังนั้นในการอธิบายภาพยนตร์สารคดีของ Robert J. Flaherty เรื่อง *Nanook of the North* (1922) Bazin ชื่นชอบช็อตยาวๆที่ไม่ตัดของนานุกขณะกำลังรอจับแมวน้ำบนหิมะ การรอคอยทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมของการเดินทางของเวลา ยิ่งกว่านั้น เขาพบแบบเดียวกันนี้ในภาพยนตร์แนวเอ็กเพรสชันนิสต์ของ เอฟ.ดับเบิลยู.เมอร์นอว์ (F.W. Murnau) เรื่อง *Nosferatu* (1922) ถ่ายทอดความคิดเรื่องชะตากรรมช็อตยาวๆที่แสดงให้เห็นเรือซึ่งบรรทุกทุกสิ่งของแวมไพร์ค่อยๆเคลื่อนเข้ามาเทียบท่า Bazin พูดถึงการใช้ช็อตยาว (long shot) ที่ค่อยๆเผยสิ่งที่อยู่ภายในของตัวละครออกมาในลักษณะที่เป็นสิ่งมีชีวิตที่โหดร้ายทารุณโดยไม่ต้องมีการชักไซร์ได้ตามเพื่อคลายข้อสงสัย ตัวอย่างที่ดีในความคิดของ Bazin คืองานของ Carl Theodor Dreyer เรื่อง *The Passion of Joan of Arc* (1928) ที่ประกอบขึ้นด้วยช็อตยาวๆ ภาพใกล้ของตัวละครชื่อ Falconnetti แสดงใบหน้าที่สิ้นหวังและเจ็บปวด ช็อตยาวๆที่ไม่ได้ถูกรบกวนด้วยการตัดต่อได้เผยถึงความงามของการผันผ่านของเวลาของฟลาวเฮอร์ตี (Flaherty) อารมณ์ความรู้สึกของชะตากรรมของ Murnau หรือการเปิดเผยความรู้สึกภายในของ Von Stroheim โดย Bazin เน้นการใช้ภาพชัดลึก (deep-focus lenses) เน้นประสบการณ์ของผู้ชมใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลกสามมิติและความลึก โดยการรักษาสัดส่วนระนาบหน้า (Foreground) และระนาบหลัง (Back Ground) ของช็อต เขาพบการใช้ช็อตชัดลึก (Deep-focus) ของ Jean Renoir เป็นพื้นฐานสำหรับความต่อเนื่องของพื้นที่การแสดง (Dramatic Space) ซึ่งมันคือระยะเวลา นอกจากนี้ Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึงมุมมองของ Annette Michelson ที่ชี้ให้เห็นความหลงใหลของ Renoir กับความลึกที่สามารถเห็นได้ในช็อตจากภาพยนตร์ของเขาเรื่อง *The Little Match Girl* (1928) ที่เขาถ่ายจากหน้าต่างหนึ่งของตึกตรงข้าม ทันใดกลองไม้ขีดไฟถูกโยนขึ้นจากข้างล่างลอยและหมุนในอากาศ การเปิดพื้นที่ระหว่างตึก (ซึ่งความคิดนี้ไม่ได้เกิดขึ้นในยุคแรกๆ เพราะจอคือพื้นที่สองมิติ)

สำหรับ Bazin แล้ว ภาพยนตร์ของ George Orson Welles เรื่อง *Citizen Kane* (1941) ได้นำสุนทรียศาสตร์แบบสำนึยมาใช้อย่างไม่เคยมีมาก่อน ผ่านการใช้ช็อตเดี่ยวแบบชัดลึก (Single Long Deep-focused Shot) เพื่อถ่ายทอดช่วงเหตุการณ์ (Sequence) ทั้งหมด การใช้ภาพชัดลึกในหนึ่งช็อตครอบคลุมเหตุการณ์ทั้งหมดโดยไม่ต้องตัดต่อ จึงเป็นการรักษาระยะเวลาของเหตุการณ์ไปพร้อมกับการสร้างความลึกเชิงพื้นที่ (Enhancing Spatial Depth) ตัวอย่างที่เป็นสัญลักษณ์ของกลยุทธ์นี้สามารถเห็นได้ในภาพยนตร์ตอนที่เด็กน้อยเคน (Kane) กำลังจะถูกพรากออกจากอกแม่ไปกับเจ้านาย Thatcher ฉากทั้งหมดถูกถ่ายทอดในหนึ่งช็อตยาวแบบชัดลึก (One Long Deep-focused Shot) ซึ่งเราจะเห็นแม่ในระนาบหน้า (Foreground) กำลังเจรจากับ Thatcher ในขณะที่ระยะหลังมองผ่านหน้าต่างออกไปเราเห็นหนูน้อยเคน (Kane) กำลังเล่นหิมะ โดยไม่รู้วาระกรรมของแม่ในครั้งนี้นักำลังจะเปลี่ยนชีวิตของเขา

Bazin ชื่นชอบช็อตยาวแบบชัดลึก (Long Deep-Focused Shot) และปฏิเสธการประดิษฐ์ประดอยภาพและการตัดต่อ เราอาจอนุมานได้ว่าช็อตเป็นเหมือนหน้าต่างที่แสดงส่วนประกอบของสังขารแห่งความจริงมากกว่าปิดล้อมตัวเองด้วยองค์ประกอบเทียม ในทางตรงข้ามอุปกรณ์การตัดต่ออย่าง ภาพตัดไป (Cut) และภาพจางซ้อน (Dissolve) คือสิ่งที่จำเป็นของการเชื่อมต่อของเวลาและพื้นที่ระหว่างช็อต Bazin เรียกว่า ส่วนแบ่งของความจริง (Slice of Reality) มากกว่ารูปแบบการประดิษฐ์หรือจังหวะการวางภาพ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *Accatone* (1961) ของ Pier Paolo Pasolini สะท้อนให้เห็นความคิดนี้ของ Bazin โดยการใช้วิธีการตัดแบบไม่ตั้งใจระหว่างช็อตยาวๆ ของสถานที่เดียวกัน วิธีการนี้ก็นำไปใช้ซ้ำอีกในภาพยนตร์แนวสำนึยใหม่ (Neo-Realist) เช่นงานของ Roberto Rossellini เรื่อง *Paisan* (1946) และ Vittorio De Sica เรื่อง *Bicycle Thieves* (1948) ภาพยนตร์เหล่านี้ใช้การตัดต่อแบบไม่ตั้งใจระหว่างช็อตชัดลึกโดยการจางซ้อน (Dissolve) ที่บอกถึงความคิดของการย่นย่อเวลามากกว่า

การถ่ายต่อเนื่องยาวแบบชัดลึก (Long Deep-Focused Take) เน้นการผันผ่านของเวลา ความสมบูรณ์และวัตถุสามมิติในภาพใกล้ ความลึกและการขยายของพื้นที่ในช็อตยาวๆ และการตัดต่อน้อยๆ การเชื่อมต่อระหว่างส่วนแบ่งของความจริง (Slices of Reality) Bazin มองว่ามันมีพลังและความจริงในภาพยนตร์ เพราะในทัศนะของ Bazin เห็นว่าผู้ชมสามารถได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะจากการติดตามการเปลี่ยนผ่านของเวลา มิติของความลึก และความคลุมเครือ แล้วค่อยๆ เผยสิ่งลึกลับภายในทั้งของวัตถุและตัวละครให้ประจักษ์ออกมา

Nitzan Ben-Shaul ได้ยกตัวอย่างเรื่องหนึ่งเดียวในเหตุการณ์หนึ่งตอนของผู้กำกับชาวกรีก Theodoros Angelopoulos เรื่อง *Landscape in the Mist* (1988) ฉากที่คนขับรถบรรทุกอ้อมเด็กหญิงขึ้นไปข่มขืนที่บนหลังรถบรรทุก Angelopolous สื่อสารเหตุการณ์นี้ผ่านหนึ่งช็อตยาว ที่เริ่มจากมุมด้านหลังรถบรรทุกที่จอดอยู่ไกลๆ เห็นคนขับค่อยๆออกมาจากหลังรถบรรทุก ที่เรารู้ว่าข้างในมีเด็กหญิงอยู่ในนั้น เมื่อเขาออกมาจากหลังกระบะรถ กล้องค่อยๆ เริ่มเคลื่อนเข้าไปอย่างช้าๆ ในพื้นที่มืดและเข้าใกล้เด็กหญิงลงมาจากรถเดินไปตามถนนอย่างช้าๆ เหตุการณ์นี้ถ่ายทอดผ่านการเคลื่อนกล้องอย่างช้าๆ ไปยังรถบรรทุก เป็นไปตามความคิดของ Bazin เรื่องของความลึกกลับของความลึกในพื้นที่ กระบวนการเล่าเรื่องของการเปิดเผยจะถูกฝังอยู่ในความลึกนั้น ความช้า ความต่อเนื่องของกล้อง แม้กล้องจะไม่ได้เปิดเผยเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นก็ตาม

Nitzan Ben-Shaul ได้ยกตัวอย่างเพิ่มเติมเรื่องความรู้สึกที่รุนแรงของกระบวนการเล่าเรื่องผ่านหนึ่งช็อตซึ่งถูกค้นพบโดย Michael Snow นักสร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกัน แนวอวาท์-การ์ด เรื่อง *Wavelength* (1967) ความยาว 45 นาที โดยใช้การเคลื่อนกล้องแบบช้าๆ ผ่านห้องใต้หลังคาในนิวยอร์กไปยังภาพถ่ายขาวดำที่อยู่บนผนัง

#### 2.2.4 การวิจารณ์ความงามภาพถ่ายในภาพยนตร์

จากแนวคิดของ Bazin ที่มีต่อภาพชัดลึกที่ค่อยๆ เผยให้เห็นความจริงที่ซุกซ่อนอยู่ภายในของตัวละครหรือในความลึกของพื้นที่ Bazin พยายามอธิบายในฐานะที่มันเป็นอภิปรัชญา (Metaphysical) ที่ความชัดลึกจะนำไปสู่ความคลุมเครือของโครงสร้างของภาพ ความไม่แน่นอนในสิ่งที่เราพบด้วยตนเอง อย่างเช่นเรื่องกุญแจสำคัญทางจิตวิญญาณ (Spiritual Key) หรือการแปลความ (Interpretation) การออกแบบภาพในภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น รวมทั้งการสัมผัสของผู้ชมในโลกกลับผ่านการบันทึกในลักษณะแบบเดียวกับการพิมพ์ลายนิ้วมือ ก็ได้แสดงถึงความจริงในการสร้างภาพยนตร์ว่า ศิลปินเป็นผู้สร้างที่ช่วยให้เข้าไปสู่สุนทรียะของธรรมชาติหรือโลก Bazin จัดให้ภววิทยาของภาพถ่ายและภาพยนตร์เป็นไปในลักษณะของอภิปรัชญา ในแบบเดียวกับข้อกำหนดทางศาสนาที่มอบสิทธิและพลังพิเศษให้กับภาพเหล่านั้น ผ่านการรวมระหว่างภาพและวัตถุ โดยภาพได้ให้กระบวนการที่ทำให้สิ่งนั้นกลายมามีชีวิตที่ถูกทำขึ้นใหม่ ยิ่งไปกว่านั้น การใช้ความรุนแรงมาอธิบายภาพที่ประดิษฐ์ขึ้นว่ามันเป็นเทคนิควิี (Trick) ของทัศนียภาพเชิงเส้น (Linear Perspective) การอธิบายความบริสุทธิ์ของภาพโดยกล่าวหาทัศนียภาพเชิงเส้น (Linear Perspective) ว่าเป็นสิ่งเลวร้ายและการกำเนิดภาพถ่ายเป็นการไถ่ถอนจากบาปนั้น นั้นเป็นมุมมองทางศาสนาในงานเขียนของ Bazin

ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul เห็นว่า โดยแท้จริงแล้วสุนทรียศาสตร์แบบสังคมนิยมของบาแซง มักจะใช้ในการพรรณาอย่างชัดเจนถึงจิตวิญญาณความจริง (Metaphysical Reality) ที่ผสมผสานความจริงกับโลกแห่งจิตวิญญาณ เช่น ในภาพยนตร์ของ Wim Wender เรื่อง *Wings of Desire* (1987) ใช้ช็อตชัดลึกตอนเคลื่อนแบบล่องลอย Wenders ถ่ายทอดมุมมองของทูตสวรรค์สองตน การเล่าความคิดที่ว่าสาระความจริงที่ปรากฏคือจิตวิญญาณ ที่น่าประทับใจโดยเฉพาะอย่างยิ่งช็อตยาวที่เคลื่อนอยู่ในห้องสมุดเมืองเบอร์ลิน หนึ่งในทูตสวรรค์เดินอยู่ท่ามกลางหมู่ผู้ใช้บริการห้องสมุด พวกเขา มองไม่เห็น ในขณะที่ทูตสวรรค์ได้ยินความคิดภายในของพวกเขา ฉากสำคัญคือตอนที่ทูตสวรรค์หิบัญญัติของปากกาขึ้นมาโดยที่ตัวปากกายังวางนิ่งอยู่



ภาพที่ 5 Wings of Desire (1987)

ที่มา : class.uh.edu, Magical Realism in Film: Wings of Desire: An Individual Case Study [Online], Accessed 5 October 2013, Available from [http://www.class.uh.edu/courses/engl3322/nkomar/page\\_1.htm](http://www.class.uh.edu/courses/engl3322/nkomar/page_1.htm)

Bazin มีแนวโน้มที่จะอ่านความหมายในภาพยนตร์บนนัยยะทางการเมือง การเมือง บทความของ MacBean (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 14) ที่แสดงทัศนะถึงข้อวิจารณ์ของ Bazin ที่มีต่อภาพยนตร์ของ Luis Bunuel เรื่อง *Land without Bread* (1932) Bazin ชื่นชอบภาพสารคดีของ Bunuel ซึ่งเป็นเรื่องของการอยู่อาศัยของคนจนในเมืองลาส เฮอร์เดส (Las Hurdes) ซึ่งเป็นพื้นที่ห่างไกลในสเปน การค้นหาในการแสดงออกทางจิตวิญญาณซึ่งเป็นนามธรรมของโชคชะตา ความทุกข์ทรมานที่น่าอนาถของมนุษย์ เขามองข้ามการวิจารณ์ที่รุนแรงของ Bunuel มีต่อผู้มีอำนาจและคริสตจักรของสเปนที่กล่าวโทษสถานการณ์อันน่าอนาถของประชาชนผู้หิวโหย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 Land without Bread (1932)

ที่มา : BIANCA, "Land Without Bread," Luis Buñon, 1932 [Online], Accessed 5 October 2013, Available from <http://whitelamb526.blogspot.com/2010/01/land-without-bread-luis-bunon-1932.html>

สุนทรียศาสตร์แนวสังคมนิยมของ Bazin ถูกวิจารณ์โดยกลุ่มนีโอ-มาร์กซิสต์ (neo-Marxist) และกลุ่มนักทฤษฎีภาพยนตร์แนวจิตวิเคราะห์ การวิจารณ์ตั้งอยู่บนเรื่องการยอมรับในสุนทรียศาสตร์ของ Bazin ที่ว่าผู้ชมถูกวางตำแหน่งที่ให้ความเขาเชื่อว่าภาพยนตร์กำลังแสดงความจริง การยอมรับในประเด็นนี้ พวกเขามุ่งโจมตี Bazin บนพื้นฐานที่ว่า การนำเสนอความจริง (reality) คือพลังอันยิ่งใหญ่ในอุดมคติของนีโอ-มาร์กซิสต์ หรือในแง่จิตวิทยาเป็นการฉายจินตนาการ การบอกถึงความคิดที่ว่าสิ่งสำคัญของความจริงคือจิตวิญญาณและการเสริมการรับรู้แบบลงด้วยตัวของผู้ชมเอง เช่นเดียวกับจิตวิญญาณ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไปพวกเขาขึ้นกรานว่า ภาพยนตร์ที่ดีที่สุดสามารถแยกแยะจินตนาการลวงตาและไม่ร่วมแบ่งปันความต่อเนื่องที่เหลวไหลของภาพยนตร์เพื่อบีบให้คนดูค่อยๆ รับรู้ในอุดมการณ์ของภาพยนตร์ ความแตกต่างจากมาร์กซิสต์ในยุคต้นๆ อย่าง Vertov นักทฤษฎีเหล่านี้ปฏิเสธคุณค่าความจริงของภาพในภาพยนตร์ใดๆ ภาพอุดมการณ์ที่เรียกว่า "Always-Already" ได้ถูกกำหนดโดยการผลิตของนายทุน

กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivist) ในช่วง 1980-1990 ได้ปฏิเสธหลักฐานของ Bazin ที่ว่า ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมเป็นสาเหตุให้คนดูเชื่อในความจริงที่นำเสนอ ดังนั้นพวกเขาก็ได้ปฏิเสธการวิจารณ์นีโอ-มาร์กซิสต์และกลุ่มจิตวิเคราะห์ด้วย ตามความเห็นของนักพุทธินิยม (Cognitivists) ผู้ชมคือตัวแทนที่การประมวลผลข้อมูลภาพยนตร์ที่ฉาย Nitzan Ben-Shaul อธิบายถึงข้อมูลที่ออกมาจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การรับรู้อย่างต่อเนื่องที่ว่า หนังสือเรื่องนี้คือการทำสำเนามากกว่าเป็นความเป็นจริงของตัวเอง ดังเช่น Noel Carroll ปฏิเสธความคิดที่ยอมรับอย่างกว้างขวางจาก “การปฏิเสธความสงสัย” ตามที่นักทฤษฎีหลายคนอธิบายเรื่องความเชื่อของผู้ชมและตามมาด้วยการมีอารมณ์ร่วมในภาพยนตร์ Carroll ตั้งคำถามว่า ทำไมผู้ชมยังคงนั่งและไม่ลุกออกจากโรงหนังเมื่อเขาเห็นสิ่งโศกเศร้าบนจอ ความจริงแล้ว Carroll อ้างถึงการที่ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมเมื่อเขาคิดว่าความบันเทิงนั้นได้ตั้งคำถามว่า “what if” โดยไม่ต้องการให้เชื่อว่าเรื่องเหล่านั้นจะเกิดขึ้นจริง ยิ่งไปกว่านั้น Carroll ถามถึงผู้ชมยินดีที่จะตรวจสอบข้อสงสัยในสิ่งที่เขาไม่ได้เชื่อได้อย่างไร? Nitzan Ben-Shaul ยกตัวอย่างว่า เหมือนกับที่เราจะสามารถเชื่อได้อย่างไรว่า  $1+1 = 3$ ? ดังนั้น Carroll จึงปฏิเสธข้อเสนอของ Bazin ที่มุ่งสนใจความเชื่อของคนดูในความจริงที่ภาพยนตร์ถ่ายทอดออกมา การมองแบบนี้เหมือนการเข้าใจผิดต่อกระบวนการกระตุ้นการรับรู้ของคนดู

ในปี 1990 การวิจารณ์ของนักพุทธินิยม (Cognitivist) ที่มีต่อภาพยนตร์แนวสังคมนิยมก็เหมือนในปี 1920 ที่ภาพยนตร์อยู่ในฐานะที่เป็นรูปแบบนิยม ทั้งสองได้มีความคิดร่วมกันในเรื่องที่ว่าภาพยนตร์แนวสังคมนิยมเป็นรูปแบบที่ง่ายท่ามกลางงานศิลปะอื่นๆ นักรูปแบบนิยมมองว่าภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใช้รูปแบบเทคนิคทางภาพยนตร์ที่อ่อนด้อยเพราะไม่ได้พยายามที่จะทำให้เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่งานศิลปะในยุคนั้นต้องการ

### 2.3 การเข้าถึงรูปแบบนิยมนับกับงานศิลปะ

หลักการพื้นฐานของกลุ่มรูปแบบนิยมที่มุ่งนำเสนอในภาพยนตร์นั้นได้เกิดขึ้นจากแนวคิดของศิลปะทั่วไป กลุ่มรูปแบบนิยมได้โต้เถียงว่า ศิลปะ คือ กิจกรรมอิสระของมนุษย์ที่มีสาระสำคัญในตัวของมันเอง และควรจะถูกเถียงในประเด็นที่เป็นแก่นสารของตัวเอง ดังนั้นแนวคิดของงานศิลปะเกิดขึ้นจากบริบทนอกเหนือขอบเขตของศิลปะ เช่น ความพยายามที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์หรือเกี่ยวกับจิตวิทยาของศิลปินหรืออัตชีวประวัติจากงานศิลปะที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ โดย Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึง ความเห็นของนักรูปแบบนิยมชาวรัสเซีย Victor Shklovsky ที่ได้กล่าวไว้ว่า “ศิลปะอยู่ที่ว่าบางชิ้นอาจได้มาจากสัมผัสของชีวิต มันมีอยู่เพื่อสร้างความรู้สึกให้กับสิ่งหนึ่ง เพื่อสร้างหินที่แข็งแรงแรง... เทคนิคของศิลปะคือสร้างวัตถุที่คุ้นชิน สร้างรูปแบบที่ยาก เพื่อเพิ่มความยากและการรับรู้ที่ยาวนาน เพราะขบวนการของการรับรู้คือสุนทรียศาสตร์ที่จับในตัวเอง ศิลปะมักเป็นวิธีการของทักษะทางศิลปะที่สร้างประสบการณ์ต่อวัตถุในตัวของวัตถุเองนั้นไม่สำคัญเท่าประสบการณ์ทางสุนทรียะ” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 16) Nitzan Ben-Shaul อธิบายเพิ่มเติมว่า ดังนั้นสาระสำคัญของศิลปะมีอยู่ในสาระของนามธรรมของมนุษย์ผ่านรูปทรง โดยไม่ได้เคารพต่อบทบาทของความจริงอย่างกระบวนการ ดังนั้น ถ้าชายคนหนึ่งจมน้ำอาจจะร้องว่า “ช่วยด้วย” นั่นคือเขารายกวี คนที่อยู่รอบๆ เขาอาจจะหยุดและฟังเขามากกว่าที่จะช่วยเขา สิ่งสำคัญในศิลปะตรงกันข้ามกับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน คือ ศิลปะดึงความสนใจจากรูปทรง (Form) ของตัวเอง ศิลปะเป็นเครื่องมือที่ทำให้วัตถุที่คุ้นเคยแปลกแตกต่างออกไปจากการรับรู้ปกติ (เช่น ภาพใกล้ของเส้นผมขยายใหญ่) ในวิธีนี้ผู้ชมงานศิลปะจะถูกบังคับให้ใส่ใจกับโครงสร้างทางรูปทรงของวัตถุ และทำให้เกิดความพยายามที่จะคิดพิจารณารูปทรงของวัตถุนั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มรูปแบบนิยมได้โต้แย้งว่า กระบวนการที่สาระถูกแปลงรูปเป็นศิลปะซึ่งเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงหรือที่มีอยู่ในธรรมชาติมาสู่แรงขับทางศิลปะ ดังนั้น ศิลปะที่ลอกเลียนถูกกลุ่มรูปแบบนิยมมองว่าเป็นศิลปะที่ด้อยตั้งแต่ต้องประกอบที่ถูกระตุ้น โดยความพยายามลอกเลียนรูปทรงของจริงมากกว่าที่จะพยายามทำให้มันเป็นแนวคิดหรือนามธรรม กลุ่มรูปแบบนิยมได้มองว่าองค์ประกอบและรูปแบบในงานศิลปะมีหน้าที่หลักสำหรับการลอกเลียนแบบบริบททางศิลปะ Nitzan Ben-Shaul อ้างถึง Tynjanov นักรูปแบบนิยมชาวรัสเซีย ผู้อธิบายถึงสิ่งนี้โดยแสดงออกมาใน *The Nose* (1836) เรื่องสั้นของ Gogol ผ่านองค์ประกอบและสำนวนการสร้างรูปร่างของคำ ผู้อ่านยอมรับจุมูกที่ถูกถอดออกจากร่างกายและสามารถพูดคุย คิด และเคลื่อนย้ายไปรอบๆ ได้

นอกจากนี้ เช่นเดียวกับสาระสำคัญของงานศิลปะทั่วไปอยู่ในรูปของวัตถุนามธรรม แต่ละสื่อศิลปะจึงมีสารัตถะเฉพาะตนในความเป็นนามธรรมที่พัฒนามาจากความหมายเฉพาะของการผลิต Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึง Boris Kazanskij (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 16) นักรูปแบบนิยมผู้กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติเฉพาะของแบบ (Form) ในงานศิลปะใดๆก็ตาม (เราถูกสอนโดยการศึกษาศิลปะร่วมสมัย) จะพบลักษณะการแสดงออกของมันเอง เช่น ในวัสดุพื้นฐานทางเทคโนโลยี ในทางกลับกันเงื่อนไขทั้งสองซึ่งได้แก่ ระบบอุปกรณ์ทั้งหมดกับความแตกต่างเต็มรูปแบบในแบบของมันเอง ดังนั้น ดนตรีบังเกิดเสียงนามธรรมผ่านเครื่องดนตรี กวีสร้างคำผ่านการเขียน จิตรกรรมบังเกิดสีผ่านแปรงและผืนผ้าใบ และละครบังเกิดความเป็นอยู่ชีวิตผู้คนผ่านการแสดง เวที และการตกแต่ง ความพยายามที่จะสร้างรูปแบบของศิลปะชนิดใดชนิดหนึ่งตามที่กลไกนามธรรมพัฒนาผ่านวิธีการผลิตศิลปะอื่นๆ ที่กลุ่มรูปแบบนิยมเห็นว่ามันคือสิ่งแปลกปลอมของงานศิลปะ ดังนั้น ความพยายามที่จะใช้องค์ประกอบเกิดขึ้นจากงานจิตรกรรมและบทกวีสร้างชีวิตความเป็นอยู่ของคนในละครจะแสดงความอ่อนด้อยของการแสดงเพียงแค่ความพยายามเข้าใจการละครผ่านประวัติศาสตร์จริง ซึ่งมันได้แสดงถึงความเข้าใจอย่างต่ำของการแสดง

### 2.3.1 การเข้าถึงรูปแบบนิยมกับภาพถ่าย

ภาพยนตร์เป็นความท้าทายของกลุ่มนักรูปแบบนิยมในต้นทศวรรษที่ 20 (1920s) ตั้งแต่ที่มันสื่อให้เห็นความผสมผสานที่แตกต่างระหว่างสองหลักฐานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของวิธีการผลิตงานศิลปะแต่ละชนิดและสิ่งที่เรีกว่านามธรรมด้วยวิธีการเฉพาะเหล่านี้ แม้ว่านักรูปแบบนิยมจะมองภาพยนตร์เป็นการเกิดของศิลปะรูปแบบใหม่ก่อนที่จะเริ่มศึกษาศึกษาภาพทางศิลปะของมัน เขาสนใจความพยายามของศิลปะที่เป็นนามธรรมผ่านวิธีการผลิตที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับศักยภาพของสื่อศิลปะรูปแบบใหม่ที่แสดงผลแบบทำสำเนาของจริงอันเกิดจากเทคโนโลยีแบบอัตโนมัติของภาพยนตร์ ยิ่งไปกว่านั้น ผลจากการบันทึกที่ถูกผูกโยงไว้กับวัตถุที่ถูกบันทึก การสร้างมันเป็นเรื่องยากสำหรับศิลปินที่จะเปลี่ยนแปลงจูงใจจากของจริงสู่รูปแบบที่เป็นนามธรรม

Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 17) อ้างถึงชุดบทความที่ตีพิมพ์เมื่อปี 1927 ภายใต้ชื่อ *Poetika Kino* (The Poetic Of Film) กลุ่มรูปแบบนิยมรัสเซียประยุกต์สุนทรียศาสตร์รูปแบบนิยมให้มีลักษณะที่แตกต่างของสื่อภาพยนตร์ ซึ่งครอบคลุมและวิธีการหลายพื้นฐานที่สามารถพบได้ในบทความของ Yuri Tynjanov ชื่อ “On the Foundations of Cinema” โดย Tynjanov เปิดด้วยการปฏิเสธวิธีการแบบสำนิยมและธรรมเนียมในภาพยนตร์ ในขณะที่

กลไกการผลิตของภาพยนตร์ที่กระตุ้นความตื่นเต้น ในที่ขณะของเขาความตื่นเต้นไม่ได้ทำอะไรกับศิลปะ เขาเปรียบเทียบมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ที่วาดภาพหัวเสือดาวบนใบมีดที่ฆ่าเหยื่อของเขา สิ่งสำคัญสำหรับ Tynjanov คือ ไม่มีภาพเหยื่อหรือบริวารของคลัง แต่ความจริงที่ว่า เวลาในจิตรกรรมอาจผ่านกระบวนการนามธรรมให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของชนเผ่า แสดงการเกิดของภาษาและศิลปะอย่างที่เขาเขียน “เสือดาวจริงจะไม่ใช่ผล และ...ศิลปะใช้สำหรับเสือดาวจริงเพียงเล็กน้อย” ศิลปะถูกนิยามโดย Tynjanov ในฐานะตรงข้ามกับความจริง เขาพิจารณาภาพถ่ายไม่จัดเป็นศิลปะตั้งแต่เขายืนยันความคิดเรื่องความเป็นนามธรรมและมุ่งไปที่ความสนใจของผู้ชมที่มีต่อเนื้อหาความเป็นจริงของภาพ การนำออกไปจากสิ่งที่ปรากฏเป็นประจำวันของสิ่งนั้น การรับรู้แบบธรรมดาสามัญ Nitzan Ben-Shaul ได้อธิบายถึงการต่อต้านลัทธิธรรมชาตินิยมของ Tynjanov นั้นทำให้เขาพัฒนาทฤษฎีการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาในสองช่วง ทฤษฎีของเขาอยู่บนพื้นฐานของภาพถ่ายที่ใช้ฟิล์มเป็นวัสดุพื้นฐาน ไม่ได้มีความคิดอะไรนอกจากสำเนาภาพที่จัดชิดและบิดเบือนของวัตถุที่ถูกบันทึก การบิดเบือนลักษณะความจริงนี้คือผลของเลนส์ มุมกล้อง ระยะ ภาพ และเฟรม ความสัมพันธ์ที่ผิดพลาดระหว่างวัตถุที่รวมอยู่ในกรอบภาพ อย่างไรก็ตาม สิ่งบิดเบือนเหล่านี้ในขณะที่มีศักยภาพขับเคลื่อนบริบททางศิลปะจะไม่ได้เพิ่มแรงกระตุ้นตามธรรมชาติให้กับภาพถ่าย ดังนั้น ภาพถ่ายสำหรับ Tynjanov แล้วความบิดเบี้ยว (Distortion) ผูกพันกับวัตถุตลอดไป

๒) การบิดเบือนภาพในแรกเริ่มยอมให้นักสร้างภาพยนตร์มุ่งไปสู่บริบทของศิลปะโดยการสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เนื่องจากภาพยนตร์อยู่บนพื้นฐานของชุดภาพนิ่งและบนการติดต่อ ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันนี้ปลดปล่อยวัตถุที่ถูกบันทึกจากบริบทธรรมชาติในตัวมันและขอบเขตภายในตัวมันเองสู่ที่หนึ่ง และวางให้มันอยู่ภายในบริบทใหม่ ดังนั้น Tynjanov จึงโอนเอียงไปทางภาพยนตร์มากกว่าภาพถ่าย เนื่องจากระยะหลังถึงความสนใจไปที่คุณภาพการผลิตของการถ่ายภาพมากกว่าเพื่อความงามนามธรรมอยู่บนภาพยนตร์และไม่ได้อยู่ในภาพถ่ายแบบเดี่ยวๆ ตามทฤษฎีของ Tynjanov บริบทใหม่ของภาพยนตร์ที่สำคัญกลายเป็นศิลปะถ้าการบิดเบือนแรกเริ่มที่พบในภาพนิ่งแต่ละภาพก่อตัวขึ้นเป็นรูปแบบที่คำนวณไว้ (Calculated Style) ดังที่ Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างคำกล่าวของ Tynjanov ที่ว่า “ภาพยนตร์คือการเกิดขึ้นของการถ่ายภาพ สายสะดือระหว่างมันถูกตัดเมื่อตอนที่ภาพยนตร์ตระหนักตัวมันในฐานะที่เป็นศิลปะ ภาพถ่ายเป็นวัตถุที่บิดเบี้ยวอย่างซ่อนเร้น การบิดเบี้ยวผิดรูปในภาพถ่ายได้รับอนุญาตแต่อยู่บนเงื่อนไขที่พื้นฐานความสนใจบนความจริงคงอยู่...ภาพยนตร์สนใจแตกต่างออกไป และข้อบกพร่องของภาพถ่ายกลายเป็นลักษณะทางสุนทรียศาสตร์ที่ดึงดูดของภาพยนตร์” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 18) ดังนั้น Tynjanov และนักรูปแบบนิยมคนอื่นๆ จึงปฏิเสธสัจนิยมที่อ้างว่า ภาพถ่ายบ่งถึงคุณภาพที่มีอยู่ในวัตถุที่ถูกถ่าย เปิดเผยผ่านภาพถ่าย สำหรับพวกเขาแล้ว คุณภาพทางสุนทรียศาสตร์ของวัตถุที่ถูกถ่าย คือ ผลของวิธีการที่แปลงโดยอุปกรณ์ทางภาพยนตร์และไม่ได้ทำอะไรกับวัตถุจริง มันอาจจะมีคุณภาพใดๆ ที่แฝงเร้นอยู่ วัตถุใดๆ สามารถมีสุนทรียะเนื่องจากการทำงาน (Function) ของรูปแบบการแปลงวัตถุที่ถูกถ่าย ภาพยนตร์ปลดปล่อยวัตถุที่ถูกแปลงจากที่ผูกโยงไปยังที่หนึ่ง เช่นเดียวกับในภาพนิ่ง และช่วยให้ผ่านการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของพื้นที่และเวลา เช่นเดียวกับสิ่งที่เป็นนามธรรมในช่วงหลังๆ Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึงสิ่งที่ Tynjanov ได้เขียนไว้ถึงเอกภาพของสถานที่ไม่ใช่ปัญหาของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์ มีเพียงปัญหาเดียวคือเอกภาพของมุมมองและแสง... วัตถุไม่ได้อยู่ในหรือเป็นของตัวภาพถ่ายเอง มันถูกสร้างภาพโดยมุมมองและแสง แนวคิดเรื่องภาพถ่าย (Photogenic) จะต้องยอมจำนนต่อแนวคิดขององค์ประกอบทางภาพยนตร์ (cinematogeny)

Nitzan Ben-Shaul เห็นว่านับจากนี้ Tynjanov ได้มาถึงบทสรุปที่ว่า กลไกหลักเฉพาะสองประการเพื่อศิลปะของภาพยนตร์ คือ องค์ประกอบทางภาพยนตร์ (Cinematogenic) (เช่น รูปแบบการแปลงวัตถุภายในช็อต เนื่องมาจากการบิดเบือนภาพของกล้องภาพยนตร์) และการตัดต่อ กลไกเหล่านี้เปลี่ยนแรงกระตุ้นแบบธรรมชาติของวัตถุที่ถูกถ่ายมาสู่ความเป็นศิลปะ ในขณะที่องค์ประกอบทางภาพยนตร์ (Cinematogenic) เปลี่ยนความหมายของรูปวัตถุทางไกลออกไปจากแรงกระตุ้นทางธรรมชาติ สู่บริบทของศิลปะภายในช็อต การตัดต่อที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างกันของช็อต เพื่อสื่อความหมายที่สัมพันธ์กันของโลกที่มองเห็น แล้วแสดงโดยวิธีการเปลี่ยนแปลงตามรูปแบบของตัวเอง Tynjanov จึงปฏิเสธสิ่งที่สัจนิยมเช่นชมชีวิตหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตในการถ่ายภาพถ่ายบุคคลหรือวัตถุสามารถทำหน้าที่ในธรรมชาติหรือในบริบททางศิลปะเช่นเดียวกันกับคำๆ เดียวกันสามารถให้ข้อมูลในหนังสือพิมพ์ หรือรูปคำในบทกวี โลกที่มองเห็นไม่เพียงแต่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ แต่ความหมายที่สัมพันธ์กันในตัวเอง ผู้คนและวัตถุสิ่งของประกอบขึ้นเป็นองค์ประกอบของศิลปะภาพยนตร์เฉพาะเมื่อมันทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความหมาย ดังนั้น เขาปฏิเสธความคิดของการกระทำแบบซ้ำๆ ในภาพยนตร์ และตามที่ Tynjanov ได้กล่าวไว้ว่า ทางเลือกของนักแสดงคือการได้รับมาจากความสัมพันธ์ของเขาและเธอกับนักแสดงอื่นหรือกับวัตถุ และไม่ใช่จากบริบทความจริงตามปกติ การต่อต้านลัทธิธรรมชาตินิยมได้นำให้ Tynjanov สงสัยการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ ที่ว่า การเคลื่อนไหวในภาพยนตร์มีอยู่ทั้งเพื่อกระตุ้นมุมมองผ่านมุมมองของตัวละครที่เคลื่อนไหว หรือวิธีพัฒนาตัวละคร (ท่าทาง) มันอาจเคยเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งของ การเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ไม่เพียงมีอยู่ในตัวมันเองแต่เป็นสัญลักษณ์ความหมายบางอย่าง ดังเช่น การเคลื่อนไหวภายในช็อตเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่เกินความเป็นจริง เร่งรีบ คึกคัก ไม่เหน็ดเหนื่อย

Tynjanov สนใจภาพใกล้เป็นพิเศษ ซึ่งถอดส่วนหนึ่งของวัตถุออกจากตัวมันทั้งหมด (เช่น หัวหรือมือออกจากร่างกาย) ช่วยให้การถ่ายทำภาพยนตร์ที่จะสร้างความเป็นนามธรรม (abstractions) ดังเช่น สัญลักษณ์และคำอุปมาอุปไมย ในภาพยนตร์ของ Vsevolod Pudovkin เรื่อง *Mother* (1926) ซ็อดยวของการชุมนุมของฝูงชนถูกตัดไปที่ภาพใกล้มือกำลังโบกธงสีแดงในท้องฟ้า เพื่อเป็นสัญลักษณ์จิตวิญญาณและทิศทางของการปฏิบัติ เขาให้คุณค่าของการจางซ้อน (Dissolve) เพราะมันสามารถทำให้ภาพเกิดขึ้นพร้อมกัน เช่นเดียวกับความคิดเรื่องการเคลื่อนไหวที่มักเป็นกรณีในภาพยนตร์เต็นรำ อย่างไรก็ตาม ภาพสามมิติแบบลวงตาของภาพยนตร์ ถ้านั่นก็จะรบกวนศักยภาพความเป็นนามธรรมของการจางซ้อน (Dissolve) เพราะกลไกนี้ดูเหมือนละเมียดกฏแห่งธรรมชาติวัตถุสามมิติจึงแปลกประหลาดในความรู้สึกไร้เพียงสาของบุคคล Nitzan Ben-Shaul ได้ชี้ให้เห็นว่าดูเหมือนจะเป็นการอ้างที่ล้ำสมัย แต่เราสามารถจินตนาการสิ่งที่เขามีอยู่ในความคิดในการเผชิญหน้ากับผลที่น่าขนลุกนี้ ซึ่งมักจะถูกผลิตโดยโปรแกรมดิจิทัลแบบที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน วัตถุจึงดูเหมือนถูกละเมียดกฏแห่งธรรมชาติที่เปลี่ยนรูปไปอย่างไร้ร่องรอย

ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul เห็นว่าสุดท้ายแล้ว Tynjanov ได้ตั้งข้อสงสัยที่คุณค่าศิลปะสำหรับการเพิ่มสีและสีของภาพยนตร์ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้อาจจะทำให้สื่อนี้เอนเอียงไปสู่ลัทธิธรรมชาตินิยมและสังคมนิยมอีกครั้ง มันควรชี้ให้เห็นว่า ความกลัวของ Tynjanov ไม่มีเหตุผล โดย Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึง Roman Jakobson (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 20) ที่ชี้ประเด็นว่า ภาพยนตร์สามารถทำเสียงเป็นนามธรรมเช่นเดียวกับที่ทำภาพนามธรรม แท้จริงแล้วนักสร้างภาพยนตร์ใช้เสียงและสีอย่างกว้างขวางเป็นกลไกในการสร้างนามธรรม ดังนั้นข้อโต้แย้งของ Jean-Luc Godard ในภาพยนตร์เรื่อง *Contempt* (1963) ที่ถูกย้อมเป็นสีแดงและฟ้า เป็นสัญลักษณ์สีธงชาติฝรั่งเศส ในทำนองเดียวกันเขาใช้เสียงและภาพไม่ตรงกัน ความสัมพันธ์เบี่ยงเบนความสนใจไปที่การจัดการเสียงกับภาพ เช่นเดียวกับในฉากในเรื่อง *Le Chinoise* (1967) ตัวละครเปิดเครื่องเล่นเสียงเพลงที่มีท่วงทำนองโรแมนติคมาซ้ำกับบทสนทนาที่เขาเพิ่งพูดไป เมื่อเพิ่มดนตรีเข้าไปในความหมายของฉากนอนเปลือยเปลี่ยนไปสู่การร่วมรักที่ดูตื้น

Tynjanov ปฏิเสธการกระตุ้นตามธรรมชาติของภาพยนตร์ ดังนั้นเขาจึงปฏิเสธการตัดต่อที่อยู่บนพื้นฐานความคิดเรื่องความต่อเนื่องของเวลา พื้นที่ หรือการแสดง เขาเสนอข้อโต้แย้งไม่ได้เสริมแต่งแต่เป็นการแลกเปลี่ยน เหมือนกวี นี่คือการเข้าใจของการตัดต่อเน้นจังหวะและความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงบนพื้นฐานศิลปะนามธรรม เช่นการตัดที่โลดโผนเปลี่ยนการเคลื่อนไหวแบบธรรมชาติภายในข้อโต้เปลี่ยนสู่บริบทจังหวะนามธรรมและก่อให้เกิดการอุปมาอุปไมยและสัญลักษณ์ แทนคนกำลังจุกกันด้วยนกพิราบ สิ่งที่เห็นถูกแยกส่วน นักแสดงที่แตกต่าง สิ่งที่แตกต่างถูกนำเสนอเทียบเท่าความหมาย แต่ในเวลาเดียวกันการแสดงในตัวมันถูกแยกเป็นสอง ส่วนที่สองของนกพิราบได้ให้ความหมายของสี Nitzan Ben-Shaul อธิบายว่า คุณสมบัติศิลปะของภาพยนตร์ถูกก่อตั้งในรูปแบบและประเภทที่เกิดจากสื่อเฉพาะและอุปกรณ์ของภาพยนตร์และการตัดต่อมีลักษณะเฉพาะเป็นเอกลักษณ์ เขาปฏิเสธภาพยนตร์บนพื้นฐานรูปแบบและประเภทที่ยืมมาจากศิลปะอื่นๆ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานอุปกรณ์เฉพาะของศิลปะนั้น ดังนั้น เขาปฏิเสธวรรณกรรมประเภทนิยายอิงประวัติศาสตร์ที่ผสมประวัติศาสตร์กับเรื่องแต่ง และความจริงอยู่ภายในกรอบการเล่าเรื่อง เป็นความน่าเชื่อถือในวรรณคดีเนื่องจากพื้นฐานของคำ ผู้อ่านไม่ได้ตั้งคำถามถึงตัวละครคล้ายคลึงกับที่ประวัติศาสตร์นำเสนอ ดังนั้น คำว่า “นโปเลียน” ไม่ได้นำผู้อ่านเกิดคำถามถ้าคล้ายคลึงกับนโปเลียนในประวัติศาสตร์ ในภาพยนตร์ภาพตัวแสดงที่เสริมให้ผู้ชมตั้งคำถามเรื่องความคล้ายคลึง การบั่นทอนพื้นฐานที่ว่ากรยอมรับให้ประเภท (Genre) ที่น่าเชื่อถือในวรรณกรรม วัสดุพื้นฐานในภาพยนตร์คือภาพเรื่องประวัติศาสตร์แปรเปลี่ยนเป็นห้องแสดงภาพเคลื่อนไหว บางที่เราารู้สึกแบบผิวเผินและรู้ลึกกว่าเป็นเรื่องแต่ง โดยเฉพาะเมื่อเรารู้จักคนในประวัติศาสตร์นั้นเป็นอย่างดี อย่างฮิตเลอร์ สตาลิน หรือลินคอล์น Tynjanov ได้พูดถึงประเภทของภาพยนตร์ (Genre) ที่ถูกต้องนั้น เกิดขึ้นจากลักษณะเฉพาะของสื่อ ดังนั้นคำถามเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์ (Genre) ถูกโยนไปยังคำถามของลักษณะเฉพาะของวัสดุและรูปแบบ บนพื้นฐานทฤษฎีของ Tynjanov เป็นเช่นเดียวกับนักรูปแบบนิยมรัสเซียที่ให้คุณค่าภาพยนตร์ปี 1920 เพื่อการปฏิวัติมาร์กซิสต์อย่าง Eisenstein, Vertov และ Pudovkin ที่เรื่องราวเนื้อหาภาพยนตร์ถูกวางอยู่บนพื้นฐานการยกระดับอุปกรณ์ทางภาพยนตร์และการตัดต่อ

### 2.3.2 การวิจารณ์ลัทธิสังคมนิยมของมาร์กซิสต์

การคัดค้านต่อภาพยนตร์ลัทธิรูปแบบนิยม ประเด็นหลักมาจากการปฏิบัติมาร์กซิสต์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ภาพยนตร์ลัทธิรูปแบบนิยมยกย่อง ดังที่ Vertov ปฏิเสธความคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะและการรับรู้ การจัดการภาพยนตร์สารคดีของเขาคือการค้นหาความจริงในโลกมากกว่าที่จะแยกรูปแบบที่เป็นนามธรรมออกมา Eisentein ได้เปิดเผยความเกลียดชังต่อลัทธิรูปแบบนิยมเมื่อเขาวิจารณ์การสร้างภาพยนตร์ของ Vertov ว่าการแถลงการณ์อย่างเป็นทางการของ Vertov ที่ปรากฏขึ้นนำไปสู่ความเข้าใจผิดเรื่องรูปแบบนามธรรมมากกว่าจะเข้าใจในกระบวนการของโลกแห่งความจริง ดังจะเห็นได้จากการโจมตีของมาร์กซิสต์ที่มีต่อรูปแบบนิยมโดยทั่วไป และภาพยนตร์ลัทธิรูปแบบนิยมตั้งอยู่บนหลักการที่ว่า “ศิลปะเป็นอิสระ” เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นนามธรรม และเป็นอิสระจากสิ่งที่มาร์กซิสต์รับรู้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นและกำหนดทิศทางบริบทของสังคมและการเมือง Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 21) อ้างถึงการตีพิมพ์ของ Poetica Kino ในปี 1927 ลัทธิรูปแบบนิยมในรัสเซียได้อยู่ภายใต้การจู่โจมของโซเวียต เริ่มตั้งแต่ 1923 โดย Leon Trotsky การเคลื่อนไหวสุดท้ายก็จางหายไปหลังจากสตาลินมีอำนาจและนำสังคมนิยมมาใช้อย่างเป็นทางการในฐานะที่เป็นนโยบายทางวัฒนธรรมของพรรค และอ้างถึง Roman Jakobson (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 21) ที่ได้รับการยอมรับด้วยการนำรูปแบบนิยมมาซึ่งตะวันออกผ่านงาน *the Prague Linguistic Circle* เจ้าของไอเดียที่มีอิทธิพลทางการศึกษากวีในอเมริกาและยุโรปตะวันตก ในบางกรณี รูปแบบนิยมวุ่นวายในตะวันตกระหว่างปี 1960 นอกจากนี้ Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 21) ได้อ้างถึง Noel Burch ที่ได้แสดงทัศนะไว้ว่า ตัวแสดงหลักในภาพยนตร์พัฒนาบางสิ่งที่แปลกประหลาด สู่ลัทธิรูปแบบนิยมใหม่บนพื้นฐานแนวคิดตรวจสอบความจริงแบบมาร์กซิสต์ดั้งเดิม (การหลีกเลี่ยงอุดมการณ์วัตถุนิยมแบบมาร์กซิสต์) สู่ทฤษฎีภาพยนตร์ที่ชัดเจนบนพื้นฐานประเภทของเสียง/ภาพ พื้นที่/เวลา และมี/ไม่มีความสัมพันธ์จอกภาพ Burch ได้แย้งว่า ตรรกวิทยาที่ค่อนข้างไม่สมดุลหรือขัดแย้งภายในและความสัมพันธ์ระหว่างกัน (interrelations) ได้ดึงความสนใจไปที่คุณภาพภาพยนตร์อย่างเป็นทางการ และเพิ่มอำนาจความเป็นนามธรรมของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะ อย่างไรก็ตาม อิทธิพลจากช่วงเวลาของนีโอ-มาร์กซิสต์ Burch ได้วิจารณ์ให้พวกกลับไปมองที่ความตึงเครียดของงานรูปแบบนิยมของเขาในยุคแรกๆ รูปแบบนิยมประเภทที่เลวร้ายที่สุด การต่อสู้จากความหมาย การปฏิเสธเนื้อหาจากความรู้การศึกษาและความกลัวทางการเมือง ดังนั้นสำหรับมาร์กซิสต์และนีโอ-มาร์กซิสต์จึงคล้ายกัน ด้วยข้อยกเว้นที่น่าฟังของโรงเรียนแฟรงค์เฟิร์ต (Frankfurt School) ลัทธิรูปแบบนิยมคือการต่อต้านการปฏิบัติและอุดมการณ์ทุนนิยมที่ฝังอยู่ หรือแม้สนับสนุนการเมืองลัทธิฟาสซิสต์ Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 22) อ้างถึงคำพูดที่ชัดเจนของ Walter Benjamin สถานการณ์เหล่านี้เป็นหลักฐานที่ฟาสซิสต์แสดงสุนทรียศาสตร์ออกมา ลัทธิคอมมิวนิสต์ตอบสนองโดยทำให้เป็นศิลปะการเมือง

### 2.4 ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นตัวแทนของบางสิ่ง

Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 22) อธิบายถึง ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นตัวแทนของบางสิ่ง ในขณะที่มาร์กซิสต์ (ปี 1920) และนีโอ-มาร์กซิสต์ (ปี 1960) วิจารณ์ภาพยนตร์ลัทธิรูปแบบนิยมสำหรับความจริงที่เป็นนามธรรม และภาพยนตร์สังคมนิยมสำหรับการทำให้มัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คลุมเครือลึกลับ พวกเขาพร้อมกับนักรูปแบบนิยมตั้งข้อสันนิษฐานว่า ความจริงที่มีและภาพยนตร์ได้ทำปฏิกิริยากับมัน ข้อสันนิษฐานนี้มีอยู่เป็นเวลานานภายใต้การโจมตีจากการปรากฏตัวของยุคหลังสมัยใหม่ในปี 1970 นักหลังสมัยใหม่กล่าวว่า ความจริงมีอยู่แบบ “always-already present” ในความคิดของผู้คนเช่นเดียวกับต้นฉบับเดิม ยิ่งไปกว่านั้นถ้ามีบางอย่างในขอบเขตของความจริง มันถูกนำโดยรูปทรงหรือการเลียนแบบที่สร้างขึ้นตามจริง ไม่ว่าจะอะไรก็ตามถูกนิยามมันว่าความจริง โดย Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 22) อ้างถึง Baudrillard ซึ่งได้อธิบายว่าวัตถุเชิงประจักษ์ (Empirical Object) มีคุณสมบัติของรูปร่าง (shape), สี, เนื้อหาสาระ, ประโยชน์ และวาทกรรมถูกกำหนดคือเรื่องโกหก ไม่มีอะไร แต่ประเภทของความสัมพันธ์และความหมายที่แตกต่างมาบรรจบกันและหมุนไปรอบๆมัน

การเข้าใจของยุคหลังสมัยใหม่ค่อยๆ กระจายไปยังสาขาต่างๆ ดังนั้น นักประวัติศาสตร์อย่าง Hayden White ปฏิเสธข้ออ้างของนักประวัติศาสตร์ที่จะเผยแพร่อดีตของมนุษย์ผ่านความจริงทางประวัติศาสตร์ ข้อเท็จจริงที่มีในมุมมองของเขาไม่มีอะไรมากกว่าตำราที่ใกล้เคียงเรื่อง “always-already” ของความจริง นักประวัติศาสตร์เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงมากกว่าในความพยายามที่จะเปิดเผยอดีตที่อยากจะเข้าใจอดีต ให้เริ่มต้นด้วยโครงสร้างที่เป็นไปได้จากภาษาและระบบการสื่อสารอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ การปฏิบัติที่คล้ายกันปรากฏในแนวคิดการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 22) ยกตัวอย่างนักปรัชญาวิทยาศาสตร์อย่าง Thomas Kuhn ได้แย้งว่านักวิทยาศาสตร์ถูกขับเคลื่อนในงานวิจัยของเขาโดยชุดของแบบแผนและคำสั่งสถาบัน ในทางตรงกันข้ามกับการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ อย่าง Karl Popper (เจ้าของอุดมการณ์ค้นหาความจริงผ่านความพยายามอย่างต่อเนื่องที่ปฏิเสธสมมติฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยอ้างว่าสมมติฐานที่มากขึ้นก่อให้เกิดเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่การพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์มากขึ้นกว่าที่มันเป็น) Kuhn ยืนยันว่าวิวัฒนาการการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ถูกอธิบายลักษณะโดยการสนับสนุนของทฤษฎี จนกระทั่งมีข้อมูลที่โต้แย้งมากที่ทำให้ไม่สามารถยึดทฤษฎีนั้นได้อีกต่อไป ยิ่งไปกว่านั้น Kuhn กล่าวว่า ไม่มีการรับประกันใดๆ ว่าทฤษฎีใหม่จะดีกว่าทฤษฎีที่ถูกแทนที่ การชักถามที่รุนแรงของความสามารถของเราที่รู้ว่าโลกซับซ้อนมากขึ้น โดยมีเซล ฟูโก (Michel Foucault) ได้วางการค้นหาความจริงในตัวเองไว้ว่าไม่มีอะไรมากไปกว่าวาทกรรมที่มีประสิทธิภาพในการแข่งขันกับวาทกรรมอื่นๆ ภายในการกำหนดคำทางวัฒนธรรมของอำนาจ ไม่มีความจริงหนึ่ง มีเพียงความจริงประเด็นหนึ่ง (discursive truisms)

สำหรับฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) แล้วดูเหมือนว่าจะไม่มีความจริงหรือสิ่งจะใดๆเลย ดังนั้น เขาเห็นว่ามันไม่มีกรณีใดเลยที่จะมีที่โหดร้ายแห่งที่ปัญญาของเราก้าวข้าม และมีภาพที่ให้ความเป็นจริงแก่เรา แต่ความจริงนั้นคือภาพที่ว่ามันไม่มีอะไรแต่คล้ายคลึงในภาพเสมือน ‘Simulacra’ และภาพจำลอง ‘Simulation’ เขาได้แย้งว่าภาพเสมือน (simulacrum) ที่มักถูกนำเสนออย่างไม่ชัดเจน ค่อยๆ เดินหน้าไป ขณะที่ก่อนหน้านี้ในตอนแรกๆ ภาพถูกกล่าวถึงในแง่ของการทำซ้ำหรือความเป็นจริงบิดเบือน วันนี้ดูเหมือนชัดเจนว่าในตอนต้นของทุกสมมติฐานถูกคาดคะเนว่าไม่สามารถป้องกันทางใจได้ การจัดการมุ่งเป้าไปที่การปกป้องข้อเท็จจริงที่ว่าความจริงไม่มีอยู่ จึงเป็นลำดับขั้นที่แปลกปลอมท่ามกลางการจำลองแบบที่ต่างชนิดกัน เขาก็พบว่าหลักฐานสำหรับเรื่องนี้ในการตีความของเขาเรื่องการค้าค้ำการบูชารูปปั้น (การทำลายรูปเคารพ) ว่าเป็นการกระทำที่มุ่ง

ป้องกันการเปิดเผยว่าไม่มีอะไรอยู่ในภาพ เขาก็ยังหากลยุทธ์ต่างๆ ที่มุ่งเป้าไปที่การปกป้องภาพเหล่านั้นไม่ให้ถูกเปิดเผย ภาพอยู่ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบที่ถูกต้องแท้จริง การแสวงหาของพวกเขาคือมิติที่ว่างเปล่า Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 23) อ้างถึง งานเขียนของ Moliere เรื่อง *The Imaginary Invalid* เขาอธิบายการเจ็บป่วยของ Argan เป็นความเพ้อฝันที่ตั้งอยู่บนข้อสันนิษฐานที่ว่า มีความเจ็บป่วยที่แท้จริง อย่างไรก็ตาม Baudrillard ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับผู้มีปัญหาวิตกกังวลซึ่งพัฒนาขึ้นมาจากการทางกายได้อย่างไร? ในสิ่งที่รู้สึกเป็นการจำลองของเขาที่แตกต่างจากการจำลองทางการแพทย์เรียกว่า “จริง” “real” เช่นเดียวกับ เขาหัวเราะเยาะแบบสอบถามของศาลฝรั่งเศสทหารที่ออกแบบมาเพื่อตรวจสอบว่าทหารจะแกล้งเจ็บป่วยทางจิต ในความหมายที่ว่าใครตอบแบบสอบถามจำลองนั้น “ถูกต้อง” ถือเป็นผู้ที่มีจิตใจผิดปกติและควรจะได้รับกรายกเว้นจากการปฏิบัติหน้าที่ เขายังเล่าถึงแบบจำลองของหลุมฝังศพจำลองโบราณถูกนำมาวางอยู่ใกล้หลุม “จริง” สำหรับนักท่องเที่ยวที่จะเข้าชม การกระทำที่มุ่งปกป้องอำนาจจอมปลอมของการจำลองแบบโบราณให้เป็นของดั้งเดิม ในการถกเถียงเรื่องดิสเนีย์แลนด์ Baudrillard ได้เขียนไว้ว่า ดิสเนีย์แลนด์ถูกนำเสนอในฐานะที่เป็นสิ่งเพ้อฝันสมมติขึ้นเพื่อทำให้เราเชื่อว่าการพักผ่อนคือความจริง “the Rest is Real” เมื่อในความจริงแล้วทั้งลอสแอนเจลิสและโตเกียวอเมริกาทั้งหมดมันไม่จริงอีกต่อไป แต่คำสั่งของความจริงที่เกินจริงและการจำลอง ความจริงก็ไม่จริงอีกต่อไป สุดท้ายในหนังสือชื่อ *The Gulf War Never Happened* (1995) (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 23) Baudrillard ก็ตั้งคำถามถึงสิ่งที่เกิดขึ้นตามความจริงของสงครามอ่าวครั้งแรก การอ้างว่าความรู้ของเราทั้งหมดเกี่ยวกับสงครามนี้เกิดขึ้นจากรายงานของ CNN ที่แสดงการเปิดตัวซีปนา วูธโทมาฮอก การอธิบายที่โดยนายพล Schwartzkopf เมื่อสงครามดำเนินไป และการใช้จำลองภาพด้วยคอมพิวเตอร์ Baudrillard เห็นว่าไม่ได้มีสงคราม แต่มันเป็นการจำลองขึ้นมา

สิ่งที่ Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 23) ได้อ้างถึงบางประเด็นของ Baudrillard เรื่องภาพที่คล้ายคลึง “Simulacrum” ได้ให้ความรู้แก่ภาพยนตร์ร่วมสมัยหลายๆ เรื่อง เช่น *Wag the Dog* (1998) หวนคิดถึงเรื่องการจำลองสงครามทางทีวีที่ทำการช่วยประธานาธิบดีอเมริกันให้พ้นจากเรื่องอื้อฉาวทางเพศก่อนการเลือกตั้ง ในฉากสำคัญ Dustin Hoffman โปรดิวเซอร์ฮอลลีวูดก่อกระแสปั่นป่วนทางการเมือง ถ่ายภาพหญิงสาวในชุดที่น่าอนาถในสตูดิโอของเขาและวางภาพของเธอในท่ามกลางซากปรักหักพังในเมืองเพื่อให้ประชาชนชาวอเมริกันเห็นออกเห็นใจผู้อพยพที่ยากไร้อัลบาเนีย *The Matrix* (1999) เล่าเรื่องแฮกเกอร์ผู้เรียนรู้จากกฎลับลับว่า ความจริงเป็นเพียงการจำลองขนาดใหญ่ Nitzan Ben-Shaul อธิบายถึงสิ่งที่ Baudrillard กล่าวไว้ชัดเจนยิ่งขึ้นเมื่อยกตัวอย่าง Neo พระเอกถูกมองว่าเป็นสำเนาของเรื่อง “Simulacra” และ “Simulation” ของ Baudrillard การห่างไกลจากความจริงของความคิดของภาพยนตร์ที่ว่าไม่มีความจริงอะไรเกิดขึ้นเป็นประสบการณ์ของมนุษย์ แต่เป็นการจำลองที่โปรแกรมโดยเครื่องจักรกลที่ดูพลังงานของมนุษย์ผ่านการจำลองนี้ เพื่อจะเก็บไว้ในยมโลก (underworld) ซึ่งหมายถึงว่าไม่มีทั้งโลกและยมโลกมากไปกว่าการจำลอง ภาพยนตร์นำที่ด้วยเอฟเฟกซ์ของดิจิตอล ทำให้ความคิดของความเป็นจริงมีตัวตนในฐานะที่เป็นการจำลองผ่านขีดความสามารถในการจัดการกับความจริงของนีโอที่ค่อยๆ เพิ่มขึ้น โดย

การลอบ การชะลอ เร่ง หรือยืดหยุ่นนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติจิตตอลและแนวคิดของ Baudrillard เรื่อง ความคล้าย “Simulacrum” ที่มักจะถูกตั้งข้อสังเกต

Nitzan Ben-Shaul (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 25) อ้างถึง Vivian Sobchack ได้แนะนำว่าอุปกรณ์จิตตอลของการเปลี่ยนภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (morphing) เป็นตัวอย่างเรื่อง “Simulacrum” ของ Baudrillard ที่ว่าการเปลี่ยนภาพไม่มีต้นกำเนิดใดๆ ดังนั้นจากที่มันเปลี่ยนไม่ได้เป็นสาเหตุหรือมีมาก่อนแล้ว จึงเปลี่ยนการเปลี่ยนภาพ (the morph) บ่งบอกถึงการพลิกกลับที่ไร้ร่องรอยและภาพไม่จริง, ดั้งเดิม, หรือต่างจากภาพอื่นมากขึ้น ตัวอย่างของ Vivian Sobchack ได้สรุปความคิดของ Baudrillard ในการเปรียบเทียบระหว่างการก่อนเปลี่ยนภาพในมองตาจ ซีควเอนส์ (Montage Sequence) จาก *All that Jazz* (1979) การแสดงที่ผสมผสานเชื้อชาติและเพศที่แตกต่างของนักเต้นที่หมุนตัวเต้นรำไปรอบๆ การเปลี่ยนภาพของร่างกายที่คล้ายกันไปสู่อีกภาพหนึ่งใน *Black or White videoclip* (1991) ของ Michael Jackson Vivian Sobchack (Nitzan Ben-Shaul , 2007 : 25) อ้างเหตุผลว่า ใน *All that Jazz* ขณะที่การเปลี่ยนโดยการตัดภาพ เรายังคงตระหนักถึงความตรงตรงและความแตกต่าง ใน *Black or White* หัวของคนที่ต่างเชื้อชาติและเผ่าพันธุ์ไม่ต้องใช้ชุดลยพินิจ แต่ละคนไม่ได้เป็นตัวเอง แต่การเปลี่ยนแปลงของความคล้ายคลึงอันเดียวกัน ตามที่ ฌอง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard) เขียนไว้ การแบ่งถูกแทนที่ด้วยการแพร่พันธุ์

ความคิดที่ว่าการแปรภาพ (morphing) อยู่บนพื้นฐานของการแพร่พันธุ์ของการจำลอง อ้างอิงระหว่างกัน ปฏิเสธความหมายอย่างเด็ดขาดหรือความแตกต่างลำดับชั้นได้แพร่เข้าไปในภาพยนตร์ร่วมสมัย สามารถพบได้ในอุปกรณ์จิตตอลที่แพร่หลายของการจำลองแบบและการเพิ่มจำนวนของตัวละครเดิม แต่ยังเป็นหลักฐานในความไม่มั่นคงของความจริงที่ต่อสู้กับตัวละครที่สวามิภพาหรือสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ Nitzan Ben-Shaul ยกตัวอย่างกรณีที่อยู่จักกันดี คือภาพยนตร์ฉบับผู้กำกับเรื่อง *Blade Runner* (1982) ของ Ridley Scott ที่ Deckard “Blade Runner” เมื่อสิ้นสุดการแปลงตัวกลับกลายเป็นต้องมาจำลองตัวเขาเอง และภาพยนตร์ของ David Cronenberg เรื่อง *eXistenZ* (1999) นักออกแบบเกมสร้างเกมเสมือนจริงที่ดักทั้งร่างกายและจิตใจของผู้เล่น แต่ในที่สุดทั้งเขาและคนดูหนึ่งไว้กับความคิดที่ว่า “Reality” จากที่ภาพยนตร์เริ่มอาจเป็นเพียงอีกหนึ่งทางเลือกในเกม นักวิจัยทางภาพยนตร์คนอื่นๆ ที่คล้อยตามแนวความคิดของ Baudrillard เรื่อง “Simulacrum” ได้ตั้งข้อสังเกตว่าภาพยนตร์ร่วมสมัยกำลังเรียนรู้มุ่งสู่การทำให้คนดูง่วงยวประหลาดใจด้วยวิธีการเล่าเรื่องหรือความลึกซึ้งของตัวละคร

Nitzan Ben-Shaul อธิบายเรื่องการสร้างภาพยนตร์สารคดี จากความเชื่อในอำนาจของการผลิตซ้ำของภาพยนตร์และการตัดต่อที่เผยลักษณะของความจริงที่ซ่อนอยู่ คือพื้นฐานของเหตุผลสำหรับนักสร้างภาพยนตร์สารคดีสมัยใหม่ ทั้งการร่วมแบ่งปันความเชื่อนี้ และการทำเพื่ออุดมการณ์และแม้เพื่อวัตถุประสงค์ของการชวนเชื่อ เป้าประสงค์ใดก็ตามที่ขับเคลื่อนนักสร้างภาพยนตร์เหล่านี้ ภาพยนตร์และการตัดต่อมักเกี่ยวข้องกับจิตสำนึกและการจัดการโดยปัจเจกที่ให้ความสำคัญของการเลือกและการเล่าเรื่อง การตระหนักรู้ของ Vertov ในเรื่องนี้ ทำให้เขาได้รวมมันเข้าไปในภาพยนตร์ของเขา ขบวนการผลิตภาพยนตร์ที่สัมพันธ์ในตัวเองนำไปสู่ผลของภาพและการตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง *Man with Movie Camera* (1929) Vertov ค่อยๆแสดงตัวเขาเอง กล้อง ตากล้อง คนตัดต่อ

มารวมเข้าไว้ด้วยกันและการตัดต่อของช็อต การเน้นความสัมพันธ์ของทิศทางระหว่างการทำและช็อต การตัดต่อและการแก้ไข ในซีควนส์ที่เป็นแสดงภายในภาพยนตร์ ภาพคนตัดต่อที่โต๊ะตัดต่อ (Svilova ภรรยาของเขา) ถูกนำมาแสดงขณะกำลังทำงานตัดต่อ เธอกำลังพยายามทำให้ช็อตเด็กยิ้มแมทช์กับช็อตผู้หญิง เปลี่ยนถอยหลังและเดินหน้าจากขบวนการแมทช์สู่ผลที่เกิดจากการแมทช์แล้วผลลัพธ์แต่ละอันแตกต่างกันในเรื่องของจังหวะและใจความเพื่อเน้นให้ต่างกันในเรื่องของอายุ ในขณะที่อันอื่นโฟกัสที่รอยยิ้มที่เหมือนกัน ไม่เพียงแค่การเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างกันภายใน แต่รวมถึงรวมถึงความสัมพันธ์ของช็อตภาพ ภรรยา (Svilova) ที่มีอยู่ในขบวนการของความสัมพันธ์ทั้งหมด เมื่อภาพภรรยา Svilova ขณะตัดต่อที่โต๊ะตัดต่อเป็นภาพนิ่งของเด็กหญิงในกริยาท่าทางที่เธอกำลังระเบิดรอยยิ้ม ความแตกต่างที่ชัดเจนสะท้อนตัวตนของ Vertov ก็กับการรับรู้รูปแบบการทำงานของ Robert Flaherty พบในสารคดีเชิงพรรณนาเรื่อง *Nanook of the North* ในภาพยนตร์ของ Flaherty ใช้ความเชื่อของผู้ชมในภาพสารคดีเพื่อให้เห็นภาพสมัยนั้น ที่ถูกตกแต่งให้ดูแปลกตาและจำลองภาพวิถีชีวิตของเอสิโม เขาทำสิ่งนี้โดยสร้างขึ้นใหม่ผ่านผู้นำชาวเอสิโมชื่อ นานูก วิดีเอสิโมเคยนุ่งห่มและล่าสัตว์ในอดีต งานที่นานูกไม่มีความรู้และต้องเรียนรู้ และแสดงนั้นเสียงมาก การทำภาพยนตร์สารคดีเพื่อหาประโยชน์สำหรับการโฆษณาชวนเชื่อในภาพยนตร์หลายเรื่องที่รัฐอุดหนุนและชัดที่สุดก็ในภาพยนตร์นาซีเรื่อง *The Eternal* (1940) ที่นำเสนอชาวยิวแต่งกายสกปรกกับหนูที่น่าขยะแขยง

การตระหนักของช็อตในภาพยนตร์สารคดีที่ฝังปัญหาจากปัจเจกของคนทำและการตัดต่อ ซึ่งยังเชื่อว่าเป็นสื่อที่มีพลังอำนาจในการเปิดเผยความจริงบางส่วน สองชั่วหลักและความแตกต่างของนักสร้างภาพยนตร์สารคดีที่พัฒนาขึ้นในช่วง 1960 ในอเมริกา Robert Drew และคนอื่นๆ กลุ่ม Direct Cinema ที่เคลื่อนไหวเพื่อมุ่งสู่ความจริงที่บันทึกไว้ เขาใช้กล้องแบบถือถ่าย (Hand-held) เพื่อบันทึกเหตุการณ์ให้ครอบคลุม สื่อความรู้สึกของความเป็นชีวิตชีวาและไม่เข้าแทรกแซง ดังเห็นได้จากการใช้กล้องหลายตัวบันทึกการประชุม *Democratic Convention* (Primary 1960) ในทางตรงกันข้าม เบน-ซอล ได้อ้างถึง นักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศส Jean Rouch ผู้ใช้คำว่า “Cinema Verite Movement” (ยืมมาจากภาพยนตร์ข่าวของ Vertov ชุด Kino-Pravda/Film Truth) ที่นักสร้างภาพยนตร์นำเสนอมุมมองของเขาผ่านภาพยนตร์ ไปไกลกว่าคำแถลงการณ์ของ Vertov เรื่องกระบวนการสร้างภาพยนตร์โดยการสืบสวนสอบสวนจากสถานที่เกิดเหตุรายงานข่าวจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สามารถเห็นได้ในภาพยนตร์ของ Rouch เรื่อง *Chronicle of a Summer* (1961) ตอนจบเป็นการสัมภาษณ์โดยผู้กำกับเป็นผู้ดำเนินการสนทนามากกว่าจะแสดงถึงความจริงและการทำภาพยนตร์ก็เพียงแค่แสดง สายหลังนี้ได้พัฒนาเข้าไปสู่สารคดีบุคคลที่หนึ่ง ที่พบในงานของ David Perlov ชื่อ *Diary* (1973-83) ที่เผยความจริงแบบเฝ้าสังเกตการณ์ถูกยกเลิกไป เริ่มด้วยความชื่นชอบของการบันทึกสิ่งที่อยู่รอบๆผู้กำกับ ที่เห็นผ่านกล้องถือถ่าย (Hand-held Camera) ผ่านเสียงบรรยายความคิดเห็น คนตรีที่เขาชื่นชอบ และจิตรกรรม ผู้กำกับถ่ายทอดความคิดส่วนตัวและพรรณนามุมมองในโลกของเขา

การกำเนิดของความรู้ยุคหลังสมัยใหม่และความคิดที่สำคัญของความคล้าย (Simulacrum) ทำให้ความแตกต่างระหว่างความจริงกับเรื่องแต่งพรัมัว นักหลังสมัยใหม่ปฏิเสธสมมติฐานถูกรักษาไว้โดยสารคดีกลุ่มสังคมนิยมและกลุ่มรูปแบบนิยมว่า ความจริงที่มีอยู่ก้าวข้ามการรับรู้ของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และสามารถเปิดเผย (สัจนิยม) หรือจะต้องออกจาก (รูปแบบนิยม) นักสร้างภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่สันนิษฐานจากเริ่มแรก ในขณะที่สารคดีและเรื่องแต่งเป็นหมวดหมู่วัฒนธรรมหรือชนิดของวาทกรรมที่มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ความแตกต่างไม่ได้เกิดจากจุดมุ่งหมายเพื่อบันทึกความเป็นจริงที่เข้าใจยากไว้ล่วงหน้า ดังนั้น ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ผสมสารคดีและเรื่องแต่งมาอย่างต่อเนื่องและไม่ได้ตั้งใจ สารคดีที่มีรูปแบบเจตนาโกหกหรือสมมติขึ้น อย่างเช่นในงานของนักสร้างภาพยนตร์ชาวอิสราเอล Avi Mugarbi เรื่อง *How I Learned to Overcome my Fear and Love Arik Sharon* (1997) ผู้กำกับผสมสารคดีติดตามการเลือกตั้งของ Ariel Sharon ด้วยบันทึกที่ลบลอกลงทั้งการเปลี่ยนแปลงเข้าไปสู่หนึ่งในผู้สนับสนุนอิสรธาชาอารอน (Sharon) และการเสื่อมสภาพของความสัมพันธ์ของชีวิตสมรส การจบด้วยการตัดสินใจของภรรยาของเขาที่ทิ้งเขาเพราะการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองของเขา วูดดี้ แอลเลน (Woody Allen) กับภาพยนตร์เรื่อง *Zelig* (1983) นำเสนอภาพที่ดีของการพรั่นไหวความแตกต่างระหว่างความจริงกับเรื่องแต่ง ภาพยนตร์ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การใช้เสียงบรรยายแสดงความคิดเห็นบนภาพที่แตกหรือรอยขีดข่วนที่ดูเก่าพุทเทจภาพขาว-ดำ แทรกกับภาพสีการสัมภาษณ์ที่ดูทันสมัย ผ่านรูปแบบภาพยนตร์เล่าเรื่องของ *Zelig* มนุษย์กึ่งกำเปลี่ยนสีผู้ปรับรูปและบุคคลิกไม่ว่ายุคใดก็ตาม สถานที่ หรือเหตุการณ์ เขาพบด้วยตัวเอง ยิ่งไปกว่านั้น *Zelig* ถูกแทรกอย่างต่อเนื่องในภาพสารคดีที่มีชื่อเสียงและคลิปปาภาพยนตร์ เช่นเมื่อเขาถูกมองขณะนั่งท่ามกลางผู้นำนาซีใกล้ฮิตเลอร์ ตัวอย่างการมาถึงยุคหลังสมัยใหม่ภาพยนตร์ *Zelig* ทำให้ทั้งรูปแบบและเนื้อหาที่แตกต่างระหว่างสารคดีและเรื่องแต่ง ภาพยนตร์และความจริง ระยะเวลาประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกันและเอกลักษณ์ที่แตกต่างพรั่นไหว ลัทธิหลังสมัยใหม่ยังได้นำมาสู่สิ่งที่เรียกว่าสารคดีเรื่องแต่ง (Mocumentaries) เช่นภาพยนตร์เรื่อง *Blair Witch Project* (1999) ที่เปิดด้วยคำบรรยายภาพให้อ่าน ในตุลาคม ค.ศ. 1994 นักศึกษาวิชาภาพยนตร์ 3 คน หายตัวไปอย่างลึกลับในป่าแบล็กฮิลล์ รัฐแมริแลนด์ ในขณะที่ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดี หนึ่งปีให้หลัง ภาพพุทเทจของพวกเขาก็ถูกค้นพบ ภาพยนตร์ใช้กล้องถือถ่ายนำเสนอไม่ให้เกิดเห็นการผสมของความจริง เรื่องแต่ง และรูปแบบการสร้างตัวละครสมมติที่ลึกลับ ลำสุดการจัดการความจริงสามารถเห็นได้ใน “Reality TV” ที่แพร่หลายอย่าง Big Brother ที่คนธรรมดาอยู่ภายใต้การจับตาของกล้องที่กำลังบันทึกชีวิตของพวกเขาอย่างใกล้ชิดในขณะที่การแข่งขันเพื่อรางวัล

## 2.5 โครงสร้างของภาพยนตร์

สัญลักษณ์และโครงสร้างมาสู่การพัฒนาในปี 1950 ได้พยายามถอดบางรหัสที่ซ่อนอยู่ในระบบสัญลักษณ์ (Semiology) หรือโครงสร้าง (ลัทธิโครงสร้างนิยม structuralism) ที่สามารถอธิบายหรือเผยความหมายประเภทของลักษณะภายนอก วิธีการของระบบสัญลักษณ์และโครงสร้างนิยมถูกใช้โดยนักวิเคราะห์ภาพยนตร์เพื่ออธิบายภาพยนตร์สื่อสารความหมายอย่างไร หรือความใกล้ชิดระหว่างภาพยนตร์ที่รวมอยู่ในหมวดหมู่ของผู้สร้าง ประเภท และการเล่าเรื่อง อิทธิพลจากโรงเรียนกลุ่มรูปแบบนิยม และตามการพัฒนาโครงสร้างภาษาศาสตร์โดยแฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) และตีพิมพ์เมื่อปี 1916 พวกเขาเริ่มต้นวิเคราะห์ระบบสัญลักษณ์เฉพาะที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์และความหมายเฉพาะที่ถูกถ่ายทอดโดยโครงสร้างของกลุ่มภาพยนตร์ ตามการซ้ำและความแตกต่างขององค์ประกอบที่มีลักษณะเฉพาะ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การผลิตคือการวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ของระบบการติดต่อของภาพยนตร์คลาสสิกและการวิเคราะห์โครงสร้างของภาพยนตร์ซึ่งเป็นประเภทของภาพยนตร์ตะวันตก

นับจากปี 1970 นักหลังสมัยใหม่เริ่มตั้งคำถามถึงพื้นฐานที่นักสัญวิทยาศาสตร์และนักโครงสร้างนิยมจัดกลุ่มภาพยนตร์ด้วยความคิดเรื่องโครงสร้างที่สำคัญ นำเสนอแทนความคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยความเดิม การเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและการอยู่ร่วมกันของความหมายที่หลากหลาย เช่น ข้อสันนิษฐานที่ว่าภาพยนตร์ถ่ายทอดความหมายที่แตกต่างไปพร้อมๆกันมากกว่าที่จะเป็นความหมายของความจริงเพียงหนึ่งเดียว วิธีการของเขายู่บนพื้นฐานแนวคิดของระบบภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์ กำกับหรือการเล่าเรื่อง เช่น จบแบบปลายเปิด กระบวนการไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกัน การปฏิสัมพันธ์กับปัจเจกและลักษณะเฉพาะตัวของการเปลี่ยนผู้ชมที่นำเสนอความแตกต่างและการอ่านที่มากมาย เขาพิจารณาวิธีการที่จะแก้ไขเพื่อสิ่งที่มองว่าเป็นการค้นหาไร้ประโยชน์ในส่วนของนักสัญวิทยาศาสตร์และนักโครงสร้างนิยม เพื่อให้ระบบและกลุ่มความหมายคงที่ ในทางตรงข้าม กลุ่มพหุนิยมทางภาพยนตร์ (Film Cognitivists) ได้กลับไปให้ความสนใจในระหว่างช่วงเวลา 1980 ว่าผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับภาพยนตร์ได้อย่างไร ไม่ได้ละเลยภาพยนตร์กับคนดูที่พยายามจะเชื่อมโยงกัน เขานำเสนอการรับรู้ของผู้ชมแทน การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการตีความของภาพยนตร์ที่มีวิธีการหลากหลายให้ความสนุกสนานกับปริศนาหรือตอบสนองความต้องการผู้ชมที่มุ่งจะเชื่อมโยงและการเปลี่ยนแนวคิดเรื่องโครงสร้างภาพยนตร์ต่อจากนี้ไป

### 2.5.1. ลัทธิโครงสร้างนิยมกับโครงสร้างภาพยนตร์

กฎเกณฑ์ธรรมชาติของสัญวิทยาในภาษา บนพื้นฐานความจริงที่ว่าภาษาที่ต่างกันเรียกวัตถุชนิดเดียวกันด้วยเสียงที่ต่างกัน Nitzan Ben-Shaul อ้างถึง บทสรุปของโซซูร์ (Saussure) ที่ว่าไม่มีความสัมพันธ์กันโดยธรรมชาติระหว่างสัญวิทยาหรือคำในภาษาและวัตถุ หรือภาษาอ้างอิงอื่นที่เขาแทนค่า เขาแย้งว่าความหมายของคำที่กำหนดเป็นผลมาจากโครงสร้างของภาษา ซึ่งมันเป็นและไม่ได้มาจากความสัมพันธ์กับสิ่งที่มันอ้างอิงนอกภาษา ดังนั้น คำว่า “chair” ไม่อะไรในตัวมันที่คล้ายกับเก้าอี้จริง (real chair) แม้การสร้างคำโดยเลียนเสียงธรรมชาติ ซึ่งดูเหมือนจะรักษาภาพของความคล้ายคลึงเสียงบางอย่างเพื่อเสียงที่ผลิตโดยวัตถุที่เขาอ้างอิง ไม่สิ้นคลอนข้อสรุปของเขา ดังนั้น ภาษาที่แตกต่างกันให้การสร้างคำโดยเลียนเสียงธรรมชาติที่แตกต่างกันในสิ่งอ้างอิงเดียวกัน ในภาษาอังกฤษ หม่าเห่า คือ “rough” แต่ในภาษาฮีบรู (Hebrew) คือ “hav” สิ่งนี้นำไปสู่การอธิบายของโซซูร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์สัญวิทยาภาษาพูดและภาษาเขียนที่เขาอ้างอิงนั้นได้ปราศจากกฎเกณฑ์

โซซูร์ได้มุ่งไปที่การจำแนกความแตกต่างภายในสัญวิทยาระหว่างตัวหมาย (Signifier) ได้แก่ ภาพหรือเสียง และความหมาย (Signified) ได้แก่ สิ่งที่มีมาอยู่ในความคิดเมื่อเราอ่านหรือได้ยิน ตัวหมาย (Signifier) ดังนั้น โซซูร์ได้แยกแยะระหว่างสิ่งอ้างอิงของสัญวิทยา (เช่น วัสดุเก้าอี้ในเวลาและสถานที่ที่กำหนด) และความหมายของมัน (ภาพตัวแทนเก้าอี้ “Chair” ที่ผุดขึ้นในใจ) สรุปว่าในขณะที่ความหมาย (Signified) เป็นความสัมพันธ์ที่จำเป็นต่อตัวหมาย (Signifier) ส่วนประกอบของภาษาก่อรูปขึ้น วัตถุถูกอ้างอิงถึงโดยสัญลักษณ์คือภาษาที่พิเศษ จากมุมมองเรื่องภาษาโซซูร์ยังยืนยันว่าผู้อ้างอิงไม่ได้สำคัญ ความสัมพันธ์ภายในภาษาระหว่างภาพตัวแทนของวัตถุในความคิดของเรา (the Signified) กับวิธีการเขียนหรือเสียง (the Signifier) ก็ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ ไม่มีความคล้ายคลึงระหว่าง

ภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นในหัวของเราเมื่อเราได้ยินหรืออ่านคำ Chair และลำดับของตัวอักษร c h a i r หรือไม่มีก็ไม่มีความสัมพันธ์หรือความคล้ายคลึงใดๆ ก็ตามระหว่าง ความหมาย Chair กับความหมาย Hair ที่เป็นผลมาจากเราข้ามอักษร c ไป เขายืนยันว่า ความสัมพันธ์ที่ไม่มีเหตุผลระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับความหมาย (signified) นี้ อธิบายระบบภาษา โดยการผสมรวมกันของจำนวน ตัวหมาย (Signifiers) เช่น ตัวอักษร เราสามารถสร้างจำนวนคำและประโยคอย่างไม่มีข้อจำกัด ที่สร้างจำนวนความหมายในความคิดของเราอย่างไม่มีข้อจำกัดเช่นกัน สัญลักษณ์ของภาษาถูกห่อหุ้มจากโลกภายนอก โชซูร์มุ่งไปที่คุณค่าและประโยชน์ของสัญลักษณ์ในภาษาที่เกิดจากความสัมพันธ์ของมันกับสัญลักษณ์อื่นๆ ในภาษามากกว่าบางอย่างที่อยู่นอกเหนือจากภาษา ความสัมพันธ์นี้อยู่บนโครงสร้างของความแตกต่างที่สัมพันธ์(รวม)กันระหว่างสัญลักษณ์ ความต้องการให้สัญลักษณ์แยกกันโดยสิ้นเชิง (รวมอยู่และแยกความแตกต่าง) ดังนั้นคุณค่าหรือประโยชน์ของมันสามารถถูกนิยามโดยความแตกต่างของตัวมันจากสัญลักษณ์อื่นในภาษา ดังนั้น คุณค่าและประโยชน์ของตัวอักษร A เกิดจากความแตกต่างจากตัวอักษรทั้งหมดในพยัญชนะ โชซูร์ประยุกต์แบบจำลองความแตกต่างทางโครงสร้างไม่เพียงแต่ที่ตัวหมาย (Signifier) แต่รวมทั้งความหมาย (Signified) ดังนั้น คุณค่าและการใช้งานของความหมาย dog เกิดจากความแตกต่างของมันจากความหมายอื่น เช่น Wolf หรือ Cat สำหรับตัวอย่างแมวและหมาป่าที่ไม่เท่า หลักการทางโครงสร้างของความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ซึ่งแยกขาดจากกันที่ โชซูร์ประยุกต์ระดับขั้นทั้งหมดของภาษา (ตัวอักษร, คำ และ ประโยค) ตัวอย่างที่โชซูร์ชอบยกมาอธิบายโครงสร้างทางภาษาศาสตร์ ตามคุณค่าและการใช้งานของสัญลักษณ์ เกิดจากความแตกต่างที่มีร่วมกันภายในระบบของภาษา เช่น เกมหมากรุก ในหมากรุกแต่ละตัวอ้างถึงวัตถุในโลกที่ใช้ในการสงคราม อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์ส่วนใหญ่โดยทั่วไปไม่ได้ความรู้ของเกมจากประสบการณ์สงครามของเขา เป็นเพราะคุณค่าแต่ละตัว (หมากรุก) ไม่ได้ทำอะไรกับสิ่งที่มันอ้างถึงในโลกและทำทุกสิ่งด้วยวิธีที่จะเดินให้ต่างจากตัวหมากรุกอื่นๆทุกตัวในเกม สำหรับตัวอย่างการเคลื่อนแบบทแยงของตัวบิชอป (Bishop) ไม่ได้ทำอะไรกับวิธีการที่บิชอป (Bishop) เดินในระหว่างการประลองและทำทุกสิ่งด้วยวิธีการเดินให้ต่างจากการเดินของตัวพลทหาร หรือต่างจากการเดินของตัวอัศวินที่เดินเป็นรูปตัว L

สิ่งที่โชซูร์ได้กล่าวถึง คือ ระบบภาษาและคำพูด โดยได้ออกแบบระบบภาษาด้วยกฎทั้งหมดที่มุ่งค้นหาความเป็นไปได้ของการผสมกันของสัญลักษณ์ในภาษาและให้คนสร้างการออกเสียงที่เข้าใจได้ เขาได้อ้างระบบนี้ซึ่งมีอยู่ในความคิดของผู้ใช้ภาษาที่กำหนด คำพูดใดๆ ที่เข้าใจอยู่บนบทพูด จากมุมมองภาษาศาสตร์ การใช้ภาษาใดๆ ทั้งการเขียนหรือการพูด มักเป็นความเข้าใจที่เป็นรูปธรรม ณ เวลาและสถานที่ที่กำหนดของกฎของระบบภาษา ถ้าปราศจากความเป็นสากลของระบบภาษาในระบบความคิดของผู้ใช้ การใช้ภาษาเพื่อสื่อสารก็เป็นไปไม่ได้ ยิ่งไปกว่านั้น บุคคลหนึ่งไม่สามารถเปลี่ยนระบบได้ เราสามารถลบคำว่า "Moon" แต่มันจะไม่หายไปจากระบบภาษา แนวคิดเรื่องภาษานี้แสดงให้เห็นว่า มันถูกต้องกว่าที่จะพูดว่าการมองโลกของคนถูกจำกัดด้วยการยอมรับระบบภาษาของเขาและเธอมากกว่าวิธีการอื่นที่อยู่รอบๆ

ความสัมพันธ์ระหว่างระบบภาษากับความเข้าใจในการพูดหรือการเขียน เป็นเพียงการคงอยู่ของระบบที่มีมาก่อนการใช้และมันมักเกิดขึ้นพร้อมกับความเข้าใจ การดำรงอยู่ของระบบ

ภาษาไม่ได้ขึ้นอยู่กับเวลาที่จำเพาะเจาะจงและสถานที่ของการพูด ดังนั้นระบบภาษาคือโครงสร้างที่ ลึกซึ้งของภาษา ขณะที่การตระหนักรู้ในคำพูดหรือการเขียนคือเปลือกนอกของถ้อยแถลง คำพูดหรือ การเขียนในทางตรงกันข้ามมักเจริญรอยตามระบบภาษา มักพูดที่เวลาและสถานที่ที่ประจักษ์ชัด และ มักค่อยวิวัฒนาการและเปลี่ยนแปลงไม่ได้ สำหรับตัวอย่างจากมุมมองของระบบภาษา ประโยค “the dog is chasing the cat” หมากำลึงไล่ตามแมว ความหมายของวันนี้กับวันวานเป็นความ หมายเดียวกัน จากมุมมองของการพูด ความหมายของประโยคเปลี่ยนไปนั้นขึ้นอยู่กับเวลาและสถานที่ ของการพูด ถ้าเรากล่าวซ้ำประโยค “the dog is chasing the cat” หมากำลึงไล่ตามแมว “the dog is chasing the cat” หมากำลึงไล่ตามแมว การเปล่งเสียงแต่ละครั้งมีความหมายแตกต่างกัน เกิดขึ้นจากการดำรงอยู่ที่เป็นหนึ่งในเวลาและสถานที่ที่แน่นอน (เช่น ครั้งที่สองได้มีความหมายต่าง จากครั้งแรก โดยความจริงที่ว่ามันถูกออกเสียงหลังจากครั้งแรก) ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul ได้มองว่าสำหรับไซซูร์แล้ว ศาสตร์ของภาษาสามารถมาถึงบทสรุปทางวิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการ ศึกษาภาษาตั้งแต่การศึกษาเรื่องการพูดหรือการเขียนที่ยับยั้งโดยการนิยาม เพราะมันขึ้นอยู่กับบริบทที่นอกเหนือจากภาษา (เช่น ผู้ออกเสียงประโยคนั้นๆ ภายใต้อสภาพแวดล้อมอะไร หรือเมื่อ ไหนและที่ไหนที่พูดออกมา)

สิ่งที่ไซซูร์ได้โต้แย้งนั้นเพื่อสร้างการออกเสียงในภาษาแต่ละบุคคลกระทำบน 2 แขนงที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน บนแกนกระบวนทัศน์ (Paradigmatic) หรือแกนของการเลือก สัญลักษณ์ถูกเลือกจากระบบภาษาภายในความคิดของแต่ละคน ในขณะที่เดียวกันกับการผสมรวมของ องค์ประกอบที่แตกต่างกันหรือการจัดเรียงคำในระนาบแนวนอนของประโยค (Syntagmatic) แขนง สัญลักษณ์ที่ถูกเลือกถูกรวมเข้ากับสัญลักษณ์ที่ถูกเลือก กระบวนการทั้งสองนี้ยอมรับปัจจัยที่คำและ ประโยคชัดเจน สำหรับตัวอย่าง ถ้าเราเลือกอักษร D, O และ G, สามารถรวมกันเป็น DOG และ GOD นอกจากนั้น ในประโยคคล้ายกัน “the Dog Chased the Cat” ก็สามารถแสดงการเปลี่ยนเชิง กระบวนทัศน์ (a paradigmatic change) และเลือก “mouse” แทนสุนัขก็จะได้ “the Mouse Chased the Cat” หรือสามารถแสดงการเปลี่ยนการจัดเรียงคำในระนาบแนวนอนของประโยค (a Syntagmatic Change) และได้ “the Cat Chased the Mouse” การเปลี่ยนบนแกนของกระบวน ทัศน์หรือการจัดเรียงคำเปลี่ยนความหมายของการพูด

Nitzan Ben-Shaul ชี้ให้เห็นสิ่งที่ไซซูร์เชื่อว่า การพูดในภาษาถูกสร้างขึ้นโดยแกน ของการเลือกและการผสม ความแตกต่างของเขาระหว่างโครงสร้างที่ลึกซึ้งของภาษาและถ้อยแถลง ภายนอกในการพูด ข้ออ้างของเขาที่ว่าความหมาย คุณค่า และการใช้งานของสัญลักษณ์ภาษามาจาก การแยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิง และมาจากความแตกต่างร่วมกัน และหลักการของความสัมพันธ์ที่ ปราศจากเหตุผลระหว่างสัญลักษณ์และสิ่งที่ยึดมั่น ข้อเสนอที่นักสัญศาสตร์และนักโครงสร้างนิยมมี มาเหมือนกันในการศึกษาวิธีการต่างๆ ของการสื่อสารที่ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานการเขียนและการพูดภาษา ในขณะที่การพิจารณาบางอย่างของไซซูร์มาจากภาษาสัญลักษณ์และโครงสร้างนิยมที่หลักการ เดียวกัน ความแตกต่างสามารถตามหาระหว่างสิ่งสองสิ่ง ดังนั้น นักสัญศาสตร์มุ่งดูที่ความสัมพันธ์ที่ ไม่มีกฎเกณฑ์ในแนวตั้งระหว่างตัวหมาย (Signifiers) ความหมาย (Signified) การค้นหาสำหรับระบบ ภาษาเฉพาะของวิธีการสื่อสารที่ไม่อยู่บนพื้นฐานการเขียนและการพูด (เช่น ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็น

ระบบสัญลักษณ์) ในทางตรงกันข้าม นักโครงสร้างนิยมมองข้ามการหันแยกภายในสัญลักษณ์นี้ และมุ่งความคิดไปที่ความสัมพันธ์ในแนวนอนระหว่างสัญลักษณ์ภายในโครงสร้างที่เขาสร้างขึ้น ได้แก่ ประเภทภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นโครงสร้าง (Film Genres as Structures) โดย Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างคำกล่าวของ เลวี-สโตรสส์ (Levi-Strauss) ที่ว่า “โครงสร้างนิยมปฏิเสธกำหนดรูปธรรมกับนามธรรม และเห็นถึงคุณค่าพิเศษในเวลาต่อมา รูปแบบ (Form) [เช่น Signifiers ตัวหมาย] ถูกกำหนดโดยความขัดแย้งกับเนื้อหา (Material) อื่นที่ไม่ใช่ตัวมันเอง [เช่น Signifieds] แต่โครงสร้างไม่มีเนื้อหาที่แตกต่าง มันคือเนื้อหาตัวมันเอง เข้าใจในการจัดการอย่างเป็นระบบตรรกะที่คิดว่าเป็นคุณสมบัติของความจริง” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 33)

โครงสร้างภาพยนตร์ในเชิงสัญศาสตร์ บทสรุปของโซซูร์หลายประการที่อาจจะนำไปปรับใช้กับระบบสัญลักษณ์มากกว่าภาษาศาสตร์ โซซูร์ทำนายว่าภาษาศาสตร์จะกลายเป็นสาขาหลักภายในข้อบังคับที่กว้างกว่าที่จะรวมถึงศึกษาระบบสัญลักษณ์ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานการเขียนหรือการพูดภาษา เขาเรียกขานกำหนดนี้ว่า “สัญศาสตร์” (Semiology) การทำนายว่าในระบบสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา (Non Lingual Sign Systems) แม้ถ้าสัญลักษณ์ของมันใช้ปราศจากเหตุผลอย่างภาษาเหล่านั้น ส่วนประกอบธรรมดาในสัญลักษณ์เหล่านั้นจะกลับกลายเป็นพื้นฐานสำหรับการออกเสียงที่มีความหมาย เมื่อสัญศาสตร์กลายเป็นการจัดระบบแบบวิทยาศาสตร์ คำถามจะเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นหรือไม่ที่มันเหมาะสมจะรวมวิธีการของการแสดงออกบนพื้นฐานสัญญาณธรรมชาติที่สมบูรณ์ เช่น ละครใบ้ สมมติว่าศาสตร์ใหม่ต้อนรับความสัมพันธ์หลักจะยังเป็นกลุ่มทั้งหมดของระบบที่ตั้งอยู่บนความปราศจากเหตุผลของสัญญาณ หลักเกณฑ์ที่อ่อนโยน เช่น แม้ว่าบ่อยครั้งจะซึมซับการแสดงออกที่เป็นธรรมชาติ (อย่างในกรณีของคนจีนที่ทักทายจักรพรรดิของเขาโดยคุกเข่าลงที่พื้นเก้าครั้ง) ที่ถูกแก้ไขโดยกฎ มันคือกฎนี้และไม่ใช่คุณค่าที่แท้ของท่าทางที่บังคับให้ใช้มัน สัญญาที่ไร้กฎเกณฑ์ทั้งหมดตระหนักรู้ดีกว่าอุดมคติอื่นของกระบวนการสัญศาสตร์ Nitzan Ben-Shaul กล่าวว่า โซซูร์ได้คลำใจให้นักสัญศาสตร์กลับไปศึกษาสื่ออย่างภาพถ่ายและภาพยนตร์ที่สัญญาณของมันไม่ไร้เหตุผล จึงพบว่าสัญญาณเหล่านี้ยากที่จะแยกออกมาลำพังเพราะไม่คล้ายคลึงโดยสิ้นเชิงและไม่เป็นธรรมชาติที่ต่อเนื่อง ปัญหาที่ถกกันนี้ระบุว่า การแปลความหมายของรหัสต้องการแยกหน่วยออกจากกัน ซึ่งสามารถเปรียบเทียบและแยกแยะออกจากกันและกันจะพิจารณาความพยายามสองประการที่จัดการกับปัญหาให้บรรลุ

ประเด็นเรื่องความผิดปกติของภาพถ่ายในทัศนะของ Roland Barthes ลักษณะที่คล้ายคลึงของสัญญาณในภาพถ่ายนำไปให้ Roland Barthes พิจารณาข้อความผิดปกติในภาพถ่าย ในทางตรงกันข้าม ภาพถ่ายปรากฏข้างหน้าตาของเรา ที่ไม่มีรหัสใดๆ ที่เกือบจะบันทึกข้อมูลโดยตรงของสิ่งใดก็ตามที่ยืนอยู่ด้านหน้าของกล้อง ในทางกลับกันภาพถ่ายสื่อเนื้อหาความที่ซับซ้อนแก่ผู้มองเห็น มันสมบูรณ์ด้วยความหมาย ดังนั้นตามที่ข้อเสนอสัญศาสตร์แบบโซซูร์ (Saussurean) ของ Barthes ไม่สามารถเป็นความหมายที่ปราศจากรหัสได้ ภาพถ่ายสื่อถึงความผิดปกติ Barthes พยายามแปลความองค์ประกอบรหัสทั้งหมดภายในภาพถ่าย เขาสังเกตว่าองค์ประกอบของภาพถ่ายมากมายมีแบบอย่างมาก่อนในรหัสสององค์ประกอบภาพจากช่วงระยะเวลาหนึ่ง ที่บางความหมายสื่อผ่านการพัฒนาขององค์ประกอบที่แยกขาดจากรูปทรงธรรมดา (เช่น คนสวมแว่นตา สูบไปป์กับหนังสือเป็นฉากหลัง เป็นเครื่องหมาย “ปัญญาชน” และมุมกับระยะห่างของภาพสามารถสัมพันธ์กับรหัสที่ถอดความหมายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(เช่น ภาพมุมต่ำบุคคลสื่อว่าคนผู้นี้สำคัญหรือกำลังคุกคาม) อย่างไรก็ตาม Barthes ได้แย้งว่า การใส่รหัสสีจะคงองค์ประกอบที่เป็นธรรมชาติไว้ องค์ประกอบนี้สามารถเป็นประสบการณ์อย่างเต็มที่ในสิ่งที่เขาเรียกภาพที่เจ็บปวด (Traumatic Photographs) (เช่น ร่างกายที่พิการ) ทำให้คนดูตัดหวังไข่สั้นๆของความหมาย ดังนั้นความผิดปกติจึงกลับมาใหม่ ลักษณะที่ไม่มีรหัสของภาพถ่ายนี้ล้มล้างความพยายามของ Barthes ที่จัดระบบมัน เขานำเสนอการแก้ปัญหาที่น่าสนใจ ภาพถ่ายสร้างผ่านลักษณะที่ไม่มีรหัสเป็นการปรับตัวให้เข้ากับสภาพของความหมาย ซึ่งภาพถ่ายซ่อนรหัสที่แยกขาดจากกันในสารคดีและลักษณะคล้ายกัน ในวิธีการนี้ภาพถ่ายสื่อสารความคิดที่ว่าสาระที่ได้รับไหลออกมาจากโลกแห่งความจริง Barthes ยังได้อธิบายการจัดการพลังอำนาจของภาพถ่าย การใช้ความแตกต่างของโซ่ซูร์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับความหมาย (Signified) Barthes ได้แย้งว่า ในภาพถ่ายมีรหัสสองชนิดที่อยู่ร่วมกันในความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยเฉพาะ ดังนั้น ความคล้ายคลึง ความหมายรหัส (ทางภาษาศาสตร์) ตรงกันกับรหัสความหมาย (Denotative Code) โดยชี้ประเด็นที่โลกในฐานะมีความหมายในตัวมันเอง ในที่ตัวหมาย (Signifier) ไม่สามารถแยกออกจากความหมาย (Signified) แล้วกลายมาเป็นตัวหมายของของรหัสที่แสดงความหมายโดยนัยที่แยกขาดจากกันประกอบด้วยความหมายทำให้ปรากฏขึ้นในความคิดของคนดูเมื่อมองบางส่วนที่แยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิงภายในภาพถ่ายที่ต่อเนื่อง

Barthes พรรณาถึงคุณสมบัติพิเศษประเภทของการออกเสียงในฐานะที่เป็นตำนาน ตำนานปรัมปราที่เขาพูดถึงก็คือการปรับตัวให้เข้ากับแนวคิดของสังคม ตัวอย่างที่เขาวิเคราะห์ปกนิตยสารฝรั่งเศส รูปทหารมิวดำทำความเคารพฝรั่งเศส ในทางกลับกันภาพถ่ายก็คือสิ่งที่คล้ายไม่เปลี่ยนแปลงและต่อเนื่อง ถ่ายทอดบางอย่างเหมือน สิ่งนี้คือเหตุการณ์จริงที่บันทึกทหารมิวดำกำลังทำความเคารพฝรั่งเศส ในทางตรงกันข้าม องค์ประกอบที่แยกออกจากกัน เช่น ทำทำความเคารพชุดทหารฝรั่งเศส ธงฝรั่งเศสและมิวสีดำผุดขึ้นในความคิดของเขา ความคิดทางสังคมแสดงนัยแห่งความหมายถ่ายทอดบางอย่างคล้ายคลึง ประชาชนโลกที่สามจงรักภักดีและเคารพต่อจักรวรรดินิยมฝรั่งเศส การแสดงความหมายโดยนัยทางความคิดด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองดูเหมือนจะออกมาอย่างเป็นทางการจากความหมายโดยตรงของภาพถ่าย มันซ่อนอยู่ในภาพถ่ายและได้รับในฐานะที่เป็นความจริงและสถานการณ์จริง

ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นระบบภาษาตามแนวความคิดของ Christian Metz โดยอ้างถึงสิ่งที่ Metz ได้วิเคราะห์สัญศาสตร์ของภาพยนตร์ กล่าวคือ การพูดของสื่อต้องมีบางอย่างสามารถเทียบกันได้กับระบบภาษา ที่สอบทานกฎของการเลือกและการรวมของสัญญาณของมัน Metz เชื่อมโยงข้อเสนอของโซซูร์ (Saussure) ที่ว่าลักษณะแบบแผนที่ปราศจากกฎเกณฑ์ของสัญญาณคือสิ่งที่ยอมรับการพูดที่เข้าใจได้ แต่ถ้าสัญญาณเหล่านี้จะไม่ไร้เหตุผลเท่าสิ่งที่เขียนหรือพูดภาษา เมทซ์เริ่มโดยไม่มีข้อเท็จจริงที่ว่าภาพยนตร์ผสมรหัสจากระบบภาษาที่แตกต่าง เขาพบว่าภาพยนตร์ไม่ได้ต่างจากการพูดหรือการเขียน ภาพยนตร์ในระยะหลังได้ผสมรวมระบบภาษาที่เฉพาะเจาะจงกับระบบสัญญาณอื่น เช่น ระบบของการออกเสียงสูงต่ำในการพูดหรือการคิดลายมือในการเขียน อย่างไรก็ตาม ในขณะที่ระบบสัญญาณที่เสริมเข้ามาสร้างส่วนของความหมายที่สื่อโดยการพูดหรือการเขียน เขาไม่ได้กีดขวางการศึกษาาระบบสัญญาณของภาษาโดยเฉพาะ

ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul ความแตกต่างระหว่างระบบภาษากับเค้าโครงที่ผสมผสานกันในเนื้อหาที่แตกต่างได้นำให้ Metz ติดตามความแตกต่างของโซซูร์ระหว่างระบบภาษา (Langue) และการพูด (Parole) แยกแยะระหว่างประเภทของการวิจัยด้านสัญวิทยาศาสตร์ที่แตกต่างกัน ประการหนึ่งคือการให้ความสำคัญกับการเปิดเผยรหัสของระบบภาษาเฉพาะ ในขณะที่อีกประการหนึ่งคือการศึกษาความจำเป็นของการผสมของระบบสัญวิทยาที่หลากหลายในการประจักษ์ที่แท้จริง ความเข้าใจที่ว่าเนื้อหาภาพยนตร์ที่แจ่มแจ้งคือการผสมอย่างชัดเจนของระบบสัญวิทยาทั่วไปทำให้เขาได้อ้างว่า ถ้าภาพยนตร์มีระบบภาษาของตนเอง ระบบนี้จะต้องเฉพาะเจาะจงไปที่สื่อและความแตกต่างจากระบบสัญวิทยาอื่นๆที่พบในเนื้อหาภาพยนตร์ การทบทวนระบบสัญวิทยาของภาษา เขามาถึงยังบทสรุปที่ว่านอกจากหลักการร่วมกันโดยระบบสัญวิทยาทั้งหมด สิ่งที่ยกแยกมันออกจากกันในระดับคือธรรมชาติของตัวหมาย (เช่น คณิตศาสตร์ใช้จำนวน ดนตรีใช้โทนเสียง (ลักษณะเสียง) และการเขียนหรือการพูดใช้ภาษาอังกฤษ จีน ฮิบรู หรืออาราบิก ที่มีตัวหมาย (Signifiers) ต่างกัน ยิ่งไปกว่านั้น ภาษาโดยทั่วไปถูกแยกออกจากระบบสัญวิทยาอื่นๆ โดยธรรมชาติของตัวหมาย (Signifiers) ของมัน (เช่น ตัวอักษร) ซึ่งยอมรับระบบของมัน ในการรวมกันของตัวอักษรจำนวนเล็กน้อยก็สามารถสร้างให้เกิดคำมากมายไม่สิ้นสุด ดังนั้น Metz จึงสรุปว่า ถ้าภาพยนตร์มีระบบสัญวิทยาของตนเอง มันสามารถเป็นผลมาจากการมีสัญวิทยาที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งการรวมกันสร้างคำพูดที่มีความหมาย เพียงแต่ในลักษณะดังกล่าวสามารถทำให้ภาพยนตร์ได้รับการพิจารณาให้มีระบบสัญวิทยาของตนเอง เป็นอิสระจากระบบสัญวิทยาอื่นๆ หรือการผสมรวมของมัน

Nitzan Ben-Shaul กล่าวว่า เพื่อถอดรหัสตัวหมายเฉพาะของภาพยนตร์ Metz จึงกลับไปศึกษาวัตถุบิของภาพยนตร์ ข้อเสนอที่ว่า ตัวหมาย (signifiers) คือ เรื่องของการแสดงออกซึ่งนิยามโดยนักภาษาศาสตร์ชื่อ Louis Hjelmslev ผู้ชี้ให้เห็นถึงการผสมผสานในภาพยนตร์ 5 ประการ คือ (1) บ้านที่ภาพเคลื่อนไหว (2) บ้านที่การพูด (3) บ้านที่เสียงดนตรี (4) บ้านที่เสียงอีกที่กหรือผลกระทบ (5) วัตถุสำหรับเขียน (พิมพ์คำบรรยายภาพหรือคำบรรยายในภาพยนตร์ และการเขียนลายลักษณ์อักษรภายในภาพ การรวมของวัตถุเหล่านี้ปล่อยให้ภาพยนตร์แสดงในวิธีการที่พิเศษแตกต่างจากระบบสัญวิทยาอื่นทั้งหมด สำหรับตัวอย่างเช่นภาพที่บันทึกสามารถทำซ้ำเหมือนกัน ในทำนองเดียวกับการผสมผสานของดนตรีกับภาพที่เป็นไปไม่ได้ในระบบสัญวิทยาอื่น (แต่คงไม่รวมถึงโทรทัศน์และคอมพิวเตอร์ที่ให้เสียงและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสัญวิทยาก็จะเหมือนภาพยนตร์) อย่างไรก็ตาม ความซับซ้อนเสียงที่เปล่งออกมาของภาพยนตร์ไม่สามารถถูกเข้ารหัส ณ เวลานี้ในระดับของเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหว ที่แตกต่างจากบาร์ตส์ (Barthes) คือ เมทซ์ (Metz) ได้ขึ้นอยู่กับความพยายามในการถอดรหัสลักษณะที่ไร้กฎเกณฑ์ภายในขอบเขตของความคล้ายคลึง ความต่อเนื่อง และการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของเสียงและภาพ ในขณะที่เขาเชื่อว่าการที่เสียงและภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องถูกรหัส เขาจึงมาถึงการสรุปที่ว่า การถอดรหัสของรหัสคือความซับซ้อนอย่างมากเนื่องจากมันจะต้องรวมการรับรู้ จิตใจ และรหัสสังคม ดังนั้น เขาจึงสรุปว่า บนระดับของการไหลอย่างต่อเนื่องของภาพและเสียงในภาพยนตร์ไม่ได้ดูเหมือนมีบางอย่างเปรียบเทียบได้กับเสียงที่เปล่งออกมาซ้ำซ้อนอย่างเป็นระบบของภาษาเขียนหรือภาษาพูดของตัวอักษรและคำ (ยอมให้ผลิตจำนวนคำอย่าไม่จำกัดจากตัวอักษรจำนวนน้อย) Metz จึงกลับไปที่ระดับของการออกเสียงในภาพยนตร์ที่ก้าวข้าม

เนื้อหาภาพและเสียงไปที่ระดับของการตัดต่อ (Editing) ภาพและเสียงที่บันทึก เมทซ์ (Metz) มาถึงที่ระดับนี้ก็เนื่องจากอุปกรณ์การตัดต่อ เช่น ตัดไป จางซ้อน เลื่อน สอดคล้องกับตัวหมายที่พิเศษเป็นหนึ่งเดียวและปราศจากกฎเกณฑ์ที่ไซซูรีให้คุณค่าไว้ ปัจจุบันตามความคิดของเมทซ์ ถ้ารูปแบบของตัวหมาย (Signifier) เกิดขึ้นในผู้ชมคล้ายกับความหมาย (Signified) ที่มีเหตุผลที่ดีที่เชื่อได้ว่าภาพยนตร์มีระบบสัญลักษณ์ของตนเอง เช่น ชุดของกฎแบบประเพณีนิยมบนวิธีจัดระเบียบของตัวหมายเหล่านั้น ระบบสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ได้ออกจากความหมายต่างๆ ที่ผลิตขึ้นโดยการตัดต่อ เขาพบชุดของความหมายที่สามารถนิยามได้ชัดเจน นั่นก็คือชุดของความหมายที่ทำการเปลี่ยนเวลาและพื้นที่ มันดูเหมือนว่าเขาพบว่าการตัดต่อที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ตัวหมายจะถูกปรับแต่งในบางประเภทของระบบสัญลักษณ์ซึ่งยอมให้ภาพยนตร์ให้สัญญาณที่หลากหลายของการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวและระยะเวลาการเปลี่ยน ดังนั้นเมทซ์จึงพบว่าภาพยนตร์โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์คลาสสิกของอเมริกัน (1930-55) นำเสนอความแตกต่างของการตัดต่อที่เกิดขึ้นอีก ประกอบด้วยการจัดการแบบเดียวกันของตัวหมาย และให้ความเข้าใจแบบเดียวกันของความสัมพันธ์ของเวลาและพื้นที่ โดยไม่คำนึงถึงภาพที่แตกต่างของภาพยนตร์ที่หลากหลายและเนื้อหาเกี่ยวกับการฟัง เขาเรียกการสร้างนี้ว่า Syntagms (หน่วยของภาษาที่ประกอบกันขึ้นของชุดรูปภาษา (การออกเสียง, คำ หรือวลี) ที่มีความสัมพันธ์เป็นลำดับกับอีกอันหนึ่ง) และดำเนินต่อไปยังการจัดการจัดกลุ่มดังนี้

- ชุดของรูปภาษาที่ไม่จัดลำดับเวลา (Non-Chronological Syntagms) ได้แก่
  - ชุดของรูปภาษาแบบขนาน (Parallel Syntagms) ประกอบด้วย การเปลี่ยน (Transition) ระหว่างสถานที่ที่ไม่สัมพันธ์ในเวลาที่แตกต่างกันและไม่สัมพันธ์กัน ลักษณะนี้อาจกล่าวได้ว่ามีอิทธิพลต่อคลิปีดิโอ ดังตัวอย่างเช่น จังหวะดนตรีมีความสัมพันธ์ระหว่างข้อต่อต่างๆ มากกว่าเวลาหรือพื้นที่

- ชุดของรูปภาษาแบบใส่วงเล็บ (Bracket Syntagms) ประกอบด้วยช่วงรอยต่อภายในชุดของรูปภาษาที่ไม่จัดลำดับเวลา (Chronological Syntagm) ซึ่งแยกส่วนเป็นอิสระ ประกอบด้วยชุดของสถานที่ในเวลาที่แตกต่างกันนี้อาจใช้สื่อไปถึงอุปมาในภาพยนตร์ของไอเซนสไตน์ (Eisenstein) เรื่อง *October* (1929) ที่เขาตามนายพล Kerenski เข้าไปในพระราชวังฤดูหนาว ส่วนตัดที่ถูกแทรก (Insert) ด้วยการเปลี่ยนกลับไปกลับมาจากช็อตนายพล Kerenski ไปที่ช็อตของนกยูง โลหะบอกเป็นนัยว่า Kerenski คือความภูมิใจดั่งนกยูง ความสัมพันธ์ในช่วงเวลาและความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่าง Kerenski กับนกยูงจะไม่ได้ระบุและไม่เกี่ยวข้อง นับแต่ความตั้งใจที่จะสร้างคำอุปมาอุปไมยออกจากเวลาและสถานที่

- ชุดของรูปภาษาที่จัดลำดับเวลา (Chronological Syntagms) ได้แก่
  - ชุดของรูปภาษาแบบพรรณนา (Descriptive Syntagms) ประกอบด้วย การเปลี่ยนถ่ายระหว่างช็อตที่แตกต่างกันปรากฏพร้อมกันในเวลาานั้น มักจะเปิดภาพยนตร์ พรรณนาสภาพแวดล้อมและสถานที่ที่สิ่งต่างๆ จะเกิดขึ้น ดังนั้น หลากๆ ภาพยนตร์ตั้งอยู่ในแมนฮัตตันเปิดด้วยภาพกว้างมุมสูงของเมือง มักตัดเป็นภาพที่ใกล้ขึ้นของถนน น้ำพุอาจเห็นได้โดยการเคลื่อนกล้องในอากาศล่องลอยแบบตามนกที่บินขึ้นไป และหน้าต่างของอพาร์ทเมนต์ที่เรื่องเริ่มต้นอาจจะรวมอยู่ในภาพกลุ่มนี้ด้วย

- ชุดของรูปภาษาแบบเล่าเรื่อง (Narrative Syntagms) โดดเด่นในชุดของรูปภาษาแบบเส้นตรง (Linear Syntagms) และแบบสลับกัน (Alternate Syntagms) โดยชุดของรูปภาษาแบบเส้นตรง (Linear Syntagms) ประกอบด้วยความต่อเนื่องในเวลาโดยรวมและพื้นที่หรือของลำดับเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน ในแต่ละสถานที่ ส่วนชุดของรูปภาษาแบบสลับกัน (Alternate Syntagms) ประกอบด้วยความต่อเนื่องของเวลาในขณะที่เปลี่ยนระหว่างสถานที่สองแห่งหรือมากกว่า ชุดของรูปภาษา (Syntagm) นี้มักใช้ในการสร้างความตึงเครียดและความคาดหวัง อย่างในภาพยนตร์เรื่อง *Birth of a Nation* (1915) ของดี. ดับเบิลยู. กริฟฟิธ (D.W. Griffith) ฉากที่ถูกล้อมโดยพวกอินเดียนแดงรอคอยการมาถึงของทหารม้า ชุดของรูปภาษา (Syntagm) เปลี่ยนระหว่างช็อตของผู้อาศัยต่างถิ่น (Settler) ที่เจ็บปวดคับแค้นภายในกระท่อม ช็อตของอินเดียนแดงพยายามบุกเข้าไป และช็อตของทหารม้ากำลังควมม้า เหล่านี้สื่อถึงความคิดที่ว่าในขณะที่ผู้อาศัยต่างถิ่น (Settlers) กำลังโจมตีทหารม้าที่กำลังมาถึง อีกหนึ่งการเปลี่ยนแปลงที่น่าประทับใจของชุดของรูปภาษาแบบสลับกัน (Alternate Syntagms) สามารถเห็นได้ใน *Godfather* (1972) ของฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) ที่หัวหน้ามาเฟียไมเคิล คอร์ลีโอเน่ (Michel Corleone) (แสดงโดยอัล ปาซิโน Al Pacino) กำลังอยู่ในโบสถ์ ถูกอุปัชฌาย์กำลังเข้าเป็นคริสตศาสนิกชน ทันใดนั้น เสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์และบทสนทนาภายในโบสถ์ที่ต่อเนื่อง ภาพเริ่มเปลี่ยนระหว่างสถานที่ 5 แห่ง แสดงถึงลูกน้องคนสนิทที่เตรียมจัดการศัตรูของคอร์ลีโอเน่ (Corleone) ผู้ชมเข้าใจว่าในขณะที่คอร์ลีโอเน่ (Corleone) อยู่ในโบสถ์ ศัตรูของเขากำลังถูกปลงชีวิตไปพร้อมๆ กัน

เมทซ์ (Metz) แสดงให้เห็นว่าชุดของรูปภาษา (Syntagms) ทั้งหมดนี้ถูกสร้างผ่านลักษณะเฉพาะและการกลับมาอีกครั้งของการผสมผสานของลักษณะพิเศษหนึ่งเดียวของภาพยนตร์และตัวหมาย (signifiers) การตัดต่อที่ปราศจากกฎเกณฑ์ และแต่ละเวลา แต่ละการรวมกันปรากฏในชิ้นส่วนภาพยนตร์ (a Film Segment) ความเข้าใจเดียวกันของเวลาและพื้นที่คือการสื่อสารโดยไม่คำนึงถึงภาพที่เห็นและเสียงเนื้อหาที่ได้ยิน ยิ่งไปกว่านั้น ถ้าการเปลี่ยนเกิดขึ้นในการพัฒนาของหนึ่งในตัวหมาย (Signifiers) ความเข้าใจของการเดินทางของเวลาและพื้นที่จะเปลี่ยนหรือเกิดความสับสน เขายกตัวอย่างประกอบเรื่องนี้โดยการวิเคราะห์ชุดของรูปภาษา (Syntagm) ที่เรียกว่าชุดของรูปภาษาแบบต่อเนื่อง (Durative syntagms) ถูกสร้างขึ้นดังนี้ (1) คำโครงเกี่ยวเนื่องกับระยะเวลาของภาพที่มีลักษณะเด่นสองสามภาพอยู่ในสถานที่เดียวกัน (เช่น ภาพโกลีมีโอลูปลัสน์โบหน้า ไฟจากเตาผิง ขาของคนคู่หนึ่งที่เกี่ยวพันกัน หิมะที่โปรยปรายเมื่อมองผ่านหน้าต่าง) (2) การใช้วิธีการเชื่อมต่อภาพเดียวกันตั้งแต่ต้นจนจบของชุดของรูปภาษา (Syntagm) (เช่น ตัดเพียงอย่างเดียว หรือจางซ้อน (Dissolve) เพียงอย่างเดียว) และ (3) การเพิ่มเข้ามาของเสียงที่สอดคล้อง (มันสามารถเป็นดนตรี คำพูด เอฟเฟค หรือแม้ความเงียบที่ยาวนานที่เริ่มด้วยการเริ่มต้นของชุดของรูปภาษา (Syntagm) ดนตรีประกอบที่คลอไปด้วยอย่างกลมกลืนและจบเมื่อชุดของรูปภาษา (Syntagm) จบสิ้น) ซึ่งสามารถเห็นได้ ส่วนประกอบทั้งหมดนิยามชุดของรูปภาษา (Syntagm) คือ ตัวหมาย (Signifiers) ภาพยนตร์ที่เป็นหนึ่งเดียวและไร้กฎเกณฑ์ เมทซ์ (Metz) อ้างว่าแต่ละเวลาเช่นการรวมตัวปรากฏในแต่ละส่วนภาพยนตร์ ความเข้าใจของเวลาและพื้นที่สื่อสารถึงเวลาดูเหมือนยังอยู่ในขณะที่เหตุการณ์คลี่คลาย ชุดของรูปภาษา (Syntagm) นี้ไม่ได้แสดงความคิดที่ว่า เหตุการณ์ทั้งหมดที่พัฒนาขึ้นตามลำดับเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(อย่างชุดของรูปภาษาแบบเล่าเรื่องเป็นเส้นตรง (a Linear Narrative Syntagm) แต่ว่าสิ่งที่ถูกแสดงออกมาคือประเภทของใจความสำคัญของเหตุการณ์ เมทซ์ (Metz) ยืนยันว่าการรวมที่ถูกต้องคือสิ่งจำเป็นสำหรับความเข้าใจของเวลาและพื้นที่ เพราะถ้าการพัฒนาของหนึ่งในตัวหมาย (Signifiers) ถูกเปลี่ยน (เช่น ภาพที่เป็นความคิดหลักไม่ได้กลับมา, แทรก (insert) จางซ้อน (Dissolve) เข้ามาท่ามกลางการตัดไป (Cuts) เสียงในภาพยนตร์เปลี่ยนกลางเรื่อง) จากนั้น ความเข้าใจของการเดินทางของเวลาและพื้นที่เปลี่ยนหรือสับสน เขากล่าวว่า ในโครงสร้างการตัดต่อแบบต่อเนื่องทั้งหมด เขาพบความเข้าใจการผันผ่านของเวลาและพื้นที่เป็นการไม่คำนึงถึงเนื้อหาเดียวกันของภาพหรือเสียง การกำหนดว่าแต่ละชุดของรูปภาษา (Syntagm) มีองค์ประกอบที่คงที่ของตัวหมายของภาพยนตร์ที่ไร้กฎเกณฑ์ผ่านภาพยนตร์ที่แตกต่าง และมันสื่อถึงความเข้าใจเดียวกันของการเปลี่ยนชั่วขณะ และการเปลี่ยนของระยะที่ไม่คำนึงถึงเนื้อหาภาพและเสียง เมทซ์ยังนิยามชุดของรูปภาษา (Syntagm) ที่เป็นหน่วยที่แยกกันโดยสิ้นเชิง เขาได้ประยุกต์หลักการของไซซูร์ที่ว่า ความหมายของสัญลักษณ์เกิดขึ้นจากความแตกต่างตามธรรมชาติของมันภายในระบบสัญลักษณ์ การโต้แย้งที่ว่า ผู้ชมเข้าใจชุดของรูปภาษาแบบต่อเนื่อง (Durative Syntagm) เพราะความแตกต่างจากชุดของรูปภาษา (syntagm) ของการตัดต่อภาพยนตร์ และไม่ต่างกันเพราะมันคล้ายคลึงกับการเดินทางของเวลาและพื้นที่ในความจริง (ชุดของรูปภาษา (Syntagm) คือในประเด็นที่ไม่มีกฎเกณฑ์) ดังนั้น เขามาถึงบทสรุปที่ว่า มีกระบวนการที่ซับซ้อนของชุดของรูปภาษา (Syntagm) ในนักสร้างภาพยนตร์ที่มีความสามารถและในความคิดของผู้ชม ช่วยให้การสื่อสารถึงความเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ยุคหลังๆ ในเรื่องเวลาและพื้นที่ ความเปลี่ยนแปลงถูกสร้างโดยการเลือกจากตัวอย่างของชุดของรูปภาษาที่แยกขาดกันโดยสิ้นเชิง (Discrete Syntagm) (เช่น แบบที่ต่อเนื่อง) และการรวมมันกับชุดของรูปภาษา (Syntagm) อื่น เป็นต้น

บทสรุปของเมทซ์ (Metz) ที่ได้เปิดเผยระบบสัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์บนพื้นฐานที่ปราศจากกฎเกณฑ์และหน่วยที่แยกออกโดยสิ้นเชิงตามแบบแผน (Syntagms) ซึ่งประกอบด้วย การรวมกันที่เกิดขึ้นของภาพยนตร์โดยเฉพาะ สัญลักษณ์ (Signifiers) ที่ไม่มีกฎเกณฑ์และมีแบบแผนดั้งเดิม (การตัดไป (Cuts), การจางซ้อน (Dissolves), การกวาดภาพ (Wipes) เป็นต้น) กระทั่งตัวสื่อที่สื่อถึงเวลา/พื้นที่ ที่หลากหลาย เมทซ์อ้างถึงการสร้างใหม่ของส่วนหนึ่งในระบบสัญลักษณ์ของการตัดต่อที่ขึ้นอยู่กับแนวคิดหลักด้านภาษาของไซซูร์ ความสัมพันธ์ที่ไร้กฎเกณฑ์ระหว่างตัวหมายและความหมาย ความแตกต่างระหว่างระบบภาษาและการพูด แกนแบบกระบวนทัศน์ (Paradigmatic) และแกนการจัดเรียงคำในระนาบแนวนอน (Syntagmatic) ของการเปล่งเสียง (Articulation) และการกำหนดคุณค่าสัญลักษณ์โดยความแตกต่างร่วมจากสัญลักษณ์อื่น

ชุดของรูปภาษาแบบต่อเนื่อง (Durative Syntagm) ในภาพยนตร์เรื่อง Ran (1985) ของคุโรซาวะ (Kurosawa) โดยกล่าวถึง ความเชี่ยวชาญในการสร้างชุดของรูปภาษาแบบต่อเนื่อง (Durative Syntagm) ที่พรรณนาถึงความพ่ายแพ้ในการต่อสู้ ตามการเล่าเรื่องแบบเส้นตรง (a Linear Syntagm) ประกอบด้วยการรวมกันของตัวหมายทางภาพยนตร์ (Cinematic Signifiers) ที่บอกถึงความต่อเนื่องของการแสดง เวลา และพื้นที่ ชุดของรูปภาษาแบบต่อเนื่อง (durative Syntagm) เริ่มให้สัญญาณโดยเสียงในภาพยนตร์เบาๆ และแทนมันด้วยดนตรี ดนตรีคลอโดยชุดของซ็อดที่เกิดขึ้นอีกในช่วงเวลาหนึ่งเชื่อมต่อการจางซ้อน (dissolve) การแสดงความแตกต่างทหารที่

ตายอย่างเจ็บปวดรวดร้าวของฝ่ายพ่ายแพ้ ถูกสลับกับชื่อของดวงอาทิตย์ตกดิน ชุดของรูปภาพ (Syntagm) สิ้นสุดอย่างฉับพลันเมื่อเสียงของชื่อที่มีมาควมมาจากด้านหลังดังขึ้น ดนตรีหยุดและภาพยนตร์ก็กลับสู่ชุดของรูปภาพที่เล่าเรื่องแบบเส้นตรง (a Linear Narrative Syntagm) พลังของชุดของรูปแบบภาษาที่ต่อเนื่อง (Durative Syntagm) สร้างความคิดที่ว่า ในขณะที่ดูเหมือนความพ่ายแพ้ในการต่อสู้ยังคงดำเนินไป มันยังได้สรุปความคิดของความพ่ายแพ้ที่น่าโศกเศร้า จากเรื่องเล่าแบบเฉพาะโดยการใช้ดนตรี ความสัมพันธ์ของภาพการสู้รบและดวงอาทิตย์ตก และบทสรุปการแปลความหมายของสิ่งที่ดำเนินไปผ่านการใช้ลักษณะเด่นที่เกิดขึ้นซ้ำๆ

การศึกษาการแบ่งสัญญาะในภาพยนตร์ของ Peter Wollen ใน *"The Semiology of the Cinema"* โดยอ้างถึงความพยายามแก้ไขข้อผิดพลาดของ Wollen ที่เขาพบในสัญศาสตร์ตามแนวคิดของโซซูร์ (Saussurean) ซึ่งได้คล้อยมาถึงภาพยนตร์ ข้อวิจารณ์หลักของเขาสนใจในสิ่งที่โซซูเรียน (Saussurean) สนใจคือธรรมชาติที่ไร้กฎเกณฑ์ของสัญญาะและผู้ร่วมยกเลิกลักษณะลอกเลียนที่พบได้มากมายในระบบสัญลักษณ์ ดังนั้น เขานำเข้ามาใช้ในภาพยนตร์เพื่อศึกษาสัญญาะ (semiotic) ของ Charles Sanders Peirce ในทางตรงข้าม สิ่งที่โซซูร์สนใจเป็นพิเศษบนความไร้เหตุผลของสัญญาะกับความแตกต่าง และความแตกแยกของมันจากการอ้างอิงตามธรรมชาติ ระบบสัญญาะของ Peirce สนใจความสัมพันธ์ที่แตกต่างของสัญญาะซึ่งมีการอ้างอิงตามธรรมชาติ การแบ่งแยกสัญญาะของ Peirce ครั้งที่สอง ได้แบ่งสัญญาะออกเป็นตัวบ่งชี้ (Indexes), รูป (Icons), และสัญลักษณ์ (Symbols)

- สัญญาะบ่งชี้ (Indexical Sign) สัมพันธ์กับสิ่งอ้างอิงตามกฎเกณฑ์ทางธรรมชาติ เช่น บาโรมิเตอร์ (barometer) (ตัวชี้วัดอารมณ์หรือบรรยากาศ), นาฬิกาแดด, เครื่องแสดงอาการทางการแพทย์ (Medical Symptom) หรือรอยเท้าบนทรายก็เป็นตัวบ่งชี้ ภาพถ่ายก็เป็น ตัวบ่งชี้ ตั้งแต่ที่ Peirce อธิบายว่า ภาพถ่ายเหมือนวัตถุที่เป็นตัวแทน แต่ความเหมือนนี้มีสาเหตุมาจากภาพถ่ายถูกผลิตภายใต้สภาวะแวดล้อมหรือเหตุการณ์ที่มันถูกบังคับทางกายภาพให้ตรงกับจุดประสงค์โดยชี้ไปที่ธรรมชาติ

- สัญญาะรูปภาพ (Iconic Sign) สัมพันธ์กับสิ่งอ้างอิงโดยความเหมือน เช่น ในภาพจิตรกรรมและในแผนภาพ ภาพถ่ายความเหมือนที่มีการอ้างอิงของมันเองสามารถเข้าใจในฐานะที่เป็นรูปภาพ นับแต่สัญญาะบ่งชี้ (Indexical Signs) ทั้งหมดไม่ได้เหมือนสิ่งที่มีมันอ้างอิง (เช่น บาโรมิเตอร์ไม่เหมือนกับการเป็นไข้)

- สัญลักษณ์ (Symbols) คือสัญญาะที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่มีมันอ้างอิง อยู่บนข้อตกลงที่ไร้กฎเกณฑ์ ตัวอักษร ตัวเลข รวมถึงตราซึ่งของความยุติธรรมหรือไม้กางเขนของคริสเตียนก็คือสัญลักษณ์ (Symbols) สัญลักษณ์ (Symbols) เป็นความเท่ากันแบบ the Peircean ของสัญญาะที่ไม่มีเหตุผลของโซซูร์ (Saussure)

Nitzan Ben-Shaul อธิบายตามแนวคิดของ Peirce ซึ่งได้อ้างถึงการแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นมิติตัวชี้วัดเชิงสารคดีกับมิติเชิงรูปภาพของวอลเลน (Wollen) เขาจัดกลุ่มภาพยนตร์ในการอ้างอิงที่เกี่ยวกับต้นฉบับร่วมกัน (Intertextual) หรือเชิงศิลปะร่วมกัน (Inter-Artistic) และมิติตามแบบแผนเชิงสัญลักษณ์ (a Symbolic-Conventional Dimension) เขาเชื่อ

ว่าการแบ่งแยกนี้จะสามารถชดเชยสำหรับสิ่งที่เขาพบข้อบกพร่องในสัญศาสตร์แบบโซซูร์ และในทฤษฎีภาพยนตร์ยุคแรกๆ ดังนั้น สัญศาสตร์แบบโซซูร์ของเมทซ์สนใจไปที่มิติสัญลักษณ์บนการอธิบายของสารคดีและรูปภาพที่มีมากมายของภาพยนตร์ แต่สัญนิยมของบาแซง (Bazin) สนใจที่ลักษณะเชิงชี้วัด (Indexical Aspect) ของภาพยนตร์บนการอธิบายของความหมายที่มีมากมายของการเปล่งเสียง (articulation) ทั้งเมทซ์ (Metz) และบาแซง (Bazin) ถูกกำหนดโดยการแบ่งระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรม ละทั้งส่วนประกอบทางสัญลักษณ์ภายในภาพของภาพยนตร์ ในขณะที่บาแซง (Bazin) มองสิ่งเหล่านี้เป็นการล่องล้าเข้าไปในความงามตามธรรมชาติ เมทซ์พิจารณาว่ามันไม่แน่นอน, คุณภาพเลว หรือหยิบยืมมาจากสื่ออื่น ดังนั้น เมทซ์จึงกล่าวถึงการคัดค้านสัญลักษณ์ที่ดีกับเลว ตลอดจนถึงด้านสื่อเชิงตัวข่าวและคำพระเอกและตัวร้ายสวมใส่ในภาพยนตร์ตะวันตกที่โยนทิ้งไปตั้งแต่ยุคแรกๆ วอลเลน (Wollen) ยืนยันว่าการใช้สัญลักษณ์ภาพและเสียงที่ซับซ้อนและไม่เปลี่ยนแปลงมากมายในภาพยนตร์ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) เรื่อง *The Birds* บาแซง (Bazin) และเมทซ์ (Metz) ไม่ได้ใส่ใจรูปลักษณ์ (iconography) ของภาพยนตร์ มิตินี้ไม่ใช่ทั้งสัญลักษณ์และดัชนีชี้วัดที่ประกอบขึ้น ตามความคิดของวอลเลน (Wollen) ส่วนใหญ่แล้วเป็นความหมายของการแสดงออกของสื่อ เขากล่าวด้วยความเคารพในภาพยนตร์ของ Von Sternberg เขาพบ “การแยกออกจากดัชนีชี้วัดเพื่อให้เกิดโลกขึ้น” สามารถเข้าใจได้โดยความคล้ายคลึงกับโลกธรรมชาติอื่นๆ เช่น ประเภทของโลกความฝัน จักรวาลอื่น

Nitzan Ben-Shaul อธิบายมาถึงมิติเชิงรูปลักษณ์ (iconic dimension) โดยอ้างถึงสิ่งที่ Wollen ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์อนิเมชันตลอดจนเป็นแหล่งอ้างอิงทางภาพยนตร์ร่วม เช่น คำกล่าวอย่างเป็นทางการเชิงหยอกล้อของ Brian de Palma ใน *The Untouchables* (1987) ของไอเซนสไตน์ (Eisenstein) ฉาก “Odessa step” จาก *Battleship Potemkin* (1927) ในท้ายที่สุด ได้เปิดเผยสิ่งที่เขาคำนึงถึงเรื่องความอึดคัดของสัญศาสตร์แบบโซซูร์ Wollen แนะนำว่าเมื่อพูดถึงงานของ Jean-Luc Godard เจ้าของภาพยนตร์ที่นำเสนอ “ความหมายเชิงแนวคิด ความงามทางภาพ และความจริงเชิงสารคดี” ที่ภาพยนตร์ควรถูกศึกษาในทุกมิติ

ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul ขณะที่การวิจารณ์ของ Wollen เรื่องการประยุกต์ใช้สัญศาสตร์แบบโซซูร์ (Saussurean semiology) ในภาพยนตร์เปิดเผยมิติที่เหลือไม่ได้ถูกใช้โดยเมทซ์ (Metz) และคนอื่นๆ สัญญาแบบเพียร์ส (Peircean Semiotic) เข้ามาไม่ไกลพ้นสิ่งที่เมทซ์อธิบายถึงวิธีที่ภาพยนตร์สร้างความหมาย Wollen ยังขาดเรื่องการพิจารณาชนิดของระบบที่เป็นโครงสร้างและอย่างอื่น ๆ ของรูปลักษณ์ (Iconic) และดัชนีชี้วัด (Indexical) เน้นสัญญาณที่สามารถอธิบายวิธีการเฉพาะของการถ่ายทอดความหมาย วอลเลนเสนอการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและสัญลักษณ์ของมิติภาพยนตร์ ไม่ใช่ระเบียบวิธี (Method) นี่อาจจะมีสิ่งนำให้เขาเปลี่ยนความสนใจจากการค้นคว้าเรื่องวิธีการที่ภาพยนตร์สื่อสารความหมายสู่ผลทางสุนทรียศาสตร์ เพียร์สต้องการตรรกะและการใช้ถ้อยคำโน้มน้าวที่อยู่บนพื้นฐานทั้ง 3 ลักษณะ โดยพิจารณาปฏิสัมพันธ์ของมิติที่แตกต่างกัน 3 ประการของภาพยนตร์ที่เราสามารถเข้าใจผลทางสุนทรียศาสตร์ของมันได้ คำถามที่ถามถึงวิธีการเกี่ยวกับตรรกะและการโน้มน้าวของภาพยนตร์เป็นอย่างไรต่อไป? สัทศาสตร์เชิงสารคดี (the Documentary Articulation) แตกต่างจากรูปลักษณ์หนึ่งในขอบเขตของความหมายอย่างไร?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของความสัมพันธ์ร่วมกัน (interrelation) ที่อยู่ระหว่างมิติเหล่านี้? Wollen ตอบคำถามเหล่านี้ในฐานะที่เป็นสัญศาสตร์ไม่ได้จนถึงทุกวันนี้

ลัทธิโครงสร้างนิยมซึ่งเป็นอีกหนึ่งแขนงของโซซูร์ (Saussure) ที่ได้เสนอวิธีการทำความเข้าใจกับวิธีที่ภาษาพจนานุกรมสร้างความหมายบนพื้นฐานแนวคิดของ “หน่วยที่เป็นส่วนประกอบขั้นต้น” การแยกทั้งการแบ่งเป็นสองแบบโซซูร์ (the Saussurean Dichotomy) ภายในสัญญาณระหว่างตัวหมาย (signifier) และความหมาย (signified) และการแบ่งสัญญาณเป็นสามแบบของเพียร์ส (Peirce’s Trichotomy of the Sign)

ระเบียบวิธีเชิงโครงสร้างของโคลด เลวี-สโตรสส์ (Claude Levi-Strauss) ในขณะที่ลัทธิโครงสร้างนิยมมีวิธีการที่แตกต่าง Nitzan Ben-Shaul ได้สนใจแนวคิดของ เลวี-สโตรสส์ (Levi-Strauss) เพราะวิธีการเฉพาะของเขาที่พบใน “The Structural Study of Myth” ได้มีอิทธิพลต่อภาษาศาสตร์ศึกษา ตามแนวคิดของเลวี-สโตรสส์ วิธีการตรวจสอบของปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมเริ่มต้นโดยการวิเคราะห์ขอบเขตของมัน และการค้นหาซึ่งส่วนใหญ่ผ่านการเกิดซ้ำเชิงสถิติ กับวิธีการตรวจสอบของหน่วยซึ่งแยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิงสร้างมันขึ้น ภาพร่างขอบเขตของปรากฏการณ์ถูกพิจารณาจากหน่วยส่วนประกอบและในทางกลับกัน ดังเช่นในการศึกษาของโซซูร์คุณค่าหรือความหมายของหน่วยส่วนประกอบเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันมากกว่าการเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ส่วนประกอบภายนอกขอบเขตของปรากฏการณ์ คุณค่าหรือความหมายนี้สามารถถูกถอดรหัสโดยการวางตำแหน่งของหน่วยที่เป็นส่วนประกอบในคู่ความขัดแย้ง (Binary Oppositions) ซึ่งกันและกัน (เช่น แต่ละครั้งสองหน่วยจะถูกวางให้อันหนึ่งตรงกันข้ามกับอันอื่น ช่วยให้เข้าใจร่วมกันโดยไม่มีอะไรเหมือนและแตกต่างระหว่างมัน) รูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยส่วนประกอบเหล่านี้เปิดเผยโครงสร้างลึกของปรากฏการณ์ที่ศึกษา มันเปิดเผยโครงสร้างที่กลับมาตรวจสอบความหมายของหน่วยองค์ประกอบตามที่เลวี-สโตรสส์ (Claude Levi-Strauss) กล่าวไว้ ในการศึกษาการเชื่อมต่อระหว่างสองหน่วยองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างลึกที่แตกต่าง เพียงเพราะมีความสัมพันธ์ในเชิงปรากฏการณ์หรือตามธรรมชาติระหว่างมัน ตั้งแต่ความหมายของแต่ละหน่วยเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างมันเองกับหน่วยอื่นภายในโครงสร้างเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ในการศึกษาโครงสร้างของเครือญาติในสังคม อาจกลายเป็นว่าอำนาจของลูกทางฝั่งของแม่สูงกว่าทางฝั่งของพ่อ แต่ในสังคมที่แตกต่างมันต่ำกว่า อย่างไรก็ตามลักษณะที่เป็นธรรมชาตินี้ที่เป็นฐานเปรียบเทียบไม่มีประโยชน์เนื่องจากการศึกษาโครงสร้างอาจเผยอำนาจของลูกในสังคม A ซึ่งจะใกล้เคียงกับยายในสังคม B แต่ในสังคม B อำนาจของเขาอาจกลายเป็นใกล้เคียงกับของลูกชายคนที่สองในสังคม B

Nitzan Ben-Shaul อ้างถึง “The Structural Study of Myth” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 42) เลวี-สโตรสส์ (Claude Levi-Strauss) ประยุกต์วิธีการนี้มาศึกษาฉบับที่แตกต่างเกี่ยวข้องกับตำนานเดียวกัน เขาเปรียบเทียบความพยายามก่อนหน้านี้เพื่อตีความตำนานในฐานะที่เป็นตัวแทนเหตุการณ์ในสังคมหรืออารมณ์ทั่วไปกับความพยายามที่ไร้ประโยชน์ซึ่งถูกสร้างขึ้นโดยนักภาษาศาสตร์ก่อนโซซูร์ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างเสียงของคำและวัตถุที่มันอ้างถึง ดังนั้น ถ้าตำนานสร้างภาพปิศาคคุณยาย นักวิจัยเหล่านี้อ้างว่าสังคมอย่างเช่นตำนานถูกบอกเล่าว่ายายถือเป็นคนชั่วร้าย อย่างไรก็ตามถ้ายายไม่ได้ถูกพบว่าเป็นปิศาคในสังคม นักวิจัยก็จะอ้างว่าตำนานเป็นตัวแทนความ

รู้สึกอึดอัดที่มีต่อยาย เขาอ้างว่าเนื่องจากตำนานคือส่วนหนึ่งของภาษาในที่มีมันเป็นการเขียนหรือการเล่าเรื่องราว ระเบียบวิธีโครงสร้างทางภาษาถูกพัฒนาโดยโซซูร์ได้ถูกนำไปใช้ เช่นทุกคนจะตกลงว่าหลักการตามแนวคิดแบบโซซูร์ (Saussurean) ในเรื่องลักษณะที่ไร้เหตุผลของสัญญะทางภาษาคือสิ่งที่จำเป็นต้องมีสำหรับการเข้าถึงของภาษาไปที่ระดับทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้น เลวี-สโตรสส์ ได้แย้งว่าตำนานถูกพิจารณาในฐานะที่ประกอบด้วยหน่วยที่แยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิง ความหมายของมันไม่ได้เกิดจากความหมายตามธรรมชาติหรือที่มีวัตถุประสงค์ของแต่ละหน่วยหรือทั้งหมด แต่เกิดจากวิธีที่หน่วยเหล่านี้ถูกทำให้สัมพันธ์ระหว่างกัน ยิ่งไปกว่านั้น เลวี-สโตรสส์พยายามประยุกต์ใช้การศึกษาตำนานของโซซูร์ที่แตกต่างระหว่างลักษณะการศึกษาภาษาศาสตร์ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งของระบบภาษา (ส่วนประกอบที่มีอยู่พร้อมกันในความคิดของผู้ใช้ภาษาและไม่ถูกจัดลำดับเวลา) และการใช้ของระบบที่ถูกแปลงการณในคำพูด การใช้ที่มีคู่กันเป็นนิสัย (เช่น มักอยู่ภายในลำดับเวลาที่คืนกลับไม่ได้ เพราะฉะนั้นเขาแนะนำการเปิดเผยของโครงสร้างในตำนานที่มีลักษณะการศึกษาภาษาศาสตร์ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ออกจากการประกาศในแบบฉบับที่ยืดเยื้อของเรื่องตามตำนาน เขาได้แย้งว่าตำนานใกล้ชิดกับวิธีการนี้ ดังนั้นเขาสังเกตเห็นว่าเรื่องในตำนานถูกกำหนดลักษณะ ในด้านหนึ่งการบอกเล่าเรื่องที่ไม่ซ้ำเป็นเรื่องในอดีตของสังคม ในขณะที่อีกด้านหนึ่ง มันปรากฏราวกับว่าเรื่องเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ ยิ่งไปกว่านั้นตำนานได้พรรณาเหตุการณ์ที่ไม่เหมือนใครซึ่งมักปรากฏขึ้นโดยปราศจากการเล่า ไม่มีช่วงเวลาหนึ่ง ไม่มีแรงจูงใจเชิงพื้นที่หรือตัวละคร และยังมีความรู้สึกว่าตำนานทั้งหมดเหมือนกัน

Nitzan Ben-Shaul ยกตัวอย่างประกอบวิธีการของเลวี-สโตรสส์ (Claude Levi-Strauss) โดยเลือกศึกษาฉบับที่แตกต่างของตำนานอติปุส ในขณะที่ผลการวิเคราะห์ของเลวี-สโตรสส์เป็นที่น่าสงสัย มันได้นำเสนอตัวอย่างที่ดีของวิธีการของเขา ในการศึกษาตำนานหลากหลายฉบับ เลวี-สโตรสส์พบว่าชนิดของความสัมพันธ์เดียวกันเกิดขึ้นอีกอย่างเห็นได้ชัดภายในฉบับและที่ข้ามฉบับ ปราศจากความสัมพันธ์เชิงตรรกะใดๆ กับความต่อเนื่องของเรื่องราว ดังนั้นเขามาถึงบทสรุปที่ว่าตำนานต้องการเรียกความสนใจในโครงสร้างลึกของมันมากกว่าการพัฒนาเรื่องราวของมัน เขานิยามประเภทของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ในเรื่องราวของตำนานในฐานะที่เป็นหน่วยองค์ประกอบของตำนาน การอ้างถึงเรื่องราวว่าเป็นระดับของภาษาที่สูงกว่าประโยค คำ และตัวหนังสือ และยังประกาศโครงสร้างความสัมพันธ์เดียวกันที่เกี่ยวข้องกับระดับที่ต่ำกว่า เขาตัดสินใจเรียกหน่วยเรื่องเหล่านี้ว่า "Mythemes" ในหน่วยส่วนประกอบทั้งหมดของภาษา ที่หน่วยของลำดับสูงกว่าหน่วยเสียงที่เล็กที่สุดในภาษา ที่เรียกว่า Phonemes หรือ Monemes ถึงอย่างไรก็ตาม การประกาศโครงสร้างความสัมพันธ์เดียวกัน เขาแนะนำต่อว่าการปรับปรุงใหม่ของตำนานเช่นวิธีที่แต่ละประเภทของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอีกครั้งถูกจับกลุ่มเข้าด้วยกันและแต่ละกระนั้นการพัฒนาเรียงลำดับเรื่องของตำนานก็ยังคงรักษาไว้ เช่น ถ้าเส้นเรื่องดำเนินไปตามลำดับตัวเลข (เช่น แต่ละการแทนความสัมพันธ์ในเรื่อง): 1, 2, 3, 4, 1, 1, 3, 2, 4 การปรับปรุงใหม่จะแสดงโครงในแต่ละการจัดแจงใหม่ ประเภทของความสัมพันธ์ที่แตกต่างถูกจัดกลุ่มเข้าด้วยกันในแต่ละคอลัมน์แต่ ถ้าเราอ่านจากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่าง เส้นเรื่องถูกรักษาไว้ ดังนั้น การอ่านในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่งของตำนาน (เช่น คอลัมน์) ถูกซ้อนทับบนเส้นเรื่องที่พัฒนาอย่างสม่ำเสมอ ตามการปรับปรุงใหม่ของตำนานอติปุสนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลวี-สโตรสส์ (Claude Levi-Strauss) พบสิ่งที่ตามมา 4 ชนิดของความสัมพันธ์ที่คล้ายคลึงกันคือ (1) แรงดึงดูดทางเพศระหว่างญาติในครอบครัว (พี่ชายปรารถนาน้องสาว; ลูกชายปรารถนาแม่ของเขา); (2) ความสัมพันธ์แบบศัตรูระหว่างญาติในครอบครัว (พี่น้องฆ่ากันเอง; ลูกชายฆาตรกรรมพ่อของตน); (3) ความคิดที่ว่ามนุษย์เกิดมาจากโลกที่ถูกปฏิเสธ มาถึงบทสรุปที่แปลกประหลาดโดยเลวี-สโตรสส์ จากตำนานการอุปมาอุปไมยของสัตว์ประหลาดที่จะต้องมีการฆ่าสุรกายเพื่อมนุษย์ที่จะเกิดจากแผ่นดิน หมายความว่ามนุษย์อาจมาจากแหล่งกำเนิดที่ต่างกัน; (4) ความคิดที่ว่ามนุษย์เกิดจากแผ่นดินที่ถูกยอมรับ (ข้อสรุปที่มาจากการจัดกลุ่มของความหมายที่เหมือนกันของชื่อฮีโร่ที่แสดงบางประเภทของความผิดปกติของขา ถูกทำให้เชื่อโดยกรีกโบราณเพื่อแสดงให้เห็นกำเนิดจากแผ่นดิน

การจัดกลุ่มประเภทความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอีกของในหน่วยองค์ประกอบ เลวี-สโตรสส์ดำเนินการเพื่อวางตำแหน่งของมันในคู่ตรงข้ามเพื่อเผยให้เห็นโครงสร้างที่สอดคล้องกันเชิงลึก (Deep Synchronic Structure) การเปิดเผยนี้ที่สอดคล้องกันแรกเสนอมุมมองที่ขัดแย้งกันบนความสัมพันธ์ครอบครัว ในขณะที่สองคอลัมน์สุดท้ายนำเสนอมุมมองที่ขัดแย้งกันบนความคิดที่ว่ามนุษย์กำเนิดจากโลก เขาวางตำแหน่งคอลัมน์ 1 และ 2 ในคู่ตรงข้ามคอลัมน์ 3 และ 4 บนฐานประเด็นที่ถูกใช้ร่วมกันโดยคอลัมน์ทั้งหมด ซึ่งเขาพบว่าเป็นจุดเริ่มต้นของมนุษย์ ดังนั้นในขณะที่คอลัมน์ 1 และ 2 ปฏิเสธและยอมรับความคิดที่ว่ามนุษย์มีกำเนิดมาจากมนุษย์อื่น คอลัมน์ 3 และ 4 ปฏิเสธและยอมรับความคิดที่ว่ามนุษย์กำเนิดมาจากโลก ไปได้ไกลถึงขนาดนี้ ณ ตอนนั้น เลวี-สโตรสส์ ได้สังเกตเห็นว่า คอลัมน์ 1 และ 2 อ้างถึงประสบการณ์ชีวิตของกรีก แต่คอลัมน์ 3 และ 4 อ้างถึง "จักรวาลวิทยา" หรือศาสนาของพวกเขา ดังนั้นเขามาถึงข้อสรุปที่ว่า ข้อขัดแย้งหลักถูกแสดงออกมาโดยตำนานอิติปุสคือระหว่างประสบการณ์ชีวิตกรีกโบราณ (มนุษย์เกิดจากมนุษย์) และศาสนาของเขา (มนุษย์เกิดจากโลก) เขาสังเกตว่าสิ่งที่ตำนานทำคือเสนอชนิดของทางออกที่ไม่สามารถแก้ปัญหาข้อขัดแย้งได้ ที่อาจรบกวนกรีกโบราณอย่างมาก ดังนั้นเขาคงยืนยันว่าตำนานแก้ปัญหาข้อขัดแย้งนี้ระหว่างชีวิตและศาสนาโดยกลับข้อขัดแย้งระหว่างคอลัมน์ 1 และ 2 (ประสบการณ์ชีวิต) และคอลัมน์ 3 และ 4 (ศาสนา) ในความสมดุลโดยยืนยันว่าความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งระหว่างประสบการณ์ชีวิตและศาสนาเหมือนกัน ดังนั้นทั้งสองความขัดแย้งในตัวเองในลักษณะที่คล้ายกันนี้ เขาอ้างว่าเนื่องจากในชีวิตเช่นเดียวกันกับในศาสนามีความขัดแย้งเป็นหลักฐานถึงแหล่งที่มาของมนุษย์ ชีวิตทางสังคมตรวจสอบจักรวาลโดยความคล้ายคลึงกันของโครงสร้าง เช่น ความขัดแย้งที่คล้ายกัน เลวี-สโตรสส์ดำเนินการหารูปแบบเมื่อขั้นตอนตรรกะนี้ในตำนานที่แตกต่างเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมที่แตกต่าง เขาสรุปว่าหน้าที่ของตำนานคือเสนอการแก้ปัญหาทางจินตนาการเรื่องข้อขัดแย้งที่คิดไม่ตกบนประเด็นที่สำคัญอย่างยิ่งแก่สังคมความสนุกสนานกับตำนาน ข้อเท็จจริงที่ว่าข้อขัดแย้งที่ไม่มีทางออกและการรบกวนได้อธิบายในมุมมองของเขาว่าทำไมตำนานฉบับใหม่เสนอวิธีการแก้ปัญหาเชิงจินตนาการออกมา มันยังได้อธิบายสาเหตุตำนานดูเหมือนมีความคล้ายกันและกันข้ามวัฒนธรรมทั้งนี้เป็นเพราะตำนานเป็นเรื่องของจินตนาการ เพราะใช้โครงสร้างเชิงลึกที่มีลักษณะเฉพาะนี้ร่วมกันและไม่เพราะเหตุการณ์ที่เฉพาะและเป็นรูปธรรมบอกเล่าแก่เรา

วิธีการทางโครงสร้างของเลวี-สโตรสส์ (Levi-Strauss) โดยเฉพาะการศึกษาโครงสร้างของตำนาน ทำหน้าที่เป็นพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์ทางโครงสร้างของกลุ่มภาพยนตร์

หลักฐานที่แสดงลักษณะบางประการที่คล้ายกัน ท่ามกลางเหตุผลอื่นๆ เพราะภาพยนตร์ถูกรับรู้ในฐานะที่เป็นตำนานของสังคมโลกที่ทันสมัย ความพยายามที่จะแก้ไขความขัดแย้งที่รบกวนของมัน เบน-ชอล อ้างถึงคำกล่าวของโทมัส แซทซ์ (Thomas Schatz) ที่ว่าประเภทของภาพยนตร์เป็นตัวแทนแลงการณที่แตกต่างจากแรงกระตุ้นเทพนิยายโบราณพื้นฐานของสังคมร่วมสมัย ความปรารถนาของมันเผชิญหน้าความขัดแย้งพื้นฐานโดยธรรมชาติในวัฒนธรรมสมัยใหม่ วิธีการของ เลวี-สโตรสส์ได้เสนอวิธีวาดแผนที่องค์ประกอบที่เกิดซ้ำของภาพยนตร์ และสร้างคำอธิบายที่เป็นไปได้ของภาพยนตร์ ประเภทของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของผู้กำกับที่มีชื่อเสียง และการจัดฉายภาพยนตร์คล้ายการเล่าเรื่องที่ถูกพิจารณาโดยนักโครงสร้างนิยมให้อยู่ในประเภทของการสื่อความคิดของเรื่องที่แต่งขึ้น (Mythical Articulations) เบน-ชอล อธิบายว่า สิ่งร่วมกันของการวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงโครงสร้าง คือ การจัดกลุ่มของภาพยนตร์ภายใต้หมวดหมู่ของประเภท (Genre) ผู้สร้างหรือการเล่าเรื่องเป็นไปตามองค์ประกอบที่เกิดขึ้นซ้ำของมัน การลดลงขององค์ประกอบที่เปิดเผยหน่วยองค์ประกอบของภาพยนตร์ และการวิเคราะห์สองทางของความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเหล่านี้ เช่น ติความศูนย์กลางความแตกต่างที่จัดการโดยภาพยนตร์เหล่านี้ในโครงสร้างเชิงลึกของมัน

Nitzan Ben-Shaul กล่าวว่า ในขณะที่นักโครงสร้างนิยมศึกษาความแตกต่างประเภทของภาพยนตร์ แนวคิดแบบเลวี-สโตรสส์ได้วิเคราะห์โครงสร้างของจุดเด่นของทางตะวันตก เพราะลักษณะเด่นที่เกิดขึ้นของรูปสัญลักษณ์ (Iconographic), การเล่าเรื่อง (Narrative) และประเด็นหลัก (Thematic Motifs) Nitzan Ben-Shaul อ้างถึงสิ่งที่เลวี-สโตรสส์ กล่าวว่า การวิเคราะห์ควรเริ่มด้วยการแยกแยะหน่วยองค์ประกอบของประเภทภาพยนตร์ (Genre) นี่คือบางส่วนของลักษณะแบบคลาสสิกที่เกิดขึ้นในหน่วยองค์ประกอบได้รับคำสั่งในลักษณะที่พร้อมจะแสดงความเป็นคู่ขัดแย้ง เช่น ตัวเอก มักเป็นผู้ชายที่เดินทางมาจากชนบทเข้าสู่เมืองและกลับคืนสู่ธรรมชาติในตอนจบของหนัง (เช่น *Shane*, 1953) เครื่องแต่งกายของเขาผสมระหว่างอินเดียนแดงกับคาวบอย มีความสามารถในการขี่ม้าและการใช้ปืนสูง แข็งแรงกว่าใครทั้งหมดที่แวดล้อมเขา เป็นอิสระพึ่งตนเอง ซื่อสัตย์ รักษาสัญญา เป็นคนดีและยุติธรรม ข้อดีที่ถ่ายจากข้างล่างเน้นอำนาจหน้าที่ของเขา และองค์ประกอบที่ไม่สมดุลงหรือผิดปกติของการเคลื่อนไหวก็เน้นความเป็นอิสระและคล่องตัว คัตรู มักเป็นผู้ชายมาจากชนบท (หรือจากตะวันออก) และถูกพระเอกยิงตาย สวมใส่ชุดแบบแฟนซี ด้วยส่วนประกอบจากชายฝั่งตะวันออกกับลักษณะเด่นของอินเดียนแดงและคาวบอย ขี่ม้าและใช้ปืนเก่ง แข็งแรงกว่าใครๆ นอกจากพระเอก เป็นอิสระพึ่งตนเอง รักษาสัญญากับตัวเอง ทำผิดกฎหมาย เลว ไม่ซื่อสัตย์ และถูกกระตุ้นด้วยความโลภ ข้อดีที่ถ่ายจากข้างล่างเน้นอำนาจของเขาและในองค์ประกอบที่ไม่สมดุลงหรือผิดปกติของการเคลื่อนไหวก็เน้นอิสระและความคล่องตัวของเขา เป็นต้น

การวิจารณ์สัญศาสตร์และโครงสร้างนิยม โดยกล่าวว่าทั้งระเบียบวิธีเชิงสัญศาสตร์และโครงสร้างนิยม พร้อมกับการทำให้เกิดโครงสร้าง มาอยู่ภายใต้การกระตุ้นการปรากฏตัวของลัทธิหลังโครงสร้างนิยม การวิจารณ์หลักของหลังโครงสร้างนิยมมุ่งประเด็นไปที่เกณฑ์ปัญหาที่ใช้ในการกำหนดขอบเขตของโครงสร้างหรือระบบสัญลักษณ์ ปัญหาได้รวมถึงคำถามการค้นหาหน่วยองค์ประกอบ ถ้าเป็นไปได้ท้ายที่สุดก็จะถูกต้องในตำแหน่งของขอบเขตของระบบ มันสามารถตรวจสอบหน่วยประกอบในระบบได้อย่างไร? โดยที่หน่วยนั้นเป็นส่วนหนึ่งหรือไม่? บนพื้นฐานอะไรที่หน่วย

ที่สัมพันธ์ระหว่างกันและกันโดยเฉพาะ ถ้ามันสามารถสัมพันธ์กับหน่วยอื่นที่ถูกแยกออกจากระบบ สิ่งนี้นำมาสู่พื้นฐานความคิดสนับสนุนความแตกต่างระหว่างโครงสร้างเชิงลึกและเป็นที่ประจักษ์ สำหรับตำแหน่งที่ไร้กฎเกณฑ์ของชุดความหลากหลายที่กำหนดอีกสิ่งในลำดับที่ไม่ได้อยู่บนหลักเหตุผลนั้นถูกต้องแล้วหรือ? รวมทั้ง ธรรมชาติคงที่ของระบบเชิงโครงสร้างและเชิงสัญญา ในท้ายที่สุดแล้วก็ล้มเหลวที่จะอธิบายการเปลี่ยนแปลงที่แสดงในการผลิตต้นฉบับ นอกจากนั้น วิธีของมันล้มเหลวที่จะอธิบายว่ามนุษย์กระทำโดยไม่ได้เตรียมไว้การก่อน (Improvise) และทำให้เกิดการสื่อสารในจุดที่สำคัญได้อย่างไร หรือการเปลี่ยนต้นฉบับเดิมและผลความเปลี่ยนแปลงที่ดีความจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับผู้อ่านหรือผู้ดู ยุคหลังนี้การละเว้นในวิธีการเชิงโครงสร้างและสัญญาถูกแก้ไขโดยสายความคิดของนักพหุนิยม ซึ่งเกิดขึ้นมาขนานกับการเกิดของลัทธิหลังโครงสร้างนิยม อย่างไรก็ตาม ทั้งกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมและพหุนิยมเปลี่ยนจุดสนใจห่างจากเนื้อหาเช่นการศึกษาปฏิบัติการของมันกับผู้อ่านหรือผู้ดู นักหลังโครงสร้างนิยมลงเอยด้วยการปฏิเสธวัตถุประสงค์ที่ถูกต้องใดๆ ของการถอดรหัสของโครงสร้างต้นฉบับ ในทางตรงข้าม นักพหุนิยมไม่ได้ละทิ้งความคิดที่ว่าการสร้างภาพยนตร์อยู่ในเนื้อหาที่แท้จริงมากกว่ากำหนดความคิดที่อยู่ภายในจิตใจ หรือไม่ก็มักจะสร้างใหม่ซึ่งประสบความสำเร็จโดยจิตใจของการเชื่อมโยงกันที่ผู้ดูแสวงหา

### 2.5.2 ลัทธิหลังโครงสร้างนิยมกับโครงสร้างภาพยนตร์

นักวิจัยภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลจากสัญศาสตร์และโครงสร้างนิยมในการพิจารณาภาพยนตร์โดยทั่วไปหรือกลุ่มของภาพยนตร์ที่เป็นระบบอัตโนมัติแบบปิด ด้วยมีขอบเขตชัดเจนและโครงสร้างภายในที่เฉพาะ ข้อเสนอนี้มากับความเชื่อที่ว่าการวิจัยสามารถถอดรหัสโครงสร้างภายในได้ ในขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์และผู้ดูหรือผู้สร้างถือว่าเป็นรองหรือไม่เกี่ยวข้อง พวกเขาเชื่อเกี่ยวกับปัจจัย “ภายนอก” เหล่านี้ กล่าวคือ ผู้ดูและผู้สร้างภาพยนตร์ถูก “ห่อหุ้ม” โดยอัตโนมัติ ด้วยรูปลักษณะที่สอดคล้องและมีความจำเป็น สิ่งนี้เชื่อว่าเป็นจริงเหล่านี้ครุ่นคิดอยู่นานตามหลักปรัชญา ที่เริ่มต้นหรือสร้าง (Deconstruct) ในปี 1960 ด้วยการกำเนิดของสิ่งที่มาถูกเรียกว่า “ลัทธิหลังโครงสร้างนิยม” ในปี 1980 นักหลังโครงสร้างนิยมหรือสร้างแต่ละข้อเสนอเหล่านี้ ความชอบธรรมและระเบียบวิธี ในแขนงที่แตกต่างของวัฒนธรรม ผลการปฏิบัติหลังโครงสร้างนิยมในทฤษฎีวัฒนธรรม (คล้ายในตรรกะที่ผลของการเปลี่ยนจากการผลิตวัฒนธรรมสมัยใหม่สู่การผลิตวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่) คือ การกลับจากการพิจารณาของเนื้อหาภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นโครงสร้างอิสระแบบปิดไปสู่ความสัมพันธ์แบบเปิดระหว่างผู้ดูกับผู้สร้าง ต่อจากนี้ไป เขาขัดเกลาเนื้อหา ผู้ดู ผู้สร้าง และความจริงในฐานะที่ เปิด ไม่สอดคล้อง และไม่จำเป็น

นักหลังโครงสร้างนิยมได้ตั้งคำถามเรื่องคุณค่าและความถูกต้องของหมวดหมู่ที่ภาพยนตร์ถูกจัดเข้ากลุ่มโดยพวกโครงสร้างนิยม เบน-ซอล ได้อ้างถึงคำถามของมิเชล ฟูโก (Michel Foucault) เรื่องการตัดสินข้อความที่ถูกรวมไว้ภายใต้การทำงานของผู้สร้างได้อย่างไร? ทำไมความชัดเจนที่รายการร้านขายของชำไม่ควรรวมอยู่ในงานของเขา? อย่างไรก็ตาม ใครคือ “ผู้สร้าง” (Author)? มันเป็นเอกลักษณ์ทางชีววิทยาที่มันอ้างถึงใช่หรือไม่? หมวดหมู่เชิงโครงสร้างได้สร้างในสมัยหลังจากกลุ่มงานนำไปสู่การตั้งชื่อหรือ? ถ้าใช่ ตัวงานเดียวกันไม่ได้สร้างหมวดหมู่ผู้สร้างที่ต่างกันหรือ? ยิ่งไปกว่านั้น เรากำลังจะพูดถึงเอกลักษณ์เดียวกันข้ามเวลาหรือ? ผู้สร้างเรื่องแต่ง (ผู้ซึ่ง

จะมีอำนาจมากกว่าการทำงานที่ถูกประพันธ์ขึ้น) คล้ายกับผู้สร้างทางวิทยาศาสตร์ (ที่อำนาจมักจะถูกปฏิเสธยกเว้นในเรื่องของวิธีสมมติของนักวิทยาศาสตร์) หรือ? ชุดของคำถามหรือความมีเหตุผลหรือความถูกต้องของหมวดหมู่เชิงโครงสร้างของผู้สร้าง มันทำให้ฟูโก (Foucault) เปลี่ยนจุดสนใจของเขาออกจากคำถามที่เกี่ยวข้องกับสาระสำคัญบางเรื่องที่เขาใส่ใจของผู้อ่านไปสู่การศึกษาของการเปลี่ยนแปลงวาทกรรมในอดีตบนสิ่งที่ผู้สร้างเป็น สนใจเฉพาะอุดมการณ์หรือการปฏิบัติหน้าที่แต่ละวาทกรรม เช่น ผลพวงของวาทกรรมเหล่านี้สำหรับประชาชนและสำหรับการศึกษาต้นฉบับ

ขั้นตอนที่คล้ายกันถูกประยุกต์โดยฌัก แดร์ริดา (Jacques Derrida) จัดหมวดหมู่เชิงโครงสร้างของประเภท (Genre) เนื้อหา และการเล่าเรื่อง เขามาถึงบทสรุปที่ว่าประเภท (Genre) และเนื้อหา (Text) เช่นเดียวกับหมวดหมู่การเล่าเรื่อง (ที่กำหนดลำดับชั่วคราวบนเนื้อหา) ไม่มีอะไร แต่จะสร้างเรื่องเล่าและความหมายที่กำหนดให้เหตุการณ์ไม่มีที่สิ้นสุดของตัวหมาย (Signifiers) เขาพิจารณาตัวหมายเหล่านี้ที่ความเป็นไปได้ที่จะแปลความหมายออกมาอย่างไม่มีขีดจำกัด การก่อสร้างของหมวดหมู่เหล่านี้มีผลอย่างยิ่งสำหรับวิธีการเชิงโครงสร้างเพราะถ้าไม่มีความเป็นไปได้ที่จะนิยามขอบเขต ก็จะไม่มีที่สำหรับพูดเกี่ยวกับหน่วยองค์ประกอบของโครงสร้าง เนื่องจากหน่วยทั้งหมดอาจสัมพันธ์โดยหลักการกับหน่วยอื่นทั้งหมด สิ่งนี้รวมถึงความคิดที่ลุ่มสลายของโครงสร้างส่วนลึกและโครงสร้างที่ปรากฏเนื่องจากการขาดความสามารถที่จะแสดงให้เห็นถึงการจัดกลุ่มหน่วย การตัดสินใจวางกลุ่มหนึ่งในขณะที่การกำหนดอีกกลุ่มจะสูญหายไป

ผลการสร้างสรรค์วัฒนธรรมยุคหลังสมัยใหม่ที่เป็นหลักฐานทางภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ของ Quentin Jerome Tarantino เรื่อง *Pulp Fiction* (1994) ถูกอธิบายลักษณะโดยการรวมลำดับแบบชั่วคราว การผสมประเภทของภาพยนตร์ (Genre) การผสมผสานดนตรี ศิลปะ และวรรณกรรมของคำกล่าวที่นำมาจากภาพยนตร์หรือรูปแบบทางวัฒนธรรมอื่นก่อนหน้านี้ และการวางระดับวาทกรรมที่หนักและเบา ด้วยความสนใจเรื่องที่เกิดถึงความแตกต่างระหว่างศิลปะลำดับขั้นสูงและต่ำ ดังนั้น *Pulp Fiction* เริ่มในตอนกลาง ย้อนกลับที่ตอนต้นของเรื่องและเชื่อมกลับไปตอนที่ตอนหลังที่ภาพยนตร์เริ่มต้น ในขณะที่พระเอก สองนักฆ่ารับจ้าง พูดด้วยระดับเสียงเดียวเรื่องผลกระทบหรือความร้ายแรงเกี่ยวกับเครื่องบดหนึ่งในสี่ของแมคโดนัลด์ (McDonald's Quarter Pounders) ฆาตกรรมกระหายเลือดและพระคัมภีร์ล่าสุดของพวกเขา

ในอาณาเขตการวิจัยภาพยนตร์ ลัทธิหลังโครงสร้างนิยมทำให้เกิดวิธีการเข้าไปสู่ประเภทภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นกระบวนการ (Genre-as-Process) วิธีการนี้ประกาศโดย Neale, Altman, Knee และ Gallagher ได้เสนอเพื่อกำหนดประเภทภาพยนตร์ให้ไม่เป็นไปตามองค์ประกอบที่เกิดขึ้น แต่ค่อนข้างเป็นไปตามสิ่งที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ตามที่ Neale กล่าวไว้ว่าหมวดหมู่ของประเภทภาพยนตร์ (Genre) ที่ถูกผสมจะเริ่มต้นตั้งแต่ประเภทแสดงความไม่แน่นอนและความแปรปรวน ดังนั้น เขาพยายามที่จะแยกประเภทภาพยนตร์ตามที่ประเภทภาพยนตร์ของเขาที่ผสม เช่นเดียวกัน Altman ได้เขียนไว้ว่า “ขบวนการสร้างประเภทภาพยนตร์ไม่ได้เสนอแผนภูมิที่ต่อเนื่องกันอย่างเดียว แต่เป็นชุดที่ไม่สมบูรณ์เสมอของแผนที่ซ้อนทับโดยทั่วไป สำหรับ Altman การเปลี่ยนโดยทั่วไปปรากฏเพราะลักษณะการสร้างประโยค (Syntactic) และลักษณะของความหมาย (Semantic) ที่นำมาจากประเภทภาพยนตร์ (Genre) อื่นๆ ค่อยๆ รวมเข้าด้วยกัน วิธีการที่รุนแรงขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถูกนำเสนอโดย Adam Knee ผู้อ้างว่าในขณะที่มีความพยายามบรรจุประเภทภาพยนตร์ (Genre) ภายใน “ผดุงตะไบเหล็กควบคุมให้อยู่ในตำแหน่งโดยสนามพลังแม่เหล็กแห่งอุดมการณ์” จัดประเภทโดยธรรมชาติต้นฉบับ ได้ตอบความคิดที่มั่นคงและสำคัญ เขายกเลิกความพยายามที่จะอธิบายการปฏิบัติทั่วไปโดยแสดงว่ามีตัวแปรมาก (เช่น ภัยพิบัติทางธรรมชาติ) ที่มันเป็นไปได้ในทางปฏิบัติที่จะอธิบายการเปลี่ยนแปลงทั่วไป ท้ายที่สุด Gallagher ทำลายความพยายามที่จะอธิบายการปฏิบัติของรูปแบบ (Genre) ตะวันตก โดยการแสดงว่าสัญญาณทั้งหมดจัดอยู่ในกลุ่มเฉพาะตะวันตกระยะหลังที่ปรากฏตัวขึ้นแล้วในช่วงต้น

การรื้อหลักการเชิงโครงสร้างและหมวดหมู่ โดยอ้างถึงนักหลังโครงสร้างนิยมอย่าง Julia Kristeva และ Roland Barthes (งานเขียนระยะหลังของเขา) รื้อความพยายามที่จะวิเคราะห์พื้นฐานต้นฉบับของสัญศาสตร์แบบโซซูร์ (Saussurean-inspired semiology) การต่อสู้เพื่อแยกแยะกฎวัตถุประสงค์กำหนดการผลิตต้นฉบับ ก็ไม่เพียงถูกเขามองว่าไร้ประโยชน์ แต่ก็ยังรับรู้ว่าเป็นความพยายามทางอุดมการณ์เพื่อควบคุมการผลิตทางวัฒนธรรม นักหลังโครงสร้างนิยมกลับสู่การรื้อทำลายต้นฉบับที่ติดอยู่ เขาเสนอว่าภาษาและรูปแบบอื่นของการสื่อสาร คือ การมีอยู่ของความหมายที่เป็นไปได้มากมายและหลายทิศทาง ความพยายามใดๆที่จะทำให้กระบวนการของความหมายยึดติด มีเสถียรภาพและทำให้กลายเป็นระบบ อยู่ในความคิดความพยายามควบคุมมนุษย์และเสรีภาพต้นฉบับและความคิดสร้างสรรค์ ความคิดของค Kristeva และ Barthes เรื่องเสรีภาพต้นฉบับและมนุษย์ตั้งอยู่บนแนวความคิดของการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและปัจเจกชน ได้แก่ เรื่องแบ่ง, แม้แต่เรื่องที่เป็นพหุพจน์ที่ไม่อยู่ในที่ของการประกาศอย่างชัดเจน แต่ไม่แน่นอน หลากหลาย และเป็นพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงได้ (Mobile Places) ถัดไปงานวิจัยด้านวรรณกรรมของ Mikhail Bakhtin โดยเฉพาะอย่างยิ่งความคิดของเขาที่ว่า ความหมายของคำในข้อความในวรรณกรรมไม่ได้ถูกกำหนดกฎเกณฑ์แต่เป็นผลจากปฏิสัมพันธ์แบบบทสนทนาระหว่างเสียงหลากหลายและตำแหน่ง (Position) ภายในเนื้อหา ระหว่างเนื้อหา และในความคิดของผู้อ่าน Kristeva มาถึงบทสรุปที่ว่า มันเป็นไปได้ที่จะประยุกต์การลดใดๆ สร้างจากภาษาที่เข้าใจหรือระบบสัญญาณที่ประกาศความชัดเจนต้นฉบับ ยิ่งไปกว่านั้น ความคิดทั้งหมดของภาษาที่มีโครงสร้างเบื้องต้นที่มั่นคงเป็นปัญหาที่น่าสงสัยและไม่เกี่ยวข้องสำหรับความเข้าใจต้นฉบับ “แม่บท” (the text) จึงเป็นผลผลิตและนี้หมายถึงสิ่งแรกเป็นความสัมพันธ์กับภาษาที่มันถูกวางอยู่กระจาย ทำลาย-สร้างสรรค์ Destructive-Constructive) ลำดับที่สองการลำดับเนื้อหาที่เป็นไปได้ที่หลากหลาย ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ในพื้นที่ของข้อความที่กำหนด คำพูดที่หลากหลาย ได้จากข้อความที่ตัดกันและเป็นกลางกับอีกอัน Barthes ยังเปลี่ยนความคิดของเขาและเริ่มมองข้อความในฐานะที่เป็นประสบการณ์เพียงในกิจกรรมของการผลิต การเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ที่ตัดผ่าน มันไม่สามารถถูกบรรจุอยู่ในลำดับชั้น แม้ในการแบ่งอย่างง่ายของประเภทภาพยนตร์ (Genre) มุมมองสัญศาสตร์ในยุคต้นที่ว่า ข้อความจากชุดถาวรของกฎภายในความคิดของปัจเจกชนและการกำหนดความหมายของข้อความถูกเปลี่ยนให้ความคิดของข้อความเป็นความสัมพันธ์ภายในตัวบท (Intertext) ชุดเปิดของการตัดกันของตัวบทและความสัมพันธ์ที่แตกต่างเข้าใจได้ในแต่ละความสัมพันธ์ระหว่างกันกับผู้อ่านหรือผู้ดู การเปลี่ยนเอกลักษณ์และความพลัดเปลี่ยนในฐานะที่แตกต่างกันในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวบท การรื้อแบบปฏิบัติที่รุนแรงของหมวดหมู่ทางภาษาของโซซูร์ใช้ในทางวรรณคดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และการวิจัยทางวัฒนธรรมอื่นนั้น มีผลในการรื้อสร้างของความพยายามที่ความหมายต้นฉบับเข้าใจว่าเป็นที่น่าเชื่อถือ เฉพาะและมีเป้าประสงค์ วิธีการสัมพันธ์ระหว่างข้อความ (Intertextual Approach) ยังทำให้เกิดประเภทยุคหลังสมัยใหม่ของการผลิตตัวบท รับรู้โดยนักหลังโครงสร้างนิยมถึงการจัดประเภทหมวดหมู่และลึกลับ (หมวดหมู่ทางภาษาของโซซูร์)

ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul นักสัมพันธ์บท (Intertextualists) บางคนพยายามสร้างประเภทของความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้อีกครั้งระหว่างส่วนของตัวบทภายในข้อความที่กำหนดหรือระหว่างข้อความ โดยเบน-ซอลได้อ้างถึง Gerard Genette ผู้นำเสนอ 5 ประเภทความสัมพันธ์ คือ (1) สัมพันธ์บท (Intertextuality) รวมอยู่ในข้อความของคำพูดโดยตรงจากอีกอัน (2) ความสัมพันธ์ของตัวบทที่มีชื่อเรื่อง (Paratextuality) (เช่น James Joyce's Ulysses) อาร์มภพหรือบทส่งท้ายของงานวรรณกรรม (3) การวิจารณ์ของตัวบทหนึ่งโดยอีกบทหนึ่งผ่านการเสียดสีหรือการประชด (Metatextuality) (4) ความสัมพันธ์ตัวบทที่กำหนดลักษณะโดยทั่วไป (Architextuality) (โรแมนติค ตลก) (5) การปรับตัวของตัวบทในสื่ออื่นหรือการแปรรูปในตัวบทที่แตกต่าง (Hypertextuality)

Nitzan Ben-Shaul อธิบายว่า ความพยายามสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (intertextual) ขึ้นใหม่โดย Ziva Ben-Porath ผู้เริ่มนำการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทตามระดับของการพึ่งพาตัวบทที่สร้างคำ (Derived Text) มีตัวบทที่มีต้นกำเนิดของมัน ในขอบเขตของระดับความอิสระหรือความวุ่นวายที่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Intertextual Relation) ยอมให้ผู้อ่านหรือผู้ดู สิ่งนี้ทำให้เธอวางประเภทที่แตกต่างของตัวบทตามที่ยึดออกไปต่อเนื่องจากตัวบทที่พึ่งพาสูง การยอมให้อิสระเล็กน้อยในความเข้าใจของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Intertextual Relations) ในขณะที่ล่อเลียน สิ่งที่มีอิสระสูงเช่นตัวบทบนพื้นฐานที่พาดพิงเชิงเปรียบเทียบกับคนอื่น ๆ ท่ามกลางตัวบทในระหว่างข้อ มันคือการกล่าวที่คุ้มค่า การตรวจสอบตัวบทของเธอแสดงระดับกลางของการพึ่งพาอาศัยกันแต่ระดับเสรีภาพสูง ในหมวดนี้ถูกเรียกโดยเธอพาดพิงเรียกชื่อสิ่งหนึ่งโดยใช้ชื่อสิ่งหนึ่ง เธอรวมตัวบททบทวนวิจารณ์ตัวบทดั้งเดิม Ben-Porath ยกตัวอย่างความแตกต่างของระดับในประเภทของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Types of Intertextual Relations) โดยพิจารณาความแตกต่างระหว่างประโยค "Diana meows like a cat" และ "Diana resembles a cat" ในขณะที่ในประโยคก่อนหน้า "Diana" ต้องขึ้นอยู่กับ "Cat" และอิสระของผู้อ่านตัววัสดุของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทนั้นต่ำเนื่องจากเพียง "Meowing" (ทำเสียงร้องแมว) นั้นถูกใช้ร่วมกันระหว่างข้อความทั้งสอง ในประโยคหลัง ผู้อ่านมีอิสระมากกว่าเนื่องจาก "Diana" สามารถคล้ายแมวในวิธีการที่แตกต่างกัน เช่น เธอมีเก้าชีวิต เธอทำของเสียหาย หรือเธอไม่เชื่อสัตย์

การวิจารณ์ลัทธิหลังโครงสร้างนิยม สมมติฐานหลังโครงสร้างนิยมเกี่ยวกับความไม่แน่นอนของตัวบทที่ถูกดึงออกจากข้ออ้างใดๆ Nitzan Ben-Shaul ได้พบความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่มีเหตุผลถูกต้องนั้น นี่เป็นเพราะระหว่างตัวบท (Intertext) ถูกนิยามให้มีลักษณะทิศทางที่หลากหลาย (Multi Directional) การเปลี่ยน (Shifting) และการมีอยู่ของความหมายที่เป็นไปได้หลากหลายในคำหรือประโยคในทุกระดับ ดังนั้นคุณลักษณะนี้หรือความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท ในขณะที่ความสำคัญในความคิดส่วนบุคคลเป็นลักษณะที่ยุติธรรมปราศจาก กฎเกณฑ์ บางที่เป็นเหตุผลที่

Barthes อธิบายกระบวนการความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Intertextual Process) ในทอมของเกมที่ ไม่เต็มใจในขณะที่ยื่นอื่นๆ ยกเลิกความคิดทั้งหมดของการแสวงหาความจริงและความยุติธรรม (ไม่เอาความเห็นส่วนตัวเข้ามาเกี่ยว) ในขณะที่วิธีการหลังโครงสร้างนิยมมุ่งไปที่รูปแบบ (Genre) ผู้สร้าง (Author) การเล่าเรื่อง (Narrative) และตัวบท (Text) ได้พิสูจน์ผลในการก่อสร้างของนักโครงสร้างนิยมหรือความแน่นอนทางสัญศาสตร์ ความเข้าใจที่ไม่สิ้นสุด กระจายความเป็นสากลในตัวมันเอง สร้างความยุ่งยากทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ ความยุ่งยากนี้ปรากฏออกมาเมื่อสิ่งกระตุ้นนำไปสู่ความพยายามก่อสร้างที่จะสร้างแนวคิดใหม่ที่มีมันได้ถูกรื้อ ดังนั้น ความพยายามหลังโครงสร้างนิยมที่อธิบายข้างบนที่สร้างประเภทภาพยนตร์ (Genre) ใหม่ซึ่งสร้างโดย Neale หรือ Altman คือความแปลก สิ่งนี้ง่ายเพราะความพยายามที่จะแยกแยะประเภทภาพยนตร์ (Genre) ขึ้นอยู่กับประเภทภาพยนตร์ที่ผสม ในขณะที่การกล่าวอ้างว่าประเภทภาพยนตร์ (Genre) มักถูกผสมแล้ว ความต้องการเชิงตรรกะที่เขาเชื่อว่าบางส่วนไม่ได้ผสมจากนั้นถูกผสม แต่ไม่มีแค่บางส่วนที่เริ่มด้วย ดังนั้นบางคนตัดสินใจที่ถูกละเลยได้อย่างไร

ในทัศนะของ Nitzan Ben-Shaul ในความจริงแล้วความเข้าใจใดๆของตัวบทที่โครงสร้างภายนอกเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องของตัวแปรคือความขัดแย้งในตัวเองในที่มันไม่สามารถทำอย่างต่อเนื่องทุกจุดที่การตรวจสอบเปลี่ยนแปลงไม่ได้อย่างแท้จริง เพราะหนึ่งไม่สามารถกำหนดความแตกต่างเว้นแต่มีบางอย่างที่ดูขัดแย้งตลอดเวลาที่หาคำมัน แท้จริงแล้ว การสร้างใหม่หลังโครงสร้างมีกวางบางอย่างเช่นความสม่ำเสมอ Nitzan Ben-Shaul ยกสมมติฐานของ Ben Porath เกี่ยวกับจุดกำเนิดตัวบทและตัวบทเกิดจากมัน แต่การกำหนดสมมติฐานพื้นฐานที่กำหนดของการไม่มีที่สิ้นสุดของตัวบทและการกระจายศูนย์กลาง เขาไม่มีเหตุผลที่ดีที่จะอธิบายความไม่เปลี่ยนแปลงของมัน ยิ่งไปกว่านี้ ความไม่สิ้นสุดของตัวบทและการกระจาย ศูนย์กลางที่ไม่จัดตัวมันคงที่ การโต้แย้งนี้แพร่วิธีหลังโครงสร้างนิยม คือ นักพุทธินิยม (Cognitivist) เช่น David Bordwell และ Noel Carroll วิธีนี้ไม่ยอมละทิ้งความคิดที่ว่าโครงสร้างภาพยนตร์อยู่ในภาพยนตร์อย่างแท้จริงมากกว่ากำหนดด้วยความคิดส่วนบุคคล และที่มักถูกสร้างใหม่อย่างเป็นทางการโดยความคิดของผู้ที่หาความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน

### 2.5.3 โครงสร้างภาพยนตร์เชิงพุทธินิยม

การปฏิวัติทางความคิดสามารถย้อนรอยกลับมาที่ 1950s คู่ขนานไปกับการพัฒนาคอมพิวเตอร์ การปฏิวัตินี้ในความเข้าใจของกระบวนการคิดพยายามที่จะเข้าใจวิถีมนุษย์ได้รับความรู้ส่วนมาก โดยเปรียบเทียบความคิดมนุษย์กับวิธีการของคอมพิวเตอร์วิเคราะห์และการจัดการประมวลข้อมูล เขาเสนอการดำรงอยู่ในความคิดมนุษย์ของระดับที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติของ กิจกรรมทางจิตใจ (Mental Activity) ผ่านการจัดการข้อมูลมนุษย์โดยการจัดการภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นในใจ เช่น สัญลักษณ์ (Symbol) แผนการ (Scheme) หรือภาพ (Image) ดังนั้น การเป็นตัวแทนในระบบสัญลักษณ์เฉพาะที่แตกต่าง ดังตัวอย่าง ถ้าภาพตัวแทนในใจของข้อมูลเป็นตัวเลข การจัดการของมันผ่านไปตามขั้นตอนเฉพาะ เช่น การคูณ และการเป็นทำให้เป็นรูปร่างต่อมาคือระบบสัญลักษณ์เฉพาะอย่าง  $2 \times 2 = 4$  วิธีการแบบพุทธินิยม (Cognitivist) พัฒนาในหลักการที่แตกต่าง เช่น ความฉลาดเทียม (Artificial Intelligence), วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ (Computer Science), ภาษาศาสตร์, จิตวิทยา,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Neurophysiology, มนุษยวิทยา ในจิตวิทยา ยกตัวอย่าง นักพุทธินิยม (Cognitivist) โจมตีความพยายามของนักพฤติกรรมมนุษย์ที่จะอธิบายว่ามนุษย์ได้มาซึ่งความรู้ได้อย่างไรบนพื้นฐานของกรรตอบสนองต่อสิ่งเร้า เขาอ้างว่าทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ (Behaviourism) ไม่สามารถอธิบายการแสดงของนักเปียโนได้ เนื่องจากไม่มีความเป็นไปได้ที่นักเปียโนตอบสนองแต่ละเสียง (tone) ก่อนการเล่นที่ตามมา มันเป็นไปได้มากที่จะอธิบายการแสดงของนักเปียโนในชุดของเสียงที่เธอเรียบเรียงในใจของเธอและที่เธอแสดงออกมาอย่างต่อเนื่อง ในทางตรงกันข้าม นักเปียโนมีระดับของกิจกรรมทางจิตอย่างอัตโนมัติของการกระตุ้นภายนอกอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้น พวกเขาปฏิเสธความพยายามทางจิตวิทยาที่จะอธิบายมนุษย์แสดงออกและวิธีการปกติของความคิดบนพื้นฐานของสิ่งที่ไม่รู้ (เช่น ที่ไม่รู้ตัว) และผิดปกติ ความซับซ้อนเกี่ยวพันในความง่ายที่สุดของจิตใจ และกระบวนการรับรู้ เช่น การไขปริศนา ความต้องการการวิจัยที่ว่าจิตวิเคราะห์ไม่สามารถจัดทำได้ เขายังได้ปฏิเสธจุดประสงค์เฉพาะทางจิตวิเคราะห์ที่จะรักษาหลักฐานเชิงประจักษ์ที่เป็นรอง (Secondary) นักพุทธินิยม (cognitivist) ต่อสู้เพื่อพิสูจน์ผลการสืบค้นของเขาผ่านการวิจัยเชิงประจักษ์ พวกเขาเสนอว่ากระบวนการหยั่งรู้และการรับรู้เป็นผลมาจากขั้นตอนที่คล้ายกัน โดยทั่วไปเผชิญกับผู้มีความสามารถพิเศษ (Phenomenon People) สร้างข้อสันนิษฐานที่ธรรมชาติของมันตั้งอยู่บนข้อมูลก่อนหน้านั้นที่ถูกเก็บและถูกจัดระบบในความคิดของเขา และดำเนินต่อไปยังการใช้เหตุผลข้อสันนิษฐานของเขา ขบวนการนี้ได้ใช้ร่วมกันทั้งสมมติฐานเรื่องการรับรู้ที่ทำงานแบบจากล่างขึ้นบนจากข้อมูลที่กระตุ้นความรู้สึกสู่ความคิด (และที่ถูกสร้างให้เป็นเรื่องของไร้สำนึกหรืออัตโนมัติ) และกระบวนการคิดแบบจิตสำนึกจะทำงานแบบบนลงล่างจากความคิดสู่ปรากฏการณ์หยั่งรู้ Nitzan Ben-Shaul ยกตัวอย่างในภาพยนตร์นักวิจัยพุทธินิยม (Cognitivist Researcher) อย่าง Virginia Brooks และ Julian Hochberg ศึกษาสมมติฐานการรับรู้หรืออัตโนมัติแบบล่างขึ้นบน (Bottom-Up “Automatic”) ที่เกิดขึ้นโดยผู้ดูสนใจภาพลวงตาสามมิติและการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ ตลอดจนผลที่สูงกว่าอย่างกระบวนการบนลงล่าง บรูคส์ (Brooks) มุ่งมาที่อิทธิพลต่อขบวนการบนลงล่าง ผลจากพื้นที่และจังหวะที่อุปสรรคเกิดขึ้นจากการโยกย้ายของการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตมาสู่ฟิล์ม เธอวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่บันทึกการเต้น (ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของนักเต้น) แสดงวิธีการที่ภาพยนตร์เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการเร่งความเร็วโดยไม่ตั้งใจ เปลี่ยนในท่าทางการขยับและทิศทาง และสร้างการเน้นองค์ประกอบที่ขาดในการแสดงสด อุปสรรคเกิดขึ้นจากลักษณะสองมิติของภาพยนตร์และการตัดต่อ (เช่น การแสดงที่ราบเรียบเมื่อกลุ่มของนักเต้นถูกถ่ายจากด้านบนหรือการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว เมื่อการตัดระหว่างกล้องสองตำแหน่งบนนักเต้นคนเดียวกัน) เมื่ออุปสรรคเหล่านี้ปรากฏบนระดับการรับรู้ ผู้ดูไม่สามารถควบคุมมัน (เช่น เขาเสี่ยงการดูภาพยนตร์ที่ฉายการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องหรือที่เป็นสามมิติ) ในขณะที่ควบคุมไม่ได้โดยผู้ดู อุปสรรคเหล่านี้เอาชนะเจตจำนงแบบบนลงล่าง ดังนั้นการเคลื่อนไหวอย่างช้าบนระดับการรับรู้ได้กัดเซาะเจตจำนงแบบบนลงล่างเพื่อสื่อใจความที่รับแรง

การวิจัยภาพยนตร์เชิงพุทธินิยมมุ่งเน้นไปที่ขบวนการบนลงล่างเกี่ยวข้องในความเข้าใจทั่วไป การเล่าเรื่องและรูปแบบภาพยนตร์ มันพยายามเผยแพร่แผนการ รูปแบบ และขั้นตอนผ่านสมมติฐานที่ปรากฏขึ้นโดยภาพยนตร์หรือเกิดขึ้นโดยผู้ดู และที่มุ่งไปที่ขบวนการด้วยวิธีการให้คนดู

สร้างภาพยนตร์ในความคิดของเขาเอง ลัทธิพุทธินิยม (Cognitivism) พัฒนาการศึกษภาพยนตร์ผ่านการวิจารณ์ของความเชื่อที่สร้างขึ้นโดยวิธีการอื่น Carroll เป็นตัวอย่างที่ปฏิเสธความคิดที่ยอมรับว่าการที่คนดูจดจ่ออยู่กับภาพยนตร์หรือความเชื่อชั่วขณะในความคิดของผู้ชม พร้อมกับความคิดแวดล้อมที่ว่าภาพยนตร์จัดการปรับเปลี่ยนทางจิตวิทยาหรือความคิดทางอุดมการณ์กับผู้ชมที่ไม่มีปฏิกริยา นักพุทธินิยมเสนอให้ศึกษากระบวนการรับรู้และหยั่งรู้แทนโดยปฏิบัติโดยผู้ชมที่พร้อมปฏิบัติและการตระหนักรู้เพื่อเข้าใจภาพยนตร์ที่ไหลเลื่อนต่อเนื่อง ตัวแบบการสร้างภาพยนตร์แบบบนลงล่างจะถูกพิจารณาอย่างย่อๆ ดังนี้

### 2.5.3.1 แบบจำลองของโนเอล คาร์รอลล์ (Noel Carroll)

Nitzan Ben-Shaul อธิบายถึงแบบจำลองที่คาร์รอลล์ (Carroll) นำเสนออย่างง่าย ๆ และชัดเจน เพื่ออธิบายวิธีของผู้ชมในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ แบบจำลองของเขาอยู่บนพื้นฐานสมมติฐานของพุทธินิยมที่ผู้คนเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบๆ ตัวเขาโดยการถามคำถามและค้นหาคำตอบ คนดูภาพยนตร์ไม่แตกต่างกันหลังของภาพยนตร์ โดยเฉพาะหนังฮอลลีวูด สำหรับเขามีอยู่ในความรู้สึกพึงพอใจของผู้ชมเมื่อเขาสามารถถ่ายทอดด้วยคำพูดไปสู่ตัวพวกเขาเองในคำถามที่มีลักษณะง่ายและชัดเจนที่เกี่ยวกับการแสดงภาพยนตร์ที่อยู่ตรงหน้าพวกเขา และได้รับการตอบคำถามอย่างสมบูรณ์ ความพอใจเป็นสิ่งที่พวกเขามักขาดแคลนในชีวิตจริง ในมุมมองของคาร์รอลล์ (Carroll) การสื่อสารของภาพยนตร์พัฒนาโดยเริ่มแรกเพื่อเสนอเพียงความพึงพอใจ

สิ่งที่คาร์รอลล์ (Carroll) ได้แย้งว่า แนวทางอำนาจที่เหนือกว่าของฮอลลีวูดได้ถูกปรับเป้าหมายไปในไม่ช้าโดยสิ้นเชิง การอธิบายความนิยมสากลของภาพยนตร์ ที่จริงแล้ว คำกล่าวของคาร์รอลล์ (Carroll) ที่ว่า การประดิษฐ์ของภาพถ่ายและการเพิ่มเติมความต่อเนื่องของภาพมาได้สร้างการเข้าถึงได้ง่ายและเข้าใจสื่อ คนดูภาพยนตร์ไม่ต้องการรหัสที่ไม่มีเหตุผลไร้กฎเกณฑ์อย่างในภาษาเขียนหรือพูด เพื่อระบุวัตถุหรือเหตุการณ์ ผู้ดูระบุทุกที่ในลักษณะที่เหมือนกันอย่างมาก เขาระบุสิ่งของในโลกจริง ดังนั้น การถ่ายทำภาพยนตร์ไม่เป็นแบบแผนที่ไร้กฎเกณฑ์เช่นนักสัตวศาสตร์บางคนโต้แย้ง แต่เป็นการประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมเข้าพอดีกับความสามารถในการมองเห็นของมนุษย์ ยิ่งไปกว่านั้น การสร้างมุมมอง (Point of View) และการโต้ตอบช็อตต่อช็อต (Shot-Counter-Shot) ถูกนำมาใช้โดยภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นวิธีการสื่อความที่สำคัญ เป็นแบบแผนที่ไม่ซับซ้อนแต่เข้าใจง่าย การเปลี่ยนแปลงอยู่บนพื้นฐานประสบการณ์ชีวิต ดังนั้น ในชีวิตจริง เมื่อใครบางคนหันหน้าไปทางที่เรามองบางสิ่งบางอย่างอยู่ เราแทบจะมองอย่างอัตโนมัติในทิศทางนั้น เนื่องจากเป็นวิธีเริ่มต้นที่จะชี้ถึงอันตราย โดยเฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวูดใช้ภาพยนตร์และความเป็นไปได้ที่เขายอมรับผ่านกรอบภาพ องค์ประกอบ และการตัดต่อ เพื่อสร้างคำถามให้ชัดเจนและจัดหาคำตอบที่สมบูรณ์ เขาทำผ่านกลยุทธ์พื้นฐาน 3 ประการคือ ดัชนีชี้วัด (Indexing) การเรียกความสนใจสู่บางสิ่งที่สำคัญในเรื่องราว เช่น ภาพระยะใกล้ที่แสดงให้เห็นผู้ร้ายดิ่งปืน (ทำไมเขาจึงทำแบบนี้) ขนาด (Scaling) การเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ ที่เมื่อกล้องเคลื่อนออกเพื่อเผยว่าผู้ร้ายกำลังยืนอยู่ข้างหลังนายอำเภอ (จะยิงนายอำเภอจากด้านหลังหรือ?) และ bracketing (ถ่ายภาพคร่อม) การแทรกเนื้อหา (Material) ที่นำมาจากบริบทอื่น เช่น เมื่อคุณแทรกเสียงของกระสุนปืนที่ฆ่าผู้ร้าย (ใครฆ่าเขา?) ในลักษณะดังกล่าว ภาพยนตร์ยังได้วางกรอบคำตอบสำหรับคำถามที่ยกขึ้นมา เช่น เมื่อช็อตต่อมาตอบคำถาม “ใครฆ่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ร้าย” โดยแสดงภาพใกล้กรรยาอันเป็นที่รักของนายอำเภอซึ่งกำลังถือปืนที่มีควันลอยอยู่ ตามด้วยการขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น (Zoom Out) เปลี่ยนขนาดภาพเพื่อเผยให้เห็นเธอยืนอยู่บนหลังความมองลงไปที่ฉาก ต่อมาคาร์รอลล์ (Carroll) กำหนดประเภทของคำถามและคำตอบภาพยนตร์ระดับพล็อตเล็กและความสัมพันธ์ของมันต่อคำถามที่เกิดขึ้นในระดับเรื่องเล่าขนาดยาว ในขณะที่แบบจำลองของคาร์รอลล์ (Carroll) เรียบง่ายและชัดเจน มันถูกวิจารณ์เรื่องการยกย่องตัวเองในเรื่องของความชัดเจนซึ่งพบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ใช้ซับซ้อนกว่าหรือภาพยนตร์ทดลองแนววองต์-การ์ด ยิ่งไปกว่านั้น จุดสนใจของเขากับภาพยนตร์แสดงถึงวัตถุหรือเหตุการณ์อย่างง่ายถูกกล่าวหาเรื่องการประเมินค่าต่ำ ความซับซ้อนในการปรับให้เข้ากับแบบแผนธรรมเนียมปฏิบัติฝังในรูปร่าง (Styling) การตัดต่อ (Editing) และการจัดการเสียง/ภาพของภาพยนตร์ที่แม้จะง่ายที่สุดก็ตาม (เช่น การระบุนกยูงในซีตภาพยนตร์และบุคคลในซีตต่อมาที่ไม่อธิบายความเข้าใจของผู้ชมในเรื่องแนวคิดของความหยิ่งยะโสที่เกิดขึ้นจากการวางติดกันเพื่อเทียบเคียงของสองซีต) ลักษณะเหล่านี้ถูกพูดถึงโดยนักพหุทฤษฎีนิยมอื่น

### 2.5.3.2 ผู้ชมภาพยนตร์เชิงพหุทฤษฎีนิยมของเดวิด บอร์ดเวลล์ (David Bordwell)

Nitzan Ben-Shaul อธิบายถึง หลักการที่ Bordwell สนใจคือกลยุทธ์และขั้นตอนที่คนดูยอมให้ใช้งานและสำนึกในการสร้างสมมติฐานภาพยนตร์ฉายอยู่บนหน้าพวกเขาและยืนยันหรือปฏิเสธสิ่งเหล่านี้ที่ภาพยนตร์ดำเนินไป เขาเสนอแนะว่า สมมติฐานถูกสร้างขึ้นโดยผู้ชมติดตาม 3 สิ่งสำคัญที่การจัดการแตกต่างกันซึ่งเขามีอยู่ในความคิด ได้แก่

- Prototypical Schemata เรียบเรียงความรู้โดยรอบตัวอย่างแม่บท เช่น เมื่อนกถูกจัดกลุ่มและแยกประเภทตามระดับของความเหมือนหรือความแตกต่างจากนกกระจอก (เช่น ไก่ อยู่บนรอบนอกของกลุ่มเนื่องจากมันบินไม่ได้)

- Template Schemata จัดความรู้เข้าไปในแบบที่ต่างกัน เช่น แบบของการเล่าเรื่องที่ตีความเหตุการณ์ต่อเนื่องโดยไม่เป็นทางการ (Casual Succession) (เช่น การแสดงออก การทำให้ยุ่งยาก การแก้ปัญหา)

- Procedural Schemata อยู่ในชุดของความต่อเนื่องตามลำดับการกระทำ (action) เช่นขั้นตอนที่นำไปใช้เมื่อซื้อจักรยาน

ข้อสันนิษฐานของบอร์ดเวลล์ (Bordwell) คือผู้ดูมุ่งมั่นที่จะสร้างเรื่องราวและสร้างโลกที่ออกจากภาพยนตร์ที่ฉายบนจอเบื้องหน้าพวกเขาไว้ในความคิด โดยค่อยเพิ่มสมมติฐานการรับรู้และกระบวนการคิด และพยายามที่จะปรับวางข้อมูลภาพยนตร์ให้พอเหมาะเข้าไปในพวกเขา ศิลปะภาพยนตร์ในความคิดของเขายู่ในขบวนการสร้าง นักสร้างภาพยนตร์สันนิษฐานและตีความภายในภาพยนตร์ที่ประหลาดใจ ความว้าวุ่นใจ การเบี่ยงเบนความสนใจ และการเลื่อนเวลาออกไปที่ปรับปรุงกระบวนการของการสร้างสมมติฐาน การตรวจสอบ หรือการพิสูจน์ จากนั้นเขาอ้างว่า กลายมาจากการตั้งจุดให้ผู้ชมสนใจของภาพยนตร์ ภาพยนตร์เหมือนศิลปะรูปแบบอื่นตรงที่สติปัญญาแห่งกระบวนการรับรู้ของผู้ชมและพยายามที่จะยอมให้เขาสร้างโลกและเรื่องโดยการเข้าใจความสามารถทางสติปัญญาเหล่านี้ กระบวนการซึ่งเขาแทบจะไม่ตระหนักถึงหรือที่ไม่ค่อยพอใจในชีวิตจริง Bordwell ยืนยันว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูและภาพยนตร์ปรากฏบน 3 ระดับคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- บนระดับการรับรู้ ภาพยนตร์กำหนดให้ผู้ชมการประยุกต์ใช้อย่างอัตโนมัติของแบบแผนการรับรู้ในพื้นที่หรือความเชื่อชั่วคราว ดังนั้น แบบแผนสามมิติกำหนดการสร้างของสมมติฐาน เช่น เมื่อไรก็ตามที่วัตถุใหญ่กว่ามันจะใกล้กว่าเช่นกัน หรือถ้ามุมมองของวัตถุเป็นส่วนตัว โดยสิ่งอื่น แล้วสิ่งก่อนหน้านั้นอยู่หลังส่วนหลัง นอกจากนั้นความเร็วที่แน่นอนของการเปลี่ยนระหว่างเฟรมภาพหนึ่งต่อเนื่องด้วยความต่างเล็กน้อยระหว่างสิ่งที่ถูกรวมเข้าด้วยกัน ผู้ชมไม่สามารถช่วยแต่สร้างสมมติฐานการรับรู้ที่มีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องระหว่างภาพหนึ่งในฟิล์ม (frame)

- บนระดับความรู้และประสบการณ์ของผู้ชมก่อนหน้า ภาพยนตร์กระตุ้นแบบแผนแม่บทหรือแบบแผนทางภาษาที่ยอมให้เขาจำวัตถุหรือเข้าใจบทสนทนา

- บนระดับของการสร้างภาพยนตร์หรือเนื้อหาภาพยนตร์ (film material) ภาพยนตร์กระตุ้นแบบแผนแม่บททางภาพยนตร์ เช่น การระบุของ “เมืองทางตอนใต้ของอเมริกา” หรือ “การปล้นธนาคาร” รวมทั้งภาพยนตร์กระตุ้นแบบแผนเชิงรูปแบบภาพยนตร์ เช่น “การติดตามข้อตวยาวคาดหวังข้อดีที่ใกล้กว่า” หรือแบบการเล่าเรื่องภาพยนตร์ เช่น “การแสดงออก การแสดงออก การทำให้ยาก การแก้ปัญหา”

Nitzan Ben-Shaul อ้างตามที่ Bordwell กล่าวว่า คนดูถูกกระตุ้นโดยภาพยนตร์เพื่อสร้างสมมติฐานที่แตกต่างเกี่ยวกับการพัฒนาการเล่าเรื่อง ตามที่การวาดเค้าโครงสมมติฐานของ Sternberg ในงานวรรณกรรม เขากล่าวถึง สมมติฐานที่อยากรู้ถึงความสัมพันธ์ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้าที่ภาพยนตร์จะเริ่มต้นขึ้นหรือหลังภาพยนตร์จบ หรือการคาดหวังสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นต่อไป โดยทั่วไปคนดูพยายามที่จะพิสูจน์สมมติฐานของเขาที่ภาพยนตร์ค่อยๆ ปรากฏขึ้น และมีแนวโน้มที่จะยึดมั่นในพวกเขาหรือพวกเขาปฏิเสธตามความมีเหตุผล (น่าเชื่อถือ) ของเขา คนดูใช้กลยุทธ์ที่แตกต่างเกี่ยวกับการยืนยันหรือการคัดค้านของสมมติฐาน เช่น กลยุทธ์ “รอและดู” ใช้เมื่อหลักฐานสรุปไม่ได้ ภาพยนตร์บนส่วนประกอบของมันใช้อุปกรณ์ของมันเองเพื่อกระตุ้นคนดูให้สร้างสมมติฐานผิดหรือระงับการพิสูจน์สมมติฐานไว้ชั่วคราวผ่านวัสดุซึ่งเป็นสื่อกลางการเพิ่มระดับความกระหายใคร่รู้

อย่างไรก็ตาม Bordwell ยืนยันว่ามีสถานการณ์ที่คนดูเผชิญหน้าส่วนประกอบในภาพยนตร์ที่ไม่ติดหรือวางแผนต้นแบบหรือแม่แบบทั้งหมดอีกครั้ง เช่น เมื่อผู้ดูเผชิญหน้าการต่อสู้ระหว่างคน 2 คนที่ไม่มีการอธิบายเรื่องราวในตอนจบของภาพยนตร์ตะวันตก ในกรณีตัวอย่างนี้ พวกเขากลับไปสร้างแผนเกี่ยวกับขั้นตอนที่กลายมาจากสมมติฐาน วัตถุประสงค์เหล่านี้อยู่ที่การนำเสนอแรงกระตุ้น สำหรับส่วนประกอบ Bordwell จำแนกความแตกต่างระหว่าง 4 คุณสมบัติการกระตุ้น ได้แก่ เชิงการจัดวางองค์ประกอบ (Compositional), ความเหมือนจริง (Realist), การเปลี่ยนถ้อยคำ (Transtextual), และศิลปิน (artist) ดังนั้น ผู้ชมอาจกระตุ้นองค์ประกอบการต่อสู้ระหว่างคน 2 คนโดยการเพิ่มสมมติฐานที่ว่าภาพยนตร์ต้องการบรรยากาศการจบ หรือเขาอาจกระตุ้นมันเหมือนจริงโดยการพูดกับตัวเองว่า “Such is Life” คนเริ่มการต่อสู้สำหรับเหตุผลที่ไม่ปรากฏ บางส่วนอาจเสนอการกระตุ้นแบบการเปลี่ยนถ้อยคำ (Transtextual) ด้วยวิธีการชุมนุมต้องการต่อสู้ระหว่าง 2 คนของประเภทภาพยนตร์แบบตะวันตก ในขณะที่ศิลปินอื่นกำลังทำการต่อสู้ที่ออกแบบทำทางอย่างน่าดึงดูดใจ

#### 2.5.4 การวิจารณ์พหุนิยมของนีโอ-มาร์กซิสต์กับจิตวิเคราะห์

นักพหุนิยมถกวิจารณ์โดยมาร์กซิสต์และนักทฤษฎีภาพยนตร์ด้านจิตวิเคราะห์ เรื่องการละเลยอุดมการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และการจัดการทางอารมณ์ของคนดูด้วย ภาพยนตร์นั้น มาร์กซิสต์ตำหนิว่าการเสนอของนักอนุรักษ์ลัทธิรูปแบบนิยมที่จัดการต่อภาพยนตร์ (และความคิด) ที่สร้างโดยอัตโนมติ พวกเขายังได้วิจารณ์นักพหุนิยมการสนับสนุนของภาพยนตร์ที่ ช่วยส่งเสริมรูปทรงและเนื้อหาอุดมการณ์ทางความคิดของชนชั้นที่หาประโยชน์ นักจิตวิเคราะห์ตำหนิ นักพหุนิยมว่าตื่นเงิน การค้นหาที่น่าเบื่อไม่สร้างสรรค์ของความรู้สึกนึกคิดที่ชัดเจนกระบวนการการ รับรู้บนการอธิบายของจิตใต้สำนึกที่ลึกกว่าและพลังดึงดูดทางอารมณ์ที่ภาพยนตร์เสนอต่อคนดู

#### 2.6 การตัดต่อภาพยนตร์แบบวิภาษวิธี (Dialectic film montage)

แนวความคิดเรื่องการตัดต่อภาพยนตร์แบบวิภาษวิธี (Dialectic Film Montage) ได้ถูก ใช้โดยนักรูปแบบนิยม (Formalist) และนักพหุนิยม (Cognitivist) ในฐานะที่เป็นเครื่องมือทาง ภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะ ที่มีเหตุผล (Dialectic) ค่อนข้างสมดุลหรือขัดแย้งกัน การเชื่อมต่อของ ภาพยนตร์ทำให้ความตั้งใจของคนดูที่มีต่อคุณภาพเชิงรูปแบบทางภาพยนตร์ดีขึ้นและท้าทายศักยภาพ ทางความคิดสติปัญญา นักโครงสร้างนิยมยังพบความสัมพันธ์ระหว่างการตัดต่อภาพยนตร์แบบวิภาษ วิธี (Dialectic Film Montage) กับแนวความคิดเรื่องความขัดแย้งของคู่ตรงข้าม มักค้นหาสำหรับ ภาพที่ขัดแย้งหรือการเชื่อมต่อการตัดต่อที่เรียกร้องความสนใจหรือการยกตัวอย่างประกอบโครงสร้าง ส่วนลึกที่เป็นความขัดแย้งคู่ตรงข้ามของภาพยนตร์ นอกจากนี้ นักทฤษฎีบางคนเชื่อว่าระบบ วัฒนธรรมคล้ายภาพยนตร์ที่พัฒนาเป็นตรรกะในรูปแบบที่ปรากฏออกมาในครั้งแรก และสาระสำคัญ พยายามแลกเปลี่ยนงานซึ่งเป็นที่ยอมรับมีอิทธิพลต่อศูนย์กลางของระบบผ่านการต่อสู้กับมัน (เช่น สร้างรูปแบบ (Style) ของมันและประเด็นสำคัญในการต่อต้านเชิงตรรกะสู่หลักการทั่วไป) ในที่สุด ถูกแทนที่ในเวลาต่อมา

อย่างไรก็ตาม การจัดสรรที่เป็นรูปแบบของแนวคิดการตัดต่อภาพยนตร์แบบวิภาษวิธี (Dialectic Film Montage) พัฒนาโดยแรกเริ่มในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางอุดมการณ์โดย Sergei Eisenstein และโซเวียตอวองต์-การ์ด (Soviet Avant-garde) นักสร้างภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยม แบบมาร์กซิสต์ในปี 1920 วาดความคิดแบบมาร์กซิสต์ของเนื้อหาเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Material) และสนใจการจัดการเรียบเรียงข้อขัดของภาพยนตร์ในความแตกต่างมากกว่าในองค์ประกอบที่ทำให้ สมบูรณ์หรือรูปแบบที่ต่อเนื่อง อาทิเช่น ให้สะเทือนใจหรือตกใจมากกว่าทำให้ผู้ชมสงบ โดยแต่เดิมมา มันถูกตั้งเป้าหมายเพื่อผลความสำเร็จด้านการประชาสัมพันธ์ของการปฏิวัติโซเวียต ระหว่าง 1960 ถึง 1970 การตัดต่อเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Montage) ถูกใช้ในสงครามโลกครั้งที่ 1 นีโอ-มาร์กซิสต์ มุ่ง ไปยังนักสร้างภาพยนตร์ อย่าง Jean-Luc Godard ที่ก่อสร้างความต่อเนื่องทั้งหมด และการรวมศูนย์ อำนาจมาที่เทคนิคการตัดต่อและวิวัฒนาการของการเล่าเรื่องเพื่อแสดงคุณลักษณะพิเศษทาง สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ฮอลลีวูด นีโอ-มาร์กซิสต์เหล่านี้รับรู้ผลทางอุดมการณ์ของภาพยนตร์ ฮอลลีวูดที่วางภาพลวงตาของผู้ชมในฐานะที่เป็นศูนย์กลางและเป็นจุดกำเนิดของภาพยนตร์ที่พัฒนา สังคมนิยมเทียม โดยผู้ชมเพิ่มขีดความสามารถลวงตาผู้ชม นำภาพยนตร์เข้ากันได้กับการหาประโยชน์ ระบบทุนนิยมของการผลิต แนวคิดยังได้สื่อถึงการสร้างภาพยนตร์ต่อต้านการล่าอาณานิคมหรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“Third Cinema” ที่เปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงของช่วงเวลานั้น แสดงถึงลักษณะพิเศษโดยความปรารถนาที่จะสื่อสารกับมวลชนในวิธีที่ไม่สอดคล้องกับแบบนิยมสงครามโลกครั้งที่ 1 ของการสื่อสาร ดังนั้น พวกเขาพยายามสร้างภาพยนตร์พื้นฐานอีกครั้งโดยพยายามทำให้ยอมรับภาพและเสียงที่สื่อสารไม่ต่อเนื่อง และการเล่าเรื่องของขุนนางในสงครามโลกด้วยการใช้ที่สลับสับเปลี่ยนประเด็นของประเภทภาพยนตร์ (Genre) ในสงครามโลกครั้งที่ 1 ภาพยนตร์ในช่วงนี้ถูกให้ข้อมูลโดยทฤษฎีต่อต้านอาณานิคมของฟรานซ์ เฟนอน (Frantz Fanon) ผู้เปิดเผยและคิดทบทวนเกี่ยวกับเพศ จริยธรรม และการเป็นตัวแทนเชื้อชาติที่พูดถึงไม่ดีโดยลัทธิมาร์กซิสต์สุดท้าย ปรากฏการณ์ที่แพร่หลายในปี 1980 ของลัทธิหลังสมัยใหม่ ที่ให้ข้อมูลโดยการตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธี (a Dialectic Film Montage) พุ่งเป้าไปที่การกระจายอำนาจของบท (Text) และประเด็นสาระที่วางสถานการณ์ลำบากสำหรับมาร์กซิสต์ยุคหลังในสงครามโลกครั้งที่ 1 เช่น Frederic Jameson ในขณะที่นำมาใช้ในฐานะที่ล้มล้างโดยนักทฤษฎีหลักอาณานิคมแบบคู่ขนาน เช่น Homi Bhaba

### 2.6.1 การตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธีแบบพุทธินิยมในบริบทของลัทธิมาร์กซิสต์

แนวความคิดแบบมาร์กซิสต์เรื่องสาระสำคัญทางธรรมชาติและมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงของมัน ลัทธิวัตถุนิยม (Materialism) ตรงกันข้ามกับหลักปรัชญาของผู้ยึดมั่นทางอุดมการณ์ ตามที่แก่นสำคัญของโลกและอำนาจที่เปลี่ยนมันได้มาจากจิตวิญญาณบางอย่างที่ก้าวข้ามสาระสำคัญหรือจากความตระหนักรู้ของมนุษย์ ลัทธิวัตถุนิยมยืนยันว่าสาระสำคัญ (matter) คือสิ่งสำคัญของโลก ประเด็นที่โคเคเดียวของการเปลี่ยนแปลง และความตระหนักรู้มนุษย์เกิดจากสสารและสะท้อนการเปลี่ยนแปลงวัตถุมากกว่าวิธีอื่นโดยรอบ ลัทธิมาร์กซิสต์สนใจที่วัตถุนิยมมนุษย์ Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึงสิ่งที่ Marx และ Engels บรรพบุรุษของลัทธิมาร์กซิสต์ได้ถ่ายทอดไว้ว่า “วิธีการที่มนุษย์ผลิตค่าเฉลี่ยของการดำรงอยู่ขึ้นอยู่กับสิ่งแรกๆของทั้งหมดบนธรรมชาติของความหมายที่แน่นอนของการดำรงอยู่ เขาค้นหาการดำรงอยู่และต้องทำซ้ำ วิธีการผลิตนี้จำเป็นต้องพิจารณาอย่างง่ายในฐานะที่เป็นการผลิตของการดำรงอยู่ทางกายภาพของแต่ละบุคคล มันค่อนข้างจะเป็นรูปแบบ (form) ที่ชัดเจนของกิจกรรมของปัจเจกเหล่านี้ รูปแบบที่แน่นอนชัดเจนของการแสดงออกชีวิตของเขา รูปแบบที่ชัดเจนของชีวิตส่วนประกอบของเขา เช่นปัจเจกที่แสดงชีวิตของเขา เช่นที่เขาเป็น ดังนั้นสิ่งที่เขาเป็นเกิดขึ้นโดยบังเอิญพร้อมกับการผลิตของเขา ทั้งสิ่งที่เขาผลิตและวิธีที่เขาผลิต ธรรมชาติของแต่ละบุคคลดังนั้นขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทางวัตถุที่กำหนดการผลิต” (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 70)

วิภาษวิธี (Dialectics) เกิดจากผลของการเปลี่ยนแปลงจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องระหว่างสิ่งที่อยู่ตรงข้ามที่เกิดจากแรงตรงข้ามพบในทุกสิ่ง แต่ละสภาพการณ์สามารถถูกอธิบายเช่นข้อวินิจฉัยที่นำพามาถึงขั้นพื้นฐานของตัวเองทำลายตัวเอง ในเวลาที่เมล็ดพันธุ์เหล่านี้มาด้วยกันเพื่อสร้างรูปการโต้แย้งข้อวินิจฉัย (Antithesis Contradicting) สภาพการณ์ขั้นต้นนี้ไปสู่ผลจากการขัดแย้งในสภาพการณ์ใหม่ที่เป็นการสังเคราะห์ของสภาพการณ์ก่อนหน้า การสังเคราะห์เป็นมากกว่าผลรวมของสภาพการณ์ที่นำไปสู่การสังเคราะห์ เพราะมันรวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างและภายในสภาพการณ์ในตอนแรกๆ ในตัวมันกลับการสังเคราะห์นี้กลายเป็นข้อวินิจฉัยของสภาพการณ์ใหม่ที่น่าพา

เมล็ดพันธุ์ของการทำลายตัวมันเองและอื่นๆ ในกระบวนการโต้แย้งอย่างต่อเนื่องและการขยายจากการเปลี่ยนแปลงทาง

ลัทธิวัตถุนิยมเชิงประวัติศาสตร์ ได้สนใจการวิเคราะห์มาร์กซิสต์เรื่องการปฏิวัติของสังคมนิยมตามวิธีการวัตถุนิยมแบบวิภาษวิธี (Dialectic Materialism) การแบ่งส่วนที่แสวงหาผลประโยชน์ของแรงงานมนุษย์เช่นการแบ่งชั้นของแรงงาน มนุษย์จากการเริ่มต้นของการดำรงอยู่และตามธรรมชาติ ผลิตความหมายของสิ่งที่มีอยู่ในการแบ่งที่แสวงหาผลประโยชน์ของกรรมกรด้วยวิธีมนุษย์คนหนึ่งใช้พลังของเขาควบคุมและเอาเปรียบมนุษย์คนอื่นและพลังอำนาจแรงงานของเขาจะผลิตเพื่อกับผลผลิตของแรงงาน ดังนั้นในครอบครัวที่มีมาดั้งเดิมที่กำหนดการจัดการแรงงานอย่างเป็นระบบด้วยวิธีการภรรยาของเขา ลูกๆ ทาส และสัตว์ซึ่งเป็นสมบัติของเขาและทำงานหนักเพื่อเขารากฐานนี้การแบ่งในขั้นแรกของแรงงาน อยู่บนการแสวงหาผลประโยชน์และพยายามสะสมสมบัติ แสดงลักษณะพิเศษการพัฒนาเชิงประวัติศาสตร์ และการขยายความสัมพันธ์ของการผลิตภายในและระหว่างครอบครัว เผ่า และสังคม ดังนั้น สังคมถูกแบ่งโดยวิธีของธรรมชาติตามเส้นขนานระหว่างผู้จัดที่แสวงหาผลประโยชน์ของแรงงานและชนชั้นแรงงานที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ การแสวงหาผลประโยชน์เชิงวัตถุคือการกำเนิดหลักของวิวัฒนาการโต้แย้งของประวัติศาสตร์ของมนุษย์

วิวัฒนาการของการโต้แย้งที่ขยายตัวเชิงวิภาษวิธีของรูปแบบของการผลิต (The Dialectic Expansive of Modes of Production) ตั้งแต่ต้นจนจบประวัติศาสตร์มนุษย์ได้ผลิตค่าเฉลี่ย (means) ของการดำรงชีวิตในวิธีที่แตกต่าง ทุกวิธีการของการผลิตประกอบด้วยแรงขับเคลื่อนของการผลิต ที่ผู้คนเกี่ยวข้องในขบวนการผลิตของความหมายของการดำรงชีวิตอยู่ของสังคม ความหมายของการผลิต ความหมายเครื่องจักรกล สัตว์ และวัตถุดิบเกี่ยวข้องในขบวนการผลิต และความสัมพันธ์ของการผลิตที่มีอยู่ภายในแรงขับเคลื่อนของการผลิต และระหว่างมันแลความหมายของการผลิต ความสัมพันธ์เหล่านี้ของการผลิตโดยวิธีของธรรมชาติที่ถูกวางอยู่บนความเห็นแก่ตัว ทุกรูปแบบของการผลิต แบ่งออกเป็นตามเส้นขนาน ตามสมมติฐานของปฏิวัติการโต้แย้งของประวัติศาสตร์มนุษย์ วิทยานิพนธ์ที่เป็นเจ้าของเมล็ดพันธุ์แห่งการทำลายล้างเกิดจากชนชั้นที่แสวงหาผลประโยชน์ การเปลี่ยนแปลงทางวัตถุที่ขัดขวางความสามารถในการให้ประชาชนในสังคมด้วยค่าเฉลี่ยที่สำคัญของการดำรงชีวิต (เช่น การเจริญเติบโตของประชากร หรือการขาดแคลนวัตถุดิบ) นำไปสู่การทำให้แรงขับเคลื่อนของการแสวงหาผลประโยชน์ของชนชั้นที่ต่ำกว่าและการเติบโตที่ต้องการโดยหลังการเปลี่ยนรูปแบบของสังคมของการผลิต เช่น การเปลี่ยนแปลงสะสมและการแสวงหาผลประโยชน์จะทวีความรุนแรงขึ้นที่แสวงหาผลประโยชน์พัฒนาถึงระดับจิตสำนึกที่ว่า การแสดงออกของการโต้แย้ง (Antithesis) ต่อระยะแรกของสภาวะที่อดกลั้นซึ่งเพิ่มสูงขึ้นของเหตุการณ์ ในที่สุดก็นำไปสู่การปฏิบัติบรรลุผลสำเร็จโดยชนชั้นที่ถูกเอารัดเอาเปรียบและต่อต้านการเอารัดเอาเปรียบชนชั้น ส่งผลให้เกิดการสังเคราะห์ใหม่ที่นำรูปแบบของการผลิตใหม่ (วิทยานิพนธ์ใหม่) ที่โดยวิธีการของธรรมชาติ คือเอารัดเอาเปรียบและนำพาเมล็ดพันธุ์ของการทำลายร้างภายในการก่อรูปใหม่ทางชนชั้นที่เห็นแก่ตัว ดังนั้นมนุษย์นิยมเป็นขบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องของการขยายตัวของประชากรและในความต้องการของค่าเฉลี่ยของการดำรงอยู่ที่มากขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างชนเผ่า สังคม ประชาชนค่อยๆ พัฒนา ความสัมพันธ์เหล่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นี้นำไปสู่การขยายตัวอย่างช้าๆ ของขบวนการผลิต ดังนั้นแรงขับที่มากขึ้นมากขึ้นและค่าเฉลี่ยของการผลิตได้สัมพันธ์ระหว่างกันและเกี่ยวข้องในขบวนการผลิต

ทุกรูปแบบของการผลิตถูกกำหนดโดยขบวนการทางวัตถุของการผลิต ขบวนการเหล่านี้ประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐานของแต่ละรูปแบบการผลิต จากโครงสร้างพื้นฐานนี้เกิดโครงสร้างส่วนบน (Superstructure) ที่ประกอบด้วยวิถีสังคมที่แตกต่างถูกจัดขึ้น ดังนั้นมันรักษาและผลิตโครงสร้างพื้นฐานของการผลิตของค่าเฉลี่ยของการดำรงอยู่ของตัวมันเองซ้ำ โครงสร้างส่วนบนรวมถึงขนบธรรมเนียมที่แตกต่างและการมองโลกหรืออุดมการณ์ต้องการสำหรับการวางข้อกำหนดการทำงาน สิ่งนี้ถูกทำโดยวิธีการของแรงบังคับ (ตำรวจ ศาล เป็นต้น) และโดยวิธีการของการชักชวน (อุดมการณ์) ดังนั้นตามที่มาร์กซิสต์กล่าวไว้ โครงสร้างส่วนบนขึ้นอยู่กับโครงสร้างพื้นฐานและประโยชน์ใช้สอยอย่างโดดๆ ของมันเองก็จะวางระเบียบและสนับสนุนขบวนการการผลิตของค่าเฉลี่ยของการดำรงอยู่ของสังคมของโครงสร้างพื้นฐาน ดังนั้น ในสายการผลิตกับสมมติฐานของวัตถุนิยมเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Materialism) ที่การเปลี่ยนแปลงปรากฏเพียงบนระดับของการดำรงอยู่ทางวัตถุของมนุษย์ ที่ค้นหาการแสดงออกในจิตสำนึกของเขา (และไม่ในทางกลับกันเช่นผู้ยึดมั่นในอุดมการณ์จะมีมัน) การเปลี่ยนแปลงทางสังคมสามารถเกิดขึ้นจากเพียงแค่ระดับของพื้นฐานโครงสร้างวัตถุที่การแสวงหาผลประโยชน์และชนชั้นต่อสู้ดิ้นรนได้ครอบครองและค้นหาการแสดงออกบนระดับของโครงสร้างส่วนบน ในทางตรงกันข้าม การเปลี่ยนแปลงไม่สามารถเกิดขึ้นจากการจัดการโครงสร้างส่วนบนและอุดมการณ์ในสังคม ดังนั้น เหล่านี้ได้ถูกกำหนดโดยโครงสร้างพื้นฐานและเป็นการแสดงออกที่บริสุทธิ์และบัญญัติที่ตามมาของขบวนการที่แท้จริงของการเปลี่ยนแปลง เพียงแค่การเปลี่ยนแปลงทางวัตถุบนโครงสร้างพื้นฐานก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างส่วนบนของสังคมและในทางกลับกัน

การเข้าใจของโครงสร้างส่วนบนในฐานะที่ขึ้นอยู่กับและมุ่งไปเพื่อการรักษาสภาพและการดำเนินต่อไปของค่าเฉลี่ยทางโครงสร้างพื้นฐานที่แสวงหาผลประโยชน์ซึ่งโครงสร้างส่วนบนคอยให้ช่วยเหลือด้านผลประโยชน์แก่ชนชั้นที่แสวงหาประโยชน์ในขั้นแรก เนื่องจากพวกเขาเป็นหนึ่งในผลประโยชน์ทางวัตถุจากรัฐของธุรกิจ ชนชั้นเอาเปรียบในทางตรงกันข้ามไม่มีผลประโยชน์เชิงวัตถุในความต่อเนื่องของการแสวงหาผลประโยชน์จากวัตถุ ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงแค่สามารถมาจากชนชั้นที่เอาเปรียบและหนึ่งในกลุ่มเป้าหมายหลักจะเป็นสถาบันโครงสร้างส่วนบนและอุดมการณ์ที่คอยให้ความช่วยเหลือด้านผลประโยชน์ของผู้เอาเปรียบ

ในการศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์มนุษย์ มาร์กซ์ได้เรียกร้องให้ค้นหาการสืบทอดของการต่อสู้ทางชนชั้นที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงจากอำนาจหนึ่งรูปแบบของการผลิตสู่อีกอันหนึ่ง การต่อสู้หลักที่ต่อเนื่องมาคือระหว่างทาสกับเจ้านาย เจ้าของที่ดินกับขุนนางศักดินา และชนชั้นต่ำกับคนร่ำรวย มาร์กซิสต์รักษาไว้ซึ่งความโหดร้าย การแผ่ขยายอย่างกระตือรือร้น และรูปแบบของการผลิตที่คนรวยที่หมางเมินที่แทนที่โดยสิ่งจำเป็นก่อนหน้านี้รูปแบบการผลิตในแบบขุนนางจะนำสิ่งจำเป็นไปสู่รูปแบบการผลิตแบบคอมมิวนิสต์การเกี่ยวข้องทั้งหมดของมนุษยนิยมในขบวนการของการผลิตซึ่งปราศจากการแสวงหาผลประโยชน์โดยสิ้นเชิง ดังนั้น ตอนจบประวัติศาสตร์การนองเลือดอย่างยาวนานของการต่อสู้ทางชนชั้น ต่อไปนี้เป็นกรอธบายโดยสังเขปของการเปลี่ยนจากระบบศักดินาไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สู่ทุนนิยมและไปสู่การเป็นลัทธิคอมมิวนิสต์ตัวอย่างประกอบมาร์กซิสบนการวิวัฒนาการทางนัก  
วัตถุนิยมที่ขัดแย้งของประวัติศาสตร์มนุษยชาติ

จากระบบศักดินาสู่ระบบทุนนิยม รูปแบบการผลิตของศักดินาเป็นผู้นิยมเกษตรกรรมในขั้นแรกและได้ถูกรอบครองโดยขุนนางเป็นเจ้าของที่ดินซึ่งเป็นชนชั้นสูง ที่เจ้าของที่ดินถูกเอาเปรียบ ซึ่งเป็นผู้ที่ถูกกำหนดที่ดินโดยขุนนางแลกเปลี่ยนกับระบบการจัดเก็บภาษีที่หนักและความจงรักภักดี (การแสดงความเคารพ) ในเวลานั้น ผู้สนับสนุนส่วนมากแพร่ระบาดอย่างรวดเร็วและความขาดแคลน การค้าพัฒนาในขณะที่เจ้าของที่ผู้หิวโหยหลบหนีขุนนางและรวมตัวรอบตลาดการค้า การรวมตัวมวลชนผู้หิวโหยขาดแคลนการค้าขายใดๆ หรือรู้วิธีการประดิษฐ์คิดค้น “ที่เชื่อว่าเป็นไปได้ presupposed” ของเครื่องจักรอุตสาหกรรม ดังนั้น สิ่งเหล่านี้จะสามารถถูกปฏิบัติโดยคนงานที่ไม่ทักษะและยอมรับการผลิตสินค้าในปริมาณมากและราคาถูก อุตสาหกรรมกระตุ้นการพัฒนาของเมืองใหญ่ ที่คุกคามรูปแบบการผลิตเชิงเกษตรกรรมแบบศักดินา ขบวนการนี้ถูกควบคุมโดยชนชั้นปฏิวัติใหม่ของผู้แสวงหาผลประโยชน์ ชนชั้นกลาง (ประชาชนเมือง) หรือคนรวย ผู้เป็นเจ้าของค่าเฉลี่ยใหม่ของการผลิตและชนชั้นต่ำที่ถูกเอาเปรียบ ชนชั้นที่ถูกเอาเปรียบถูกสร้างขึ้นใหม่นั้นประกอบด้วยผู้ทำงานบนอุตสาหกรรมของคนรวยเพื่อค่าจ้างที่น้อยนิด รูปแบบการผลิตแบบคนร่ำรวยก่อให้เกิดกลไกรัฐเชิงโครงสร้างส่วนบน การจัดการเครื่องมือสามารถรับมือกับปัญหาได้และกำหนดธรรมชาติการผลิตระบบทุนนิยมที่มีขนาดใหญ่ โหดร้ายและซับซ้อน มันยังได้ทำให้คนร่ำรวยมีอำนาจครอบครองเหนืออุตสาหกรรมเสรีนิยมเชิงโครงสร้างส่วนบนที่แต่ละคนเป็นอิสระในฐานะที่เป็นปัจเจกชน ตามที่ลัทธิมาร์กซิสกล่าว อุดมการณ์นี้หน้าที่ขั้นพื้นฐานเพื่อปกป้องข้อได้เปรียบส่วนตัวของผู้แสวงหาผลประโยชน์ ในขณะที่การโน้มน้าวมวลชนผู้แสวงหาผลประโยชน์ที่ชะตากรรมของพวกเขาอยู่ในมือตัวเองในฐานะเป็นปัจเจกอิสระ ไม่คำนึงถึงตำแหน่งทางชนชั้นภายในระบบของการผลิต อุดมการณ์นี้ลวงตาและยอมให้การแสวงหาผลประโยชน์ถูกต้องตามกฎหมาย ความสำเร็จทางวัตถุนิยมของชนชั้นและการแยกออกของปัจเจกผู้แสวงหาผลประโยชน์จากความแสดงความจงรักภักดีและความสามัคคีโดยสนใจไปที่หน้าที่ส่วนบุคคลสำหรับสถานะการณ์ที่เคราะห์ร้ายที่เขาเป็นอยู่ในขณะที่การนำเสนอ มันข้อสันนิษฐานที่ไม่น่าเชื่อถือของอิสระส่วนบุคคลที่จะได้รับความสำเร็จเชิงวัตถุ รูปแบบใหม่ของการผลิตในปริมาณมากของทุนนิยมใหม่นี้อยู่บนพื้นฐานระดับของการแบ่งแยกที่ไม่เคยมีมาก่อนระหว่างคนรวยกับคนจน ส่วนมากมีสาเหตุมาจากระบบค่าจ้าง ที่ปลดปล่อยกลุ่มพวกเขาจากการผูกพันร่วมกันใดๆหรือภาระหน้าที่ สิ่งนี้ยอมรับรูปแบบความรุนแรงที่เพิ่มขึ้นของการแสวงหาผลประโยชน์ขนานไปกับการพัฒนาของจิตสำนึกที่หมางเมินและปลอมท่ามกลางและระหว่างแรงขับที่แบ่งแยกชนชั้นของการผลิต ดังนั้นคนจนถูกจำกัดค่ากลางการผลิตเจ้าของทุน และวุ่นอยู่กับการอยู่รอดไปวันๆ และโดดเดี่ยวจากคนยากจนคนอื่นๆ ดังนั้น คนจนห่างเหินจากผลผลิตจากแรงงานของพวกเขาเองและแรงขับที่แท้จริงที่กดขี่พวกเขาปรากฏต่อเขาในลักษณะที่เป็นนามธรรมและเหนือการควบคุม คนรวย ในทางกลับกัน ไม่ใช่กรรมกรและได้รับผลผลิตที่สำเร็จแล้วที่มาจากแรงงานของคนจน ดังนั้น คนรวยก็ประเมินคุณค่าผลิตภัณฑ์เหล่านี้ในลักษณะนามธรรม ที่ในเทอมของการแลกเปลี่ยนคุณค่า (เช่น มูลค่าเงินของเขา) มากกว่าในเทอมของคุณค่าสำหรับความต้องการที่แท้จริงและการใช้งานของมนุษย์ ในสถานะการณ์นี้ ด้วยวิธีที่ผลผลิตของแรงงานเป็นการรับรู้เชิงนามธรรมที่แยกออกจากกระบวนการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แรงงาน นำไปสู่สิ่งผิด ความบาดหมาง และความคิดที่เปลี่ยนไปเรื่องศักยภาพและความสามารถทางด้านร่างกายและจิตใจของมนุษย์ (ความรู้สึก อารมณ์ และความคิด) ที่วัตถุประสงค์ของซื้อขายเป็นอิสระและแยกออกจากขบวนการของการผลิต ในความจริงแล้ว มันคือขบวนการเฉพาะของการผลิตที่ก่อให้เกิดสิ่งผิด (false) และความตระหนักรู้

Nitzan Ben-Shaul อ้างถึงสิ่งที่มาร์กซ์ทำนายไว้ว่า รูปแบบของการผลิตแบบทุนนิยมจะพาไปด้วยความต้องการการปฏิวัติสังคมนิยม เขาคาดการณ์ว่าตรรกะของการผลิตแบบทุนนิยม อยู่บนพื้นฐานการเคลื่อนที่ที่รุนแรงของการผลิตแบบปริมาณมากขับเคลื่อนโดยการแข่งขันซึ่งไม่ยอมผ่อนผันเพื่อความสะดวกได้เปรียบ ผู้มีอิทธิพลแม้ว่าจะเติบโตพอแล้วก็ยังต้องแสวงหาผลประโยชน์เพิ่มขึ้น และค่าเฉลี่ยของการผลิต นี้นำไปสู่การผลิตแบบทุนนิยมที่ขยายออกไปอย่างรวดเร็วและสุดท้ายก็แพร่หลายไปทั่วโลก ดังนั้นมนุษย์โลกทั้งหมดจะถูกรวมเข้าด้วยกันในขบวนการ ในขณะที่ส่วนใหญ่ของมนุษย์โลกจะจมลงไปกับการกระทำที่เอาเปรียบและความตกต่ำที่เกิดขึ้นตลอดเวลาของค่าเฉลี่ยของการดำรงอยู่ ความตกต่ำที่คาดไว้ นี้เขาโต้แย้งว่า จะเกี่ยวข้องกับการเพิ่มของผลกำไรที่ไม่ยอมผ่อนผันของคนรวยและสิทธิการครอบครองของค่าเฉลี่ยของการผลิตโดยผู้เอาเปรียบที่ค่อยๆ หดตัวเล็กลง มาร์กมองในอำนาจการแผ่ขยายของยุโรปที่เข้าไปในทวีปแอฟริกัน อเมริกัน และเอเชีย และการแสวงหาผลประโยชน์ที่เกรี้ยวกราดรุนแรงของแหล่งวัตถุดิบและผู้คนแสวงให้เห็นถึงการเคลื่อนที่อย่างโหดร้ายรุนแรงของการผลิตแบบทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ มาร์กซิสต์ร่วมสมัยทั่วไปมองว่าขบวนการโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันด้วยวิธีการที่ “โลกที่หนึ่ง” (the First World) เอาเปรียบ “โลกที่สาม” (the Third World) เช่นหลักฐานอื่นๆ เพิ่มเติมของขบวนการนี้ ตามที่มาร์กกล่าว ทุนนิยมกำหนดโลกาภิวัตน์ ซึ่งจะก่อให้เกิดการเติบโตที่บิดเบี้ยวในการแข่งขันของแรงงาน และการแสวงหาผลประโยชน์ที่รุนแรง จะเคลื่อนไปสู่จิตสำนึกการปฏิวัติชนชั้นในหมู่ชนชั้นกรรมาชีพและการจมลงไปสู่ระดับของมันเมื่อพวกเขาพบว่าเขาไม่มีอะไรสูญเสียแต่มันเป็นโชชะของพวกเขา สิ่งนี้จะนำไปสู่การปฏิวัติทั่วโลกที่จะทำลายระเบียบสังคมนิ ทำลายความได้เปรียบส่วนบุคคล และจัดตั้งสังคมที่เสมอภาคอย่างแท้จริง มันจะนำมนุษย์โลกเข้าไว้ว่าขบวนการของการผลิตไม่เกิดจากแรงขับที่เหนือกว่าการควบคุมของพวกเขา แต่มันเป็นผลของพลังที่เขาแบ่งปันร่วมกัน ดังนั้น เจตนาความร่วมมือกันอย่างมีจิตสำนึกของมนุษย์โลกจะแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างกันที่บังคับก่อนหน้านี้ การปฏิวัติจะเจือจางความบาดหมางภายในแรงกดดันของการผลิตและระหว่างมัน และผลิตภัณฑ์จากแรงงานของพวกเขา การนำไปสู่การปลดปล่อยที่เป็นอิสระอย่างสมบูรณ์ของคุณสมบัติและความรู้สึกมนุษย์ทั้งหมด เพราะคุณสมบัติเหล่านี้และความรู้สึกกลายเป็นคน จากมุมมองที่เป็นส่วนบุคคล (Subjective) กลายเป็นมุมมองบนพื้นฐานความจริง (Objective) ตกกลายเป็นดวงตามนุษย์เมื่อวัตถุของมันกลายเป็นมนุษย์ วัตถุทางสังคม ที่สร้างสรรค์โดยคนและจุดหมายปลายทางสำหรับเขา

ลัทธิวัตถุนิยมกับภาพยนตร์จากแนวคิดมาร์กซิสต์เรื่องวัตถุนิยมเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Materialism) และความคิดเรื่องพื้นฐานและโครงสร้างส่วนบน การเข้าใจมาร์กซิสต์ของภาพยนตร์ก็สามารถเกิดขึ้นได้ โดยวัตถุนิยมวิภาษวิธีเข้าใจมนุษย์ในฐานะที่อยู่ในขบวนการเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ตรรกวิทยาวัตถุ และการเปลี่ยนแปลงของตัวเองและของโลกที่มนุษย์เป็นส่วนหนึ่ง การเปลี่ยนโลกนี้ผ่านแรงงานเพื่อตอบสนองความต้องการของพวกเขา ดังนั้น การสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์สามารถจะรับรู้เช่นกระบวนการการผลิตด้วยจากประเด็น (Subject Matter) หรือเนื้อหา (Content) เกิดของตัวมันเองการอธิบายที่ได้แย้งด้วยเหตุผลที่มีกฎเกณฑ์ ยิ่งไปกว่านั้น ตามที่มาร์กซิสต์กล่าวไว้ การสร้างภาพยนตร์ควรพยายามที่จะรวมทฤษฎีและการปฏิบัติ เช่นที่จะเอาชนะการแบ่งแยกทางผลประโยชน์ที่ไม่ถูกต้องของแรงงานและเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้รับจ้างเกิดความตระหนักรู้ที่ผิด (เท็จ)

การแบ่งลำดับตามชนชั้นมาร์กซิสต์ด้วยวิธีโครงสร้างพื้นฐานทางวัตถุกำหนดธรรมชาติและการใช้สอยของระบบและอุดมการณ์ของโครงสร้างส่วนบน สถานะภาพยนตร์บนระดับของโครงสร้างส่วนบนที่เป็นเครื่องมือช่วยทางอุดมการณ์ เครื่องมือทางภาพยนตร์ที่เป็นลักษณะพิเศษของโครงสร้างพื้นฐาน การทำงานที่ยอมละทิ้งมุมมองของโลกทางอุดมการณ์ที่จะชักชวนประชาชนปรับให้เข้ากับรูปแบบของสังคมการผลิต การปฏิวัติบอลเชวิค (Bolshevik Revolution) ในปี 1917 ที่นำสู่การสถาปนาสหภาพโซเวียตภายใต้การนำของวลาดีมีร์ เลนิน (Vladimir Lenin) ทำให้เกิดวัฒนธรรมการเคลื่อนไหวปฏิวัติทางโครงสร้างนิยม (Constructivist) ในงานศิลปะและในภาพยนตร์ ตามคำแถลงการณ์ของเลนินที่ว่าภาพยนตร์ คือ “ศิลปะที่สำคัญที่สุด” นักสร้างภาพยนตร์กลุ่มมาร์กซิสต์และนักทฤษฎีภาพยนตร์ของช่วงเวลานั้น ผู้มองตัวเองในฐานะที่ทำงานภายในสังคมที่เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการผลิตของมันเองมุ่งสู่ลัทธิสังคมนิยม รวมกันส่งเสริมผ่านการตัดต่อภาพเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Montage) วางรากฐานการสร้างภาพยนตร์ทางความคิดการปฏิวัติคอมมิวนิสต์ เราพึงพิจารณาเค้าโครงของการตัดต่อเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Montage) ในทฤษฎีและภาพยนตร์ของสองผู้นำของการสร้างการปฏิวัติภาพยนตร์ซาวร์สเซีย อย่างเซอร์เก มิโคโลวิช ไอเซนสไตน์ (Sergei Mikhailovich Eisenstein) และซีกา เวอร์ทอฟ (Dziga Vertov)

การตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธีในฐานะที่เป็นความขัดแย้ง ตามแนวคิดของ Eisenstein แสดงถึงความคิดพื้นฐานทั้งหมดของทฤษฎีไอเซนสไตน์และการสร้างภาพยนตร์คือความขัดแย้ง เขาพิจารณาถึงความขัดแย้งที่สะท้อนถึงจิตใจและรสนิยมของกระบวนการวัตถุนิยมเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Materialism) ดังนั้นเขาจึงพัฒนาทฤษฎีการตัดต่อ (Montage) ตามการทำให้เป็นรูปร่างของข้อขัดแย้งและการเชื่อมต่อข้อขัดแย้งในการตัดต่อมีพื้นฐานบนความขัดแย้ง ดังนั้น การต่อต้าน (Opposition) ความแตกต่าง (Contradiction) หรือการปะทะกัน (Collision) เขาเปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างข้อขัดแย้งที่เชื่อมต่อการชนกันระหว่างข้อสมมติฐานและสิ่งที่ตรงกันข้าม และผลของการหลอมละลายในความคิดของคนดูเพื่อจะสังเคราะห์ ความเชื่อของ Eisenstein ในเรื่องความจริงที่ดำรงอยู่ (the Ontological Truth) ของวัตถุนิยมเชิงวิภาษวิธีนำเขาให้เชื่อว่าเขาจะสามารถสร้างความคิดทางการปฏิวัติในจิตใจของผู้ชมได้ ถ้าดำเนินการภาพยนตร์ของเขาผ่านความขัดแย้ง ไอเซนสไตน์ต้องการควบคุมคนดูและกำกับคนดูเหล่านั้นไปสู่เป้าหมายของเขาผ่านโครงสร้างภายนอกของการตัดต่อแบบขัดแย้ง (Conflictual Montage Configuration) ที่จะมีอิทธิพลทั้งทางกายภาพทางด้านจิตใจ และสติปัญญา

พื้นฐานนี้ตามที่ไอเซนสไตน์แสดงข้อขัดแย้งของเขาและต่อมันตามเหตุการณ์ที่หลากหลายและปัจจัยการขัดแย้งสำคัญ ที่รวมความขัดแย้งของภาพ (Graphic Conflicts) (ข้อขัดที่เป็นเส้นตรง (Straight-Line Shots) นำมาวางต่อๆ กัน ทำมุมทแยงกับอันอื่นๆ) ความขัดแย้งของแสง (Lighting

Conflicts) (ข้อขัดแย้งกับข้อที่มืด) ความขัดแย้งของทิศทางและจังหวะของการเคลื่อนไหว (การเคลื่อนที่จากขวาไปซ้าย ตัดไปที่การเคลื่อนจากซ้ายไปขวา) ความขัดแย้งของระยะห่างของกล้อง (ภาพกว้าง (Long Shot) ตัดไปที่ภาพใกล้) ความขัดแย้งของมุมกล้อง (มุมสูงตัดที่มุมต่ำ) ความหนาแน่นข้อ (Chot crowding) (ข้อที่ดูว่างๆ ตัดไปที่ข้อที่ดูแน่น) ท่ามกลางการวางติดต่อกันของข้อสั้นๆ ที่มีผลทางกายภาพกับคนดู ไอเซนสไตน์พยายามสร้างอารมณ์ความรู้สึกและความคิด

ไอเซนสไตน์ยังใช้ข้อที่ขัดแย้งที่มาจากสถานที่ที่แตกต่างเปรียบเทียบเพื่อสร้างผลทางกายภาพและความคิดทางปัญญา สิ่งนี้สามารถเห็นได้ ดังตัวอย่าง การเปรียบเทียบการสังหารหมู่ผู้ประท้วงกับการฆ่าวัว (*Strike*, 1925) หรือในการเยาะเย้ยจรรยาบรรณของเคอเรนสกี (Kerensky) (นายกรัฐมนตรีของรัฐบาลชั่วคราวก่อตั้งในรัสเซียหลังจากขับไล่พระเจ้าซาร์และก่อนการปฏิวัติบอลเชวิค) โดยเปรียบเทียบเขาผ่านการจัดองค์ประกอบตัดต่อภาพแบบขัดแย้งกับภาพนกยูงกลที่สยายปีกบนนกโลหะ (*October*, 1929) บุคคลิกภาพที่ขัดแย้งอย่างมีชีวิตชีวาของภาพยนตร์ของไอเซนสไตน์ถูกมุ่งเป้าไปที่การกระตุ้นคนดูให้รู้สึกถึงความจริงที่เข้าถึงคนอื่นเป็นนัยในภาพยนตร์นั้นไม่ได้ถูกกำหนดไว้ แต่ถูกสร้างโดยพลังที่ใช้ร่วมกันของมนุษย์ ดังนั้น เขาจึงคัดค้านภาพยนตร์ที่ลอกเลียนแบบเหมือนจริงหรือภาพยนตร์อเมริกันที่อยู่บนพื้นฐานความต่อเนื่องที่ลวงตาและศูนย์กลางอยู่ที่พระเอกแต่เพียงผู้เดียว สำหรับเขาแล้วการทำสำเนาที่บริสุทธิ์ของความจริง การลวงตาของความต่อเนื่อง และการโฟกัสบนพระเอกเพียงคนเดียวที่มุ่งมาพะย่ายต่อต้านความคิดที่ผิดพลาดของการปฏิวัติที่ตั้งว่าโลกถูกกำหนด เข้าครอบงำปัจเจกชน และคำสั่งนี้ถูกตั้งขึ้นโดยแรงกดดันที่เหนืออำนาจมนุษย์ ไอเซนสไตน์คัดค้านอย่างรุนแรงต่อลัทธิรูปแบบนิยมในภาพยนตร์ การตัดต่อที่ขัดแย้งของเขาถูกมุ่งเป้าไปที่การค้นหาจังหวะพลังและความคิดสร้างสรรค์ที่ดีที่สุดเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวกับการปฏิวัติของภาพยนตร์ โดยครอบงำคนดูทั้งทางกายภาพ ทางอารมณ์ และทางสติปัญญา การจับคู่อย่างฉิวฉวยระหว่างการตัดต่อแบบมอนตาจกับการปั่นแต่งเรื่องหรือจิตวิญญาณของคนดู ก่อให้เกิดมุมมองของเขาในนัยรูปแบบนิยม ประสบการณ์ซึ่งแยกออกของภาพยนตร์จาก “ภายนอก”

เรื่องสำคัญในภาพยนตร์ของไอเซนสไตน์และทฤษฎีคือการพยายามที่จะควบคุมจิตวิญญาณของคนดู วัตถุประสงค์นี้ดูเหมือนบางอย่างจะถูกทำให้ขัดแย้งโดยการกล่าวถึงนานๆ ครั้งที่ว่า การตัดต่อเชิงวิภาษวิธี (Dialectic Montage) พยายามสร้างจิตใจของผู้ชมอย่างเสมอภาค (Democratically) เนื่องจากเขาสร้างภาพยนตร์ออกจากมุมมองที่ต่อต้าน อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าความเชื่อของไอเซนสไตน์เรื่องอิสระการตีความของคนดูคือความเชื่อเรื่องพลังอำนาจของเขาในเรื่องเงื่อนไขการตอบสนองของคนดูผ่านภาพยนตร์ หลักฐานสำหรับสิ่งนี้สามารถพบได้ในความสนใจของเขาในจิตวิทยาทางพฤติกรรมของ Pavlov ตามที่พฤติกรรมมนุษย์คือผลภายใต้เงื่อนไขสิ่งที่สะท้อนออกมา และในการประเมินการทดลองการตัดต่อแบบมอนตาจโดยเฉพาะในแง่ของอิทธิพลทางอารมณ์ของภาพยนตร์ในผู้ชม ดังนั้น ในการโต้เถียงเรื่องพลวัตของประเด็น “Dynamization of the Subject” ไม่ได้อยู่ในขอบเขตของพื้นที่แต่อยู่ในทางจิตวิทยา เช่น อารมณ์ ไอเซนสไตน์อธิบายไว้ในฉากพิน “Harp Sequence” ของ *October* (ข้อต่อของคนที่ยพยายามจะประณินประนามกับกองกำลังอนุรักษ์ถูกตัดต่อกับข้อต่อของมือกำลังเล่นพิน เรื่องสำคัญนี้สามารถเห็นได้ในงานเขียนของไอเซนสไตน์ในยุคต้นๆ ที่คุณค่าการดึงดูดทางภาพยนตร์เหนือความสำคัญทางประเด็น การเสนอเพื่อไปข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าเช่นการตั้งจุดดั่งเช่นที่มันนำพาคนดูในทิศทางที่ผู้กำกับปรารถนา ไม่มีความสงสัยที่ว่าภาพยนตร์ของไอเซนสไตน์จะเป็นที่ชื่นชอบเป็นพิเศษของเกิบเบลล์ (Goebbels) รัฐมนตรีด้านประชาสัมพันธ์ของระบบการปกครองนาซี ผู้ขอให้สร้างหนังของเขาผลิต “Nazi Potemkin”

ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *Battleship of Potemkin* (1927) อธิบายเนื้อหาที่คลุมเครือและประสิทธิภาพการใช้การตัดต่อแบบมอนตาจที่ขัดแย้งของไอเซนสไตน์นั้นสามารถพบใน ตอน “Odessa steps” ฉากประกอบด้วยลำดับที่ต่อเนื่องอย่างน่าประหลาดใจของช็อตที่ขัดแย้ง และการตัดต่อช็อตที่การถ่ายทอดความกลัวได้อย่างมีพลังซึ่งดำเนินไปในฉากที่ทหารของพระเจ้าซาร์ก้าวลงมาที่บันได Odessa ในขณะที่กำลังยิงและสลายการชุมนุมประท้วงของประชาชน สิ่งที่น่าจดจำคือการจัดองค์ประกอบภาพเชิงกราฟิกของช็อตที่มีการเคลื่อนกล้องในมุมสูงแสดงแนวขบวนแถวกองทหารและขบวนเท้าที่ก้าวลงบันไดมาอย่างไม่ยอมแพ้กัน (ที่โครงสร้างแบบแนวอนถูกทำลายโดยการเคลื่อนไหวในแนวตั้งของร่องเท้าบุรุษทหาร) อย่างไม่สะทกสะท้านโดยทหารก้าวข้ามศพประชาชนที่ถูกยิงตายเป็นภาพวางอยู่ในตำแหน่งที่ไม่สมดุลงัดกับแนวบันไดโดยรวมทำลายการจัดเรียงลำดับของช็อตของการเคลื่อนกล้อง ขบวนเท้าและบันได พลังอิทธิพลนี้ยังเป็นจุดของช็อตที่แสดงแม่กำลังอุ้มลูกชายที่เสียชีวิตในอ้อมแขนของหล่อนขึ้นบันไดลำพังเผชิญหน้ากับทหารที่กำลังลงมาจนกระทั่งเธอถูกยิงตายด้วยเช่นกัน ตอนนี้ถ่ายทอดความเจ็บปวดอย่างแสนสาหัสอย่างมากของแม่ ทำให้ระลึกถึงความสงสารหล่อนและความเกลียดชังกลุ่มผู้มีอำนาจควบคุมกลไก ‘Machine’ อย่างทหารที่สืบทอดมาอันเป็นผลมาจากการตัดต่อแบบมอนตาจ ดังนั้น ผลทางอารมณ์สัมฤทธิ์ผลผ่านการจัดการแบบขัดแย้งของช็อต ที่ตัดไปข้างหลังและไปข้างหน้าจากการลงมาของทหารเคลื่อนลงจากซ้ายไปขวา ไปยังแม่ที่กำลังเคลื่อนขึ้นมาจากขวาไปซ้าย การผลิตเปลี่ยนกันนี้ ที่ด้านการเคลื่อนไหวของช็อต (ขึ้นกับลง; ซ้ายกับขวา) และการอุปมาอุปไมย (ชุดสีขาวของทหารกับชุดสีดำของผู้หญิง) รวมทั้งการเปลี่ยนระยะห่างและมุมมองโดยการตัดจากช็อตยาว (Long Shot) ของทหารไปยังภาพใกล้มาก (Extreme Close-ups) ของหน้าแม่ และจากช็อตมุมมองสูงของเท้าทหารไปยังช็อตมุมมองต่ำของปืนไรเฟิลที่ยกขึ้น เช่นเดียวกับที่พวกทหารยิงแม่ มีผลให้เป็นภาพใกล้ของบาดแผลกระสุนปืนที่ตาของเธอ

คำศัพท์ใหม่ ‘Kinoks’, ‘Kinoglaz’ (Film-Eye) และ ‘Kinopravda’ ของ Vertov ใช้เพื่ออธิบายการสร้างภาพยนตร์ของเขา เช่นการปฏิสัมพันธ์แบบวิภาษวิธี (Dialectic Interaction) ระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์ และชีวิตสังคม เพื่อควบคุมการถอดความของความจริงทางสังคมนิยม (Communist Decoding of Reality) ในมุมมองของเวอร์ทอฟ (Vertov) เช่นการถอดความได้เกิดจากการเข้าใจของมนุษย์ของมาร์กซิสต์ในฐานะที่อยู่ในการโต้แย้ง (อย่างมีเหตุผล) ตลอดเวลาของการเปลี่ยนแปลง (ของทั้งตัวมันเองและโลกของสิ่งที่มีมันเป็นส่วนหนึ่ง) ผ่านแรงงานและประเภทการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของมันเองที่กำเนิดขึ้นมา ยิ่งไปกว่านั้น กระบวนการสร้างภาพยนตร์ได้ ทฤษฎีผสมผสาน (Conflate Theory) และการปฏิบัติ (Praxis) ดังเช่น เอาชนะการแบ่งแยกที่เอาไรต์เอาเปรียบของแรงงานและผู้รับมีสำนึกที่แปลกแยกและเป็นเท็จ (False) ปราศจากการเข้าใจมันคือความยากที่จะทำให้เข้าใจภาพยนตร์ของ Vertov มันบอกถึงกระบวนการทางภาพยนตร์ทั้งหมดของการผลิตของเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการถอทรหัสของ Vertov นำเขาให้ยืนยันในเรื่องการใช้ข้อเท็จจริงของข้อเท็จจริงหรือที่เขาเรียกว่า 'Film Fact' เช่นเดียวการถ่ายภาพชีวิตที่ไม่รู้ตัว สิ่งนี้เกิดขึ้นจากความเชื่อของเขาที่ว่า เพียงแค่ในข้อเท็จจริงของสถานการณ์ชีวิตจริงในสังคมปฏิวัติสามารถเปิดเผยความจริง (truth) ให้สมบูรณ์ได้ ในสิ่งนี้เขาติดตามมาร์กซ์ (Marx) และเองเงิลส์ (Engels) ผู้เขียนถึงการกลับประวัติศาสตร์เข้าไปในประวัติศาสตร์โลกไม่ใช่การกระทำที่เป็นนามธรรมบริสุทธิ์อย่างแท้จริงบนส่วนของ "จิตสำนึกในตน" (the Self-Consciousness) จิตวิญญาณของโลกหรือวิญญาณอภิปรัชญาอื่นๆ ใดก็ตาม แต่วัตถุที่จับ การกระทำที่พิสูจน์ได้ในเชิงประจักษ์ การกระทำที่พิสูจน์ของทุกปัจเจก ตกแต่งเช่นเขามาและไป กิน ดื่ม และแต่งกายด้วยตัวเขาเอง Vertov วาดเส้นระหว่าง film fact กับ film fiction ที่การแยกแยะระหว่างความจริง (truth) กับความคิดที่ผิดๆ ในภาพยนตร์ เขาเขียนไว้ว่า เราเกี่ยวข้องโดยตรงในการศึกษาปรากฏการณ์ของชีวิตที่อยู่รอบตัวเรา เราควบคุมความสามารถที่แสดงและเจาะใน (Elucidate) ชีวิตเช่นที่มันเป็น สำคัญสูงกว่าการทำให้เพลิดเพลินบางครั้งบางคราว แบบเกมตุ๊กตาที่ประชาชนเรียกการละคร ภาพยนตร์ เป็นต้น และภายหลัง ความมึนงง (Stupefaction) การทำให้ประหลาดใจและการแนะนำพื้นฐานความหมายของอิทธิพลของละคร ศิลปะ สัมพันธ์กับศาสนาและมันเป็นไปได้สำหรับเวลาที่จะรักษาคนในภาวะที่ตื่นแต่ไม่ได้สติ... ในทางอื่นกับสิ่งบังคับที่หอมหวานของการจูบ ฆาตกร นกพิราบ และความว่องไวของการใช้มือแสดงกลหรือเกมไพ่ Vertov ค่อยๆเปรียบเทียบภาพยนตร์บันเทิงกับคาถาเวทมนตร์และยาเสพติด เพราะสำหรับเขาแล้วเรื่องเรีงรอย (Fiction) ไม่มีอะไรแต่สะท้อนถึงอุดมการณ์ที่ให้คุณหนีออกจากสำนักู้ของกระบวนการที่แท้จริงของการผลิตและจากความจริง (Truth) เขาแย้งว่า การใช้ภาพยนตร์เพื่อเลียนแบบชีวิตผ่านเรื่องที่ตั้งขึ้นคือการละเมิดต่อการปฏิบัติของชีวิตจริง ดังนั้น เขาไม่ชอบโดยเฉพาะการสร้างเหตุการณ์สมมติของไอเซนสไตน์ขึ้นใหม่ผ่านกลยุทธ์เชิงสารคดี และเรียกร้องสำหรับการจัดสรรกองทุนเพื่อสารคดีมากกว่าภาพยนตร์บันเทิง ในการถ่ายทำ Vertov ขึ้นชอบการใช้กล้องแบบถ่ายตรงไปตรงมา (Candid Camera) ในสถานที่ที่การอยู่ของเขาไม่ถูกสังเกต (ที่ทำงาน สนามรบ ท้องถนนร่วนวาย) และตำแหน่งกล้องของเขาอยู่เหนือ ใต้ หรือต่ำกว่าวัตถุที่ถูกถ่าย (เช่น เมื่อเขาขุดหลุมเพื่อถ่ายรถไฟที่วิ่งจากด้านใต้) เพียงในลักษณะดังกล่าว เขาเชื่อว่านักสร้างภาพยนตร์สามารถสร้างการมองเห็นสิ่งที่มองไม่เห็น ความชัดเจนของสิ่งที่ไม่ชัดเจน ประกาศแถลงการณ์ของสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ เปิดเผยสิ่งที่แอบแฝง แสดงสิ่งที่ไม่แสดง การสร้างความเท็จในความจริง

Vertov ได้แย้งว่า อย่างไรก็ตามวิธีการอุปนัยของเขาสามารถนำความจริงออกมาในภาพแห่งความจริง (Film Fact) แบบดิบๆ เพียงถ้ามันค้นพบความกว้างขวางกระบวนการที่ขัดแย้งทางวัตถุที่แท้จริงหลอมรวมแต่ละข้อเท็จจริงที่อยู่ที่ล้าพัง เขาคิดว่า กระบวนการเหล่านี้สามารถเปิดเผยผ่านการค้นหาของผู้ตัดต่อและการค้นพบระยะห่างของจังหวะที่ขัดแย้ง (Precise Dialectical rhythmic interval) อย่างถูกต้องแม่นยำ ซึ่งจำเป็นสำหรับความสัมพันธ์ระหว่างกันของข้อเท็จจริงแห่งความจริง (Film-fact Shot) เพื่อค้นหาท่ามกลางปฏิริยาตอบสนองร่วมกัน การดึงดูดร่วมกัน และแรงผลัก (ความรู้สึกไม่ชอบ) ของข้อดี แผนการเดินทาง (Itinerary) ที่ได้ผลประโยชน์มากที่สุดสำหรับสายตาของคนดู เพื่อลดระยะห่าง (Interval) ที่มากมาย (การเคลื่อนที่ระหว่างข้อดี) เพื่อภาพสมดุลอย่างง่าย วิธีทำภาพแสดงออกถึงประเด็นพื้นฐานของวัตถุทางภาพยนตร์ (the Basic Theme of the

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Film-Object) ในวิธีการที่ดีที่สุด Vertov เชื่อว่าจังหวะถูกเปิดเผยโดยผู้ตัดต่อในการเรียงข้อต่อของเขา ที่ฝั่งแรงกดดันด้วยวิธีการผลิตของสังคมเพื่อค้นหาลักษณะภายนอกที่บันทึกภาพการปรากฏของชีวิตทางสังคม

เครื่องมือภาพยนตร์สำหรับ Vertov แล้วนั้น มันคือการแผ่ขยายความจริงของกระบวนการรับรู้และเผยให้เห็นพลังอำนาจที่ไม่เคยเห็นมาก่อนของอารมณ์ความรู้สึกมนุษย์ สิ่งนี้เป็นเพราะเขาเชื่อในการทำนายของมาร์กซ์ที่สนับสนุนการปฏิวัติสังคมนิยม (เช่น เขาคิดถึงกรณีในสหภาพโซเวียต) การปฏิสัมพันธ์แบบหมางเมินระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรกลคือการเปลี่ยนแปลงเข้าไปในการปฏิสัมพันธ์แบบที่ก่อให้เกิดผลและมีความคิดสร้างสรรค์ และกระบวนการปฏิวัตินั้นคือการปลดปล่อยความรู้สึกมนุษย์ การย้อนกลับเชิงทฤษฎีในการปฏิบัติ นั่นคือเหตุผลว่า ทำไมเขาวางข้อดวดตามนุษย์เหนือเลนส์กล้องอย่างต่อเนื่อง นั่นรวมถึงทำไมเขาถึงพรรณากิจกรรมการทำงานหนักชนชั้นแรงงานของเขาภายในภาพยนตร์ในความสัมพันธ์ระหว่างตัวมันกับกระบวนการทำงาน อื่นๆ การรวมกันแบบวิภาษวิธี (Dialectic Conflation) ของคนและเครื่องมือใช้แรงงานของเขาเป็นสัญลักษณ์การชุมนุมของสภาวะที่บาดหมางก่อนหน้านี้ พบการแสดงออกที่ยังรวมถึงการรวมแผนการและการผลิตของ Vertov (ทั้งของทฤษฎีและปฏิบัติ) สิ่งนี้ถูกมุ่งหมายที่การจัดออกการแบ่งแยกที่เอารัดเอาเปรียบของแรงงานและได้รูปแบบมาจากสาระสำคัญมากกว่ารูปแบบที่ดูสง่างามนอกเหนือเนื้อหาสาระที่วิธีกลุ่มรูปแบบนิยมแนะนำไว้ ดังนั้น เขาได้ตอกย้ำอยู่ตลอดเวลาถึงความต้องการเพื่อจัดระบบระเบียบและให้ความรู้แก่คนทำงานภาพยนตร์เพื่อทำงานในลักษณะปลายเปิด (Open-Ended Tasks) เช่น ไม่ยอมรับบทถ่ายทำที่มีอยู่ก่อนในการผลิตภาพยนตร์บันเทิง (Fiction Film) อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่เขาเลือกสำหรับภาพยนตร์ยังได้ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าและเนื่องจากข้อมูลที่มากมายถูกรวมเอาไว้ด้วยกันก่อนถ่ายทำ Vertov ขยายความคิดเรื่องสารคดีให้กว้างขึ้นในลักษณะกระบวนการผลิตทั้งหมด เพื่อให้บรรลุสิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกันระหว่างสถานะการณ์ที่หลากหลายของการผลิต

การไม่เห็นด้วยของ Vertov เรื่องการทำงานที่บทถูกวางแผนไว้ล่วงหน้าเพื่อสร้างนั้นยุ่งยาก การสร้างภาพยนตร์หลังการตายของเลนินและการก้าวขึ้นสู่อำนาจของสตาลิน Vertov วิพากษ์การเติบโตความต้องการเพื่อสร้างภาพยนตร์บนพื้นฐานของบทที่สามารถถูกตรวจตราควบคุมโดยกลไกพรรคการเมือง การมองอย่างถูกต้องนี้เช่นสัญลักษณ์ของระบบเจ้าขุนมูลนายของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และของสหภาพโซเวียตโดยทั่วไป แนวทางที่ทำภาพยนตร์แบบปลายเปิดเพื่อไปสู่กระบวนการชีวิตทางสังคมไม่สามารถจัดการความกลัวของ Vertov เกี่ยวกับการทำชีวิตสังคมให้เป็นเรื่องนวนิยายปรากฏเพิ่มเติมเพื่อครอบครองนโยบายทางวัฒนธรรมของลัทธิสังคมนิยมแบบสังคมนิยม (Socialist Realism) ภายใต้ระบอบการปกครองสตาลิน หลักการนี้ เช่นที่นิยามโดย Gorki Zhdanov และสตาลิน (Stalin) ต้องการให้ศิลปินเสนอคำสอนที่เข้าใจง่ายและภาพที่ดีของความจริงทางสังคมนิยมและพัฒนาการปฏิวัติคอมมิวนิสต์ การแปลความหมายในตัวมันเข้าไปในการปฏิบัติที่ก่อให้เกิดเทคนิคที่ไม่ขัดแย้งแบบสามัญของเรื่องเล่าที่เป็นจริง การพรรณาคความพยายามต่อสู้ทางสังคมสำเร็จได้โดยพระเอกผู้ยากไร้ หนึ่งในผู้เสนอที่โดดเด่นที่สุดคือ Gyorgy Lukacs ผู้มีมุมมองเชิดชูสังคมนิยมแบบสังคมนิยมและต่อต้านรูปแบบศิลปะทดลองที่ถูกวิจารณ์อย่างหนักโดยนีโอ-มาร์กซิสต์ช่วงสงครามโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครั้งที่หนึ่ง โดยเฉพาะ แบร์ทอลท์ เบรคซท์ (Bertolt Brecht) ภาวะการณ์ฉุกเฉินของนีโอ-มาร์กซิสต์ ในทฤษฎีนิยามสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง และวิธีที่ทำให้ถึงจุดหมายของมันสู่การตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธี (Dialectic Film Montage) คือสิ่งที่เราต้องให้ความสำคัญต่อไป

ประเด็นของ Vertov เกิดขึ้นจากความรับผิดชอบของเขาที่จะถอดรหัสความจริงแบบ คอมมิวนิสต์ เช่นที่สามารถเห็นได้ในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาครอบคลุมของเขา *Man with a Movie Camera* Vertov ต้องการถอดรหัสการเคลื่อนไหวและทิศทางของประวัติศาสตร์ในเปลือกนอกที่ ปรากฏของชีวิตสังคมเมือง เริ่มแรกผ่านจังหวะความสัมพันธ์ระหว่างกันของกระบวนการทางแรงงาน เขาบันทึกและความสัมพันธ์ของมันกับลักษณะอื่นๆ ที่หลากหลายของชีวิตสังคม เขาต้องการแสดงใน วิธีการนี้ว่าสังคมโซเวียตในเวลาของเป็นอย่างใด ถึงอย่างไรก็ตาม ส่วนที่เหลือบางส่วนของระเบียบเก่า คือการสร้างความเป็นกลุ่มก้อนอันหนึ่งอันเดียวที่เป็นความหมายของการมีอยู่ ความกลมกลืนระหว่าง คนทำงานกับเครื่องจักรของเขาถูกแสดงผ่านภาพยนตร์ในลำดับเหตุการณ์รวบรวมของข้อเท็จจริงที่จังหวะ เร็วของการหมุนที่แตกต่างงล้อเครื่องจักร วางซ้อนด้วยข้อคิดของคณงานผู้มีทักษะปฏิบัติการกับ เครื่องจักรอย่างมีความสุข ภาพยนตร์ยังรวมถึงข้อคิดที่สัมพันธ์ระหว่างกันของอุตสาหกรรมหนัก (เช่น โรงงานไฟฟ้า เหมือนถ่านหิน) กับอุตสาหกรรมเบา (เช่น การบรรจุหีบห่อ การเคลื่อนไหวล้อทอผ้า) กับ ความเบียดเสียด พลุกพล่าน จอแจในเมืองใหญ่ (เช่น รถราง รถบัส และคนเดินถนนที่เร่งรีบ) การ ถ่ายทอดความคิดที่ว่ากิจกรรมที่หลากหลายเกิดขึ้นโดยพร้อมกันในส่วนหนึ่งของ สถานที่ที่แตกต่างเป็นส่วนหนึ่งของ ทั้งหมดโครงสร้างทางวัสดุฟุ้งฟายของชีวิตทางสังคม เขายังสัมพันธ์โครงสร้างทางสังคมนี้กับเหตุการณ์ที่ เป็นธรรมชาติโดยสัมพันธ์กันวัฏจักรของการผลิตกับวัฏจักรชีวิต (การแสดงการเกิดและตาย) และ วัฏจักรวิถีของหนึ่งวัน (ช่วงเวลาในภาพยนตร์จากเช้าถึงเย็นสัมพันธ์กันกับช่วงเวลาของผู้คนจากการ งานถึงการพักผ่อน) ภายในกระบวนการนี้ Vertov แทรกภาพยนตร์คนทำงานอย่างเขาปฏิบัติการ ความหมายของการผลิต (ล้อ งัดตัดต่อ) มุ่งเป้าไปไม่เพียงที่การถอดรหัสโครงสร้างทางสังคม แต่ ยังรวมถึงการต่อยอดความเป็นสาธารณะ ความคิดที่ไม่มีชนชั้น

## 2.6.2 การตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธีแบบรื้อสร้างในบริบทของนีโอ-มาร์กซิสต์

การโต้แย้งระหว่างผู้สนับสนุนของกลุ่มสังคมนิยมในโซเวียต (Soviet Bloc) และนีโอ-มาร์กซิสต์ในทฤษฎีนิยามสงครามโลกครั้งที่หนึ่งช่วยก้าวไปข้างหน้าอย่างมั่นคงสู่การ ยอมรับความต้องการสนับสนุนองค์กรและแนวทดลองในการผลิตทางศิลปะ ในแง่ของสิ่งที่พวกเขา รู้ในฐานะที่ทำให้เป็นรูปแบบที่แท้จริงของการปฏิบัติศิลปะในสหภาพโซเวียต อย่างไรก็ตาม นี โอ-มาร์กซิสต์ส่วนมากยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับการปฏิบัติของการทดลองทางศิลปะรูปแบบนิยมที่ไม่ สนใจการเมืองในโลกทุนนิยม องค์ประกอบที่สมบูรณ์ในมุมมองของเขาการแพร่หลายผลผลิต วัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular Culture) ที่สะท้อนและโฆษณาส่งเสริมทางอุดมการณ์การผลิตในแบบ ทุนนิยม พวกเขาที่ยอมรับความต้องการมุมมองผลิตผลทางศิลปะและการรับไว้ของเขาในแสงของจิตใจ และทฤษฎีทางอุดมการณ์ สิ่งเหล่านี้ถูกใช้อธิบายสิ่งที่เขารับรู้ในฐานะที่เป็นการสะท้อนของ กระบวนการรับรู้ที่แท้จริงในประเทศทุนนิยม การกีดขวางความก้าวหน้าพัฒนาการการปฏิบัติที่ควร เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐานในลัทธิทุนนิยม ในทางตรงกันข้ามลัทธิมาร์กซิสต์มอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างส่วนบนและกระบวนการทางความคิดในฐานะที่เป็นที่พึ่งและถูกกำหนดโครงสร้างพื้นฐานทางวัตถุของสังคม บอกเป็นนัยว่าการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นจากโครงสร้างพื้นฐานและไม่มีวิธีอื่น นีโ-มาร์กซิสต์พัฒนาความเข้าใจของการจัดการระบบโครงสร้างส่วนบนและอุดมการณ์ของการผลิตแบบทุนนิยมในฐานะที่มีอำนาจอย่างมีประสิทธิภาพอิสระเพื่อป้องกันการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐาน สิ่งนี้คือการแบ่งลำดับชั้นระหว่างมาร์กซิสต์และนีโ-มาร์กซิสต์ ยิ่งไปกว่านั้น ในมุมมองโครงสร้างส่วนบนของลัทธิทุนนิยมในฐานะที่การมีอยู่ที่มากมายในการรับใช้ของชนชั้นที่เอารัดเอาเปรียบ นีโ-มาร์กซิสต์เรียกการรื้อสร้าง (Deconstruction) เช่น เพื่อละลายอำนาจที่ขัดขวางแนวทางการปฏิบัติ ในพื้นที่ของการผลิตทางวัฒนธรรมโดยทั่วไปและในภาพยนตร์โดยเฉพาะ นักโครงสร้างนิยมผลักดันหลักฐานในการตัดต่อแบบวิภาษวิธี (Dialectic Montage) ซึ่งเป็นรากฐานของภาพยนตร์การปฏิบัติ โซเวียตมาร์กซิสต์ค่อยๆ เปลี่ยนไปเป็นนีโ-มาร์กซิสต์ การรื้อสร้าง (Deconstruction) เข้าไปสู่สิ่งที่เรียกว่าการใช้กลยุทธ์การตัดต่อแบบวิภาษวิธีเพื่อเปิดเผยและล้มล้างการครอบงำของการจัดการทางอุดมการณ์ทางทุนนิยมของสื่อภาพยนตร์ สัญญาณแรกของการเปลี่ยนคือหลักฐานในวอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) ที่พูดถึงภาพยนตร์

Nitzan Ben-Shaul ได้อ้างถึง ข้อเขียนใน "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" ของวอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) ได้เสนอวิสัยทัศน์ที่น่าสนใจบนแนวทางซึ่งปรากฏออกมาครั้งแรกในการผลิตทางศิลปะ การมาถึงของสื่อภาพยนตร์ในเวลาต่อมา การยึดมั่นลัทธิมาร์กซิสต์ เบนจามิน (Benjamin) พิจารณาแนวทางเหล่านี้เป็นเครื่องแสดงโครงสร้างส่วนบนของแนวความคิดการปฏิวัตินำไปข้างหน้าโดยวิกฤติการณ์ในโครงสร้างพื้นฐานของทุนนิยม งานเขียนในปี 1930 เยอรมันนี เบนจามิน (Benjamin) พิจารณาการเพิ่มขึ้นของลัทธิฟาสซิสต์และนาซีเพื่อเป็นการแสดงออกโครงสร้างส่วนบนที่รุนแรงของความพยายามการผลิตแบบทุนนิยมเพื่อคงรักษาความสัมพันธ์ของสิทธิครอบครองในสังคมบนขอบของการปฏิบัติ เขาอธิบายว่า ลัทธิทุนนิยมนำไปสู่การพัฒนาที่รีบเร่งของเทคโนโลยีที่เสนอความหมายของความสามารถทางการผลิตเพื่อสนองความต้องการของมหาชนที่เอารัดเอาเปรียบ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทางเทคโนโลยีเหล่านี้ไม่รับใช้มวลชนที่จำนวนเพิ่มขึ้นแต่ค่อนข้างจะทำให้การเอารัดเอาเปรียบรุนแรงขึ้นโดยครอบครองช่องทางของการผลิต สถานการณ์นี้ก่อให้เกิดความต้องการทางปฏิบัติบนส่วนประกอบของมวลชนเพื่อเปลี่ยนความสัมพันธ์ของสิทธิครอบครอง มันอยู่ในการตอบสนองต่อสถานะการณ์ที่ปะทุง่ายที่ลัทธิฟาสซิสต์กระตุ้นและพยายามที่จะมุ่งไปยังมวลชน ความโกรธทางการปฏิบัติเพื่อรับใช้ความสนใจที่ครอบครองอยู่ มันเข้าเกณฑ์ศิลปะเพื่อการเมืองแบบฟาสซิสต์ที่สวยงามและมุ่งไปยังมวลชนสู่สงคราม ดังเช่นได้เป็นอิสระจากเทคโนโลยีทางกองทัพที่มากเกินไป และสิ่งที่เขารับรู้ในฐานะที่ให้ประโยชน์แก่มนุษย์ที่มากเกินไป อย่างที่นีโ-มาร์กซิสต์ปรากฏออกมาเบนยามิน (Benjamin) พิจารณาบางอย่างของแนวทางศิลปะแบบโครงสร้างส่วนบนที่เป็นอย่างอิสระและรับใช้อย่างเป็นอันตรายและสนับสนุนการเมืองแบบฟาสซิสต์

ในการบันทึกประวัติศาสตร์ของสังคมและศิลปะ เบนยามิน (Benjamin) ต่อสู้ว่าการเพิ่มขึ้นอำนาจของการผลิตในรูปแบบทุนนิยมในศตวรรษที่ 16 (ที่วางนักลงทุนและนายทุนในฐานะที่เป็นชนชั้นที่ได้ประโยชน์ใหม่) พบการแสดงออกทางอุดมการณ์โครงสร้างส่วนบนในการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิจารณาใหม่ของปัจเจกชนเป็นหนึ่งเดียวและในการทบทวนบริบทของรูปแบบศิลปะบริบทศาสตร์ใน ยุคต้นสู่พิธีกรรมทางโลกที่ศูนย์กลางอยู่ที่ความงาม (Beauty) ความเป็นหนึ่งเดียวของศิลปิน และบน ศิลปะที่เป็นสมบัติครอบครองส่วนบุคคล อย่างไรก็ตาม การปรากฏตัวของพลังอำนาจมวลชนปฏิวัติ ตามมาด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในลัทธิทุนนิยมวางปัจเจกชนและศิลปะภายในบริบททางการ เมืองของสังคมมวลชน บริบทใหม่นี้ของปัจเจกพบการแสดงออกทางโครงสร้างส่วนบน เช่น ในการ พัฒนาของสถิติ การฝึกฝนมุ่งไปที่การทำนายแนวทางท่ามกลางมวลชนและการแสดงนัยยะการ เปลี่ยนแนวคิดของปัจเจกจากการเป็นหนึ่งเดียว (ถ้ารวม) หรือไร้ความหมาย (ถ้าจน) สู่อารมณ์ความ หมายในฐานะที่เป็นตัวเลขทางสถิติในมวลชน บริบททางการเมืองมวลชนใหม่ยังได้เชื่อว่าเป็นไปได้ และขับเคลื่อนการประดิษฐ์คิดค้นของภาพยนตร์ รูปแบบศิลปะใหม่บนพื้นฐานการผลิตซ้ำโดย เครื่องจักรและสังคมมวลชนใหม่ที่เหมาะสม สิ่งนี้เป็นเพราะภาพยนตร์ มีสาเหตุมาจากอำนาจของการ ผลิตซ้ำ (Reproduction) สามารถกระจายได้ง่ายและนำเสนอต่อมวลชน ผู้มีความต้องการมันใน ขณะนี้ แต่ทว่างานศิลปะที่เป็นเอกพจน์และเป็นหนึ่งเดียวไม่สามารถไปถึงมันได้ อย่างไรก็ตามเบนยา มิน (Benjamin) โต้แย้งว่า รูปแบบศิลปะที่ผลิตซ้ำใหม่เปลี่ยนความคิดทั้งหมดของศิลปะ เขาอธิบาย การเปลี่ยนแปลงนี้โดยการติดอยู่กับความคิดแบบมาร์กซิสต์ของการคำนวณของโครงสร้างส่วนบนโดย พื้นฐานทางวัตถุ ดังนั้น การทำสำเนาของภาพยนตร์ได้เสนอความคิดซึ่งไร้ความหมายของต้นฉบับเชิง วัตถุ (Material Original) ซึ่งคือการค้นพบความคิดในการประเมินค่าของการไม่ทำสำเนาซ้ำของ ศิลปะ (มันคือความแตกต่างในเทอมที่พูดถึงการทำซ้ำต้นฉบับ) ตามที่เบนยามิน (Benjamin) จนถึง ยุคของการผลิตซ้ำโดยเครื่องจักรในงานศิลปะ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวของงานศิลปะยังคงอยู่โดย วัสดุที่เวลาและสถานที่แน่นอนคือพื้นฐานสำหรับแนวความคิดของมันเองและอำนาจของมันเอง คุณค่าเช่นความแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ สภาวะไร้กาลเวลา อัจฉริยะ และประเพณีที่สร้างขึ้น ด้วยกันความคิดเชิงโครงสร้างส่วนบนของพลังออร่า (Aura) ของงานศิลปะ (นิยามในฐานะที่ไม่ สามารถข้ามระยะห่างไปได้ไม่ว่าคุณได้ใกล้เคียงอย่างไร) ครั้งหนึ่งที่พังทลายพื้นฐานทางวัตถุการค้น พบพลังออร่านี้พังทลายลง สำหรับเบนยามิน (Benjamin) พยายามติดอยู่กับคุณค่าที่ล้ำสมัยในยุค ของการผลิตซ้ำโดยเครื่องจักรคือไม่เพียงปลอมแปลง (สร้างเรื่อง) แต่จะเห็นส่วนล่างอันตราย

เบนยามิน (Benjamin) พบหลักฐานของการล้ำสมัยของคุณค่าออร่าในลักษณะที่ แตกต่างของสื่อภาพยนตร์ ดังนั้น การแสดงของนักแสดงภาพยนตร์ไม่ได้อยู่ต่อหน้าของผู้ชมสดๆ เช่น นักแสดงบนเวที ยิ่งไปกว่านั้นการแสดงของเขาไม่ต่อเนื่องและกำหนดโดยความต้องการของการผลิต มากกว่าโดยตรรกะที่ต่อเนื่องของการเล่นสดบนเวที ดังนั้นออร่าที่แท้จริง 'Real Aura' การดูกลืน นักแสดงบนเวทีและเกิดจากเอกพจน์ของเขา การแสดงที่ต่อเนื่องสดๆ ด้านหน้าผู้ชมที่ชัดเจนสูญเสีย หรือสร้างเรื่องขึ้นในการแสดงที่สร้างเรื่องราวที่ไม่เป็นจริงของนักแสดงภาพยนตร์ นอกจากนี้เบนยา มิน (Benjamin) เปรียบเทียบนักถ่ายทำภาพยนตร์สู่คล้ายแพทย์ในความขาดแคลนออร่า (Lack of Aura) และเปลี่ยนแปลงพวกเขาจากจิตรกรผู้มีออร่า เขาเปรียบเสมือนหมอ-แม่มด สิ่งนี้ที่เขาอ้างคือ เพราะนักแสดงภาพยนตร์อย่างคล้ายแพทย์ทำลายออร่าของเขาและออร่าในการข้ามระยะห่างระหว่าง พวกเขาผ่านวิเคราะห์พวกเขา การรุกรานที่เป็นรูปธรรม การตัดและการตัดต่อประเด็นเรื่อง ในทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตรงกันข้าม จิตรกร เหมือนหมอ-แม่มด ทำงานจากระยะห่างและออร่าที่เชื่อถือได้ถูกวางพื้นฐานบนระยะทางกายภาพจากประเด็นเรื่องของมัน

การรับรู้ของศิลปะที่ผลิตซ้ำได้อย่างภาพยนตร์ยังต่างจากศิลปะที่เป็นอันหนึ่งอันเดียว ต่อมาถึงผู้ชมไปสู่มันเพราะการดำรงอยู่ที่เป็นหนึ่งเดียวเชื่อถือได้ในเวลาและสถานที่ที่แน่นอน และการประเมินค่าของมันอยู่บนพื้นฐานการพิจารณาไตร่ตรองที่แยกออกเกิดจากอำนาจ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำได้ขาดการดำรงอยู่ที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวเป็นเอกพจน์และดังนั้นจึงสูญเสียอำนาจของมันและมุ่งไปยังคนดูอย่างเร่งรีบ คนดูรับรู้มันแบบที่ตกอยู่ในภวังค์ ยิ่งกว่านั้น เบนยามิน ยืนยันว่าความลึกทางประวัติศาสตร์เกิดจากศิลปะที่เป็นหนึ่งเดียวถูกดึงเข้ามาในภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำได้ เนื่องจากการคัดลอกโดยไม่มีต้นฉบับและศักยภาพสำหรับการฉายในช่วงเวลาใดๆ และพื้นที่ของตน ดังนั้น ลักษณะพิเศษของสื่อภาพยนตร์ อีสาระจากข้อจำกัดของเวลาและพื้นที่ ตลอดจนลักษณะเฉพาะของสื่อและลักษณะที่จำเพาะเจาะจงอาจตกเป็นเหยื่อ (ต่อต้านความตั้งใจของมวลชนและภาพยนตร์ที่เฉพาะเจาะจง) เพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองที่คัดค้านความสนใจของมวลชนในการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของสิทธิครอบครอง ตามที่เบนยามิน (Benjamin) เผยแพร่ความคิดของศิลปะเพื่อศิลปะ "Art for Art's Sake" ที่ค่อยๆพัฒนาผู้สนับสนุนวิกฤตในศิลปะนำเสนอโดยภาพยนตร์คือผู้สนับสนุนที่อันตรายของแรงกดดันทางการเมือง โดยเฉพาะการเมืองแบบฟาสซิสต์ สิ่งนี้เป็นเพราะศิลปะเพื่อศิลปะ การแสดงตัวว่าศิลปะขาดแคลนของบริบททางสังคมการเมืองที่ไม่คาดคิดมาก่อนของบริบททางการเมืองที่ถูกบังคับในศิลปะค้นพบตัวมันเองในยุคของการผลิตซ้ำโดยเครื่องจักรและสังคมมวลชน ดังนั้น เช่นมุมมองของศิลปะไม่เพียงกระตุ้นการเสียเปรียบทางการเมืองที่ช่วยความสนใจของผู้ที่ต้องการเบี่ยงเบนมวลชนหลีกเลี่ยงจากการแสดงทางการเมือง แต่บทสรุปท้ายที่สุดรับใช้ลัทธิฟาสซิสต์ สิ่งนี้เป็นเพราะการรับรู้ที่จัดหาความสนใจแบบฟาสซิสต์ในการขอความช่วยเหลือศิลปะให้เสนอวิธีการแก่มวลชนเพื่อแสดงออกความไม่พอใจปราศจากการรับใช้ความสนใจในการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของสิทธิครอบครอง ลัทธิฟาสซิสต์ทำโดยการขอการสนับสนุนคุณค่าของศิลปะที่ทรงพลัง (Auratic Art) อัศจรรย์ นิรันดร ความแปลกใหม่ (คุณค่าที่ล้ำสมัยกับการปรากฏตัวของศิลปะที่ทำซ้ำได้) ตกแต่งการเมืองที่โหดร้าย ลัทธิฟาสซิสต์เชื่อมโยงอย่างปลอมๆ คุณค่าพลัง (Auratic Values) กับเอกลักษณ์ทางปรัชญาอย่างเชื้อชาติและผู้นำผ่านการเสริมความงามในการผลิตซ้ำที่สร้างเรื่องราวที่ไม่จริงขึ้น เป้าประสงค์ของลัทธิฟาสซิสต์คือมวลชนที่หายากของสิ่งที่เทคโนโลยีทางภาพยนตร์ยอมรับ เช่น เพื่อนำเสนอภาพตัวแทนพวกเขาและความสนใจของเขา แทนที่มันจะสร้างเรื่องราวที่ไม่จริงตกแต่งออร่าของระเบียบทางสังคมทั้งหมดที่คนต้นแบบ (the 'Original People) เดินขบวนก่อนผู้นำฟาสซิสต์ที่อ่อนโยน ยิ่งไปกว่านั้น โดยเฉพาะการตกแต่งสงครามข้ามปี รันด์ฟาสซิสต์มุ่งไปยังความทะเยอทะยานทางการปฏิบัติของมวลชนมุ่งไปสู่ทำลายล้างตัวมันเอง

เมื่อเทียบกับแนวทางเหล่านี้ของเบนยามิน (Benjamin) ที่เสนอแนะอย่างคลุมเครือเกี่ยวกับการใช้ภาพยนตร์สำหรับวัตถุประสงค์ที่จะรับใช้ความจริงการทะเยอทะยานทางการปฏิบัติของมวลชนที่ถูกเอาเปรียบและจะรื้อทำลายพลังแห่งการสร้างเรื่องราวข้อมูลที่ไม่จริงของการสร้างภาพยนตร์ฟาสซิสต์ ดังนั้น สำหรับเบนยามิน (Benjamin) ความสามารถของกล้องภาพยนตร์เพื่อบันทึกความจริงอย่างยุติธรรมและอย่างวิเคราะห์ พร้อมด้วยพลังของมันที่จะกระจายภาพขนาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหญ่ ยอมให้การนำเสนอภาพตัวแทนของชีวิตของมวลชนและสภาพแวดล้อมโดยรอบของเขา ในวิธีการเช่นนี้ภาพยนตร์จะช่วยมวลชนได้คุ้นเคยซึ่งกันและกันกับข้อจำกัดของชีวิต ในขณะที่ยังได้แสดงประเด็นที่สามารถพิชิตข้อจำกัด เขาถือว่าสิ่งนี้ของความสามารถของสื่อภาพยนตร์ค้นหาความจริงผ่านการเคลื่อนไหวช้าและเร็ว ที่เขาเปรียบเทียบกับของการเปิดเผยภาวะไร้สำนึกของมนุษย์ของวิชาทางจิตวิทยาหรือการผ่าตัดของศัลยแพทย์บนร่างกายมนุษย์ เช่นความเชื่อของ Vertov เรื่อง the Film-Eye เบนยามิน (Benjamin) เชื่อว่าภาพยนตร์ดำรงอยู่ไม่จำกัดสถานที่และเวลาเดียว สามารถเปิดเผยกระบวนการที่ซ่อนอยู่จากดวงตามนุษย์

เบนยามิน (Benjamin) ยังได้แนะนำว่าภาพยนตร์สามารถใช้เพื่อฝึกความสามารถทางการรับรู้ของมวลชน เพื่อให้การรับรู้ของพวกเขาเฉียบคม การเตรียมพวกเขาเพื่อเผชิญหน้ากับอันตรายของชีวิตที่ซับซ้อนและปะทุง่ายในยุคของการผลิตซ้ำโดยเครื่องจักรกล การเสนอการแลกเปลี่ยนศิลปะที่ทรงพลังล้ำสมัย (the Outdated 'Auratic' Art) แบบอย่างของการรับรู้ผ่านการหมกหมุ่นอย่างลึกซึ้ง กับแบบจำลองทางสถาปัตยกรรมอย่างเก่าของการรับรู้แบบสัมผัสที่ตกอยู่ในวงค์ผ่านการใช้ที่เคยชินแบบชำนาญ ภาพยนตร์ โดยธรรมชาติของมัน ควบคุมการทำลายที่รับรู้ได้ด้วยสัมผัสต่อผู้ชมเนื่องจากการกระโดดที่ต่อเนื่องของมันในมุมมองกล้อง, มุมกล้อง, เวลาและสถานที่ การเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องสามารถกระตุ้นการรับรู้ของคนดูในการเผชิญหน้าของจุดโจมตีที่ตกใจ ยิ่งไปกว่านั้นตลอดการจุดโจมตีแบบสัมผัสได้ ภาพยนตร์สามารถฝึกมวลชนให้พัฒนานิสัยที่สามารถปลดปล่อยความคิดที่เผชิญกับความท้าทายต่อไป (เช่นเมื่อคุณขับรถ ที่คุณแสดงการกระทำที่ซับซ้อนอย่างเป็นนิสัยขณะที่ปลดปล่อยความคิดของคุณสำหรับกิจกรรมต่อไป)

มุมมองของเบนยามิน (Benjamin) แสดงนัยว่าภาพยนตร์ควรปรับปรุงธรรมชาติที่ตกใจง่ายของมันที่ถูกเผชิญหน้าอย่างขัดแย้งโดยผู้ชมที่ตระหนักรู้ และไม่ยอมตามวิธีปฏิบัติของภาพยนตร์ที่ทรงพลังแบบสร้างเรื่องราวที่ไม่จริงที่พยายามให้ง่ายการเปลี่ยนภาพยนตร์และมีผลต่อความรู้สึกอย่างมากของผู้ชม ในสิ่งนี้ มุมมองของเบนยามิน (Benjamin) คล้ายคลึงกับทฤษฎีการตัดต่อแบบวิภาษวิธีของไอเซนสไตน์ (Eisenstein) ถึงแม้ว่าวัตถุประสงค์ของเขาไม่ได้ควบคุมความคิดของคนดู (ที่เป็นสิ่งที่ไอเซนสไตน์ต้องการในวิธีการของเขา) แต่จะเสริมการรับรู้ของพวกเขาด้วยการวางแผนของเครื่องมือทางภาพยนตร์ สิ่งเหล่านี้โยกย้ายทฤษฎีของมาร์กซิสต์เรื่องภาพยนตร์สู่ผู้ลงสุนทรามโลกครั้งที่หนึ่ง ในขบวนการทฤษฎีเหล่านี้เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเนื่องจากความจริงที่สิ่งเหล่านี้เกี่ยวกับศิลปะของชนชั้นต่ำหลังจากข้อสมมติฐานของอำนาจหรือเกี่ยวกับศิลปะของชนชั้นทางสังคมจะมีทิศทางที่แน่นอนน้อย...กว่าสิ่งเหล่านี้ที่เกี่ยวกับแนวโน้มการพัฒนาของศิลปะภายใต้เงื่อนไขปัจจุบันของการผลิต เบนยามิน (Benjamin) ยกตัวอย่างดั่งเช่นนักสร้างภาพยนตร์แนวปฏิวัติชาวรัสเซีย มองภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นการแสดงออกทางอุดมการณ์โครงสร้างส่วนบนของการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐาน ที่การทำงานคือเพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องปฏิวัติในสังคมบนทางของการปฏิวัติ เขายังมองความล้ำสมัยทางศิลปะที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเมืองสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ("Art for Art's Sake") ในฐานะที่โฆษณาแนวโน้มอุดมการณ์ที่ต่อต้านการปฏิวัติในวิธีการเดียวกันอย่างที่มีมาร์กซิสต์วิจารณ์ลัทธิรูปแบบนิยมในงานศิลปะ สิ่งที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม เขาเข้าใจศิลปะในฐานะที่มีอิสระและทรงพลังเพื่อตีความอุดมการณ์การเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐานที่อาจจะขัด

แย้งการเคลื่อนไปข้างหน้าของประวัติศาสตร์และหยุดหรือแม้จะเปลี่ยนแนวทางของมัน สิ่งเหล่านี้ของเบนยามินได้ประกอบส่วนของจุดสนใจที่เพิ่มขึ้นของนีโอ-มาร์กซิสต์ ในสงครามโลกครั้งที่หนึ่งบนการทำงานของอุดมการณ์และของศิลปะในฐานะที่เป็นอุดมการณ์ในสังคม ความคิดที่ว่าอุดมการณ์อาจจะอิสระจากพื้นฐานทางวัตถุมิผลของการกระทำที่จริงจังเพื่อลัทธิวัตถุนิยม ที่พบทฤษฎีมาร์กซิสต์อย่างไรก็ตาม นีโอ-มาร์กซิสต์พบว่ามันยากที่จะยึดติดกับความคิดมาร์กซิสต์ที่อุดมการณ์คือการสะท้อนที่บริสุทธิ์ของการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐานทางวัตถุ

ตัวอย่างภาพยนตร์ประชาสัมพันธ์ของ Leni Riefenstahl เรื่อง *Triumph of the Will* (1935) เป็นการแสดงออกทางสัญลักษณ์ของสุนทรียศาสตร์ของการเมืองที่ปฏิบัติโดยลัทธิฟาสซิสต์ ภาพยนตร์บันทึกการชุมนุมพรรคนาซีใน Nuremberg ในปี 1934 การแสดงอย่างซ้ำๆ ขบวนแถวที่เป็นระเบียบของกองทหารนาซีตามถนนที่พำนักอยู่โดยกลุ่มผู้สนับสนุน ข้อต่อเหล่านี้เป็น intercut กับภาพมุมต่ำของฮิตเลอร์ที่ทรงอำนาจแบบซ้ำๆ เช่นเขาบรอมอย่างกระตือรือร้นต่อกองทัพที่เป็นระเบียบต่อหน้าเขา หรือเช่นเขาจับมือทักทายของฝูงชนที่สนับสนุนในถนน ดังนั้น ภาพยนตร์มุ่งความสนใจไปยังฝูงชนที่สนับสนุนและกองทัพโดยรอบภาพฮิตเลอร์ที่ปรุงแต่งอย่างมีเสน่ห์ ฝูงชนเดียวกันและพายุเฮอริเคนไม่ช้าเขาก็จะนำไปสู่!!นอกภาพยนตร์ ในความเป็นจริงก็เพื่อสงครามเลวร้าย

ปัญหาสำคัญของนีโอ-มาร์กซิสต์ในผู้ลงทุนโลกที่หนึ่งคือความล้มเหลวที่เห็นได้ชัดของคำทำนายของมาร์กซ์ที่ว่า การปฏิวัติชนชั้นล่างระดับโลกจะเกิดขึ้นโดยความจำเป็นให้ขยายตัวอย่างไม่หยุดยั้งของการผลิตรูปแบบของนายทุนที่โหดร้าย นโยบายของस्ता ลินเรื่องการรวบไหลของสังคมนิยมสู่สหภาพโซเวียตและความแข็งแกร่งขึ้นของทุนนิยมในโลกที่หนึ่งนำพวกเขาไต่ตรองบนเหตุผลที่กีดขวางการปฏิวัติคอมมิวนิสต์ในโลกที่หนึ่ง Antonio Gramsci คอมมิวนิสต์ชาวอิตาลีถูกจำคุกโดยฟาสซิสต์ใน 1926 ที่เขายังคงติดคุกอยู่ 20 ปี (จนเขาเกือบเสียชีวิต) Antonio Gramsci พัฒนาขึ้นในจดหมายจากคุกของเขา (Letter from Prison) ความคิดที่ว่าความอยู่รอดของทุนนิยมเกิดขึ้นครั้งแรกจากอำนาจทางวัฒนธรรมการเมืองทางโครงสร้าง ส่วนบนของชนชั้นปกครอง ไม่มีระเบียบทางสังคม เขารักษาไว้ สามารถรอดพ้นปราศจากถูกต้องตามกฎหมายทางสังคมตามได้รับความยินยอมทางสังคมกว้าง ดังนั้น เขามาถึงบทสรุปที่ว่า ลัทธิทุนนิยมมีอยู่ไม่เพราะมันไม่แสวงหาประโยชน์ทางวัตถุหรือโหดร้าย แต่เพราะชนชั้นปกครองจัดการเพื่อชักชวนชนชั้นปกครองที่รูปแบบการผลิตเอาเปรียบพวกเขาเป็นธรรมชาติ และแม้เป็นที่ปรารถนา ในมุมมองของเขา การเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐานที่ควรนำไปสู่การปฏิวัติไม่ได้ค้นหาการแสดงออกในโครงสร้างส่วนบนเพราะอำนาจทางวัฒนธรรมการเมืองของชนชั้นปกครองล้างสมองความคิดเรื่องมวลชนที่ได้เปรียบ มาถึงบทสรุปที่เหมือนกันโดยสมาชิกของโรงเรียนแฟรงค์เฟิร์ต ที่ทฤษฎีวิจารณ์คงอยู่ที่วัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular Culture) แฟร์กระจายในทุนนิยมทางตะวันตกคืออุตสาหกรรมวัฒนธรรม Culture Industry การสูดชีวิตอุดมการณ์ทุนนิยมเข้าไปในหัวของผู้ได้เปรียบ วิธีการนีโอ มาร์กซิสต์ถูกพัฒนาเข้าไปในทฤษฎีของอุดมการณ์ที่เข้มแข็งและทรงอิทธิพลอย่างมากระหว่าง 1960 โดยนักปรัชญาชาวฝรั่งเศสลุยส์ อาลตุสเสร์ (Louis Althusser)

Nitzan Ben-Shaul อ้างตามที่อาลตุสเสร์ (Althusser) กล่าวถึง ลัทธิมาร์กซิสต์ว่ามีคุณค่าต่ำเกินไปในการทำงานอิสระของอุดมการณ์และเข้าใจมันเป็นการสะท้อนแผ่วเบาของการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลี่ยน แปลงทางวัตถุ ดังนั้น มาร์กซิสต์รักษาไว้อย่างผิดพลาดที่การเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างพื้นฐาน นำโดยความจำเป็นที่จะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างส่วนบนที่มีแหล่งกำเนิดเดียวกัน ในอุดมการณ์และระบบของรัฐอุดมการณ์อาลตุสเสร์ (Althusser) อ้างว่าลัทธิมาร์กซิสต์มองข้ามการทำงานของโครงสร้างส่วนบนในการขัดขวางกระบวนการปฏิบัติและทำให้การดำเนินต่อไปของการผลิตแบบทุนนิยม ดังนั้น เขาเริ่มออกอธิบายว่าสิ่งนี้ปรากฏได้อย่างไร เขามาถึงบทสรุปที่ว่าสิ่งนี้เกิดขึ้นเพราะระบบของรัฐเชิงโครงสร้างส่วนบนที่ประสานกันระหว่างระบบรัฐที่อดกลั้นกับระบบของรัฐที่เป็นอุดมการณ์ ในขณะที่ระบบที่อดกลั้น (ตำรวจ กองทัพ การตรวจสอบ ศาล คุก เป็นต้น) คงรักษาระเบียบทางสังคมผ่านการบังคับ กลไกทางอุดมการณ์ (ระบบการศึกษา ระบบสื่อสารมวลชน สถาบันครอบครัว เป็นต้น) ทำได้โดยการชักชวน เขาคงรักษาไว้ซึ่งการปราศจากกลไกทางอุดมการณ์ที่ได้ผล ระเบียบทางสังคมจะพังทลายและการปฏิบัติก็จะให้แน่ใจ โดยมากเพราะความอดกลั้นโดยแรงบีบจะทำให้เกิดสถานการณ์ไม่สงบของมวลชนผู้เสียเปรียบรุนแรงมากขึ้น ดังนั้น อาลตุสเสร์ (Althusser) มาถึงบทสรุปที่ว่า ปัจจัยหลักที่ขัดขวางการปฏิบัติคือระบบรัฐทางอุดมการณ์ที่ชักชวนมวลชนที่เสียผลประโยชน์ที่รูปแบบการผลิตเอาเรียดเอาเปรียบพวกเขาคือความถูกต้องและจำเป็น ดังนั้น ทรานโซด์ที่ระบบไม่ถูกรื้อทำลาย ก็จะไม่มีความต้องการใดๆ สำหรับความอดกลั้นที่เข้มแข็งที่จะปฏิบัติอย่างเร่งรีบ มีข้อสรุปนี้ อาลตุสเสร์ (Althusser) ค้นหาสำหรับกลไกโดยที่อุดมการณ์ชักชวนผู้คนดำเนินการเพื่อคัดค้านความสนใจทางวัตถุของเขา เขาเริ่มโดยการปฏิเสธคำจำกัดความอย่างกว้างขวางของอุดมการณ์ โดยเฉพาะการอ้างว่า มันคือการเป็นตัวแทนที่ผิดศีลธรรมของความจริง ดังนั้น ผู้คนพูดถึงคนอื่น ๆ ว่าพวกเขาแสดงให้เห็นความจริงแก่พวกเขาในรูปแบบที่ผิดศีลธรรม หรือบ่อยครั้งเมื่อการพูดถึงอดีตของพวกเขา เขาพูดว่า ‘ฉันเคยมีการเป็นตัวแทนที่ผิดศีลธรรมของความจริงแต่บัดนี้ฉันมองสรรพสิ่งชัดเจน’ (Nitzan Ben-Shaul, 2007 : 86) เขาถามว่าทำไมผู้คนเป็นตัวแทนด้วยตัวเขาเอง ความจริงของเขาในลักษณะที่ผิดศีลธรรมถ้าพวกเขาที่กักเอาโดยที่นิยามที่แท้จริงที่ว่าความจริงสามารถเป็นตัวแทนในลักษณะที่ตรงไปตรงมา การตอบของเขาที่คำถามนี้คือนิยามเหล่านี้ของอุดมการณ์ล้มเหลวเพราะพวกเขาอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ผิดที่ประชาชนสามารถเลือกที่จะเป็นตัวแทนความจริงในวิธีการที่ตรงไปตรงมา ดังนั้น เขามาถึงบทสรุปที่ว่า อุดมการณ์ไม่ถูกเลือกแต่ให้ประชาชนและพลังการโน้มน้าวใจของเขาเกิดจากภาพลวงตาพวกเขาให้ประชาชนที่ได้รับเลือกให้เชื่อในความจริงที่พรรณาโดยอุดมการณ์ที่กำหนดและที่พวกเขาคือคนก่อตั้งการเป็นตัวแทนทางอุดมการณ์นี้ของความจริงของความตั้งใจที่อิสระของเขา ดังนั้น อาลตุสเสร์ (Althusser) สรุปอุดมการณ์ทำงานโดยความสัมพันธ์ที่บิดเบือนเกลียวที่ประชาชนมีความจริงของเขา การบิดเบือนเกลียวต้องทำกับภาพลวงตาของทางเลือก ภาพลวงตานี้คือสิ่งยอมรับสำหรับการโน้มน้าวทางอุดมการณ์ เนื่องจากถ้าประชาชนรับรู้อุดมการณ์ที่ให้ทางเลือกของเขาเอง พวกเขาเชื่อฟังอย่างเต็มใจการเป็นตัวแทนของความจริงและปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มใจมันกำหนดความรับผิดชอบให้กับพวกเขา ตามที่อาลตุสเสร์ (Althusser) กล่าวไว้ ปัจจัยที่ผู้คนกำลังจัดการในการเลือกคือความคิดเรื่องประเด็นที่มีอยู่ แนวความคิดเรื่องประเด็น (Subject) เขาพูดถึงความเหมาะสมมีสองความหมาย ในทางตรงกันข้าม มันอ้างถึงบางคนผู้ที่มีอิสระที่จะเลือกและตัดสินใจ ในขณะที่ ในทางตรงกันข้าม มันบอกเป็นนัยการยอมจำนน รัฐถูกยึดเยียดให้บางสิ่งบางอย่างหรือใครบางคน (เช่นเมื่อเราพูดถึงเรื่องของกษัตริย์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น อุดมการณ์ทำหน้าที่โดย ‘การหมนประชาชนเข้าไปในเนื้อหาสาระ’ สิ่งนี้สัมฤทธิ์ผลโดยการจัดสรรเจตนาธรรมของตนเองของคน ในความจริง อาลตุสแอสร์ (Althusser) พุดถึง จากช่วงเวลาที่เรา มีความเป็นตัวบุคคล เราเป็นประเด็นที่ ‘Always-Already’ ของสิ่งนี้หรืออุดมการณ์นั้น เพื่อจะอธิบายการรวมกันของประเด็นและโดยส่วนตัว อาลตุสแอสร์ (Althusser) ไว้ในทฤษฎีของความเป็นตัวบุคคลพัฒนาโดยนักจิตวิทยา ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) สันนิษฐานว่าความคิดแรกของมนุษย์เรื่องตัวเองเป็นผลมาจากเขา/เธอมองเห็นตัวเองสะท้อนในมนุษย์คนอื่นหรือ ที่ได้ก็ตามที่ใช้ประโยชน์ได้ ในภาพสะท้อนในกระจก ดังนั้น เขาได้แย้งว่าระหว่างอายุ 6 ถึง 18 เดือน เมื่อการประสานงานกล่อมเนือมนุษย์ที่ล่าช้ากว่าการมองเห็นที่พัฒนาอย่างดี เด็กชี้เงาสะท้อนของเขา/เธอในผู้อื่นหรือในกระจกที่แยกออกมา ซึ่งเป็นอิสระทั้งหมดและทำให้ประสานกัน ช่องว่างหรือความแตกต่างระหว่างการแสดงตัวเริ่มต้นนี้กับภาพสะท้อนของเราและการทำงานประสานกันที่ไม่พอเพียง รับรู้ในฐานะที่ขาดแคลน เป็นสิ่งที่กำหนดความสัมพันธ์ของเรากับความเป็นตัวบุคคลตลอดทั้งชีวิตของเรา ดังนั้น เราจะพยายามอย่างหนักตลอดทั้งชีวิตเราที่จะเติมช่องว่างความรู้สึกระหว่างความรู้สึกภายในของเราและการปรากฏภาพเต็มในการสะท้อนตัวเองภายนอกของเรา ตามที่ลากอง (Lacan) กล่าว สิ่งนี้ยังเป็นพื้นฐานสำหรับการแสดงจินตภาพของเราด้วยคนอื่น สิ่งสำคัญโดยเฉพาะสำหรับอาลตุสแอสร์ (Althusser) คือ ความรู้สึกแรกเริ่มนี้ของตัวเองตั้งอยู่บนการสะท้อนในความคิดของเราเรื่องภาพที่แยกออกที่ไม่สัมพันธ์กับความรู้สึกที่อ้างอิงวัตถุ การอ้างของ อาลตุสแอสร์ (Althusser) คืออุดมการณ์มันดึงดูดความสนใจกับตัวเราเอง สร้างใหม่ในเรา ความรู้สึกของจินตนาการตัวเองและแนะนำว่าเราสามารถบรรลุเป้าหมายความสมบูรณ์ถ้า สาระที่เป็นอิสระ เราเลือกเพื่อเลียนแบบให้เท่าเทียมหรือเหนือกว่าคนอื่น “the fuller ideal Subject” เสนอโดยอุดมการณ์ ในทางกลับกัน การแสดงตัวของเรากับประเด็นเชิงอุดมคติทางจินตนาการนี้ ทำให้นึกถึงถ้าเราพยายามที่จะเห็นโลกจากมุมมองของมัน เราจะบรรลุความสมบูรณ์ที่ปรารถนาในชีวิตของเรา ในการเปลี่ยนปัจเจกชนในเรื่องความคิดผ่านของตนเอง อุดมการณ์ทำหน้าที่การพลิกกลับด้วยวิธีที่การมีอยู่ทางวัตถุของประชาชนกลายเป็นนามธรรมในขณะที่จินตนาการทางอุดมการณ์ของพวกเขากลายเป็นความจริง

ณ ประเด็นนี้ อาลตุสแอสร์ (Althusser) ถามถึงอะไรที่ประเด็นทางอุดมคตินี้สะท้อนในความคิดของแต่ละคนและการสร้างให้เขา/เธอพยายามที่จะจำลองแบบของมัน คำตอบของเขาต่อคำถามนี้ได้ตอบการอภิปรายเชิงนามธรรมที่ชัดเจนของอุดมการณ์แก่ลัทธิวัตถุนิยมมาร์กซิสต์ อาลตุสแอสร์ (Althusser) อ้างว่า ที่ประเด็นทางอุดมคติไม่มีอะไรมากไปกว่าผลรวมของคุณภาพและการกระทำต้องการทำหน้าที่โดยบุคคลที่เป็นรูปธรรมสำหรับรูปแบบที่กำหนดของการผลิตเพื่อให้ทำงานได้อย่างเหมาะสม ในการผลิตแบบทุนนิยม คุณลักษณะเหล่านี้มุ่งสู่การถอนออกของกำไรสูงสุดของเจ้าของค่าเฉลี่ยของการผลิต ดังนั้น ไม่ว่าที่ไหนก็ตาม ปัจเจกชนถูกทำให้เข้าไปพัวพันในระบบที่แน่นอนของการผลิต (ไม่ว่าจะเป็นโรงไฟฟ้า ซุปเปอร์มาร์เกต หรือคอนเสิร์ต) ที่ประเด็นเชิงอุดมคติของระบบเริ่มต้น ผ่านความคิดของแต่ละคนจากตนเอง เพื่อรวมเข้ากับความคิดของปัจเจกชนเมื่อเขาปฏิบัติหน้าที่พิธีกรรมของระบบและการกระทำ การพิจารณาว่าประเด็นเชิงอุดมคติกับสัญญาณบิรวารของการบรรลุเป้าหมายด้วยตัวเองนำปัจเจกชนช่วยระบบให้มีกำไรสูงสุดผ่านเขา/เธอ ดังนั้น นอกเหนือความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าของตนเอง ประชาชนยอมทำตามอย่างเต็มใจกับรูปแบบการผลิตตัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทอนำมาจากพวกเขา โดยปกติ อาลตุสเสร์ (Althusser) พูดไว้ว่า กลไกทางอุดมการณ์ประสบความสำเร็จในปัจเจกชนที่อยู่ในอำนาจยอมรับอย่างสมัครใจ อย่างไรก็ตาม เมื่อกลไกทางอุดมการณ์ล้มเหลว (บ่อยครั้งเพราะปัจเจกชนอาจถูกทำให้เชื่อฟังในอุดมการณ์ที่แตกต่าง) ระบบซึ่งอดกลั้นมาสู่แรงกดดันเพื่อส่งเขากลับไปในที่และเพื่อฟื้นฟูระเบียบให้แข็งแรงขึ้น

อาลตุสเสร์ (Althusser) เดินหน้าต่อไปเพื่อพูดถึงทุกระบบซึ่งอดกลั้นนั้นมีอุดมการณ์ ดังนั้น ระบบกองทัพที่อดกลั้นมีอุดมการณ์ที่มุ่งไปที่การชักชวนกลุ่มเป้าหมายของมันทำหน้าที่ด้วยความสมัครใจที่โดยปกติกำหนดให้ชอบอย่างรุนแรง และระบบคุกพยายามเชิญชวนนักโทษว่าพฤติกรรมดีเป็นสิ่งที่ดีสำหรับเขา ดังตัวอย่าง ถ้าปัจเจกชนได้รับจดหมายที่จำหน่ายถึงเขา/เธอ จากกรมสรรพากรเรียกเขา/เธอสำหรับการประเมิน ผู้จ่ายภาษีในอุดมคติเริ่มคำนวณในความคิดเขา/เธอ ถ้าปัจเจกชนไม่ถูกรอจ่าจากสิ่งที่ผิดแผกแตกต่าง อุดมการณ์ที่ตรงกันข้าม หลังจากนั้นเขา/เธอจะพยายามเป็นพลเมืองที่ดี และเอาอย่างเพื่อให้เท่าเทียมหรือเหนือกว่าผู้จ่ายภาษีในอุดมคติ โดยการจัดการของเขา/เธอ การตรวจสอบรายงานค่าใช้จ่ายและ แน่ใจว่าผลประโยชน์ที่จ่ายภาษีไปสู่สังคม เขา/เธอ ยินดีจ่ายค่าธรรมเนียมที่กำหนดให้กับเขา/เธอ ถ้าการปฏิบัติหน้าที่กรมสรรพากร ที่ปัจเจกชนจะรู้สึกว่ามันไม่สามารถเลือกได้และอำนาจที่การบริการถูกกำหนดไว้อย่างเป็นทางการ เช่นกลไกที่อดกลั้นที่ก่อให้เกิดผลส่วนใหญ่โดยบีบบังคับให้มีขอบเขตทางอุดมการณ์ไม่สำคัญ

ดังนั้น กลไกทางอุดมการณ์ที่ทำงานหลักโดยการชักชวนขอบเขตการอดกลั้นเป็นรอง ดังนั้น ระบบอุดมการณ์ทางการศึกษาของรัฐมีมาตรการการลงโทษในกรณีนักเรียนไม่ถูกใจไม่มาให้เข้าเรียน ในขณะที่กลไกทางอุดมการณ์ด้านการสื่อสารของรัฐกำหนดให้มีการเซ็นเซอร์ ถ้าพลเมืองผู้สร้างสรรค์ชิ้นเส้นศีลธรรมหรือการเมือง ในใจความสำคัญอุดมการณ์ทำงานโดยการกลับปัจเจกชนให้เป็นพลเมือง ดังนั้น การเชิญชวนพวกเขาที่ว่ามันเป็นสิ่งที่ยอยู่นอกเหนือการเลือกที่เป็นอิสระของเขา ซึ่งรูปแบบการผลิตที่กำหนดไว้ก่อให้เกิดผล เช่น ลักษณะอุดมการณ์บิดเบือนความสัมพันธ์ปัจเจกชนที่มีเงื่อนไขความจริงของการดำรงอยู่ ในทางตรงกันข้าม การมองสถานะในสังคมของพวกเขาเป็นเช่นที่กำหนดความรับผิดชอบให้เขา พวกเขาเชื่อว่าเขาได้ถูกเลือกให้เป็นอยู่ ยิ่งไปกว่านั้น ในขณะที่อุดมการณ์ที่แตกต่างแสดงออกความสนใจทางวัตถุของชนชั้นที่แตกต่างในรูปแบบการผลิตที่กำหนดไว้ สิ่งเหล่านี้ถูกจัดเป็นกลุ่มภายใต้อุดมการณ์ที่มีอำนาจครอบงำแสดงออกความสนใจของชนชั้นปกครอง อุดมการณ์ที่มีอำนาจเหนือกว่านั้นไม่เปลี่ยนแปลงและผ่านวิธีการที่หลากหลายและสถานที่ทำกิจกรรมร่วมกันแสดงถึงภาพของความจริงที่รับใช้ชนชั้นปกครอง ภาพของความจริงนี้ถูกยอมรับโดยชนชั้นปกครอง แต่ยังคงรวมถึงในความแตกต่างในตัวของมัน โดยชนชั้นปกครองเช่นกัน ดังกล่าวในลักษณะผู้ถูกเอาเปรียบถูกทำให้เชื่อว่าแต่ละคนมีความรับผิดชอบสำหรับสถานะการณ์ที่เคราะห์ร้าย ได้เลือกมัน และแม้แต่ก่อตั้งมันด้วยความตั้งใจที่เป็นอิสระของเขา ในทัศนะของเบน-ฮอลล์ แนวความคิดนี้ถือว่ากลไกทางอุดมการณ์ที่มีครอบงำบทบาทขณะถูกขุ่นในการรักษารูปแบบการผลิตแบบทุนนิยม อาลตุสเสร์ (Althusser) เรียกว่าการก่อสร้างของความจริงที่ถ่ายทอดออกมาโดยอุดมการณ์ผ่านการก่อสร้างของขบวนการการก่อตั้งเป็นพลเมืองในอุดมการณ์ที่มีอำนาจครอบงำ

ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นกลไกเชิงอุดมการณ์และการติดต่อแบบวิภาษวิธีเป็นการก่อสร้างของตัวมัน ผ่านนักทฤษฎีภาพยนตร์นีโอ-มาร์กซิสต์และนักสร้างภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลอย่าง

มาจากทฤษฎีเรื่องอุดมการณ์ของอัลตุสเสร์ (Althusser) การมองภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นกลไกทางอุดมการณ์ พวกเขาพยายามที่จะค้นหาว่าภาพยนตร์เปลี่ยนคนดูเข้าไปในเรื่องของมันได้อย่างไร และดังนั้น โนม่น้าวพวกเขาไม่เพียงเรื่องความจริงถ่ายทอดออกมาคือสิ่งที่ปรารถนา พวกเขาได้ถูกเชิญให้เลือกในฐานะที่เขาเป็นเจ้าของ แต่ความจริงนี้ไม่สามารถอยู่ปราศจากการประกอบขึ้นของภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น Jean Louis Baudry ค้นหา “ผลทางอุดมการณ์ของกลไกพื้นฐานทางภาพยนตร์” (the Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus) การอ้างของเขาคือการประดิษฐ์คิดค้นทางภาพยนตร์เกิดจากความต้องการที่จะกลับคืนสู่ประชาชนของลัทธิทุนนิยมสมัยใหม่ ภาพลวงตาของการมีควบคุมพวกเขาอยู่เหนือชีวิตของเขา ภาพลวงตาต้องการการร่วมมืออย่างเต็มใจจากรูปแบบการผลิตที่ในความจริงได้ถูกขโมยไป สิ่งที่เหลืออยู่เช่นการควบคุมตัวเอง ดังนั้น เขาพบในกลไกภาพยนตร์ผลกระทบทางอุดมการณ์ของมันเองที่ประกอบด้วยพลเมืองที่ดีกว่าเต็มใจที่จะทำงานกับรูปแบบการผลิตแบบทุนนิยม เขาโต้แย้งว่า สถานการณ์การดูภาพยนตร์กระตุ้นผู้ยึดมั่นในอุดมการณ์ เรื่องราวไร้วัตถุ (Non-Material Version) ของความจริงโดยการเปรียบเทียบสถานการณ์ของคนดูกับสิ่งที่ถูกอธิบายโดยเพลโต ตามที่เพลโตกล่าวไว้ การรับรู้เรื่องความจริงของประชาชนคล้ายคลึงกับการนั่งของนักโทษล่ามโซ่ตรวนในถ้ำที่มีมืดมิด และบังคับให้มองบนผนังที่อยู่ตรงหน้าเขา แล้วฉายภาพที่การสะท้อนภาพลดความบริสุทธิ์ของโลกของทางความคิดที่แท้จริง ปราศจากการดำรงอยู่ของเขาสามารถเปลี่ยนให้ดำรงอยู่ หรือปล่อยทิ้งไว้ในถ้ำ (ยกเว้นนักปรัชญา) การแสดงให้เป็นลวงหน้าของพลาโตนิค (Platonic) ที่น่าประหลาดใจนี้เป็นเรื่องของสถานการณ์ดูภาพยนตร์ที่ดำเนินการโดย Baudry เพื่อสะท้อนสิ่งที่เขากล่าวอ้างว่า ภาพยนตร์กระตุ้นวิสัยทัศน์ของความเป็นจริงซึ่งสาระสำคัญคือจิตวิญญาณและธรรมชาติมากกว่าวัตถุ เขาจึงเดินหน้าต่อไปที่จะแสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบที่แตกต่างของกลไกทางภาพยนตร์ซึ่งต่อไปเป็นสาระที่สำคัญกว่า การโนมน้าวเขา/เธอให้ร่วมมือกับการผลิตในรูปแบบทุนนิยมด้วยความเต็มใจ สิ่งอื่นๆ ที่ตามมา เขาเริ่มโดยการโต้แย้งว่า เลนส์กล้องอยู่บนพื้นฐานการประดิษฐ์ในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาในศตวรรษที่ 15 ของทัศนียภาพเชิงเส้น (Linear Perspective) (การประดิษฐ์จากจุดเริ่มต้นของการผลิตในรูปแบบทุนนิยม) ประยุกต์ผลกระทบทางอุดมการณ์ของการประดิษฐ์นี้สู่ลัทธิทุนนิยมที่ทันสมัย ดังนั้น การประดิษฐ์ทัศนียภาพเชิงเส้น (Linear Perspective) ของเลออน บาดิสต้า อัลเบอร์ตี (Leon Battista Alberti) แสดงภาพลวงตาของลักษณะทาง 3 มิติ โดยการจัดการพื้นที่ว่างของภาพจิตรกรรมภายในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ดังนั้น ทิศทางเส้นทั้งหมดมาบรรจบกัน ณ จุดเดียว ที่เขาเรียกว่า “Vanishing Point” สถานที่ของจุดนี้ในผืนผ้าใบบรรจบกันด้วยระดับสายตาของคนดูซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่น่าเชื่อถือได้จากมุมมองภาพจิตรกรรมถูกมองไปยังที่นั่น ดังนั้น คนดูผู้คิดว่าตำแหน่งนั้นเป็นจริงถูกต้องโดยจิตรกร ด้วยวิธีที่ตาของเขา/เธอวางทับไปบนจุดรวมสายตาของภาพจิตรกรรม ประสบการณ์ภาพลวงตาของความลึกเต็มรูปแบบ ตามที่ Baudry กล่าวว่าพัฒนานี้ให้ผลทางอุดมการณ์ที่ชัดเจนเนื่องจากภาพจิตรกรรมจัดการลักษณะที่เหมือนกัน จุดสำคัญ และพื้นที่ว่างที่ถูกจัดการตามลำดับขั้นที่ปรากฏออกมาจากจุดกำเนิดเดียวหรือบรรจบรวมเข้าไปในมัน จุดกำเนิดนี้คือการมองประเด็นทางอุดมคติของภาพจิตรกรรม ที่มุมมองของผู้ชมถือว่าเป็นรูปธรรม ลักษณะเช่นนี้ทัศนียภาพจิตรกรรมประกอบด้วยผู้ชมของภาพในฐานะที่เป็นสาระสำคัญ เขาอยู่ในตำแหน่งที่จุดหนึ่งซึ่งช่วยให้เขามีประสบการณ์ด้วยตัวเอง ในขณะที่จุดซึ่งทุกพื้นที่

ลึกลับแบบลวงตาถูกทำให้มาบรรจบกัน หรือเช่นที่มาจากที่มันออกมา Baudry ไปอ้างว่ากล้องภาพยนตร์บนพื้นฐานเส้นทัศนียภาพ เน้นผลกระทบทางอุดมการณ์เนื่องจากมุมมองของกล้อง ซึ่งผู้ชมพิสูจน์ว่าตัวเองสามารถย้ายไปในพื้นที่ที่ลึกลับได้อย่างต่อเนื่อง การเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่องนี้บรรลุผลตามที่ Baudry อ้าง โดยวิธีการจัดการทางอุดมการณ์อื่นที่มีอยู่ในความเร็วการฉายแผ่นฟิล์ม ดังนั้น เพราะข้อจำกัดการมองของมนุษย์ ก้าวข้ามความเร็วที่แน่นอน ตาของคนดูไม่สามารถรับรู้ภาพที่ไม่ต่อเนื่องของแถบฟิล์ม ปลอ่ยให้เขาไม่มีทางเลือกจะได้สัมผัสกับสิ่งเหล่านั้นในการไหลอย่างต่อเนื่องที่ชัดเจน ในลักษณะดังกล่าว ประเด็นทางอุดมการณ์ก่อตัวขึ้นโดยกล้องภาพยนตร์และเครื่องฉาย ประเด็นสำคัญนี้ยอมรับอำนาจภาพลวงตาที่เคยปรากฏมาก่อนเพื่อรับรู้ในฐานะที่เป็นการประกอบขึ้นของเขาเป็นศูนย์กลาง มีลักษณะเหมือนกัน และพื้นที่ที่ถูกจัดการอย่างที่เป็นลำดับขั้นที่เขา/เธอสามารถควบคุมโดยลอยอยู่เหนือ หรือข้ามมัน

แต่อย่างไรก็ตาม Baudry โต้เถียงว่า การตัดต่อช็อตภาพยนตร์เข้าด้วยกันเป็นสื่อ นำการลึกลับโค่นล้มอย่างมีศักยภาพของผลกระทบทางอุดมการณ์ของเลนส์กล้องและเครื่องฉายภาพยนตร์ เนื่องจากแต่ละการเปลี่ยนช็อตอาจสร้างการรับรู้ข้อเท็จจริงของคนดูที่พรรณาคความจริงที่ไม่ได้อยู่ภายใต้การควบคุมของเขาและของบางคนหรือวัตถุบางอย่าง การเปลี่ยนแปลงการตั้งค่า การทำลายล้างที่มีศักยภาพ ตามที่ Baudry กล่าวคือ สิ่งที่กระตุ้นวิวัฒนาการของการตัดต่ออย่างต่อเนื่องในมุมมองของเขา การตัดต่อแบบต่อเนื่องที่การทำงานหลัก เพื่อปกปิดการเปลี่ยนแปลงในตำแหน่งกล้องจากความสนใจของคนดู จบลงด้วยการเสริมสร้างผลทางอุดมการณ์ของภาพยนตร์ เพื่อสร้างบทสรุปนี้ Baudry ขอการสนับสนุนปรัชญาเชิงปรากฏการณ์วิทยาของ Edmund Husserl ซึ่งอธิบายไว้ว่า ขบวนการคิดที่สามารถเสนอการอธิบายที่สามารถพัฒนาได้สำหรับวิธีทางที่การตัดต่อแบบต่อเนื่องรวมมุมมองของคนดูให้เป็นหนึ่งในฐานะที่เป็นประเด็นทางอุดมการณ์ ตามที่ Husserl กล่าวไว้ว่า เนื่องจากข้อมูลความรู้สึกของเราจัดทำให้เราด้วยส่วนที่บริสุทธิ์ของวัตถุทางความรู้สึกในเวลาใดก็ตาม (เช่น เราไม่สามารถมองเห็นวัตถุด้านหน้าและด้านหลังของวัตถุในเวลาเดียวกันได้) เราได้รับมาจากความรู้สึกของเราเองจากข้อมูลบางส่วนที่จัดเตรียมไว้ให้โดยความรู้สึกของเราเพราะบางอย่างได้ข้อสรุปจากความสมบูรณ์ของวัตถุที่มีปรากฏในความคิดของเรา บางอย่างนั้น Husserl พูดไว้ว่า ไม่สามารถแต่เป็นของเราเอง ดังนั้น Husserl สรุปว่า การเคลื่อนไหวคือการเคลื่อนไหวที่เราสร้างขึ้นด้วยตัวเราเอง Baudry ใช้ทฤษฎีของ Husserl เพื่ออธิบายการตัดต่อที่ต่อเนื่องในวิธีของการผูกข้อมูลบางส่วนเข้าด้วยกันโดยกลุ่มภาพ เสริมสร้างมากกว่าจะทำลายล้างความรู้สึกของตนเองของผู้ชมโดยภาพลวงตาทางอุดมการณ์ที่เธอประกอบกลุ่มภาพยนตร์เหล่านี้เข้าไปในทั้งหมด ผลกระทบทางอุดมการณ์เหล่านี้ของกลไกทางภาพยนตร์ ตามที่ Baudry อ้างไว้ว่า มีมาก่อนและสามารถจัดการเป็นที่สองของอุดมการณ์โดยเฉพาะในภาพยนตร์ที่กำหนดหรือการแสดงตัวของคนดูกับดารานักแสดงในภาพยนตร์ บทสรุปมาถึงโดย Baudry และนักทฤษฎีภาพยนตร์แบบอาลตุสเสร์ (Althusserian) คนอื่นๆ และนักสร้างภาพยนตร์ คือมีความต้องการที่เลวร้ายมากที่จะรื้อสร้างกระบวนการวางตำแหน่งทางประเด็นของกลไกทางภาพยนตร์ อาทิ เพื่อลึกลับจัดการคนดูให้ยอมรับโดยสมัครใจ และปรารถนาที่จะเอาอย่างให้เท่าเทียมหรือเหนือกว่า ความจริงทางอุดมการณ์คัดกรองก่อนพวกเขา ในมุมมองของพวกเขา สิ่งนี้สามารถสำเร็จอย่างเป็นพื้นฐานโดยการใช้ไม่ต่อเนื่องและกลยุทธ์ที่ขัดแย้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของการตัดต่อที่แบบวิภาษวิธี (Dialectic Montage) เพื่อรื้อสร้างภาพลวงตาของความต่อเนื่อง ความ เป็นศูนย์กลาง และความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันสร้างโดยภาพยนตร์และการก่อตั้งประเด็นทาง อุดมการณ์ ครั้งหนึ่งคนดูกลายเป็นการรับรู้ของการจัดการเหล่านี้ผ่านกลยุทธ์การตัดต่อแบบรื้อสร้าง ภาพยนตร์เปิดเผยการจัดการทางอุดมการณ์ของมันและสูญเสียอำนาจทางอุดมการณ์

Nitzan Ben-Shaul ยกตัวอย่าง Stephen Hearth วิเคราะห์การรื้อสร้างใน ภาพยนตร์ของ Nagisa Oshima เรื่อง *Death by Hanging* (1968) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โอชิมา (Oshima) เปิดเผยผ่านเนื้อหาของหนังที่อุดมการณ์อยู่บนพื้นฐานขั้นตอนของระบบที่ถูกกฎหมายใน ขณะที่การรื้อสร้างมันอย่างต่อเนื่องผ่านการตัดต่อแบบวิภาษวิธี (Dialectic Montage) ดังนั้น การ ป้องกันความล้มเหลวของผู้ชมตกเป็นเหยื่อของผลทางอุดมการณ์ของกลไกทางภาพยนตร์ *Death by Hanging* เล่าเรื่องของฆาตรกรถูกตัดสินประหารชีวิต ผู้สูญเสียความเป็นตัวตนของตัวเองหลังจากรอด จากการประหารชีวิต เนื่องจากฆาตรกรไม่รู้ว่าเขาคือใคร เขาไม่สามารถถูกประหารชีวิตได้อีกครั้งจน กระทั่งเขาได้ความทรงจำกลับคืนมา มิฉะนั้นเขาไม่สามารถรับผิดชอบได้ ภาพยนตร์ตามความ พยายามของเจ้าหน้าที่เพื่อช่วยฆาตรกรให้ได้ความทรงจำกลับคืนมาอีกครั้ง ดังนั้นเขาสามารถรับผิดชอบ อีกครั้ง ปัญหาที่ยากจะแก้ไขเรื่องแนวคิดประเด็นความถูกต้องทางกฎหมายของภาพยนตร์ผ่านภาวะ สูญเสียความทรงจำของฆาตรกรทำให้ความคิดเรื่องตัวตนของคนดูไม่มั่นคง อย่างไรก็ตาม การทำให้ไม่ มั่นคงเป็นความสำเร็จหลักผ่านความยากลำบากที่คนดูค้นหาในความพยายามที่จะรวมเข้าด้วยกันและ ทำสร้างความสอดคล้องพื้นที่ในภาพยนตร์ ชั่วคราว และการพัฒนาการเล่าเรื่องที่ โอชิมา (Oshima) ค่อยๆ รื้อออก

การรื้อสร้างแบบวิภาษวิธีในภาพยนตร์ของฌอง-ลุก โกดาร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ผู้ ร้างภาพตัวอย่างทางภาพยนตร์ของการตัดต่อแบบรื้อสร้างเชิงวิภาษวิธีนีโอ-มาร์กซิสต์ (neo Marxist dialectic deconstructive montage) เจ้าของถ้อยแถลง 'ถ้าคุณต้องการพูดบางอย่างที่แตกต่างคุณ ต้องพูดมันให้แตกต่าง' ผลงานที่น่าประทับใจ รวมทั้งภาพยนตร์ *Musculine/Ferminine* (1966) *Made in USA* (1966) *La Chinoise* (1967) *2 ou 3 choses que je sais d'elle/Two or Three Things I Know About Her* (1967) และ *Weekend* (1968) ภาพยนตร์ของโกดาร์ (Godard) ค่อยๆ ทำลายตัวละคร การเล่าเรื่อง และชั่วคราวและเกาะเกี่ยวกันทางพื้นที่ สิ่งนี้เชื่อมโยงกับการ วิเคราะห์เชิงรื้อสร้างของภาพยนตร์มีอำนาจครอบครองทำให้เป็นรูปแบบช็อตและลำดับเหตุการณ์ การเปิดเผยการจัดการทางอุดมการณ์ที่เชื่อว่าเป็นจริงของความงามและของอารมณ์มนุษย์ สิ่งนี้มัก ทำให้องค์ประกอบที่สมบูรณ์ด้วยเสียงเสนอกการวิเคราะห์แบบมาร์กซิสต์เรื่องโครงสร้างทางสังคมใน ทุนนิยมโลกที่หนึ่ง และผลลัพธ์ภาพทางภาพยนตร์ของความจริง เช่น ในฉากจาก *La Chinoise* ตัว ละครเพิ่มท่วงทำนองเพลงโรแมนติคบนเครื่องเล่นเสียงเพื่อคลอการพูดซ้ำๆของการสนทนาบนข้อคิด เห็นของภาษาที่เพ็งมี ในฉากนี้โกดาร์ไม่เพียงสร้างจิตสำนึกคนดูในเรื่องรูปแบบทางภาพยนตร์และ เทคนิคในฐานะที่เป็นรูปแบบนิยม (Formalist) แต่เขาเปิดเผยว่าภาพยนตร์ที่มีอำนาจครอบครอง จัดการอารมณ์ของเราโดยการแสดงว่าบทสนทนาทางการเมืองสูญเสียความหมายที่ชัดเจนและเปลี่ยน เข้าไปในการแลกเปลี่ยนระหว่างต้นฉบับย่อยทางอารมณ์ที่โรแมนติค ดนตรีที่ถูกเพิ่มเข้ามา ช็อตอื่นๆ การแสดงการจัดการในสัดส่วนที่สมดุลย์กันห้องนั่งเล่นชนชั้นกลางฝรั่งเศส ต่อด้านที่ขัดแย้งกราฟิตี้ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขียนบนกำแพงอ่านว่า “เราต้องการต่อสู้คำพูดที่กำกวมด้วยภาพที่ชัดเจน” ดังนั้น การรื้อสร้างการจัดการขององค์ประกอบและความงามที่จะโฆษณามุมมองโลกของภาพยนตร์ที่มีอำนาจครอบครอง

### 2.6.3 การตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธีแบบสร้างใหม่ในบริบทของลัทธิต่อต้านการล่าอาณานิคม

แนวคิดเรื่องอุดมการณ์นีโอ-มาร์กซิสต์ และแนวคิดของภาพยนตร์ที่อุดมการณ์เป็นวิจารณ์อย่างเกรี้ยวกราดโดยมาร์กซิสต์ โลกที่สามที่มุ่งไปยังนักทฤษฎีต่อต้านอาณานิคมและนักสร้างภาพยนตร์ การวิจารณ์ของพวกเขาเป็นเพราะสถานที่ของเขาเป็นหัวใจของประเทศที่พัฒนาแล้วของลัทธิทุนนิยม นีโอ-มาร์กซิสต์มาถึงทฤษฎีและการปฏิบัติที่ไร้อำนาจและล้มเหลวที่จะแยกแยะแนวโน้มการปฏิบัติได้ชัดเจนท่ามกลางประชาชนของโลกที่สาม วิธีการรื้อสร้างนีโอ-มาร์กซิสต์ไม่ได้นำไปสู่สิ่งใด แต่ความรู้สึกที่ต่อเนื่องของความยุ่งยาก แสดงออกในภาพยนตร์ที่ไม่สื่อสารมุ่งเป้าไปที่ปัญญาชนและแยกออกอย่างสิ้นเชิงจากมวลชนที่ถูกเอาเปรียบ เมื่อเทียบกับนักต่อต้านล่าอาณานิคมมองสังคมกำลังพัฒนาของเขาในฐานะที่มีแนวโน้มของการปฏิบัติที่อาจจะหรืออาจจะไม่เป็นคอมมิวนิสต์ แต่ที่ในกรณีใดๆ ควรจะก้าวหน้า เช่น เพื่อปลดปล่อยประชาชนของเขาจากชนชั้น วัฒนธรรม และการควบคุมทางเศรษฐกิจที่ที่ระบบการปกครองแบบอาณานิคมหรืออาณานิคมใหม่ (Neo-Colonial) ดำเนินการในการหาประโยชน์ใส่ตัวที่ Frantz Fanon เรียกว่า ความเคราะห์ร้ายของโลก

พวกเขาได้รับอิทธิพลอย่างมากจากทฤษฎีต่อต้านอาณานิคมของฟานอน (Fanon) เขาเปิดเผยแนวความคิดเรื่องชาติพันธุ์ ชาติ และเชื้อชาติ การอ้างที่ว่ามาร์กซิสต์สนใจที่การวิเคราะห์ทางวัตถุของการต่อสู้ทางชนชั้นของมนุษย์มองข้ามหรือไม่สนใจความสำคัญของแนวความคิดการพิจารณาในการแสวงหาผลประโยชน์ Fanon เน้นความจำเป็นและถูกต้องตามกฎหมาย การปฏิบัติที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติและปลดปล่อยการล้างแค้นที่รุนแรงเกิดจากสถานการณ์ที่น่าอนาถประชาชนโลกที่สาม สิ่งนี้ทำให้เขามักวางตำแหน่งองค์ประกอบที่ไม่สำคัญของเขา ยิ่งกว่านั้นการสร้างการทำงานทางการเมืองของกลุ่มชาติพันธุ์ ชาติ และวัฒนธรรมมากกว่าหรือเหนือกว่าการตัดสินใจเชิงเศรษฐกิจ ที่ Fanon วางมันในอาณานิคม โครงสร้างรองทางเศรษฐกิจยังเป็นโครงสร้างส่วนบนสาเหตุคือผลที่ตามมา คุณรวยเพราะคุณขาว คุณขาวเพราะคุณรวย นั่นคือทำไมการวิเคราะห์มาร์กซิสต์ควรค่อยๆขยายออกในทุกเวลา เราต้องทำด้วยปัญหาอาณานิคม อย่างไรก็ตาม การขยายออกนี้มักเป็นผลในการประเมินที่มากเกินไปของวัฒนธรรมและคู่ทางเชื้อชาติของตะวันออก/ตะวันตก หรือขาว/ดำ มากกว่าโลกที่หนึ่ง/โลกที่สาม หรือ เหนือ/ใต้ คู่ทางเศรษฐกิจเชิงวัตถุ ดังนั้น ทฤษฎีของฟานอนและคนอื่นๆ ที่ต่อต้านอาณานิคม มักสนับสนุนชาตินิยมอย่างเป็นทางการเป็นนัยและแม้การแบ่งแยกชนชั้นต่อต้านอาณานิคมหรือแนวโน้มต่อต้านการปฏิบัติของคนขาว ที่มีความสัมพันธ์กับการวิเคราะห์เชิงวัตถุนิยมแบบมาร์กซิสต์เรื่องระบบทุนนิยมที่ถูกพัฒนาอย่างแยบ เช่นที่ Fanon เขียนไว้ การให้เอกราชรวมเข้าด้วยกันที่ประชาชนโดยการตัดสินใจที่รุนแรงเพื่อเอาออกจากความหลากหลายและโดยการรวมของมันในระดับชาติ, เชื้อชาติในบางครั้ง, รากฐานของมันกลยุทธ์ของฟานอน เรียกว่า การวินิจฉัยของแนวโน้มการปฏิบัติ การเอาประโยชน์ใส่ตัวของศักยภาพการปฏิบัติพบในตำนานท้องถิ่นและวัฒนธรรมพื้นเมือง อาทิ เพื่อสื่อสารที่ดีขึ้นกับมวลชนที่ถูกเอาเปรียบ และการรวมเข้าเป็นหนึ่งในเดียวของการต่อสู้ทางชนชั้นภายในการต่อสู้เพื่อปลดปล่อยแห่งชาติและความเป็นเอกราช

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลของ Fanon ในปี 1960 เป็นหลักฐานการส่งสัญญาณของภาพยนตร์ต่อต้านอาณานิคมออกมามากของประเทศโลกที่สามหรือจัดการกับสถานการณ์เช่นมูมมอง ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ แต่ละเรื่องในวิธีการที่มีลักษณะเฉพาะและภายในบริบทแห่งชาติที่เฉพาะเจาะจง พยายามที่จะมุ่งไปยังการพรรณาเรื่องเงื่อนไขการดำรงชีวิตที่รุนแรงแข็งกร้าวของคนยากจนและตำนานทางวัฒนธรรมของพวกเขาไปสู่การปฏิบัติ เช่นภาพยนตร์ของ Ousmane Sembène เรื่อง *Xala* (1975) แสดงภาพการขับออกจากศาสนาของชนพื้นเมืองที่เป็นสาเหตุของความอ่อนแอทางเพศเรียกว่า *Xala* ในฐานะที่เป็นตัวแทนการปฏิบัติ *Xala* ถูกใช้วิจารณ์และทำโทษผู้นำการเมืองเซเนกัลซึ่งกลายมาเป็นผู้สมรู้ร่วมคิดของลัทธิอาณานิคมใหม่โลกที่หนึ่ง และผู้ที่ใช้สินบนที่เขารับจากการฝรั่งเศสเพื่อได้ประโยชน์ทางการเงินและสิทธิทางเพศจากคนยากจน คำสาปแช่ง *Xala* ใส่เขาต้นเหตุเพราะความอับอายอดสูทางเพศที่เผชิญหน้ากับเมียสาวคนที่สองที่เขาพร้อมประเวณี การนำไปสู่การหมั้นของเขาในถนน ผู้เห็นเหตุการณ์ข้อปัสสาวะบนเขา เพื่อให้เขาจะสามารถกำจัดของคำสาปแช่งบนระดับของรูปแบบ ความพยายามของนักสร้างภาพยนตร์ต่อต้านอาณานิคมที่จะปฏิบัติตามและ ฟานอน รวมถึงสำคัญแบบมาร์กซิสต์การต่อสู้ทางชนชั้นต่อต้านชาตินิยมกับการต่อสู้เอกราชของชาติ แปรเป็นการผสมของความขัดแย้งทางไสตประสาทและจักขุประสาทที่ไม่ปะติดปะต่อ และการเล่าเรื่องด้วยแนวโน้มความขัดแย้งที่มุ่งไปที่การฟื้นฟูประสิทธิภาพสูงและปรับประเภทภาพยนตร์โลกที่หนึ่งให้เหมาะสม

สิ่งนี้ปรากฏขึ้นโดยเฉพาะในภาพยนตร์บราซิลของ Glauber Rocha ซึ่งเขาพัฒนาความคิดเรื่องภาพยนตร์ของความอดอยาก a “Cinema of Hunger” การอ้างที่ว่า ภาพยนตร์กับคุณค่าการผลิตต่ำและไสตประสาทและจักขุประสาทที่ไม่ปะติดปะต่อทำซ้ำแบบที่มีแหล่งกำเนิดเดียวกันเงื่อนไขชีวิตที่เคราะห์ร้ายและความคิดที่สับสนของคนจนผู้ถูกเอาเปรียบ ในภาพยนตร์ของเขาเรื่อง *Anthony of the Dead* (1968) เป็นตัวอย่างที่เขาเล่าเรื่องนักฆ่ามืออาชีพในตำนาน ที่ถูกจ้างโดยเจ้าของที่ดินเพื่อขจัดชาวนาที่ขับเคลื่อนการต่อต้านที่ไร้ระเบียบ ผู้ที่ในท้ายที่สุดหันกลับมาต่อสู้เจ้าของที่ดิน ภาพยนตร์เป็นการกระทำโดยเจตนาไม่ดีของอเมริกันตะวันตก (ซึ่งเป็นประเภทที่นิยมในบราซิล) การใช้ลำดับเหตุการณ์ที่ไม่ปะติดปะต่อในจังหวะอย่างซ้ำๆ การเปรียบเทียบสัญลักษณ์เพื่อเสนอภาพตัวแทนของชนชั้นที่แตกต่าง ซึ่งการแสดงและบทสนทนาที่ยกมาจากรูปแบบ Brechtian และการอ้างอิงภาพที่เกี่ยวข้องตามตำนานบราซิลเลียนยอดนิยมและพิธีกรรมของชนพื้นเมือง อย่างไรก็ตาม การใช้ประเภทภาพยนตร์แบบอเมริกันตะวันตกยอดนิยมของ Rocha และตำนานพื้นเมืองเพื่อสื่อสารการปฏิบัติต่อสู้ทางชนชั้นที่จะสื่อสารอย่างน่าจะเป็นไปได้กับมวลชนผู้ถูกเอาเปรียบล้มล้างความตั้งใจของเขาเสีย ด้วยการใช้ประเภทภาพยนตร์แนวตะวันตกในโกดาร์เดียน (Gadardian) รูปแบบหรือสร้าง “Deconstructive” Rocha เปิดเผยการจัดการทางอุดมการณ์ของประเภทหนึ่ง แต่ยังสามารถทำลายความน่าสนใจของภาพยนตร์ต่อคนดูที่ดูอย่างตั้งใจ ภาพยนตร์ก็ยังคงค่อนข้างเข้าใจผิดในการนำเสนอเรื่องชาวนาที่ขับเคลื่อนการต่อต้านอย่างไร้ระเบียบ (the Messianically Driven peasants) ในฐานะที่ถูกตัดสินเป็นเหยื่อที่ไร้การศึกษาถูกนำโดยผู้นำที่คลุ้มคลั่ง ผู้ต้องการแทรกแซงอย่างรุนแรงของลูกจ้างผู้การกระทำเกิดขึ้นโดยลำพังจากความปรารถนาเพื่อแก้แค้นเจ้านายคนก่อน

การปรับระดับหลังสมัยใหม่ของสถานะทางอุดมการณ์ที่แตกต่างสามารถเห็นได้ใน การเล่าเรื่องแบบแยกของ Spike Lonze ในภาพยนตร์เรื่อง *Adaptation* (2002) ภาพยนตร์พัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในฐานะที่เป็นสายธารของการตระหนักรู้ ภาพยนตร์ที่ตัดต่อแบบไม่ปะติดปะต่อเป็นเรื่องของ Charlie Kaufman (Nicolas Cage) ผู้เป็นนักเขียนบทถูกปฏิเสธโดยวิธีการที่เขาและไม่แน่ใจในตัวเองอย่างมาก เขามีพี่ชายฝาแฝด โดนัลด์ (Donald) ผู้ที่อยู่ตรงข้ามเขา โดนัลด์ (Donald) มั่นใจในตัวเองและเมื่อเขาตัดสินใจที่จะมาเป็นนักเขียนเหมือนพี่ชาย เขามากับบทที่บริษัทตัวแทนภาพยนตร์ของชาร์ลี (Charlie) พอใจ ในขณะที่ไม่มั่นคง การปฏิเสธชาร์ลี (Charlie) คือ ความสนใจภาพยนตร์ที่เป็นสายธารของจิตสำนึกที่ไม่มีเหตุการณ์สำคัญน่าสนใจ เหมือนคนดูกำลังมองโดนัลด์ (Donald) สนใจในเหตุการณ์โดยบังเอิญทั่วไป การพัฒนาอย่างธรรมชาติของเรื่องราวกับตัวเองผู้ที่ย่อยๆ พัฒนาและเปลี่ยนแปลงตลอดเรื่อง ภาพยนตร์ติดตามการเอาชนะของงานที่ยาก เกี่ยวโยงกับการแสดง บทละคร และความตึงเครียดทางจิตใจ ชาร์ลี (Charlie) ทำสัญญาที่จะปรับเป็นหนังสือเป็นภาพยนตร์ที่หลงหายไปในช่วงกต เรียกร้องโดยประเภทของภาพยนตร์กระแสธารแห่งจิตสำนึก (the type of stream-of-consciousness film) เขาพยายามพัฒนาและขอโดนัลด์ (Donald) ให้ช่วยเหลือบของเขา ครั้งหนึ่งเขาขอร้องพี่ชายให้ช่วยเขา และโดนัลด์เริ่มเอาบางอย่างใส่ไปในมุมมองของเขา ภาพยนตร์หันกลับไปสู่ภาพยนตร์แอคชั่นเต็มไปด้วยยาเสพติด การไล่ล่าและฆาตกรรม ดังนั้น Adaptation ไม่เพียงแบ่งออกเป็นตัวละครสองคนแต่ยังแบ่งเป็นสองประเด็นสำคัญและสองรูปแบบอย่างไรก็ตาม เมื่อภาพยนตร์เปลี่ยนจากภาพยนตร์แนวกระแสธารแห่งจิตสำนึกของชาร์ลี (Charlie) เป็นภาพยนตร์แนวแอคชั่นของพี่ชาย คนดูถูกดึงออกจากการมีส่วนร่วมที่เขาติดตามก่อนหน้านี้ และถูกผลักออกไปภายหลัง ที่เริ่มต้นที่ทันใดปราศจากการพัฒนาที่จริงจังในตอนเริ่มต้นและออกจากวัตถุที่บริบทแตกต่าง มุมมองนี้เปลี่ยนและการแยกเล่าเรื่องเกี่ยวข้องและเป็นกลางทั้งในมุมมองโลก ในลักษณะดังกล่าว ระดับภาพยนตร์หลังสมัยใหม่และสถานะที่แตกต่างแบบเป็นกลาง การแสดงถึงอำนาจทางสังคมที่ครั้งหนึ่งมีสถานะแบบไม่มีอภิสิทธิ์

#### 2.6.4 การตัดต่อภาพยนตร์เชิงวิภาษวิธีแบบกระจายอำนาจ ลัทธิยุคหลังสมัยใหม่ ลัทธิยุคหลังมาร์กซิสต์ ลัทธิยุคหลังล่าอาณานิคม

การก้าวหน้าขึ้นของลัทธิหลังสมัยใหม่สู่การครอบครองทางวัฒนธรรมระหว่าง 1980 ทำหายทฤษฎีนิโอมาร์กซิสต์ของการรื้อสร้าง คุณลักษณะของตัวบทหลังสมัยใหม่-การแบ่งเป็นตอน แยกตัวอักษร พื้นที่ว่างและการกระจายออกชั่วคราว รับรู้โดยนิโอมาร์กซิสต์ 1960 ถึง 1970 ในฐานะที่เป็นการปฏิบัติที่นำไปสู่อิสระตัวบทและความเท่าเทียมทางสังคม ทันใดนั้น กลายเป็นแนวโน้มที่โดดเด่นในการผลิตทางวัฒนธรรมแบบทุนนิยมโลกที่หนึ่ง ในปี 1980 มาร์กซิสต์ยุคหลัง (Post-Marxist) เริ่มตระหนักว่าการแตกละเอียดยของลำดับและเส้นแบ่งหลังสมัยใหม่ระหว่างศิลปะชั้นต่ำกับชั้นสูง การวัดระดับของรูปแบบที่แตกต่างและช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ และความเข้าใจในตัวบทในฐานะที่เป็นจุดตัดของการอ้างอิงต้นฉบับที่ไม่สิ้นสุด ไม่ได้นำไปสู่อิสระที่แท้จริงและความเท่าเทียมมากขึ้น เขามาถึงบทสรุปที่ว่า สังคมที่มีชนชั้นหลากหลายทางวัฒนธรรมของตัวบทหลังสมัยใหม่ที่ไม่ใช่การแสดงออกถึงความก้าวหน้าในโครงสร้างส่วนบนของการเปลี่ยนแปลงในฐานะราก แต่เป็นการแสดงออกเชิงโครงสร้างส่วนบนของพื้นฐานโครงสร้างของระบบทุนนิยมโลกาภิวัตน์ที่เสื่อมถอย เพื่อถอดความมุมมองของวอลเตอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) บนลัทธิฟาสซิสต์ โพสต์มาร์กซิสต์มองลัทธิหลัง

สมัยใหม่ในฐานะที่เป็นกลยุทธ์ใหม่เพื่อยอมให้การแสดงออกทางวัฒนธรรมของมวลชนปราศจากการรับใช้ความจริงของเขา ความสนใจทางวัตถุ

ดังนั้น การเปลี่ยนทุนนิยมโลกยุคหลังกระจายโครงสร้างภายนอกของการหาประโยชน์อย่างไม่ถูกต้องได้รับการสนับสนุนโดยกลยุทธ์ทางอุดมการณ์โครงสร้างส่วนบนหลังสมัยใหม่และการกระจายอำนาจตัวบท ระดับเหล่านี้และการผสมผสานฐานะที่หลากหลาย ด้วยวิธีที่อำนาจหนึ่งปรากฏในฐานะที่เป็นฐานะที่เสียเปรียบท่ามกลางคนอื่นๆ ทุกคนเท่ากันอย่างชัดเจน การทำให้มีชีวิตชีวาใหม่และโลกาภิวัตน์ของรูปแบบทุนนิยมของการผลิตในเวลาของการกระจายอำนาจทางวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ได้วางภาวะวิกฤติให้โพสต์มาร์ซิสต์โลกที่หนึ่ง เช่น Fredric Jameson และ David Harvey พวกเขาเข้าใจตัวบทหลังสมัยใหม่ simulacrum หรือการคัดลอกที่เลียนแบบของเดิมแต่การรับรู้ยังเหมือนจริง หรือ Pastiche (งานที่ผสมผสานทางศิลปะ ดนตรี วรรณคดี) ของรูปแบบและช่วงเวลา เป็นดัชนีของทุนนิยมโลกาภิวัตน์ ในมุมมองของ Harvey รูปแบบของการสะสมที่ยืดหยุ่นของลัทธิทุนนิยมยุคหลัง ในการเปลี่ยนกระแสของทุนข้ามโลกโดยไม่คำนึงถึงเขตแดนประเทศ มักนำไปสู่วิกฤติการณ์ตลาดหุ้นและการล่มสลายฉับพลันของเศรษฐกิจโลกที่สาม แพลนระดับของการผลิตทางวัฒนธรรมเข้าไปในความไม่แน่นอนที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนของตัวบททางวัฒนธรรม ตามที่ Jameson กล่าวไว้ การขยายตัวอย่างไม่หยุดยั้งของทุนนิยมโลกาภิวัตน์ที่นำไปสู่การทำให้เป็นรูปธรรมของสุนทรียศาสตร์มนุษย์และศักยภาพทางอารมณ์ที่ในระยะแรกยังต่อต้านการทำทุนนิยมให้เป็นจริง ยิ่งไปกว่านั้น การรื้อสร้างของเรื่องเชิงอุดมคติทางจินตนาการ (the Imaginary Ideal Subject) สันนิษฐานโดย Althusser และ Baudry เพื่อริบแรงทำให้การกีดขวางความคิดการปฏิบัติของกลไกทางอุดมการณ์ให้แตกสลาย นำสู่การสูญเสียความเป็นตัวตนและทิศทางและเพื่อประสบการณ์ชีวิตของเขาผ่านช่วงเวลาไม่ปะติดปะต่ออย่างเป็นรูปธรรม การหายไปเป็นสภาวะที่ยู่เพียงแบบจิตเภท “Schizophrenia” ยุคหลังสมัยใหม่ มนุษย์ประสบความล้มเหลวในการเชื่อมโยงเวลา พื้นที่ว่าง และตัวตน การประสบช่วงเวลาที่ไม่เชื่อมโยงกันของชีวิตของพวกเขา เป็นชุดของภาพที่ตื่นเงินและชั่วคราว ความปรารถนาและความทรงจำเป็นประสบการณ์ที่เป็นความตื่นเต้นที่กระตุ้นความรู้สึกอย่างรุนแรงหรือเป็นวัตถุแปลกเปลี่ยนได้ที่สามารถซื้อและขาย กระบวนการเหล่านี้ถูกแสดงออกมาในภาพยนตร์ที่ทำให้ยิ่งถวิลหาอดีตที่ไม่มีตัวตน ในภาพที่น่าตื่นเต้นพิศวงของภาพยนตร์ไม่มีความลึกและตรรกะ หรือในโทรทัศน์ที่โฆษณาสร้างโครงสร้างการไหลที่ไม่สิ้นสุดของภาพ ดังนั้น เจมสัน (Jameson) เรียกว่า การร่างภาพใหม่ทางความคิดเรื่องสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และขอบเขตทางวัฒนธรรมผ่านการสร้างใหม่ของส่วนประกอบที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงเข้าไปในการแสดงอย่างต่อเนื่องของเรื่องเล่า มีความคิดเกี่ยวกับการแก้ไขใหม่ทางประวัติศาสตร์และการเปลี่ยนทิศทางอนาคตใหม่ การช่วยเหลือประชาชนเพื่อกำหนดตำแหน่งของพวกเขาใหม่ในสภาวะที่อยู่เพียงแห่งโลกาภิวัตน์ที่เขาย้ายไปรอบๆ อย่างไม่มีจุดหมาย

ในความจริงของตัวเลือกร่วมหลังสมัยนิยมโลกที่หนึ่งเรื่องการติดต่อแบบวิภาษวิธี (Dialectic Montage) และการแยกออกที่ไม่ต่อเนื่องของตัวบท ดูเหมือนว่าจะหันกลับไปยังกลยุทธ์เชิงตัวบท (Textual Strategies) อย่างไรก็ตาม นักทฤษฎีหลังอาณานิคมอย่าง Hommi Bhabha แตกต่างจากเขาที่รวมลัทธิหลังสมัยใหม่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง ในฐานะที่เป็นกลยุทธ์ที่ถูกโค่นล้มเพื่อ

การผลิตทางวัฒนธรรมโลกที่สาม ความคิดหลังสมัยใหม่/หลังอาณานิคมของบอบา (Bhabha) เรื่อง mimicry การล้อเลียนของวาทกรรมโลกที่หนึ่งทำโดยประชาชนโลกที่สาม ตลอดจนสถานะการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดเวลาของสมัยหลัง ที่เกิดจากลูกผสมที่ไม่ยอมเปลี่ยนทางอาณานิคมของเขา (their colonially determined hybrid) และตัวตนที่แบ่งแยก ถูกรับรู้ในฐานะที่เป็นกลยุทธ์โค่นล้มที่ทำให้เกิดความวุ่นวายที่รื้อถอนความพยายามโลกที่หนึ่งอย่างต่อเนื่องที่จะรวมอุดมการณ์ให้เป็นหนึ่ง สนับสนุนโครงร่างภายนอกของอำนาจทั่วโลก (the global configurations of power) ดังนั้น ในมุมมองของบอบา (Bhabha) ลัทธิหลังสมัยใหม่ไม่ใช่อุดมการณ์ที่มีอำนาจครอบครองของทุนนิยมโลกาภิวัตน์ในฐานะที่เป็นโพสต์มาร์กซิสต์เหมือนที่เจมส์ (James) คิด แต่การแสดงออกของความไม่มั่นคงทางการเมืองและเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง โดยสร้างอย่างผสมผสานเข้าไปในสถานะการณ์หลังอาณานิคม เสียงที่เปล่งออกน่าสนใจที่สุดของหลังสมัยใหม่เช่น/หลังอาณานิคมทำให้เกิดความวุ่นวายและการโค่นล้มที่ไม่ได้เตรียมสามารถพบได้ในงานของ Shirin Neshat ศิลปินอเมริกันเกิดที่อิหร่าน ในขณะที่งานของเธอไม่ได้ตั้งเป้าไปที่โลกที่หนึ่ง แต่ค่อนข้างเน้นไปที่ความเชื่อแบบอิหร่าน (fundamentalist Iran) กลยุทธ์ลูกผสมของเธอเป็นตัวอย่างที่ดี ดังนั้น ในปี 1996 ภาพที่ไม่มีชื่อเราเห็นนิ้วมือที่สีกด้วยจารึกเกี่ยวกับคัมภีร์โกหร่านปิดที่ริมฝีปากของผู้หญิง ในขณะที่ทำทางเดียวกันก็หมายความว่านิ้วมือจะถูกจูบจากริมฝีปาก ความสับสนหนักใจของช่างภาพจากราคะและความศักดิ์สิทธิ์ที่มีความตั้งใจอย่างชัดเจนบ่งบอกถึงความรู้สึกที่กำลังระเบิดในไม่ช้า การขัดขวางอื่นๆ ของโครงร่างภายนอกของอำนาจในภาพยนตร์หลังอาณานิคมสามารถเห็นได้ในภาพยนตร์ของ Iliya Suleiman เรื่อง *Divine Intervention* (2002) ภาพยนตร์เล่าเรื่องเกี่ยวกับความยากลำบากที่ไม่สามารถผ่านพ้นไปได้ที่ประสบ โดยคุปาเลสไตน์ถูกแยกโดยการยึดครองของอิสราเอล เพื่อแตกดันอำนาจที่เป็นไปได้ที่ทำให้อำนาจของกองทหารรุกรานอิสราเอลยุ่งยากเสียกระบวน ดังนั้น หนึ่งฉากที่แสดงลูกโป่งที่เป็นรอยพิมพ์รูปหน้าของอรอาฟัต (Arafat) ลอยเหนือสิ่งกีดขวางถนนอิสราเอล การนำทหารอิสราเองที่สับสนและนำเกรงกลัวให้อยิ่งที่มันอย่างไรประสิทธิภาพ ในฉากอื่น นินจา เผชิญหน้ากับทหารอิสราเอลที่กระโดดสูงในอากาศ หมุน และเขาหลบเลี่ยงกระสุนจากปืนสั้นทหาร นินจาฆ่าทหารไปหนึ่งคนและตามด้วยคนอื่นๆ มันก็สามารถให้เหตุผลได้ทั้งหมดมุขหลังอาณานิคม และภาพยนตร์เสนอการโค่นล้มหลังสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพของโครงร่างภายนอกของอำนาจโลกที่หนึ่ง มันยังเป็นที่น่าสงสัยว่าข้อเสนอของเจมสัน (Jameson) เพื่อหันไปใช้สิ่งที่เปรียบเทียบการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องแบบดั้งเดิมทำให้คุ้นเคยอีกครั้งได้มีความสำคัญทางการปฏิบัติ มันอาจดีที่ตัวเลือกร่วมของการตัดต่อแบบวิภาษวิธี (Dialectic Montage) และการแยกออกไม่ต่อเนื่องกันอย่างเป็นทางการโดยหลังสมัยใหม่ครอบครองการผลิตทางวัฒนธรรมของโลกที่หนึ่งคือดัชนีของการแตกละเอียดของลัทธิมาร์กซิสต์ ในขณะที่การจัดสรรยุคหลังสมัยใหม่โดยนักหลังอาณานิคมชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของโลกที่สามในลักษณะภายนอกของลัทธิทุนนิยมโลกาภิวัตน์ ในทางตรงกันข้าม ในขอบเขตของมาร์กซิสต์การแพร่กระจายของลัทธิหลังสมัยใหม่นิยมในฐานะที่เป็นการแสดงออกทางโครงสร้างส่วนบนของกระบวนกรโลกาภิวัตน์ทุนนิยมอาจส่งสัญญาณวิธีการให้ถึงจุดหมายของการปฏิบัติโลกคอมมิวนิสต์ คาคการณ์โดยมาร์ก เช่นที่มาร์กทำนายไว้ การปฏิบัติโลกจะเกิดขึ้นเพียงหลัง (และเพราะ) โลกาภิวัตน์ของรูปแบบทุนนิยมของการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Nitzan Ben-Shaul ยกตัวอย่างในภาพยนตร์ที่แบ่งเป็น 2 จอเรื่อง *Fervor* (2000) เนซาท (Neshat) เสนอการเปลี่ยนแปลงที่ท้อแท้ผิดหวังต่อความปรารถที่มีตบอดไว้เหตุผลระหว่างชายและหญิงที่เกิดขึ้นมาโดยตลอด ซึ่งดูเหมือนเห็นหรือรู้ซึ่งกันและกัน และยั่วยวนนานสำหรับความรู้สึกที่มีอยู่แต่ละคน เช่น เราเห็นแต่ละจอเพียงหนึ่งในตัวเอกขณะที่เขามอง หรือค้นหาในทิศทางที่มีตบอดของคนอื่นบนหน้าจอนั้น ในอีกซีเควนส์หนึ่ง เขาถูกมองแต่เพียงลำพังบนจอที่แตกต่างและจากมุมมองตรงกันข้ามตามลำดับ เช่นเขาเดินไปข้างหน้าซึ่งกันและกันตามทางสายเดียวกัน อย่างไรก็ตาม เขาไม่ได้มาพบกันบนจอที่เป็นสถานที่ที่สมมติของการเผชิญหน้า เช่นเดียวกับมันจะเกิดถ้าพวกเขาถูกมองด้วยกันบนจอ ดังนั้น เนซาท (Neshat) ใช้กลยุทธ์แบ่งจอออกนั้นเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์การแบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ล้าอาณานิคม/หลังสมัยใหม่นิยม วิจัยความปรารถนาที่ท้อแท้สิ้นหวังในลัทธิความเชื่อทางศาสนา การแบ่งแยกเพศของอิหร่าน ภาพยนตร์ที่แบ่งจอของเธอเกี่ยวข้องกับภาพการโต้แย้งที่เป็นปัญหาของความปรารถนาและความอดกลั้นทางการเมือง

## 2.7 แนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film)

ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี จะดำเนินการบันทึกภาพขณะที่ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่ศิลปะเกี่ยวเนื่อง ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์มิได้เป็นศูนย์กลาง ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดการเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะ หน้าที่ของผู้วิจัยกลายเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะในมุมมองเล็กๆ ผู้ชมศิลปะร่วมสร้างสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเองจากการมาร่วมเล่นกับชิ้นงานศิลปะ การบันทึกภาพได้ทำหน้าที่ในลักษณะของผู้สังเกตการณ์ โดยใช้มุมมอง (Point of View) ที่หลากหลายในภาพยนตร์ จะสะท้อนให้เห็นถึงกำแพงที่กั้นระหว่างความเป็นศิลปะกับชีวิตจริงได้ถูกทำลายลงไป ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และชีวิตของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ เข้ามาปฏิสัมพันธ์ และใช้ประโยชน์จากฟังก์ชันของงานศิลปะนี้ได้ ภาพยนตร์ทำหน้าที่บันทึกสิ่งที่ไม่อาจเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมแต่เป็นสิ่งที่รับรู้ถึงความรักความสนุกสนาน สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนที่มาดูงานศิลปะ” เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะ และบริบทของการรวมสังคม (Social Inclusion) ซึ่งหมายความว่าถึงชีวิตและจิตวิญญาณที่อยู่รอบๆ งานศิลปะ

ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะ คือ การเปิดเผยหรือการเน้นคุณภาพที่ซ่อนอยู่ซึ่งเกิดจากภาพถ่ายวัตถุ ความสามารถของภาพยนตร์ไม่เพียงแต่เปิดเผยคุณลักษณะที่ไม่จำกัดต่อการผลิตภาพด้วยเทคนิค กลไก แต่ได้รวมถึงการค้นพบคุณลักษณะจากการเคลื่อนไหวของภาพวัตถุและเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์นำเสนอออกมา การเปิดเผยนี้ทำให้เห็นจังหวะที่ซ่อนอยู่ในการรับรู้ในชีวิตประจำวันของเรา โดยคุณลักษณะเหล่านี้คือสิ่งที่ซ่อนอยู่จากการรับรู้ปกติ นำไปสู่ความพยายามที่เปิดเผยมันผ่านเครื่องมือของภาพยนตร์ เช่น เลนส์ขนาดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การเปลี่ยนความเร็ว (speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า และการเปลี่ยนจังหวะการตัดต่อ

ผู้วิจัยได้พยายามนำเอาคุณลักษณะของภาพวัตถุหรือคนออกมา ผ่านอุปกรณ์ทางภาพยนตร์ โดยเฉพาะช็อตภาพใกล้ (Close-up Shot) ที่นำเราเข้าไปใกล้อารมณ์ของคนหรือวัตถุ ในขณะที่เดียวกันก็รวมถึงความเป็นนามธรรมของสิ่งเหล่านั้นด้วยที่ถูกปรับบริบทมันออกจากสิ่งแวดล้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนภาพในภาพยนตร์ทำให้เกิด Lyrosophical Mode ที่ให้ความรู้ตรงแก่ผู้ชม โดยผู้วิจัยมุ่งไปที่การถอดรหัสโครงสร้างทางสังคมในชีวิตประจำวัน ผ่านการจัดการความจริงด้วยภาพเชิงสารคดี (Documentary Shot)

ภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ จึงทำหน้าที่บันทึกอารมณ์และการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วม ณ ช่วงขณะหนึ่งที่กลุ่มเป้าหมายอยู่ในพื้นที่ศิลปะไว้ งานภาพยนตร์เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์การบันทึก สามารถนำเสนอเรื่องราวได้ตรงไปตรงมา แต่ผู้วิจัยเป็นผู้คัดเลือกภาพเลือกเอาอารมณ์ช่วง ณ ขณะที่ดีที่สุดมาใช้ในการสร้างสรรค์งาน ในขณะที่ถ่ายทำภาพยนตร์ผู้วิจัยใช้ภาพในลักษณะสังเกตการณ์ (Objective camera) หรือบางทีเควนส์ก็จะเป็นมุมมองสายตา (Subjective Camera) เพื่ออธิบายความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายที่มามีปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1.) ศึกษาค้นคว้าการเคลื่อนไหวทางศิลปะในช่วงรอยต่อระหว่างสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structural -ism) และสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post-structuralism) สู่ความขัดแย้งระดับแนวคิดของปรัชญาศิลปะระหว่างคติสมัยใหม่นิยม (Modernism) กับคติหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) โดยใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary Research)

2.) ศึกษารูปแบบรูปแบบศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตามแนวคิดของนิโกลา บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ว่าด้วยเรื่อง "สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง" (relational aesthetics) โดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research)

3.) สร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่าง "ศิลปะ" และ "คนที่มาดูงานศิลปะ" เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะภายใต้บริบทสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1) Pre-production ดำเนินกิจกรรมทางศิลปะในรูปแบบศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในพื้นที่ชุมชนโรงเรียนที่มีห้องการศึกษาพิเศษในเขตลาดกระบังและละแวกใกล้เคียง เช่น โรงเรียนในจังหวัดฉะเชิงเทรา

3.2) Production บันทึกภาพและเสียงขณะดำเนินกิจกรรม

3.3) Post production ตัดต่อภาพและเสียง ทำดนตรีประกอบภาพยนตร์

4.) จัดฉายผลงานเผยแพร่สู่ชุมชน และสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ นักเรียน ครู และผู้ปกครอง

5.) วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

#### 1. ประชากร

ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่คือ

- กลุ่มที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ เป็นกลุ่มบุคคลที่อยู่ในกระบวนการวิจัยตั้งแต่ต้น จึงมีความเข้าใจความของเป็นมาโครงการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็น กลุ่มเด็กปกติ กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มผู้ดูแลเด็กพิเศษ (ครู ผู้ปกครอง)

- กลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ เป็นกลุ่มบุคคลที่ไม่มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการวิจัยมาก่อน ซึ่งแบ่งออกเป็น กลุ่มบุคคลทั่วไป กลุ่มผู้มีความรู้ทางศิลปะ กลุ่มผู้มีความรู้ทางภาพยนตร์

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล** ผู้วิจัยใช้วิธีการดังนี้

- การสังเกตการณ์ เพื่อสำรวจพฤติกรรมของประชากรที่เป็นกลุ่มเด็กทั้งที่ปกติและที่มีความต้องการพิเศษขณะที่อยู่ในพื้นที่ศิลปะ และในขณะที่ได้ชมผลงานภาพยนตร์
  - การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (depth interview) ใช้ดำเนินการกับกลุ่มประชากรที่เป็นผู้ใหญ่ ภายหลังจากที่ได้ชมภาพยนตร์
- ทั้งสองวิธีใช้การบันทึกข้อมูลด้วยกล้องบันทึกภาพยนตร์ ภาพนิ่ง และเครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

## 3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

### 3.1 การวางแผน ผู้วิจัยวางแผนขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

- 3.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.1.2 สำรวจพื้นที่เป้าหมาย
- 3.1.3 ดำเนินการจัดนิทรรศการศิลปะ ณ พื้นที่เป้าหมาย
- 3.1.4 ถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อบันทึกเหตุการณ์ในระหว่างการจัดแสดงนิทรรศการ
- 3.1.5 สัมภาษณ์ครู นักการศึกษาพิเศษ ภายหลังจากเข้าร่วมนิทรรศการ
- 3.1.6 วิเคราะห์บทสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์
- 3.1.7 คัดเลือกฟุตบอล
- 3.1.8 ออกแบบเทคนิคและวิธีการนำเสนอในภาพยนตร์
- 3.1.9 ดำเนินการตัดต่อ

### 3.1.10 ออกแบบเพลงประกอบภาพยนตร์

### 3.1.11 จัดฉายภาพยนตร์ ณ โรงเรียนเป้าหมายทั้ง 3 แห่ง และหอศิลปะและ

วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.1.12 ดำเนินการบันทึกและวิเคราะห์ผลด้านการรับรู้ในภาพยนตร์

### 3.1.13 สรุปผลงานภาพยนตร์

### 3.1.14 จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

### 3.1.15 เผยแพร่ผลงานทางวิชาการระดับนานาชาติ

## 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

### 3.2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ประกอบด้วย

- ครูการศึกษาพิเศษ

- นักวิชาการศิลปะ ได้แก่ Ms. Nov Amenomori, Adjunct Lecturer,

Urban Research Plaza, Osaka City University

### 3.2.2 ข้อมูลทฤษฎี

การทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทความ วารสาร อินเทอร์เน็ต และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในหัวข้อดังต่อไปนี้

- การศึกษาค้นคว้าปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะเกี่ยวเนื่อง-ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Relational Art) ของศิลปินและกิจกรรม ตั้งแต่ปี 1990s

- การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ตั้งแต่ยุคก่อนทศวรรษที่ 60s

### 3.3 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film)

มีขั้นตอนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-production)

- ดำเนินการสำรวจพื้นที่เพื่อออกแบบมุกกล้อง

- วางโครงสร้างวิธีการเล่าเรื่องและออกแบบวิธีการนำเสนอ (execution)

ในภาพยนตร์

- ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)

- ดำเนินการถ่ายทำเพื่อบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ศิลปะทั้ง 3 แห่ง

- ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production)

- คัดเลือกฟุตเทจ

- ปรับปรุงและพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องและวิธีการนำเสนอในภาพยนตร์

- ดำเนินการตัดต่อ

- ออกแบบเพลงประกอบภาพยนตร์

- ดำเนินการจัดฉายภาพยนตร์

## 4. การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สารคดี

ผู้วิจัยดำเนินการจัดฉายผลงาน และทำการบันทึกข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สารคดี ในประเด็นดังต่อไปนี้

- การมีส่วนร่วมในการสื่อความหมายของภาพยนตร์

- การรับรู้ของผู้ชมต่อประเด็นเนื้อหาในภาพยนตร์

- ความคิดเห็นในแง่ภาพ เทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ การเล่าเรื่อง เพลงประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยบรรยายการวิเคราะห์แบบพรรณนา นำเสนอผลงานเป็นเอกสารทางวิชาการ และจัดแสดงผลงานในรูปแบบภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยการบันทึกภาพขณะที่ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่ศิลปะเกี่ยวกับ ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์มิได้เป็นศูนย์กลาง ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดการเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะ หน้าที่ของผู้วิจัยกลายเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะในมุมมองเล็กๆ ผู้ชมศิลปะร่วมสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเองจากการมาร่วมเล่นกับชิ้นงานศิลปะ การบันทึกภาพได้ทำหน้าที่ในลักษณะของผู้สังเกตการณ์ โดยใช้มุมมอง (Point of View) ที่หลากหลายในภาพยนตร์ จะสะท้อนให้เห็นถึงกำแพงที่กั้นระหว่างความเป็นศิลปะกับชีวิตจริงได้ถูกทำลายลงไป ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และชีวิตของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ เข้ามาปฏิสัมพันธ์ และใช้ประโยชน์จากฟังก์ชันของงานศิลปะนี้ได้ ภาพยนตร์ทำหน้าที่บันทึกสิ่งที่ไม่อาจเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมแต่เป็นสิ่งที่รับรู้ถึงความรักความสนุกสนาน สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนที่มีงานศิลปะ” เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะ และบริบทของการรวมสังคม (Social Inclusion) ซึ่งหมายความถึงชีวิตและจิตวิญญาณที่อยู่รอบๆ งานศิลปะ

ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะ คือ การเปิดเผยหรือการเน้นคุณภาพที่ซ่อนอยู่ซึ่งเกิดจากภาพถ่ายวัตถุ ความสามารถของภาพยนตร์ไม่เพียงแต่เปิดเผยคุณลักษณะที่ไม่จำกัดต่อการผลิตภาพด้วยเทคนิค กลไก แต่ได้รวมถึงการค้นพบคุณลักษณะจากการเคลื่อนไหวของภาพวัตถุและเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์นำเสนอออกมา การเปิดเผยนี้ทำให้เห็นจังหวะที่ซ่อนอยู่ในการรับรู้ในชีวิตประจำวันของเรา โดยคุณลักษณะเหล่านี้คือสิ่งที่ซ่อนอยู่จากการรับรู้ปกติ นำไปสู่ความพยายามที่เปิดเผยมันผ่านเครื่องมือของภาพยนตร์ เช่น เลนส์ขนาดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การเปลี่ยนความเร็ว (speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า และการเปลี่ยนจังหวะการตัดต่อ

ผู้วิจัยได้พยายามนำเอาคุณลักษณะของภาพวัตถุหรือคนออกมา ผ่านอุปกรณ์ทางภาพยนตร์ โดยเฉพาะช็อตภาพใกล้ (Close-up Shot) ที่นำเราเข้าไปใกล้อารมณ์ของคนหรือวัตถุ ในขณะเดียวกันก็รวมถึงความเป็นนามธรรมของสิ่งเหล่านั้นด้วยที่ถูกปรับบริบทมันออกจากสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนภาพในภาพยนตร์ทำให้เกิด Lyrosophical mode ที่ให้ความรู้ตรงแก่ผู้ชม โดยผู้วิจัยมุ่งไปที่การถอดรหัสโครงสร้างทางสังคมในชีวิตประจำวัน ผ่านการจัดการความจริงด้วยภาพเชิงสารคดี (Documentary Shot)

ภาพยนตร์อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ จึงทำหน้าที่บันทึกอารมณ์และการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วม ณ ช่วงขณะหนึ่งที่กลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อยู่ในพื้นที่ศิลปะไว้ งานภาพยนตร์เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์การบันทึก สามารถนำเสนอเรื่องราวได้ตรงไปตรงมา แต่ผู้วิจัยเป็นผู้คัดเลือกภาพเลือกเอาอารมณ์ช่วง ณ ขณะที่คิดว่าดีสุดมาใช้ในการสร้างสรรค์งาน ในขณะที่ถ่ายทำภาพยนตร์ผู้วิจัยใช้ภาพในลักษณะสังเกตการณ์ (Objective Camera) หรือบางซีเควนส์ก็จะเป็นมุมมองแทนสายตา (Subjective Camera) เพื่ออธิบายความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายที่มามีปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะ

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการตัดต่อแบบไดนามิก (Dynamic Cutting) เพื่อให้เกิดพลังของเรื่องราว พลังของความรู้สึกและการเคลื่อนไหว โดยไม่ต้องมีการเล่าเรื่องที่มักใช้การตัดแบบอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพและเสียงในภาพยนตร์ ผู้วิจัยออกแบบการนำเสนอออกเป็น 4 ซีเควนส์ได้แก่

1. ชุมชนชายขอบชอกหลิบของเมืองหลวง ผู้วิจัยนำเสนอเรื่องราวยามเช้าของกรุงเทพมหานคร เมืองหลวงที่มีความเจริญทัดเทียมนานาชาติ เมืองที่มีความสับสนวุ่นวายของผู้คน และท่ามกลางความศิวิไลซ์ ณ ชุมชนชายขอบของกรุงเทพมหานคร มีโรงเรียนของรัฐบาลไว้รองรับเยาวชนในชุมชน โรงเรียนเหล่านี้ไม่เพียงแต่รองรับนักเรียนที่มีภาวะปกติเท่านั้น รัฐบาลได้จัดให้เป็นสถานที่ให้การศึกษาของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษด้วย เพื่อแสดงถึงสิทธิความเท่าเทียมด้านการศึกษาของทุกคนในสังคม จากชีวิตประจำวันในโรงเรียนสู่กิจกรรมพิเศษที่มีการจัดนิทรรศการศิลปะขึ้นภายในพื้นที่ของโรงเรียน ผลงานศิลปะที่นำมาจัดแสดงมีลักษณะของการนำเอาภูมิปัญญาพื้นบ้าน ของเล่นในวัยพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ที่หลายคนอาจหลงลืมไปแล้วนั้น นำกลับมาให้ทวนรำลึกถึงความสนุกสนานและคุณประโยชน์ของมันอีกครั้ง โดยการประยุกต์สร้างสรรค์จนกลายเป็นผลงานศิลปะที่เปิดโอกาสให้ทุกคนในโรงเรียนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมร่วมเล่น ร่วมแบ่งปัน และมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่พิเศษแห่งนี้

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยออกแบบให้ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วย Extreme long shot มุมสูงของกรุงเทพมหานคร และใกล้เข้ามาเป็นภาพ Long Shot มุมสูงของกรุงเทพมหานครเช่นกัน ทั้งสองเป็นภาพตีความบ้านช่อง แสดงความศิวิไลซ์ไปพร้อมๆ กับความแออัดของเมืองใหญ่ จากนั้นตัดเข้าสู่ภาพวิถีชีวิตท่ามกลางความวุ่นวายของเมืองใหญ่ได้เริ่มต้นขึ้นอีกครั้ง โดยผู้วิจัยเลือกใช้ขนาดภาพจากภาพกว้าง (Long Shot) สู่ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) และภาพใกล้ (Close up Shot)

สำหรับดนตรีประกอบภาพยนตร์ในช่วงนี้ จะใช้เสียงเครื่องสายหลายๆ เครื่อง สีเป็นคอร์ต 3 ตัวโน้ต ช่วงเสียงต่ำครึ่งเซลโล่ปูพื้น จากนั้นเริ่มมีเสียงลมแทรกเบาๆ เสียงลมเป็นลักษณะอากาศวนๆ อยู่ในท่อ (Air Whistle)



Shot 1

Video : Extreme lone shot มุมสูง  
กรุงเทพมหานคร

Audio : เสียงบรรยากาศในเมืองหลวง



Shot 2

Video : Long shot มุมสูงกรุงเทพมหานคร

Audio : เสียงบรรยากาศในเมืองหลวง



Shot 3

Video : Medium shot ถนนในกรุงเทพฯ

Audio : เสียงรถบนท้องถนน



Shot 4

Video : Medium shot มุมสูงถนน

Audio : เสียงรถบนท้องถนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 5

Video : สถานีรถไฟ

Audio : เสียงบรรยากาศในสถานีรถไฟ



Shot 6

Video : บรรยากาศในรถไฟ

Audio : เสียงบรรยากาศในรถไฟ



Shot 7

Video : Long shot ชานชาลารถไฟ

Audio : เสียงบรรยากาศสถานีรถไฟ



Shot 8

Video : ผู้คนในชานชาลารถไฟ

Audio : เสียงบรรยากาศสถานีรถไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากเมืองใหญ่สู่ชุมชนชายขอบของกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยเลือกภาพกว้างมุมสูงอีกครั้งเพื่อแสดงภาพชุมชนชอกหลิบหนึ่งของเมืองหลวง โดยสื่อให้เห็นถึงความแตกต่างแบบชัดตรงข้าม ท่ามกลางความศิวิไลซ์ของเมืองใหญ่ ก็ยังมีความยากไร้และขาดโอกาส โดยตัดมาที่ภาพโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โรงเรียนที่สนองนโยบายของการสร้างความเท่าเทียมทางการศึกษาให้กับผู้พิการ ด้วยการเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษได้มีสิทธิเข้าเรียนร่วมกับเด็กปกติ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการตั้งกล้องนิ่งๆ บันทึกภาพนักเรียนกำลังเดินเข้าโรงเรียนผ่านกล้องไปนั้นคนแล้วคนเล่า โดยเราอาจไม่รู้ว่าใครคือเด็กพิเศษและใครคือเด็กปกติ



Shot 9

Video : Long shot มุมสูงชุมชน

Audio : เสียงบรรยากาศชุมชนตอนเช้า



Shot 10

Video : Medium shot โรงเรียนแสงศิรินทร์

Audio : เสียงบรรยากาศโรงเรียน



Shot 11

Video : บรรยากาศในโรงเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศโรงเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดภาพมาที่โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ โรงเรียนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อีกหนึ่งชุมชนที่ขาดโอกาสทางสังคม แม้โรงเรียนจะตั้งอยู่ห่างจากกรุงเทพมหานครไม่ถึง 200 กิโลเมตร



Shot 12

Video : Long shot โรงเรียนฉะเชิงเทรา  
ปัญญาคุณ

Audio : เสียงบรรยากาศโรงเรียน



Shot 13

Video : Medium shot นักเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน

เมื่อมาถึงตอนนี้ ผู้วิจัยเลือกตัดภาพมาที่ภาพใกล้ของชิ้นงานศิลปะแต่ละชุด ทุกข้อดิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ เตรียมพร้อมสำหรับการติดตั้ง ภาพที่นำมาใช้จะเน้นที่ความงามของสีสันทึบลากหลายและรูปทรงของชิ้นงาน โดยเริ่มจากก้านดอกไม้ นกเคาะจังหวะ ลูกข้างสีรุ้ง



Shot 14

Video : Close up ก้านดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศการติดตั้ง

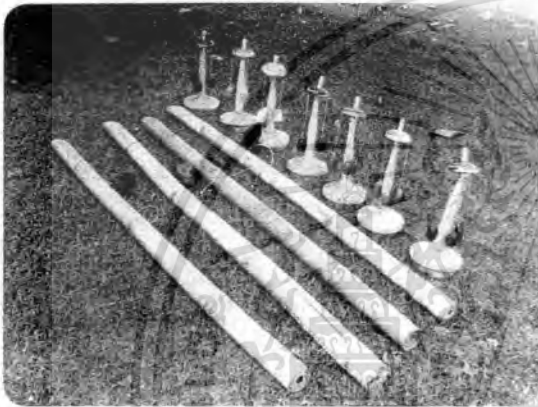
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 15

Video : Medium shot นกเคาะจิ้งหะ

Audio : เสียงบรรยากาศการติดตั้ง



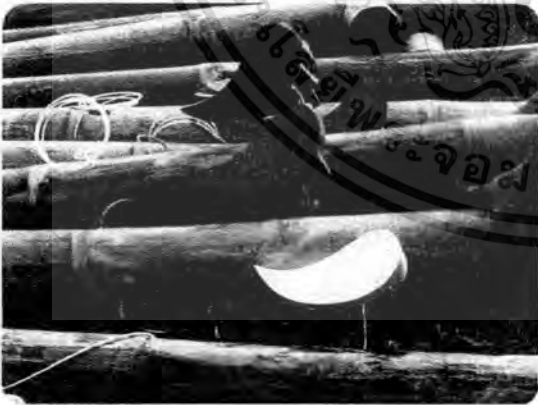
Shot 16

Video : Medium shot นกเคาะจิ้งหะและ

ลูกข้างสีรุ้ง เตรียมติดตั้ง

Audio : เสียงบรรยากาศการติดตั้ง

การเคลื่อนไหวของบางสิ่งบางอย่างกำลังเริ่มต้นขึ้น เมื่อผู้วิจัยตัดภาพมาเป็นภาพ  
ใกล้เห็นมือเคลื่อนเข้ามาในเฟรม จับลำไม้ไผ่ชุดนกเคาะจิ้งหะแล้วลากออกไปจากเฟรมไป



Shot 17

Video : Close up นกเคาะจิ้งหะ

Audio : เสียงบรรยากาศการติดตั้ง

ในขณะที่ดูเหมือนบางสิ่งกำลังเคลื่อนไหวอยู่นั้น สายตาคู่หนึ่งของคนในพื้นที่กำลัง  
เฝ้ามองความเคลื่อนไหวนั้นอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 18 insert

Video : Medium shot นักเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการตัดภาพสลับไปมา ระหว่างภาพสถานที่ที่ตั้ง ภาพวิถีชีวิตประจำวันของนักเรียนในโรงเรียน ได้แก่ ภาพกว้างอีกหนึ่งโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โรงเรียนสุเหร่าลำแขกที่เปิดโอกาสให้มีการเรียนร่วมของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษเช่นกัน ภาพมุมสูงแทนสายตากการเฝ้าสังเกตจากอาคารเรียน เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ณ สนามหญ้าของโรงเรียน ภาพบรรยากาศนักเรียนในโรงอาหาร และนักเรียนขณะเข้าแถว เป็นต้น



Shot 19

Video : Long shot โรงเรียนสุเหร่าลำแขก

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน



Shot 20

Video : Long shot มุมสูงสนามหญ้าโรงเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 21

Video : Medium shot นักเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน



Shot 22

Video : Close up นักเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน



Shot 23

Video : Medium shot นักเรียน

Audio : เสียงบรรยากาศในโรงเรียน

## 2. สัญญาณแห่งความสนุกสนาน

ในช่วงรอยต่อจากบรรยากาศของโรงเรียนในวิถีแบบปกติ มีสัญญาณบางอย่างที่บ่งชี้ถึงเหตุการณ์พิเศษที่กำลังจะเกิดขึ้น โดยผู้วิจัยเลือกใช้เสียงระนาดเหล็กตีด้วยโน้ตเสียงต่ำรองพื้น และมีเสียงเคาะกระบอกไม้ไผ่

ความงามของรูปทรงทางศิลปะถูกถ่ายทอดผ่านอุปกรณ์ทางภาพยนตร์ (Cinematic Devices) ทำให้ภาพวัตถุมีลักษณะเป็นนามธรรม ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพใกล้ของลูกข้างสีรุ้งเผยให้เห็นสีเส้นต่างๆของลูกตุ้มที่กำลังแกว่งไกว การใช้ภาพขนาดใกล้แบบชัดตื้นช่วยเผยให้เห็นภาพบางส่วนของวัตถุชัดเจนขึ้น และบางส่วนของภาพถูกปล่อยให้เลือนหายไปกับฉากหลัง การเคลื่อนไหวของลูกข้างเป็นไปในลักษณะการแกว่งของตุ้มนาฬิกา สอดคล้องกับจังหวะของเสียงดนตรีที่สร้างขึ้นเพื่อสื่อถึงเอกสารเป็นเอกสารที่สงวนเวลาสำหรับการเชิงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญเตเห็นไปเซประยชนดานการค้ำไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การส่งสัญญาณให้ผู้ชมได้รู้ล่วงหน้าว่ากำลังจะเกิดเหตุการณ์ที่ผิดแปลกไปจากวิถีชีวิตปกติขั้นพื้นที่  
แห่งนี้



Shot 24

Video : Close up shot ลูกข้างสีรุ่ง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 25

Video : Close up shot ลูกตุ้มของลูกข้าง  
สีรุ่ง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 26

Video : Close up shot ทดสอบการหมุน  
ของลูกตุ้มของลูกข้างสีรุ่ง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

ผู้วิจัยตัดภาพมาที่เงาคนที่ปรากฏบนพื้น ภาพเผยให้เห็นการเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์  
ของบุคคลในพื้นที่ที่กระทำต่อวัตถุได้เริ่มต้นขึ้น ส่งผลให้เกิดความเคลื่อนไหวในพื้นที่แห่งนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 27

Video : Medium shot เงาคนติดตั้งลูกข้าง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

ต่อมาเป็นการแนะนำชิ้นงานศิลปะแต่ละชุด โดยเริ่มจากลูกข้างสีรุ้ง ผู้วิจัยเลือกการใช้ภาพใกล้มุมสูงเพื่อแสดงลวดลายและสีสันของลูกข้าง ใช้วิธีการเชื่อมต่อภาพด้วยเทคนิคกราฟิกแมทช์ (Graphic Match) วงกลมของลูกข้าง ดนตรีประกอบยังคงต่อเนื่องเป็นการเคาะจังหวะเช่นเดิม



Shot 28

Video : Close up shot ลวดลายลูกข้างสีรุ้ง  
จากมุมสูงตัดสลับเป็นสีเหลือง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 29

Video : Close up shot ลวดลายลูกข้างสีรุ้ง  
จากมุมสูงตัดสลับเป็นสีแดง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

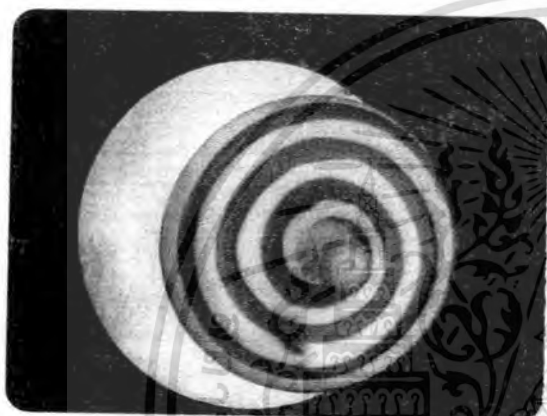
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 30

Video : Close up shot ลวดลายลูกข้างสีรุ้ง  
จากมุมสูงตัดสลับเป็นสีน้ำเงิน

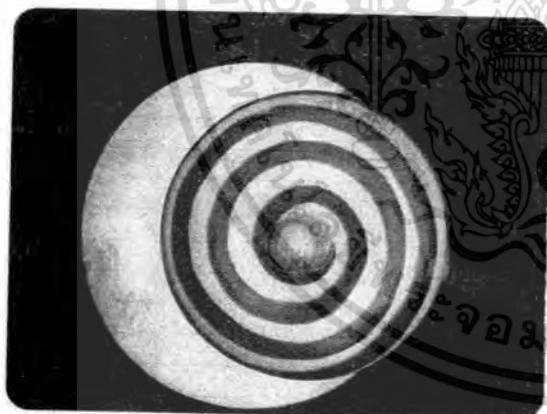
Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 31

Video : Close up shot ลวดลายลูกข้างสีรุ้ง  
จากมุมสูงตัดสลับเป็นสีส้ม

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 32

Video : Close up shot ลวดลายลูกข้างสีฟ้า

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

จากนั้นผู้วิจัยตัดเข้ามาที่ภาพใกล้เพื่อเผยให้เห็นลวดลายที่หมุนวนเต็มเฟรม เพื่อเผยให้เห็นสีส้มและการเคลื่อนไหวของลวดลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 33

Video : Extreme Close up ลวดลาย  
ลูกข้างสีรุ้งจากมุมสูงตัดสลับเป็นสี  
แดง

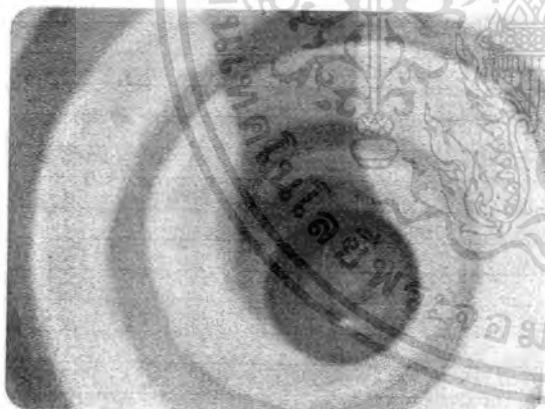
Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 34

Video : Extreme Close up ลวดลาย  
ลูกข้างสีรุ้งจากมุมสูงตัดสลับเป็นสี  
เขียว

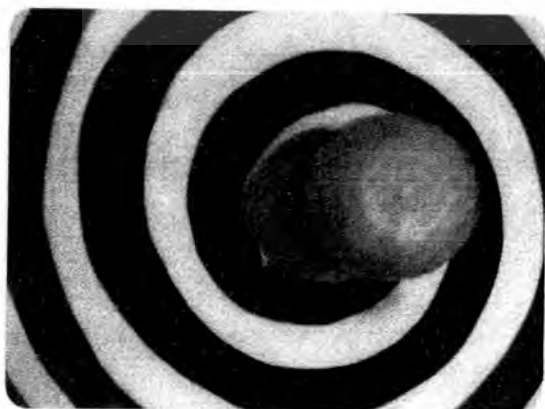
Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 35

Video : Extreme Close up ลวดลาย  
ลูกข้างสีรุ้งจากมุมสูงตัดสลับเป็นสี  
เหลือง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

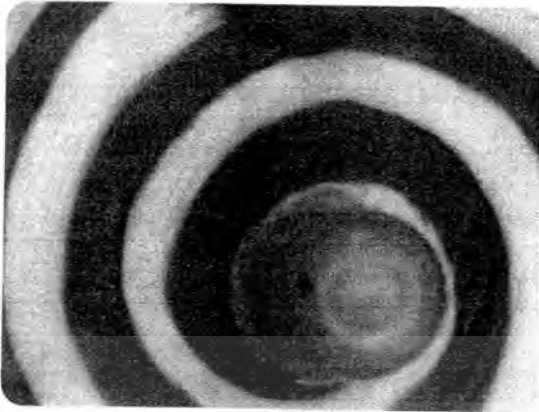


Shot 36

Video : Extreme Close up ลวดลาย  
ลูกข้างสีรุ้งจากมุมสูงตัดสลับเป็นสี  
ม่วง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

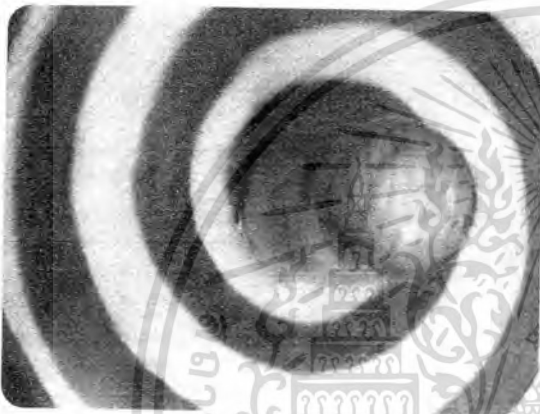
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 37

Video : Extreme Close up ลวดลาย  
ลูกข้างสีรุ้งจากมุมสูงตัดสลับเป็นสี  
ส้ม

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 38

Video : Extreme Close up ลวดลาย  
ลูกข้างสีรุ้งจากมุมสูงตัดสลับเป็นสี  
เขียว

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

จากนั้นเป็นเปิดตัวทุ่งกังหัน โดยใช้วิธีการเชื่อมต่อการหมุนของลูกข้างสู่การหมุนของกังหัน ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิค Time Lapse เพื่อให้รู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่และเวลา ในช่วงนี้เอง ดนตรีประกอบเปลี่ยนจังหวะให้เร็วขึ้นด้วยการรวักกลอง โดยใช้กลอง 3 ใบและเซคเกอร์ (shaker) 3 ตัว เป็นตัวเร้าจังหวะ จังหวะกลองในช่วงนี้กำหนดให้เร็วถึง 199 BPM (บีทต่อนาที) ส่วนเซคเกอร์เล่นใน Time Signature 5/4 เสียงฉาบและการรวักฉาบ ดนตรีช่วงนี้จับลงที่ใช้ระนาดเหล็กตีทิ้งท้ายเพื่อให้เกิดความกังวลลรอยไปเชื่อมกับฉากต่อไป



Shot 39

Video : Time lapse กังหันดอกไม้ต้องลม

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 40

Video : Time lapse การติดตั้งทุ่งกังหัน  
ดอกไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)



Shot 41

Video : Time lapse ทุ่งกังหันดอกไม้ติดตั้ง  
แล้วเสร็จที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)



Shot 42 Insert

Video : Time lapse ท้องฟ้าเมฆเคลื่อน

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)



Shot 43

Video : Time lapse นักเรียนเข้ามาในพื้นที่

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)

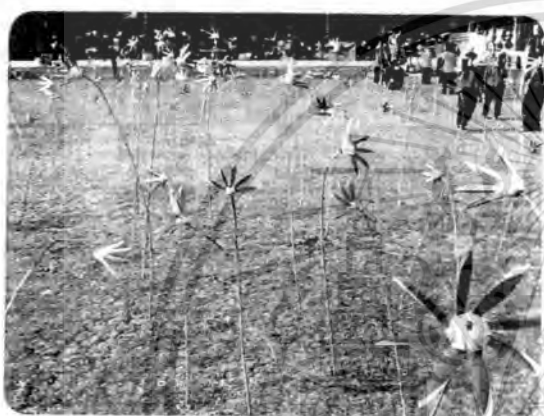
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 44

Video : Time lapse กิ่งหันดอกไม้ใน  
โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)



Shot 44

Video : Time lapse ทุ่มกิ่งหันดอกไม้ใน  
โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)



Shot 45

Video : Time lapse กิ่งหันดอกไม้ใน  
โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล

Audio : เสียงดนตรีประกอบ  
(เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ)

3. การค้นหาประสาทสัมผัส (Sensory Exploration) ผู้วิจัยนำเสนอภาพการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับชิ้นงานศิลปะ ซึ่งแต่ละชุดผลงานจะมีฟังก์ชันที่เอื้อให้เกิดประโยชน์ต่อการบูรณาการประสาทของผู้ชม โดยเริ่มจากการชุดนกเคาะจังหวะ ผู้วิจัยใช้วิธีการตัดต่อแบบ Montage Sequence เลือกใช้ภาพใกล้เคียงเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิธีการปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานศิลปะ และออกแบบให้จังหวะการตัดภาพเป็นไปตามจังหวะของเสียงเคาะที่เกิดขึ้น จาก 1 ครั้ง เป็น 2 เป็น 3 และกลายเป็นเสียงเซ็งแซ่ในพื้นที่ศิลปะ

ภาพยนตร์ในซีควีนสนี้จะเป็นภาพของเด็กที่กำลังปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานศิลปะ เป็นภาพแสดงอารมณ์ของความสุขกับการได้เล่นชิ้นงานเหล่านั้น หรือภาพของเด็กที่มีความต้องการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิเศษบางคนจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่กับชิ้นงานศิลปะออกมาอย่างชัดเจน เพราะภาพที่บันทึกคือความจริงไม่มีการปรุงแต่ง เป็นภาพแบบสังเกตการณ์ ในภาพยนตร์ได้บันทึกภาพในแอคชั่น (action) นั้นๆ ไว้ได้แล้วเลือกมานำเสนอถึงพลังและความสุขของเด็กเหล่านี้ที่ได้ปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะ

ภาพยนตร์ในช่วงนี้จะไม่มีดนตรีประกอบ ใช้เสียงของชิ้นงานศิลปะและเสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ความโดดเด่นของเสียงคือเสียงบรรยากาศที่ถูกบันทึกมาขณะถ่ายทำ เช่น เสียงเครื่องเล่น เสียงของเด็ก ความสนุกสนาน เสียงที่เกิดตามจริงในธรรมชาติ เช่น เด็กหัวเราะ ร้อง ตะโกน เสียงเครื่องเล่นที่กระทบกันแทนเสียงของรูปที่เกิดจากตัวชิ้นงาน เช่น เสียงนกเคาะไม้ แทนเสียงนกขุดโพรงทำรัง เสียงลมที่เกิดขึ้นจริงแล้วเป็นพื้นหลังบรรยากาศให้ภาพในการหมุนของกังหันดอกไม้ หรือเสียงที่เกิดจากการหมุนของกระดาดเวียน ก็จะได้อารมณ์ของจังหวะการย่างก้าว เหมือนท่วงทำนองชีวิตของเด็ก



Shot 46

Video : Close up shot มือเด็กกำลังดึงเชือก

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 47

Video : Close up shot นกกำลังเคาะไม้ไผ่

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 47

Video : Close up shot เด็กฟังเสียงนก

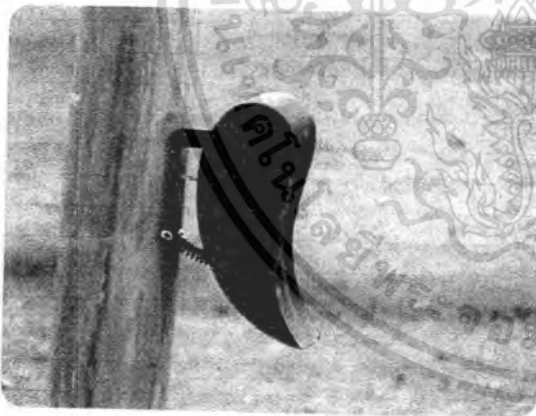
Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 48

Video : Close up shot นกสีม่วง

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 49

Video : Close up shot นกสีแดง

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 50

Video : Medium shot เด็กหญิงฟังเสียงนก

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 51

Video : Close up shot นกสีแดง

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 52

Video : Medium shot เด็กนักเรียนสองคน  
ช่วยกันตักนก

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 53

Video : Medium shot นักเรียนชายกำลัง  
เล่นนกเคาะจิ้งหะ

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 54

Video : Medium shot นักเรียนชายกำลัง  
เล่นนกเคาะจิ้งหะ

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 55

Video : Medium shot นักเรียนชายกำลัง  
เล่นนกเคาะจังหวะ

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 56

Video : Medium shot นักเรียนหญิงกำลัง  
เล่นนกเคาะจังหวะ

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 57

Video : Medium shot นักเรียนหญิงกำลัง  
เล่นนกเคาะจังหวะ

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่



Shot 58

Video : Medium shot นักเรียนชายกำลัง  
เล่นนกเคาะจังหวะ

Audio : เสียงเคาะไม้ไผ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยใช้ภาพใกล้ของกระต่ายเป็น Transition shot เพื่อเปลี่ยนจากชุตนก  
เคาะจังหวะเป็นชุตกระต่าย ผู้วิจัยเลือกภาพใกล้ของกลไกบนกระต่ายแหล่งกำเนิดเสียงเมื่อ  
เกิดการหมุน และใช้วิธีการเชื่อมต่อกันด้วยทิศทางเคลื่อนที่เป็นวงกลมของวัตถุในภาพ



Shot 59

Video : Close up shot กระต่าย

Audio : เสียงไม้ตีดกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย



Shot 60

Video : Close up shot กระต่าย

Audio : เสียงไม้ตีดกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย



Shot 61

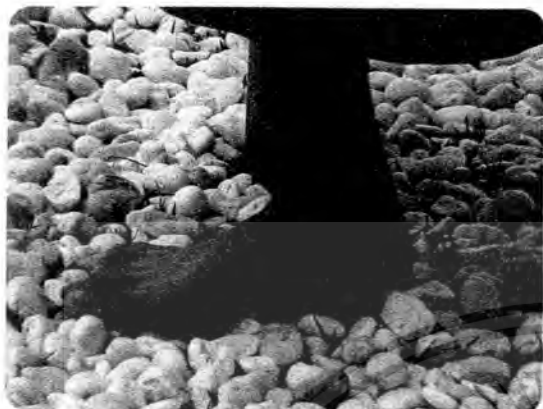
Video : Close up shot กระต่าย

Audio : เสียงไม้ตีดกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย

จากนั้นตัดมาที่พื้นเพื่อแสดงพื้นผิวที่แตกต่าง เลือกใช้ภาพใกล้แสดงการสัมผัสพื้น  
ผิวด้วยเท้าเปล่าของผู้ชม ใช้เทคนิคกราฟิกแมทช์ (graphic match) เชื่อมต่อภาพด้วยทิศทางเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือการหมุนเป็นวงกลม ภาพใกล้ของเท้าที่ก้าวเข้าไปบนพื้นผิวเหล่านั้น ผู้วิจัยใช้เทคนิคภาพช้า (slow motion) เพื่อเน้นให้เห็นการสัมผัสทั้งหินแม่น้ำ ทราย และหญ้า



Shot 62

Video : Close up shot เท้าเหยียบบนหิน

Audio : เสียงไม่ติดกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระแต



Shot 63

Video : Close up shot เท้าเหยียบบนทราย

Audio : เสียงไม่ติดกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระแต



Shot 64

Video : Close up shot เท้าเหยียบบนหิน

Audio : เสียงไม่ติดกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระแต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 65

Video : Close up shot เท้าเหยียบบนหญ้า

Audio : เสียงไม่ติดกับเฟื่องที่เกิดจากการ  
หมุนกระแต

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเชื่อมต่อภาพด้วยทิศทางการเคลื่อนที่ของวัตถุในภาพ จากภาพใกล้เป็นภาพขนาดกลาง การเคลื่อนของผู้ชมผ่านหน้ากล้องและเชื่อมต่อภาพของผู้ชมอีกกลุ่ม ซึ่งเคลื่อนที่ในทิศทางเดียวกัน



Shot 66

Video : Medium shot เด็กๆ กำลังหมุน  
กระแตเวียนAudio : เสียงไม่ติดกับเฟื่องที่เกิดจากการ  
หมุนกระแต

Shot 67

Video : Medium shot เด็กๆ กำลังหมุน  
กระแตเวียนAudio : เสียงไม่ติดกับเฟื่องที่เกิดจากการ  
หมุนกระแต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 68

Video : Medium shot เด็กเล่นกระต่ายเวียน

Audio : เสียงไม้ตักกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย

Shot 69

Video : Medium shot เด็กเล่นกระต่ายเวียน

Audio : เสียงไม้ตักกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย

Shot 70

Video : Long shot เด็กๆ เล่นกระต่ายเวียน

Audio : เสียงไม้ตักกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย

Shot 71

Video : Medium shot เด็กเล่นกระต่ายเวียน

Audio : เสียงไม้ตักกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระต่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 72

Video : Medium shot เด็กเล่นกระเตเวียน

Audio : เสียงไม้ตีตกกับเฟืองที่เกิดจากการ  
หมุนกระเต

จากกระเตเวียน สู่ลูกข่างสีรุ้ง ผู้วิจัยเลือกวิธีการเชื่อมต่อภาพจากภาพวัตถุที่เคลื่อนที่เป็นวงกลม สู่การเคลื่อนของกลองด้วยวิธีการแพนภาพเป็นวงกลม กลองจับภาพของผู้ชมที่ละกลุ่มขณะปฏิสัมพันธ์กับลูกข่างสีรุ้งซึ่งติดตั้งอยู่ทั้งหมด 7 ชั้นวางเรียงกันเป็นวงกลม ต่อเนื่องด้วยภาพการเคลื่อนกลอง เริ่มจากภาพในมุมสูงหนึ่งรอบ และต่อเนื่องในทิศทางเดียวกันแต่เปลี่ยนเป็นมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาหนึ่งรอบ และสุดท้ายเป็นการแพนเป็นวงกลม ณ มุมระดับสายตา

ดนตรีประกอบเริ่มดังขึ้นอีกครั้ง โดยใช้เสียงเครื่องสายเล่นเป็นคอร์ดเปิดเพื่อให้เสียงสว่าง (bright tone) และมีเสียงลมวนๆ แทรกขึ้นมาพร้อมกับลม (dark wind) เบาๆ เพื่อปูพื้นแทรกมากับเสียงคอร์ดของเครื่องสาย ต่อมามีการใช้ทริ้มเปิดเบาๆ ใช้เทคนิคการเล่นแบบ trill แต่ไม่เร็วมาก มีเสียงลมวนๆ ในท่อนแทรกเข้ามาเป็นระยะๆ ในตอนท้ายช่วง ในตอนจบของดนตรีสำหรับช่วงนี้จะเป็นเสียงระนาดเหล็กเคาะ เป็นระยะๆ และจบด้วยการรัวฉาบ



Shot 73

Video : มุมสูงกลองแพนเป็นวงกลมเห็นเด็กๆ

กำลังเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 74

Video : มุมต่ำกล้องแพนเป็นวงกลมไปเห็น  
เด็กๆ กำลังเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 75

Video : กล้องแพนเป็นวงกลมไปเห็น  
เด็กๆ กำลังเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ

จากนั้นผู้วิจัยเลือกใช้ภาพขนาดกลาง แสดงภาพนิ้วมือขณะหมุนและสีหน้าของผู้ชม กลุ่มภาพชุดนี้ หากสังเกตให้ดีจะเห็นว่าทักษะการปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานมีความแตกต่างกัน เด็กอภิสิทธิ์ทิศติกบางคนมีทักษะการเล่นและการควบคุมการหมุนได้ตกว่าผู้ชมคนอื่น ผู้วิจัยต้องการให้เห็นสมดุลย์ของมนุษย์ เรามีอาจมองข้ามศักยภาพของผู้ที่เรามองว่าเขาบกพร่อง



Shot 76

Video : Medium shot เด็กกำลังเล่นลูกข่าง  
สีรุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 77

Video : มุมต่ำเด็กกำลังเล่นลูกข่างสี่รุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 78

Video : Medium shot เด็กกำลังเล่นลูกข่าง  
สี่รุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 79

Video : Medium shot เด็กกำลังเล่นลูกข่าง  
สี่รุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ

ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพ Two shot ของเด็กผู้หญิงสองคนขณะเล่นลูกข่างสี่รุ้ง ภาพแสดงให้เห็นว่าการเติมเต็มซึ่งกันและกัน ระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 80

Video : Medium shot เด็กกำลังเล่นลูกข่าง  
สีรุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ

ภาพสุดท้ายของช่วงนี้ ผู้วิจัยเลือกภาพมุมสูงเห็นเด็กขณะหมุนลูกข่าง กล้องซูมเข้าไปเป็นภาพใกล้ของมือเด็กขณะหมุนลูกข่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการเชื่อมต่อภาพด้วยเทคนิคกราฟิกแมทช์ (graphic match) รูปวงกลมของลูกข่างกับดอกกังหันที่กำลังหมุนโดยใช้เทคนิคจางซ้อน (dissolve)



Shot 81

Video : มุมสูงเด็กชายกำลังเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 82

Video : Dissolve Close up shot กังหัน

Audio : เสียงบรรยากาศ

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพใกล้มากสู่ภาพขนาดกลาง และภาพกว้าง กล่าวคือจากกังหันหนึ่งดอก สู่กังหันหลายดอก สู่ทุ่งกังหัน และนำไปสู่การเคลื่อนไหวของผู้ชม ณ พื้นที่แห่งนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 83

Video : Medium shot ทู่งกั้งหัน

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 84

Video : Long shot เด็กกำลังวิ่งเล่นในทุ่ง  
กั้งหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 85

Video : Long shot เด็กกำลังวิ่งเล่นในทุ่ง  
กั้งหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 86

Video : Long shot เด็กกำลังวิ่งเล่นในทุ่ง  
กั้งหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 87

Video : Long shot เด็กกำลังวิ่งเล่นในทุ่ง  
ก้งหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

ผู้วิจัยมีเจตจำนงที่จะนำเสนอฟังก์ชันของก้งหันดอกไม้ โดยการเลือกใช้ภาพขนาด  
ใกล้ เป็นภาพใบหน้าของผู้ชมแต่ละคนที่กำลังปฏิสัมพันธ์ด้วยการเป่าเพื่อให้ก้งหันหมุน การตัดภาพผู้  
วิจัยใช้ความยาวภาพยาวเท่าช่วงลมเป่าของแต่ละคน



Shot 88

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
ก้งหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 89

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
ก้งหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 90

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
ก้นหั่นดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 91

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
ก้นหั่นดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 92

Video : Medium shot เด็กกำลังเป่า  
ก้นหั่นดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 93

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
ก้นหั่นดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 94

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
กิ้งห้นดอไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 95

Video : Medium shot เด็กกำลังเป่า  
กิ้งห้นดอไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 96

Video : Close up shot เด็กกำลังเป่า  
กิ้งห้นดอไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ



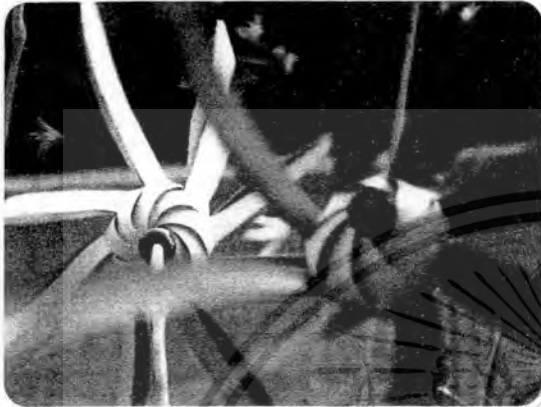
Shot 97

Video : Medium shot เด็กกำลังทมน  
กิ้งห้นดอไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

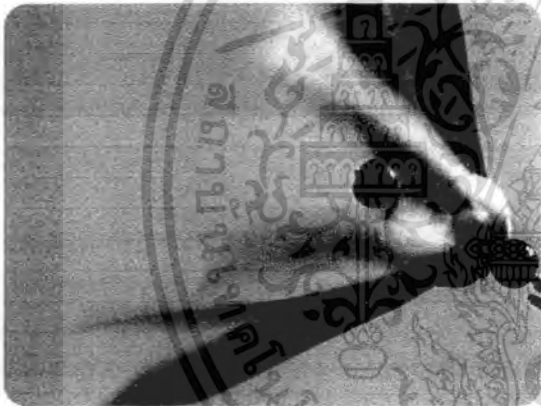
ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพดอกกังหันเป็นช็อตเชื่อม (transition shot) เข้าสู่ซีควนส์สุดท้ายของภาพยนตร์ เสียงดนตรีประกอบออกแบบช่วงรอยต่อนี้ด้วยเสียงเครื่องสายที่ตั้งขึ้นมาด้วยโน้ตต่ำๆ ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่



Shot 98

Video : Close up shot กังหันดอกไม้

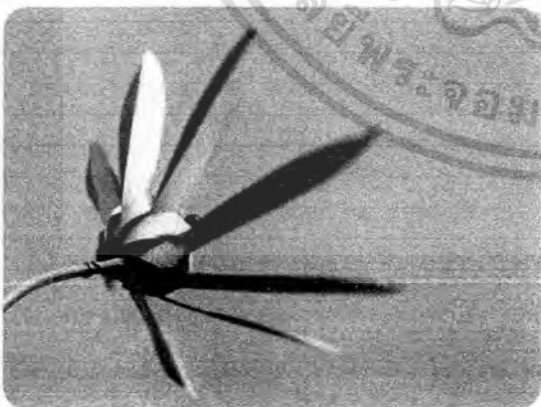
Audio : เสียงบรรยากาศ



Shot 99

Video : Close up shot กังหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

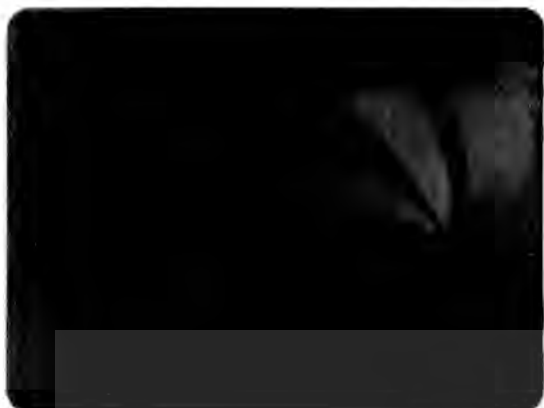


Shot 100

Video : Close up shot กังหันดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 101

Video : Close up shot กิ่งहनดอกไม้

Audio : เสียงบรรยากาศ

4. ช่วงเวลาแห่งความสนุกสนาน (Moments of Sociability) ผู้วิจัยนำเสนอภาพแห่งความสุข สนุกสนาน ณ ช่วงเวลาที่ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ศิลปะ โดยใช้เครื่องมือทางภาพยนตร์ (Cinematic devices) ได้แก่ เลนส์ขนาดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การเปลี่ยนความเร็ว (speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า การซ้อนภาพ และการเปลี่ยนจังหวะการตัดต่อเพื่ออธิบายและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานศิลปะ และระหว่างผู้ชมกับผู้ชม รวมทั้งความมั่งคั่งของผลงานศิลปะที่เกิดการเปลี่ยนแปลง การเคลื่อนไหวขึ้น ณ ช่วงขณะหนึ่ง ซึ่งมีอาจมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า หากแต่ภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่ก่อกำเนิดและเปิดเผยความจริงที่เกิดขึ้น

ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคภาพช้า (slow motion) โดยมีเจตจำนงเพื่อให้ผู้ชมได้ทราบซึ่งกับช่วงเวลาแห่งความสุข สนุกสนาน และรอยยิ้มของเด็กๆขณะที่อยู่ในพื้นที่ศิลปะ การเลือกใช้ภาพเกิดขึ้นจากภาพความทรงจำที่ประทับใจของผู้วิจัย ที่ต้องการพรรณนาให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นช่วงเวลาการพบปะสังสรรค์ การเข้าสังคม และใช้เวลาร่วมกันระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ ภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นสีหน้า ท่าทาง รอยยิ้ม อากัปกริยาและการแสดงออกที่หลากหลายของเด็กทุกคนมีอาจทำให้เราแยกแยะได้อีกต่อไปว่าใครคือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ใครคนเด็กปกติ

ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคซ้อนภาพ (double exposure) เพื่อให้รู้สึกถึงช่วงเวลา รู้สึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันในช่วงเวลาเดียวกัน เนื่องจากไม่สามารถถ่ายทอดให้เห็นพื้นที่ทั้งหมดได้ เพราะถ้าเป็นเช่นนั้นต้องให้ภาพกว้าง (wide shot) ซึ่งก็จะไม่เห็นในรายละเอียด การใช้ภาพใกล้ (close up) แต่ภาพไกลนั้นมันเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน เทคนิคซ้อนภาพจึงเป็นวิธีที่เหมาะสม

นอกจากนี้ การใช้เทคนิคซ้อนภาพสามารถสร้างองค์ประกอบใหม่ เกิดพื้นผิวและลวดลายของสีสันบนภาพที่ทับซ้อน และการเคลื่อนไหวของคนและวัตถุที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน ณ ช่วงขณะหนึ่ง ผู้วิจัยมีเจตจำนงเพื่อให้สื่อให้เห็นถึงกำแพงที่กั้นระหว่างชีวิตจริงและงานศิลปะได้พังทลายลง ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของความสุข สนุกสนานในชีวิต และความมีชีวิตชีวาของผู้ชมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ศิลปะ

สำหรับดนตรีประกอบในซีควีนส์สุดท้ายนี้ที่สื่อถึงความสุข สนุกสนาน โดยการเปลี่ยน time signature เป็น 6/8 ใช้เสียงมาริมบาเป็นหลักสำหรับการคุมทำนอง มีเสียงเปียโนคุมจังหวะ ผู้ประพันธ์ใช้มาริมบา 2 ตัวเล่นประสานกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 102

Video : ภาพกิ่งหน่อดอกไม้ซ้อนกับภาพช้า  
(slow motion) เด็กหญิงกำลังวิ่ง  
เล่นกับกิ่งหน่อดอกไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 103

Video : ภาพทุ่งกิ่งหน่อดอกไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 104

Video : ภาพข้อต่อของกระดกเวียนขณะหมุน  
ซ้อนภาพเด็กหญิงสองคนกำลังเล่น

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 105

Video : สวดสายของกิ่งหน่อดอกไม้ซ้อนกับภาพเด็ก  
ชายกำลังเล่นลูกข่าง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 106

Video : สวดสายของกังหันซ้อนกับภาพเด็ก  
หญิงกำลังเล่นลูกข่าง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 107

Video : ภาพเด็กชายกำลังเล่นข่างซ้อนกับ  
เด็กหญิงอิสลาม

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 108

Video : ลูกตุ้มซ้อนกับภาพเด็กกำลังเล่น

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 109

Video : ลูกตุ้มซ้อนกับภาพเด็กกำลังเล่น

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่ามกลางภาพแห่งความประทับใจ ความสุข และความสนุกสนาน ณ ช่วงขณะนั้น ความวุ่นวาย อลม่าน และอิสรภาพก็ได้เกิดขึ้นด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยเลือกใช้การแพนอย่างรวดเร็ว (swipe pan) เพื่อให้เกิดความรู้สึกอย่างรวดเร็ว สื่อถึงความวุ่นวายที่เกิดขึ้นเมื่อเด็กๆ ตัดสินใจถอนกั๊กหันออกมาจากทุ่ง และวิ่งไปบนสนามหญ้ารอบๆ พื้นที่ศิลปะ กล้องซึ่งทำหน้าที่เฝ้าสังเกตการณ์แบบนี้ๆ จึงต้องปรับเปลี่ยนท่าทีให้ตามทันการเคลื่อนไหวแบบอิสระที่เกิดขึ้นในพื้นที่แห่งนี้

สำหรับดนตรีประกอบในช่วงรอยต่อนี้จะใช้เสียงลมช่วยให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างอิสระและรวดเร็ว



Shot 110 Transition shot

Video : Switch pan ภาพเด็กๆ ขณะเล่น

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

จากนั้น ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพกว้างมุมสูง องค์กรประกอบภาพเน้นพื้นที่ว่างเพื่อสื่อให้เห็นว่าท่ามกลางความวุ่นวายที่เกิดขึ้นนั้น อิสรภาพก็ได้เกิดขึ้นบนพื้นที่แห่งนี้ด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคซ้อนภาพขนาดใกล้กับภาพกว้าง เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของเด็กที่เป็นอิสระ ในขณะที่เดียวกันภาพใกล้สามารถสื่อให้เห็นสีหน้าและรอยยิ้มซึ่งแสดงถึงช่วงเวลาแห่งความสุข

ดนตรีประกอบที่เปลี่ยนผ่านจากช่วงรอยต่อ จะกลับมาที่ท่วงทำนองเดิม แต่มาริมบา (marimba) จะเล่นในทำนองที่เร็วขึ้น มีเสียงเปียโนคุมจังหวะเช่นเดิม และมาริมบา (marimba) อีกตัวจะเข้ามาประสาน



Shot 111

Video : มุมสูงภาพเด็กๆ กำลังวิ่งเล่นกั๊กหัน

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 112

Video : ภาพมุมสูงเด็กวิ่งเล่นกังหันซ้อนกับ  
ภาพเด็กๆ ขณะเล่นอยู่ในทุ่งกังหัน

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 113

Video : ภาพเด็กชายกำลังวิ่งเล่นซ้อนกับ  
ภาพเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 114

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

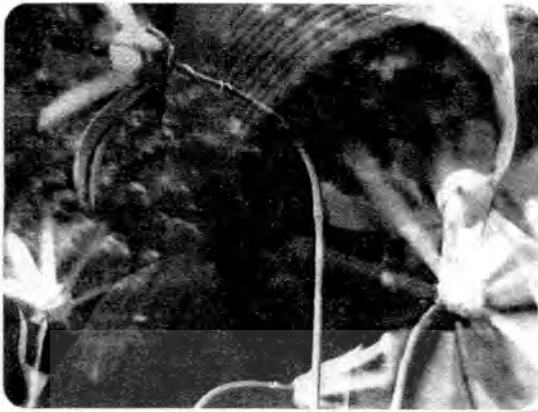


Shot 115

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 116

Video : ภาพกึ่งหันดอกไม้ซ้อนกับเด็กหญิง  
ขณะเป่ากึ่งหัน

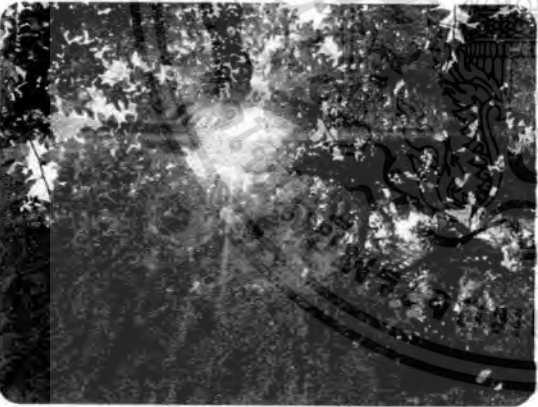
Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 117

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ละครเล่นกระแตเวียน

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 118

Video : ภาพพื้นทรายซ้อนภาพเงาไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

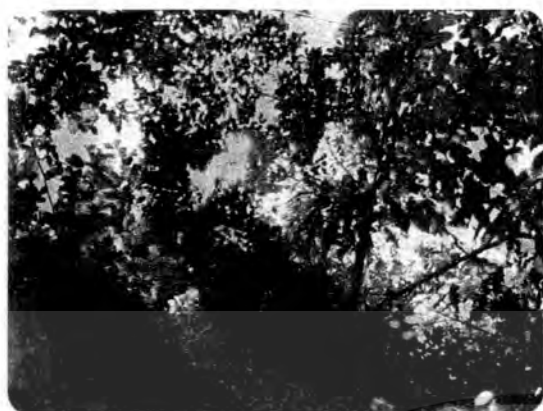


Shot 119

Video : ภาพแมงไม้ซ้อนเด็กหญิงขณะเล่น  
กึ่งหันดอกไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 120

Video : ภาพลวดลายลูกข้างซ้อนแมงไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 121

Video : ภาพลวดลายลูกข้างซ้อนภาพเด็ก  
ขณะเล่น

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 122

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 123

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

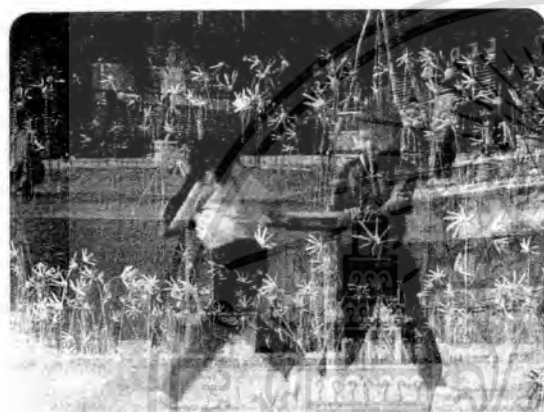
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 124

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในทุ่งกังหันดอกไม้

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 125

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 126

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 127

Video : ภาพซ้อนเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะ

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยออกแบบภาพตอนจบด้วยการใช้เทคนิคซ้อนภาพกว้างของสนามหญ้าโรงเรียนกับภาพใกล้ความแออัดของคนเมืองอีกครั้ง ภาพความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในชุมชนเล็กๆ ได้กลืนหายเข้าไปในความวุ่นวายของเมืองใหญ่อีกครั้ง

ในช่วงสุดท้ายนี้ ดนตรีประกอบจะเร้ามากขึ้นโดยใช้เสียงเครื่องสายเป็นไลน์ประสาน (counter point) ช่วยประคองเพลงไว้



Shot 128

Video : ภาพเด็กๆ ในพื้นที่ศิลปะซ้อนกับภาพผู้คนในเมือง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 129

Video : ภาพผู้คนในเมืองหลวงซ้อนกับภาพตึกกรมบ้านช่อง

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 130

Video : ภาพผู้คนซ้อนภาพตึกสูงในเมืองและซ้อนภาพขณะรถไฟฟ้าเคลื่อน

Audio : เสียงดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

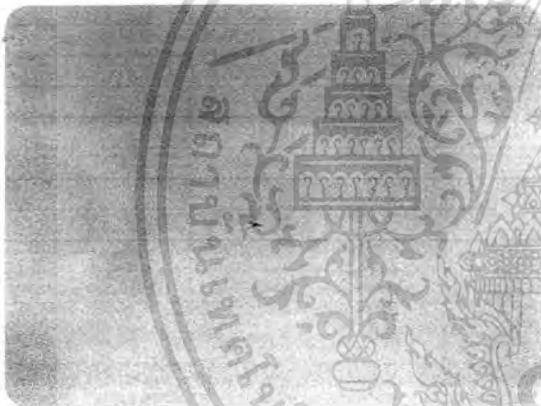
ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพกว้างนกดขณะบินบนท้องฟ้าเหนือเมืองหลวงเพื่อสื่อให้เห็นถึงอิสรภาพของคนกลุ่มเล็กชุมชนชายขอบของเมืองใหญ่แห่งนี้ สำหรับดนตรีประกอบในช่วงสุดท้ายนี้จะเริ่มมีเสียงกลองและการร้องประสานเสียงเสริมกับท่วงทำนองเดิม เพื่อให้รู้สึกถึงได้ถึงอิสระเสรีที่ล่องลอยไร้ขีดจำกัด



Shot 131

Video : ภาพตึกสูงในเมืองซ้อนภาพนกบินบนท้องฟ้า

Audio : เสียงดนตรีประกอบ



Shot 132

Video : ภาพนกบินบนท้องฟ้า

Audio : เสียงคอร์ด



Shot 133

Video : fade out

Audio : fade out

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 1. การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ

ภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เป็นการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ไม่ได้ให้ความรู้สึกเหมือนภาพยนตร์เล่าเรื่อง ไม่มีเส้นเรื่องหรือตัวละครดำเนินเรื่อง การตัดต่อแบบไดนามิก (Dynamic Cutting) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงพลังบางอย่างที่มีการเคลื่อนไหวที่อยู่ในภาพ ภาพในช็อตแต่ละช็อตแล้วนำมาทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดพลังของการเคลื่อนไหว เกิดอารมณ์ร่วม ในขณะที่ชมภาพยนตร์คนดูภาพจะรู้สึกว่ามีเนื้อหาอยู่ในตัวเองที่เกิดจากการจัดวางภาพ เช่น ภาพในลักษณะกราฟิก ภาพที่มีเส้นนำสู่สายตา ภาพที่มีฉากหน้า (Foreground) เช่น กิ่งहनดอกไม้ ภาพที่มีเทคนิคทางภาพยนตร์เช่นการใช้เทคนิค Time-lapse การถ่ายภาพเมฆเคลื่อน การแพนอย่างรวดเร็ว (Swipe pan) เพื่อให้เกิดพลังบางอย่างในแง่ของความรู้สึกของคนดู แต่หากพิจารณาการเล่าเรื่อง องค์ประกอบสำคัญของโครงเรื่องคือ *เด็ก* และ *ผลงานศิลปะ* เช่น ลูกช่างที่หมุน หุ่นกิ่งहनดอกไม้ที่จำลองมาจากธรรมชาติ แล้วนำมาจัดวางใหม่อยู่ในพื้นที่ที่เป็นสนามหญ้าของโรงเรียนเพื่อเป็นพื้นที่ที่สื่อความหมายบางอย่าง

ความโดดเด่นของเสียงในภาพยนตร์ คือเสียงบรรยากาศที่ถูกบันทึกมาขณะถ่ายทำ เช่น เสียงเครื่องเล่น เสียงของเด็ก ความสนุกสนาน เสียงที่เกิดตามจริงในธรรมชาติ เช่น เด็กหัวเราะ ร้องตะโกน เสียงเครื่องเล่นที่กระทบกันแทนเสียงของรูปที่เกิดจากตัวชิ้นงาน เช่น เสียงนกเคาะไม้ แทนเสียงนกขุดโพรงทำรัง เสียงลมที่เกิดขึ้นจริงแล้วเป็นพื้นหลัง (Background) ให้กับภาพในการหมุนของกิ่งहनดอกไม้ หรือเสียงที่เกิดจากการหมุนของกระแฉะเวียน ก็จะได้อารมณ์ของจังหวะการย่างก้าวเหมือนท่วงทำนองชีวิตของเด็ก แล้วมีภาพเด็กที่ดูมีความสุขกับการได้ปฏิสัมพันธ์นั้น หรือเด็กที่มีความต้องการพิเศษบางคนจะพบว่าอารมณ์ความรู้สึกขณะที่เขาอยู่กับชิ้นงานจะแสดงออกได้อย่างชัดเจน เพราะภาพยนตร์ที่บันทึกคือความจริงที่มีได้ปรุงแต่ง ด้วยเพราะเป็นการบันทึกภาพแบบสังเกตการณ์ ในภาพยนตร์ได้บันทึกภาพในการกระทำ (Action) นั้นๆ ไว้ได้แล้วนำมาเสนอ เมื่อผู้ชมดูภาพยนตร์จบทั้งเรื่องจะสามารถรู้สึกได้ถึงพลังและความสุขของเด็กเหล่านี้ที่เขาได้เข้ามามีส่วนรวมในพื้นที่ศิลปะ

ภาพยนตร์ได้สะท้อนให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) ที่ผู้วิจัยนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย และด้วยเหตุผลที่ภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องนี้ไม่ได้เป็นภาพยนตร์แบบเล่าเรื่อง แต่เป็นภาพยนตร์ที่สื่อถึงอารมณ์การมีส่วนร่วมทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างกับผลงานศิลปะ ดังนั้นประเด็นของการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ คือการปรากฏภาพของกลุ่มตัวอย่างในภาพยนตร์พร้อมกับผลงานศิลปะนั้นเขามีความรู้สึกอย่างไร หรือความตั้งใจดูระหว่างกลุ่มที่มีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะกับกลุ่มที่ไม่มีส่วนร่วมในนิทรรศการพวกเขามีปฏิกิริยาต่อภาพยนตร์อย่างไร ทั้งหมดนี้สามารถสรุปผลสะท้อนถึงการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยสรุปผลการวิเคราะห์ตามกลุ่มเป้าหมายต่อไปนี้

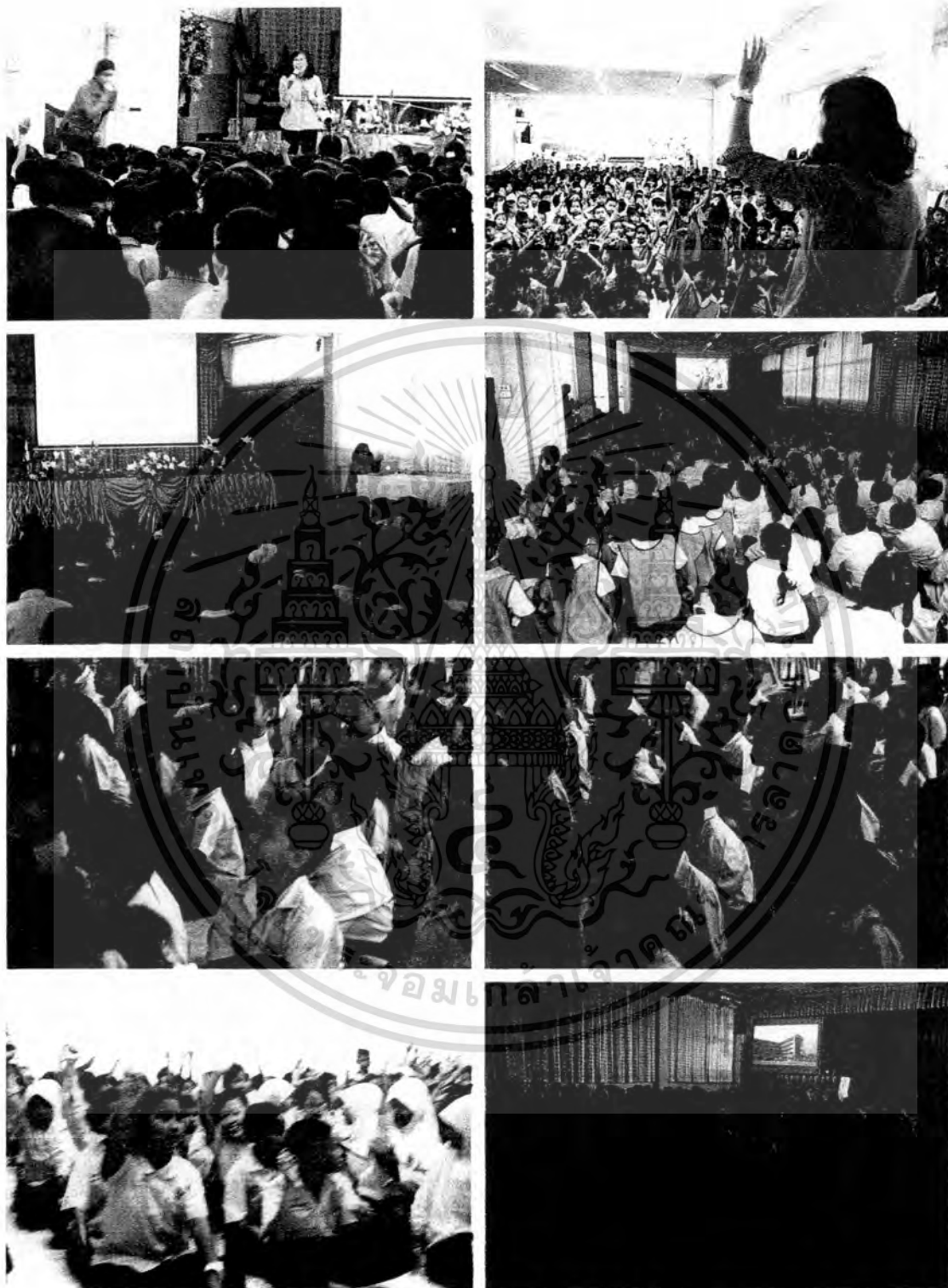
**1.1 กลุ่มที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ** เป็นกลุ่มบุคคลที่อยู่ในกระบวนการวิจัยตั้งแต่นั้น จึงมีพื้นฐานความเข้าใจถึงความเป็นมาโครงการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มเด็กปกติ กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มผู้ดูแลเด็กพิเศษ (ครู ผู้ปกครอง)

### 1.1.1 กลุ่มเด็กปกติ

สรุปผลการรับรู้ของเด็กปกติระดับชั้น ๑-๓ ที่เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ ต่อการดูภาพยนตร์ จากการสังเกตการณ์จะพบว่า เด็กส่วนใหญ่จะจ้องดูตัวเองว่ามีอยู่ในภาพยนตร์หรือไม่ ดูเพื่อนที่ตัวเองรู้จัก เด็กส่วนใหญ่จะรู้สึกสนุกสนานเมื่อมีตัวเองปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เด็กเหล่านี้จะเฝ้าคอยดูตัวเอง ดูเพื่อน การชมภาพยนตร์ของเด็กกลุ่มนี้ไม่ได้ดูหรือเข้าใจในอารมณ์หรือเรื่องราวของภาพยนตร์ แต่เขารอคอยอย่างจดจ่อว่าจะมีเพื่อนหรือตัวเขาปรากฏอยู่หรือไม่ ซึ่งต่างจากการดูภาพยนตร์หรือการดูละครทั่วไป ที่เขาสามารถดูอย่างสนใจโดยที่ไม่รู้จักตัวละครได้เพราะมีการดำเนินเรื่องที่ชัดเจน แต่ภาพยนตร์ศิลปะไม่ได้เล่าเรื่องแบบนี้ ดังนั้นเด็กๆ จึงคอยจ้องดูเพื่อนหรือตัวเอง กลุ่มตัวอย่างนี้จึงเป็นกลุ่มที่ได้รับการบันทึกภาพและปรากฏอยู่บนภาพ จะเกิดความรู้สึกมีความสุข ตั้งใจดูหัวเราะ และได้รับความสนุกสนานขณะชมภาพยนตร์

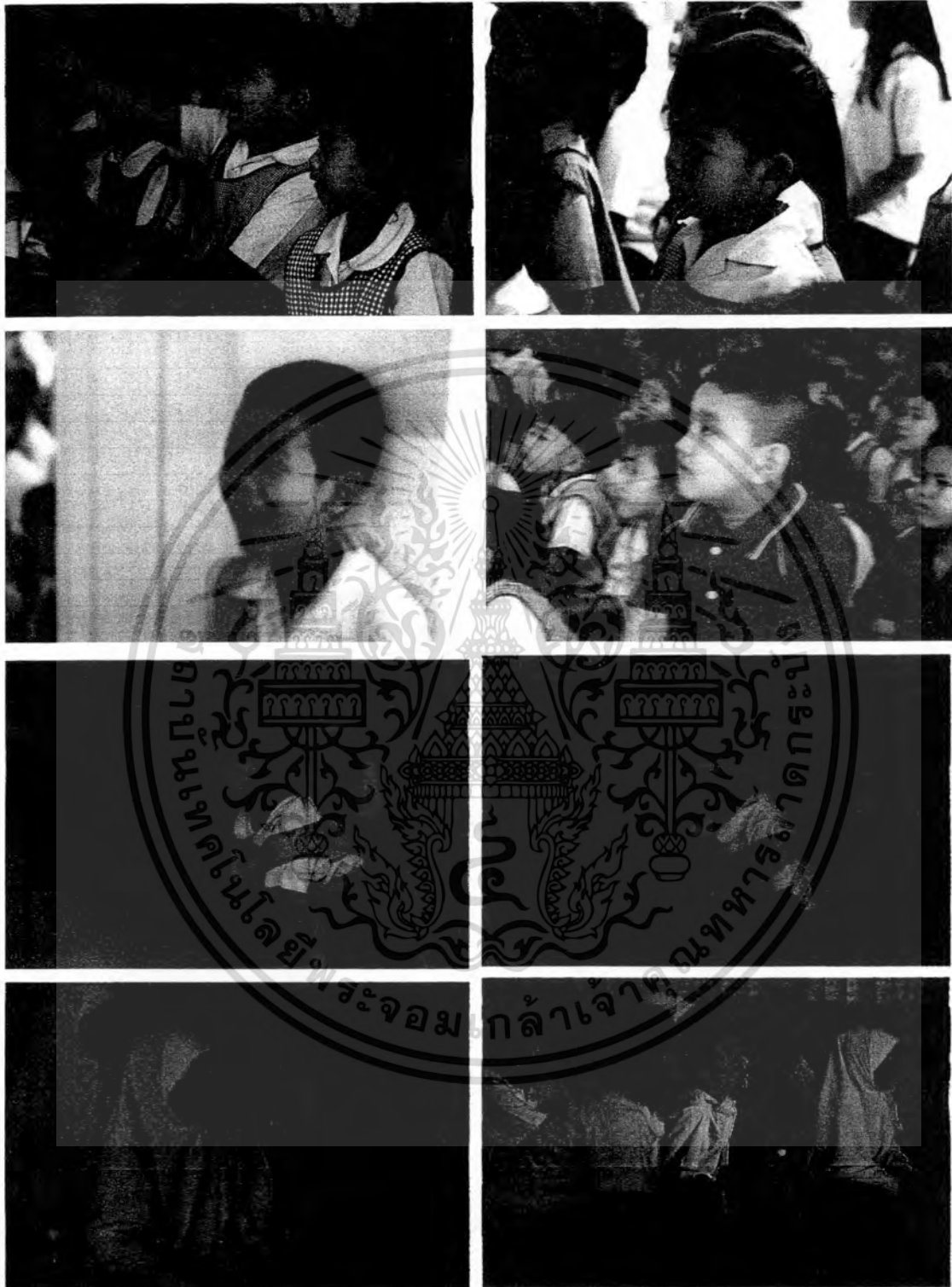
สำหรับเทคนิคในภาพยนตร์ เทคนิคบางอย่างในภาพยนตร์ที่นำมาตัดต่อนั้น เด็กส่วนใหญ่ไม่เข้าใจ เช่น การหมุนกล้อง ภาพแบบ Time-lapse ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายของพลังแห่งการเคลื่อนไหว แต่เวลาที่เด็กทั่วไปดู บางคนเกิดรู้สึกกลัว บางคนรู้สึกเวียนหัว เพราะเป็นผลที่เกิดจากการเห็นภาพ ไม่ได้เกิดจากตัวเทคนิค ความรู้สึกดังกล่าวคล้ายกับความรู้สึกที่มีต่อการบันทึกภาพคนเดินแล้วใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวเร็ว (Fast Speed) เหมือนในภาพยนตร์ตลกอย่าง ซาลี แซปลิน หรือภาพคนเดินถอยหลัง (Reverse Shot) ที่เมื่อคนทั่วไปดูก็จะหัวเราะ เพราะเป็นภาพที่ผิดปกติจากการรับรู้โดยทั่วไป เด็กเหล่านี้ก็เช่นกัน ภาพบางภาพเขาจึงรู้สึกว่าไม่น่ากลัว เช่น ภาพเคลื่อนไหวแบบหมุนไปรอบๆ ภาพมุมสูง ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นดังกล่าวเกิดจากการรับรู้จากการมองเห็นและการสื่อความหมายของภาพที่ไม่ได้เกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่อง

สรุปได้ว่า กลุ่มที่มีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะและมีพื้นฐานความเข้าใจถึงความเป็นมาของโครงการวิจัยมาก่อน จะดูด้วยความตั้งใจตั้งแต่ต้นจนจบเพราะต้องการดูตัวเองหรือดูเพื่อนที่จะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และสำหรับบางคนในกลุ่มนี้ที่ไม่มีตัวเองอยู่ในหนัง แต่ได้มีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะ เขาก็จะตั้งใจดูเพราะสามารถจดจำเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นได้



ภาพที่ 7 บรรยากาศการชมภาพยนตร์ของนักเรียนกลุ่มเด็กปกติที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

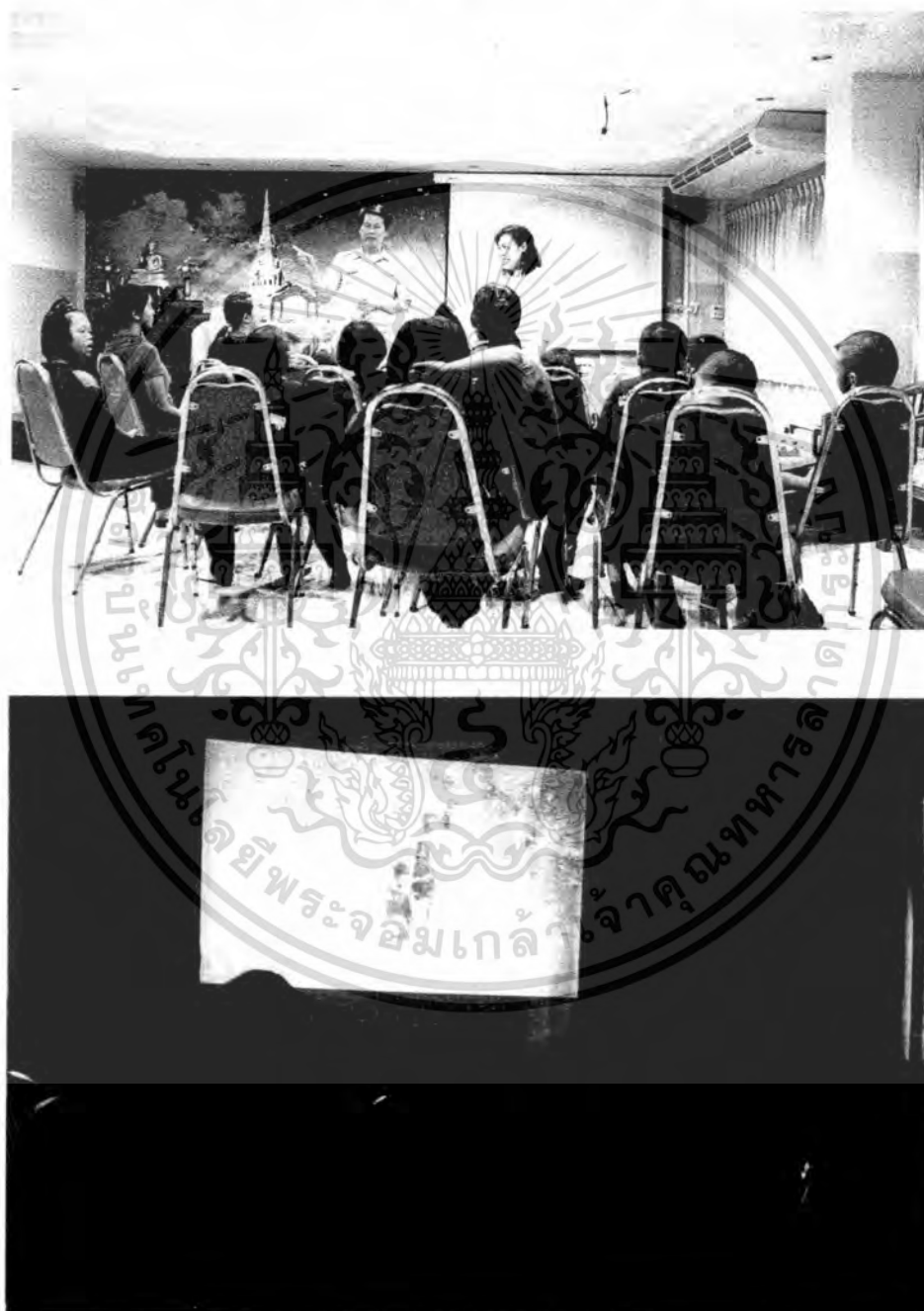


ภาพที่ 8 สีหน้าของนักเรียนกลุ่มเด็กปกติที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะเข้าชมภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.1.2 กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

เมื่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษได้ชมภาพยนตร์ เหมือนกับการเอาภาพเขม้าย้อนเวลากลับไปในวันที่เขาได้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ศิลปะ เด็กจะดูด้วยความสนใจในการเคลื่อนไหวของภาพแต่ไม่มีปฏิกิริยาเวลาเห็นเพื่อนหรือเห็นตัวเอง แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมาธิของเด็กขณะชมภาพยนตร์



ภาพที่ 9 บรรยากาศการชมภาพยนตร์ของนักเรียนกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.1.3 กลุ่มผู้ดูแลเด็กที่มีความต้องการพิเศษ (ครู ผู้ปกครอง)

สำหรับบุคคลคนที่มีพื้นฐานความเข้าใจโครงการวิจัยมาก่อน จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (depth interview) พบว่า ส่วนใหญ่จะเกิดความรู้สึกที่ดีที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้เพราะภาพยนตร์เป็นการบันทึกอารมณ์ความรู้สึกของเด็กพิเศษให้ปรากฏชัดเจนและสัมผัสได้ถึงความสุข ความสนุกที่เขาได้รับ ประชากรกลุ่มนี้จะเข้าใจว่าภาพยนตร์เล่าเรื่องอย่างไร เพราะเข้าใจมาก่อนแล้วว่างานศิลปะมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กทำอะไร ได้รับประโยชน์จากการปฏิสัมพันธ์อย่างไร ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ปรากฏในภาพยนตร์อย่างชัดเจน ทำให้เกิดความเข้าใจในวัตถุประสงค์ที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

1.2 กลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ เป็นกลุ่มบุคคลที่ไม่ได้อยู่ในกระบวนการวิจัย ตั้งแต่ต้น จึงไม่มีพื้นฐานความเข้าใจถึงความเป็นมาโครงการวิจัยมาก่อน ซึ่งแบ่งออกเป็น

#### 1.2.1 กลุ่มผู้ใหญ่ (ครู ผู้ปกครอง) ที่อยู่ในพื้นที่จัดแสดงแต่ไม่ได้เข้าร่วม

ประชากรกลุ่มนี้อยู่ในพื้นที่แต่ที่ไม่มีส่วนร่วม เป็นกลุ่มที่ไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโครงการวิจัยมาก่อนนี้ จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่าภายหลังจากชมภาพยนตร์จบส่วนใหญ่จะไม่มีรู้เรื่องและไม่เข้าใจว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อความว่าอย่างไร บางคนไม่สามารถแยกแยะออกได้ว่า เด็กคนไหนคือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ คนไหนคือเด็กปกติปกติที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่าแตกต่างกันอย่างไรในการเข้ามาปฏิสัมพันธ์ในงานศิลปะเหล่านั้น แต่ถ้าครูที่ดูแลเด็กพิเศษก็จะสามารถรู้ได้ว่าเวลาที่เด็กที่มีความต้องการพิเศษเข้าไปปฏิสัมพันธ์จะเป็นอย่างไร และสามารถแยกแยะออกว่าใครคือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ใครคือเด็กปกติ

#### 1.2.2 กลุ่มบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เข้าร่วมนิทรรศการ

ประชากรกลุ่มนี้ไม่เคยเข้าร่วมนิทรรศการ เมื่อชมภาพยนตร์เสร็จ ผลจากการสัมภาษณ์พบว่าส่วนใหญ่จะเริ่มหมดความสนใจตั้งแต่ 3 นาทีแรก จะมีความตั้งใจในแค่ตอนต้นเพราะให้มาดูหนัง แต่เมื่อดูไปแค่ตอนต้นก็จะหมดความสนใจเพราะเขาไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ ไม่รู้ว่าเอาเด็กมาวิ่งเล่นทำไม เด็กที่เล่นเหล่านี้เป็นใคร วิ่งเล่นแล้วได้อะไร กลุ่มนี้จะไม่เข้าใจความหมายของงานศิลปะที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ แต่พอจะเดาได้ว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อถึงความสนุกสนานของเด็กๆ

#### 1.2.3 กลุ่มบุคคลที่มีความรู้ทางศิลปะและทางภาพยนตร์

ภายหลังจากชมภาพยนตร์จบ ผลจากการสัมภาษณ์ประชากรกลุ่มนี้พบว่า ส่วนใหญ่มีความเข้าใจว่าภาพยนตร์ต้องการบันทึกกระบวนการ (process) ทางศิลปะ ภาพนำมาใช้ในภาพยนตร์เป็นภาพแสดงความรู้สึกหรือการกระทำ (action) ที่เด็กได้สัมผัสชิ้นงานศิลปะ ส่วนใหญ่ประทับใจภาพที่ถ่ายทอดสีหน้า อารมณ์ที่เด็กๆ แสดงออกมาเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน

กลุ่มประชากรส่วนหนึ่งชื่นชอบความบริสุทธิ์ของภาพที่ไม่ได้ปรุงแต่งมากกว่าการใช้เทคนิคซ้อนภาพ ที่รู้สึกได้ว่ามากเกินไปในบางจุด ประทับใจในเทคนิค time-lapse ภาพแทรก

(insert) กลไกของชิ้นงานที่นำมาตัดต่อแบบกราฟิกแมตช์ (graphic match) ร่วมกับแอคชั่นของเด็กได้ดี การตัดต่อภาพแบบธรรมดา ชอบภาพที่เผยความจริงไม่ปรุงแต่ง

คนส่วนใหญ่ในกลุ่มนี้ ขณะที่ชมภาพยนตร์ไม่สามารถแยกออกได้ว่าใครคือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เห็นทุกคนเท่ากันเป็นเด็กเหมือนกัน เห็นปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในพื้นที่กว้างๆ สิ่งปรากฏในภาพยนตร์เป็นแค่ความสนุกของเด็กๆ ทุกคน ที่ไม่เห็นว่ามีใครคนใดที่แปลกแยก แต่จะสามารถรู้ได้ว่าเด็กบางคนเป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ก็ต่อเมื่อได้เห็นพฤติกรรมบางอย่างแปลกออกไป ภาพยนตร์ไม่ได้ชี้จุดว่าใครพิเศษใครไม่พิเศษ ทุกคนเท่ากัน

สำหรับเพลงประกอบเร้าให้รู้สึกได้ถึงความสุข แต่บางช่วงอาจจะขาดความสดใสไป แต่โดยส่วนใหญ่แล้วเพลงที่นำมาใช้ได้ทำงานร่วมกับภาพได้ดี ทั้งทางคอรัส เมโลดี้ และจังหวะเสียงดนตรีที่ใช้ได้แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะ เช่น การเคาะไม้ ที่ชวนให้นึกถึงการกระโดดโลดเต้น และความสุขสนาน

## 2. บทสรุป

ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อบันทึกการมีส่วนร่วมในงานศิลปะ บุคคลที่ได้ดูภาพยนตร์เรื่องนี้แล้วเข้าใจในประเด็นการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ส่วนใหญ่เป็นแล้วกลุ่มคนที่เคยเข้ามามีส่วนร่วมในงานศิลปะมาตั้งแต่ต้น

การเผยแพร่ภาพยนตร์เรื่องนี้ให้คนทั่วไปดูได้ในฐานะที่เป็นศิลปะอย่างหนึ่งนั้น สามารถในการรับรู้จึงขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ซึ่งก็เหมือนกับงานศิลปะทั่วไป ที่ร้อยคนมาดูก็เกิดเป็นร้อยความคิดเห็น ภาพยนตร์เรื่องนี้ในฐานะที่เป็นศิลปะก็เช่นเดียวกัน แต่ถ้าผลงานศิลปะนั้นๆ ได้เข้าไปทำในพื้นที่ชุมชน และคนที่อยู่ในพื้นที่นั้นๆ ได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานชิ้นนั้น ก็จะก่อให้เกิดความซาบซึ้ง เข้าใจในประเด็นที่ศิลปินต้องการสื่อตั้งแต่แรก เพราะเขารู้กระบวนการก่อนหน้า

## 3. ข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้ ผู้วิจัยประสบกับอุปสรรคของการบันทึกภาพและการถ่ายทอด เนื่องจากพื้นที่ที่ใช้ในแง่ของการบันทึกภาพยนตร์แล้วไม่ได้ความสวยงามมากเพียงพอที่จะก่อให้เกิดความประทับใจในความงามเพราะมีฉากหลังเป็นกำแพง ประกอบกับไม่มีช่วงเวลาที่เหมาะสมของแสง หรือไม่สามารถควบคุมกลุ่มเด็กที่เข้ามาสู่พื้นที่ได้อย่างชัดเจน หรือความรู้ของครูที่ควบคุมเด็กมาในพื้นที่ เช่น ความรู้ทางด้านศิลปะ หรือจิตวิทยาในการกระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ หรือความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ประโยชน์จากงานศิลปะที่จัดแสดง

ข้อเสนอแนะสำหรับการดำเนินการวิจัยในลักษณะนี้ก็คือ เมื่อผู้วิจัยดำเนินการวิจัยกับกลุ่มประชากรลักษณะนี้ อาจต้องไปให้ความรู้แก่ครูหรือกลุ่มตัวอย่างก่อนเพื่อให้เขาเข้าใจถึงพื้นฐานของงานจัดแสดงด้านศิลปะ เพราะหากชุมชนไม่มีความรู้ก่อน ก็จะไม่เข้าใจและเกิดความสงสัยว่ามาทำอะไร ชุมชนจะไม่เข้าใจว่ากิจกรรมนี้คืออะไรทำอะไรเพื่ออะไร ซึ่งการเข้าพื้นที่ของศิลปินไม่เหมือนการเข้าชุมชนเพื่อไปฝึกอาชีพซึ่งมีเป้าหมายชัดเจนว่าการฝึกงานฝีมือ หรือการฝึกวาดรูปก็เพื่อให้วาดรูปเป็นในระดับหนึ่ง แต่กิจกรรมนี้ไม่ใช่แบบนั้น สมาชิกในชุมชนจึงไม่เข้าใจความหมายของกิจกรรมที่เข้าไปทำ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจำเป็นต้องลงพื้นที่ล่วงหน้าไปอธิบายขั้นตอนต่างๆ หรืออาจจะต้องให้ชุมชนมีส่วนร่วมกับการสร้างงานศิลปะก่อน เช่น การปักกิ่งกันร่วมกัน การทำเครื่องมือหรือชิ้นงานร่วมกัน ก็จะช่วยให้คนในชุมชนเข้าใจได้ว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นทำไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด เมื่อเขาเอาลูกหลานมาเข้าร่วม เขาก็จะสามารถอธิบายลูกหลานของเขาได้ ชี้นำให้ลูกหลานสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความเข้าใจและต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานศิลปะได้อย่างดี



## บรรณานุกรม

- วรเทพ อรรถบุตร. เข้านอก/ออกใน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สเกล. 2548
- จุฬารัตน์ มาเสถียรวงศ์. Post-modern มองหลังสมัยใหม่ สังคม คน ความคิด [ออนไลน์]. สืบค้น 6 พฤศจิกายน 2544. เข้าถึงได้จาก <http://www.artgazine.com/shoutouts/review/topic.php?t=>
- จันทน์ เจริญศรี. โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิภาษา. 2544
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. แนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมมติ. 2554
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. ว่าด้วยความคิดทางการเมืองของ ฌาคส์ ร็องซีเยร์ การเมืองของสุนทรียศาสตร์/กวีนิพนธ์ของความรู้อื่น. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมมติ, 2550
- เดวิด คอตลิงตัน. ศิลปะสมัยใหม่ : ความรู้แบบพกพา. แปลโดย จณัญญา เจริญอนุรักษ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไอเฟ่นเวิลด์ส. 2554
- ธนาวิ โชติประดิษฐ์. ปรากฏการณ์นิทรรศการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมมติ. 2553
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. ศิลปะกับสถานะสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์. 2552
- มูลนิธิ เดอะ เรนโบว์รูม. การเล่นร่วม [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/notes/the-rainbow-room-a-special-needs-awareness-centre/กลุ่มเล่นร่วม-inclusive-playgroup/255180634492374>

## ภาษาต่างประเทศ

- Alan Dunn. Exhibition Seel Street/Slater Street [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://liverpoolbiennial.co.uk/whatson/past/all/305/seel-streetslater-street>
- Armes, Roy. Film and Reality. London : Penguin, 1974.
- Arnheim, Rudolf. Film as Art. London : Faber and Faber, 1958.
- Bazin, Andre. What is Cinema? I. Selected and translated by Haugh Gray. London : University of California Press, 1971.
- \_\_\_\_\_. What is Cinema? II. Selected and translated by Haugh Gray. London : University of California Press, 1971.
- Bergan, Ronald. Film isms...understanding cinema. New York : Universe Publishing, 2011.
- Bordwell, David and Thompson, Kristin. Film art : an introduction (sixth edition) New York : McGraw Hill, 2001.
- Brandon Taylor. Art Today. London : Laurence King Publishing Ltd. 2005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Chris van Uffelen. 500XArt in Public. Berlin : Braun Pulishing AG. 2012
- Christian Kravagna. Working on the Community [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.salzburger-kunstverein.at/en/events/2010/2010-05-20/working-on-the-community>
- class.uh.edu. Magical Realism in Film: Wings of Desire: An Individual Case Study [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from [http://www.class.uh.edu/courses/engl3322/nkomar/page\\_1.htm](http://www.class.uh.edu/courses/engl3322/nkomar/page_1.htm)
- David Curtis. Experimental Cinema. New York : Dell Publishing Co.,Inc. 1971
- Deb Curtis and Margie Carter. Designs for Living and Learning. MN : Redleaf Press. 2003
- Jacques Ranciere. The Emancipated Spectator. London : New Left Books. 2008
- Jacques Ranciere. The Future of Image. London : New Left Books. 2003
- Jacques Ranciere. The Politics of Aesthetics. Great Britain : MPG Books Ltd., 2000
- m.ioic.ch. Femininity in Silent Film [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from <http://m.ioic.ch/en/event/65>
- Michael Rush. Video art. New York. 2006
- Navin Rawanchaikul. PUBLIC ART IN(TER)VENTION. Thailand : Fly with Me to Another World Project. 2006
- Nicolas Bourriaud. Relational Aesthetics. French. 2003
- Sara Gray. QUICKER THAN A RAY OF LIGHT: Dziga Vertov and Man With a Movie Camera [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from <http://brightwalldarkroom.com/post/33776844632/sight-sound-list-8-man-with-a-movie-camera-1929>
- Sharon Macdonald and Paul Basu. Exhibition Experiments. Australia : Blackwell Publishing Ltd. 2007
- The One-Line Review. The Fall of the House of Usher (1928) [Online]. Accessed 5 October 2013, Available from <http://1linereview.blogspot.com/2010/09/fall-of-house-of-usher-1928.html>
- Tim Newman. OTTO : La minute d'art contemporain, Felix Gonzalez Torres, Untitled (Arena) [Online]. Accessed 18 September 2013. Available from <https://www.youtube.com/watch?v=xOmN-WikWog>
- Tome Wilson. The Dada art movement [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://www.dieselpunks.org/profiles/blogs/the-dada-art-movement>

## ข้อมูลประวัติคณะผู้วิจัย

### ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-สกุล นางเดือนฤดี รักใหม่

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

### ประวัติการศึกษา

ชื่อย่อปริญญา	สาขา	สถาบันที่จบ	ปีที่จบ
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต	ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2557
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2550
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	ออกแบบนิเทศศิลป์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2537

สาขาวิจัยที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) Certificate of Art Therapy Short Course Training

### รางวัลด้านวิชาการ/ด้านวิจัย/งานสร้างสรรค์ (ด้านศิลปะ หรืออื่นๆ) ที่ได้รับ

ปี พ.ศ.	ชื่อรางวัล	สถาบันที่ให้

### ทุนการศึกษาและทุนวิจัยที่เคยได้รับ

ปี พ.ศ.	ทุนการศึกษาและทุนวิจัย	สถาบันที่ให้
2553	ทุนพัฒนาบุคลากรเพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2553	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2547	ทุนพัฒนาอาจารย์	สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

### ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ (ระดับชาติและนานาชาติ)

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบบอนิเมชั่นเพื่อการบำบัดเด็กที่มีความต้องการพิเศษ  
โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนิทรรศการศิลปะจัดวางเพื่อการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

### การเสนอผลงานวิชาการ

## ผลงานสิทธิบัตร/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์ (ศิลปะ หรือ อื่นๆ)

2552 : บทสารคดีทางโทรทัศน์เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระบิดาแห่งการประดิษฐ์สากล

2551 : นิทรรศการ ปตท. ในงาน Gastech 2008

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในงานวันนักประดิษฐ์แห่งชาติ 2551

2550 : ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนปากแม่น้ำปรางบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

: บูธ ปตท. ในงาน ANGVA 2007

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย (พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๔) ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2550

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2550

: นิทรรศการ เทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานมหกรรมนักอ่าน ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

: บทการแสดง Simulator ภายในงานมหกรรมไดโนเสาร์ Sue ณ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ปทุมธานี

: พิพิธภัณฑสถานระฆังมนตร์ ในกลุ่มพิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ณ อาคารกรมโยธาธิการเดิม ถ.ลานหลวง กรุงเทพมหานคร

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision ภายในซุ้มเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว งานวันนักประดิษฐ์แห่งชาติ 2550 ณ ไบเทค บางนา 2549

: หอเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๕ ณ อาคารถาวรวัตถุ (ตึกแดง) กรมศิลปากร

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ภายในนิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ พ.ศ. 2549 ณ ไบเทค บางนา

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติของบริษัทบุญรอด บริวเวอรี่ จำกัด ในงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติฉลองการครองราชย์ครบรอบ ๖๐ ปี พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ ณ ชาเลนเจอร์ฮอลล์ เมืองทองธานี

: นิทรรศการสืบสานราชสันตติวงศ์ ในงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติฉลองการครองราชย์ครบรอบ ๖๐ ปีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ ณ ชาเลนเจอร์ฮอลล์ เมืองทองธานี

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision พิพิธภัณฑสถานอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร

2548 : นิทรรศการผ้าฝ้ายผ้าไหม ศูนย์ศิลปาชีพ จ.อุบลราชธานี

: พิพิธภัณฑสถานไฟฟ้าแม่เมาะ จ.ลำปาง

: บทและเทคนิคการจัดแสดงนิทรรศการภายในหอศิลปวัฒนธรรม ม.บูรพา จ.ชลบุรี

2547 : หอเกียรติยศนายบรรหาร ศิลปอาชา จ. สุพรรณบุรี

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision ในงาน Shin Fun Fair ณ อิมแพค

เมืองทองธานี

2546 : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทยและพระบิดาแห่งเทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2546 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

2545 : หอพิพิธภัณฑสถาน (พิพิธภัณฑสถาน) สามเหลี่ยมทองคำ จ.เชียงราย

: หอพระราชประวัติสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ดอยตุง จ.เชียงราย

: โครงการออกแบบนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑสถานสามก๊ก ณ อุทยานสามก๊ก จ. ชลบุรี

: พิพิธภัณฑสถานตรีไทยทุลกระหม่อมบริพัตร วังสวนผักกาด

: นิทรรศการธรรมชาติวิทยา ณ อาคารบุญส่ง เลขะกุล องค์การพิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์

แห่งชาติ

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทยและพระบิดาแห่งเทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2545 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

2544 : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย และพระบิดาแห่ง

เทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2544 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

: นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษารังสิต กรมการศึกษานอกโรงเรียน

2543 : นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ อุทยานวิทยาศาสตร์พระจอมเกล้า ณ ทวีทอง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ กรมการศึกษานอกโรงเรียน

: นิทรรศการภายใน ศาลาประเทศไทย งาน EXPO 2000 Hannover Germany

2542 : พิพิธภัณฑสถานศรีราชา - ๗พบฯ องคมนตรี รัฐบาลฯ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์

2541 : หอเกียรติภูมิ ดร.ถาวร พรประภา จ.ชลบุรี

2540 : พิพิธภัณฑสถานโครงการในพระราชดำริสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง จ.นครศรีธรรมราช

2538 : นิทรรศการ เทิดพระเกียรติ สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ณ ห้องแสดง  
นิทรรศการ ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้