

กลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์ MAGICAL REALISM STORYTELLING STRATEGIES IN FILMS

โมนาย ธาราศักดิ์¹ บรรจง โกศลวัฒน์² เจตน์ศักดิ์ แสงสิงแก้ว³ ไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์⁴ และ สุชาติ โอทัยวิเทศ⁵

Monaiya Tharasak, Banjong Kosalwat, Jetsak Sangsingkaew, Kraisorn Wonganansak
and Suchart Otaivites

Article History

Received: 30-05-2022; Revised: 15-12-2022; Accepted: 06-01-2023

<https://doi.org/10.14456/issc.2023.64>

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง (How to Narrate) ภายใต้กระบวนการเล่าเรื่องโดยใช้ตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal Logic) จากภาพยนตร์ที่เลือกมาแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 3 เรื่อง จากต่างประเทศจำนวน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ไทย 1 เรื่อง นำมาทำการวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบหลักตาม แนวคิด Magical Realism ร่วมกันกับองค์ประกอบการเล่าเรื่องและทฤษฎีสัญญา

ผลการศึกษาพบว่า

วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง หกเป็นการผูกเรื่องที่ขึ้นโครงเรื่อง (Plot) ที่แต่งขึ้นมา โดยใช้แนวคิด Magical Realism ทั้ง 5 ข้อของเวนต์ ปี.ฟาริส มาผูกเข้ากับ Theme, Conflict, Setting, Narrative Point of View และ Symbol ที่รวมไปถึงการตัดต่อภาพทุกภาพ เสียงทุกเสียง คำพูดทุกคำที่ปรากฏขึ้นมาในภาพยนตร์ ผูกเข้ากับทฤษฎีสัญญาตามแนวคิดของ Roland Barthes เพื่อสร้างความหมายนัยประหวัด (Connotation) มาใช้ประกอบสร้างร่วมกันขึ้นมาเป็นกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์และจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องยังได้พบว่า ความมหัศจรรย์หรือความเหนือจริงที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ ไม่ได้เป็นเพียงแค่การนำมาเพื่อสร้างความรู้สึกแปลกตา สวยงาม หรือดูประหลาด มีความเหนือจริงแบบแฟนตาซี (Fantasy) ที่ให้ความตื่นตาตื่นใจเพื่ออรรถรสความบันเทิงทางสายตาเมื่อได้รับชมเพียงเท่านั้น เพราะจากการศึกษาทำให้เห็นว่า การทำงานของแนวคิด Magical Realism นั้นเน้นวัตถุประสงค์หลักไปที่การเล่าเรื่อง โดยได้ถูกนำมาใช้

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
Master's Degree, Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasem bundit University
E-mail: monaiyatoto@gmail.com *Corresponding author

²ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
Director of Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasem bundit University

³⁻⁵อาจารย์ สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
Lecture, Faculty of Communication Arts, Kasem bundit University

เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องราวความจริงของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้ง เป็นกลวิธีที่ใช้ความมหัศจรรย์มาทำหน้าที่ขยายมิติความเป็นไปได้ของความจริงที่ผู้เล่าต้องการนำเสนอโดยผสมผสานความจริงและจินตนาการ ให้เห็นออกมาเป็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นบนพื้นฐานชุดความจริงของตรรกะภายในเรื่องเล่าและโครงสร้างของสังคมนั้น ๆ

คำสำคัญ: กลวิธีการเล่าเรื่อง; แนวคิด Magical Realism; ภาพยนตร์

ABSTRACT

Research on Magical Realism Storytelling Strategies in Films is a qualitative research aiming to analyze the method of storytelling (How to Narrate) under the narrative paradigm using internal logic from 3 specific selected films from 2 foreign films and 1 Thai film were analyzed through the main elements according to the concept of Magical Realism together with the narrative elements and the theory of symbolism.

The results showed that:

How to tell the story of the whole movie All are tied to a story that is a plot (Plot) composed by using the 5 concepts of Magical Realism of Wendy B. Faris to bind to Theme, Conflict, Setting, Narrative Point of View and Symbol, including Editing every picture every sound every word that appears in the movie, combined with Roland Barthes' theory of signs to create connotations to be used to create together to create a storytelling strategy based on the concept of Magical Realism in the film. And from the analysis of the three films, it was found that the magic or surrealism that was used in the film. It is not just brought to create a strange, beautiful, or strange feeling with the surreal fantasy (Fantasy) that gives excitement to the visual enjoyment when viewed only because the results of the study show that the work of Magical Realism focuses primarily on storytelling, it has been used as a tool to tell the truth about human beings conflict, It is a strategy that uses magic to expand the dimension of being. The possibility of the truth the narrator wants to present by combining reality and imagination to create a clearer picture based on the truth set of logic within the narrative and the structure of that society.

Keywords: Storytelling Strategies; Magical Realism Concept; Films

1. บทนำ

ยุคสมัยปัจจุบันเป็นยุคที่สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความจริงที่เกิดขึ้นมาในอีกมุม ซึ่งเรื่องบางเรื่องก็ไม่สามารถบอกออกมาอย่างตรงไปตรงมาได้ เพราะเรื่องเล่าหรือบอกออกไปนั้นอาจไปกระทบกับชีวิตความเป็นอยู่ ที่เกี่ยวข้องกับภาพรวมของคนอื่น ๆ ในสังคมหรือถูกโยงไปเกี่ยวข้องกับความคิดเห็นทางการเมือง ซึ่งอาจมีทั้งผู้เห็นด้วยคล้อยตามไปในทิศทางเดียวกันหรือเห็นต่าง โดยแสดงออกให้เห็นถึงการต่อสู้ขัดแย้ง ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่จะตามมาได้ ด้วยมูลเหตุเบื้องต้นดัง ที่ได้กล่าวมานี้ ทำให้เห็นได้ว่า ความละเอียดอ่อนต่อเรื่อง ราวบางเรื่องที่ต้องการจะ

สื่อสารบอกเล่าออกไปนั้นจะต้องหาวิธีการหรือแนวความคิดที่จะนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการในการนำเสนอเรื่องราว นั้น ๆ ซึ่งนั่นก็หมายถึง การเลือกหาเครื่องมือมาใช้ในการ บอกเล่าเรื่อง นั้นจึงทำให้ภาพยนตร์ซึ่งถูกจัดว่าเป็นศิลปะแขนงที่เจิดที่ประกบไปด้วยภาพและเสียง ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของสื่อที่มีอิทธิพลในการส่งต่อความคิดและ พฤติกรรมของมนุษย์ผ่านการเล่าเรื่อง อีกทั้งยังสามารถ สร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมได้ในเวลาเดียวกัน จึงถูกเลือกมาเป็นสื่อเพื่อใช้ถ่ายทอดเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ นั้น พร้อมกับเสนอแนวคิด Magical Realism ที่ผู้วิจัยสืบค้นในเบื้องต้นว่าเป็นแนวคิดที่ใช้เล่าเรื่องในงานศิลปะทั้งงานในด้านจิตรกรรม และการประพันธ์งานด้านวรรณกรรมที่สามารถเล่าเรื่องเพื่อบอกเล่าอธิบายความเป็นจริงและการแสดงออกทางความคิด โดยสอดแทรกความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการให้เห็นภาพการดำเนินชีวิตในสังคมและ สร้างความบันเทิงไปพร้อม ๆ กันได้ จึงนำมารวมไว้ด้วยกันด้วยวิธีการใช้แนวคิด Magical Realism มาเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เพื่อศึกษาหาทฤษฎีที่จะนำไปใช้ในการเล่าเรื่องให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์อย่างมีขั้นเชิงนั้นจะต้องมีองค์ ประกอบใดเข้ามาเกี่ยวข้องบ้าง จึงได้ตั้งหัวข้อวิจัย ทฤษฎีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์ขึ้นมาทำการศึกษาวิจัยเป็นแนวทางเพื่อนำไปใช้ในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์ทฤษฎีการเล่าเรื่องตามแนวคิดMagical Realism ในภาพยนตร์

3. การทบทวนวรรณกรรม

1. **แนวคิด Magical Realism** โดยเวนดี้ บี. ฟาริส (Wendy B.Faris) ศาสตราจารย์วิชาภาษาอังกฤษ และวรรณคดีเปรียบเทียบมหาวิทยาลัยเท็กซัส อาร์ลิงตัน ได้ให้คำจำกัดความและเสนอลักษณะสำคัญอันเป็น เอกลักษณ์เฉพาะตัวของแนวคิด Magical Realism ไว้ 5 ประการดังนี้ (Lois Parkinson Zamora, & Wendy B. Faris, 1995)

1.1 ตัวบ่งชี้จะต้องประกอบด้วยเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์เหนือจริงที่เป็นเรื่องมหัศจรรย์โดยปราศจาก ข้อกังขาใด ๆ ทั้งสิ้นเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญอยู่ด้วย

1.2 ฉากและการพรรณนาฉาก ต้องบรรยายให้ รายละเอียดที่สมจริงเหมือนโลกในชีวิตจริง โดยเน้นความ เหมือนจริงของปรากฏการณ์มหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ด้วยท่าทีและน้ำเสียงที่ดูเป็นเรื่องปกติเรื่องหนึ่ง

1.3 เรื่องเล่าอาจทำให้รู้สึกคลางแคลงใจหรือตั้งข้อสงสัยต่อเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่เกิด ขึ้นในท้องเรื่อง (ณ จุดใดจุดหนึ่ง) ด้วยไม่อาจสรุปได้แน่ชัด ว่าควรถือเหตุการณ์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นมานั้นเป็นเรื่องจริง หรือเป็นเรื่องมหัศจรรย์

1.4 เรื่องเล่าจะต้องทำให้รับรู้ได้ถึงประสบการณ์ การกำลังก้าวเข้าไปอยู่ระหว่างกลางของการเชื่อมโยงที่ หลอมรวมเข้าหากันของทั้งสองเขตแดน

1.5 ทุกคนยอมรับว่าเป็นความจริงไม่ว่าจะเป็น แนวคิดในเรื่องของเวลาสถานที่และอัตลักษณ์ซึ่งมีวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนด

2. **แนวคิดการเล่าเรื่อง** การวิจัยทฤษฎีการเล่า เรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์มุ่งเน้น ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) ทำการศึกษาวิธี การเล่าเรื่อง (Process) โดยใช้กระบวนการทศนการเล่าเรื่อง มาเป็นหลักในการวิเคราะห์พิจารณา ซึ่งองค์ประกอบหลัก ที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องนั้น ได้แก่

2.1 แก่นเรื่อง (Theme) วิเคราะห์และตีความ ประเด็นหลักของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะเน้นหรือ นำเสนอแก่นคตินั้น ว่ามีความคิดรวบยอดออกมาเป็นไปใน เรื่องอะไร

2.2 โครงเรื่อง (Plot) วิเคราะห์วิธีการวางรูป แบบและการลำดับเหตุการณ์การเล่าเรื่องของเรื่องเล่าใน ภาพยนตร์ซึ่งโดยทั่วไปมักเริ่มต้นจากความขัดแย้งพัฒนา เรื่องอย่างเป็นลำดับไปสู่จุดวิกฤตและจบลงด้วยปมการ ขัดแย้งที่ได้รับการแก้ไขให้คลายออกไป ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีลำดับการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ได้แก่

2.2.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือการสร้างเรื่องราว

2.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวเกิดปมปัญหาที่ทวีความเข้มข้น

2.2.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) หรือจุดสุดยอด จะเกิดขึ้นเมื่อเหตุการณ์ความขัดแย้งพัฒนาไปสู่จุดที่สูงที่สุด

2.2.4 สถานการณ์คลี่คลาย (Resolution) คือประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย

2.2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด

2.3 ตัวละคร (Character) วิเคราะห์ถึงความคิด และพฤติกรรมทั้งที่เป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ พร้อมทั้ง วิธีการจำแนกตัวละครที่มีบทบาทอยู่ในเรื่องเล่าของภาพยนตร์ โดยตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.3.1 ตัวละครแบน (Flat Character)

2.3.2 ตัวละครกลม (Round Character)

2.4 ความขัดแย้ง (Conflict) วิเคราะห์ให้เห็นถึงความขัดแย้งและสาเหตุที่มาของความขัดแย้งไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ สถานการณ์ ปรากฏการณ์ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นมาภายในโครงสร้างของ วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งความขัดแย้งแบ่งออกได้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

2.4.1 ความขัดแย้งภายนอก (External Conflict)

2.4.1.1 ความขัดแย้งระหว่างบุคคลหรือความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์คือความขัดแย้งที่ เกิดจากการที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน พยายาม ต่อต้านหรือทำลายล้างกัน

2.4.1.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับโครงสร้างของสังคม คือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นของตัวละครกับทัศนคติที่แตกต่างกับโครงสร้างทางสังคมที่ต้องเผชิญ หน้ากัน

2.4.1.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ คือความขัดแย้งที่มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของตัวละคร

2.4.2 ความขัดแย้งภายใน (Internal Conflict) คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครที่มีความสับสนหรือความยุ่งยากลำบากในการตัดสินใจ

2.5 ฉาก (Setting) วิเคราะห์ให้เห็นถึงบทบาท ของฉากในการประกอบสร้างความหมายอันเป็นอัตลักษณ์ที่กำหนดให้แก่ตัวละคร ทั้งเวลาและสภาพแวดล้อมที่ สัมพันธ์กันกับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่องเล่าในภาพยนตร์

2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View) วิเคราะห์เหตุการณ์ หาเหตุผลของเรื่องผ่านสายตาของผู้เล่าเรื่องหรือของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ด้วยมุมมองในลักษณะใดจากพื้นฐานมุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 4 ประเภทดังนี้

2.6.1 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrative) คือการเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่อง อาจเป็นตัวละครคนเดียว หรือ มากกว่านั้นรวมกันเป็นกลุ่มคนเป็นผู้เล่าเรื่องเอง มักใช้คำพูด แทนตัวเองว่า ผม ฉัน หรือพวกเรา ผ่านออกมาในการเล่าเรื่องข้อดีคือทำให้ผู้เล่าสามารถ เชื่อมโยงความรู้สึกและการรับรู้กับผู้อื่นได้เป็นการนำพา ให้ผู้ชมเข้าไปร่วมรับรู้ใกล้ชิดเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์หรือเรื่องที่กำลัง เล่าไปพร้อม ๆ กันกับความรู้สึกนึกคิด ของตัวละครในขณะนั้นด้วยจุดอ่อนของการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ก็คือ อาจมีอคติ ปนอยู่ด้วย เพราะเป็นมุมมองของผู้เล่าที่อาจชักจูงให้ผู้ชมเห็นความรู้สึกภายในของตัวละครให้ เป็นไปตามความรู้สึกนึกคิดของตัวผู้เล่าเอง

2.6.2 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม ผ่านมุมมองของตัวละครอื่นที่อยู่ในเรื่องด้วยแต่ไม่ใช่ตัวละครเอก (The Third-Person Narrative) เป็นตัวละครที่ได้เคยพบเห็นหรือเคยมีส่วนร่วม เกี่ยวข้องอยู่ในเหตุการณ์เรื่องเล่าที่เกิดขึ้นมาทั้งหมด ซึ่งการเล่าเรื่องในมุมมองนี้ ผู้เล่าไม่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือชักจูงเรื่องราวได้โดยตรง

2.6.3 การเล่าเรื่องจากวงนอกเป็นมุมมองของบุคคลที่สามที่ไม่ได้อยู่ในเรื่อง (The Objective Narrative) เล่าผ่านการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยปราศจากอคติในการนำเสนอเพื่อให้เกิดความเป็นกลางมากที่สุด ปลอ่ยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวเอง จุดอ่อนการเล่าในลักษณะนี้คือผู้ชมจะไม่สามารถเข้าใจในอารมณ์และเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

2.6.4 การเล่าเรื่องแบบผู้ชมเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด (The Omniscient Narrative) เป็นการเล่าเรื่องที่เข้าไปในในลักษณะไม่มีข้อจำกัด ซึ่งอาจนำมุมมองทั้ง 3 แบบข้างต้นมาใช้ร่วมกันได้ ทำให้ผู้ชมสามารถที่จะหยั่งรู้ เข้าถึงความรู้สึกนึกคิดและจิตใจของตัวละครได้ทุกตัว อีกทั้งยังสามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลาทำให้สามารถย้อนกลับไปในอดีตพร้อม ๆ กับการก้าวข้ามไปในอนาคต ซึ่งผู้เล่าสามารถนำเสนอความคิดและ ความฝันของตัวละครให้ผู้ชมสำรวจได้อย่างไร้ขอบเขต

2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) วิเคราะห์ให้เห็นเป้าประสงค์หลักความต้องการที่แท้จริงของผู้สร้าง ที่ต้องการจะสื่อความหมายในทิศทางเดียวกันกับแก่นเรื่อง (Theme) ผ่านสัญลักษณ์พิเศษทางภาพและเสียงที่นำมาใส่ไว้ในภาพยนตร์ รวมไปถึงการตัดต่อในภาพยนตร์ด้วย

2.7.1 สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของ ภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์หรือบุคคลก็ได้สัญลักษณ์อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

2.7.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่าง ๆ ที่ถูก นำมาใช้เพื่อแสดงความหมายเพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือใช้เพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร

3. ทฤษฎีสัญญาวิทยาและการสร้างความหมาย โดยการวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดสัญญะกับกระบวนการสร้างความหมายของโรลันด์ บาร์ต (Roland Barthes) นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส ซึ่งมีแนวคิด อ้างอิงทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจ โครงสร้างรูปแบบของความหมาย เปรียบเทียบเคียงกับแนวคิดของโซซูร์ (Saussure) โดยการวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดสัญญะกับกระบวนการสร้างความหมายของบาร์ตส์ มาทำการ จำแนกการให้ความหมาย (Signification) คือ

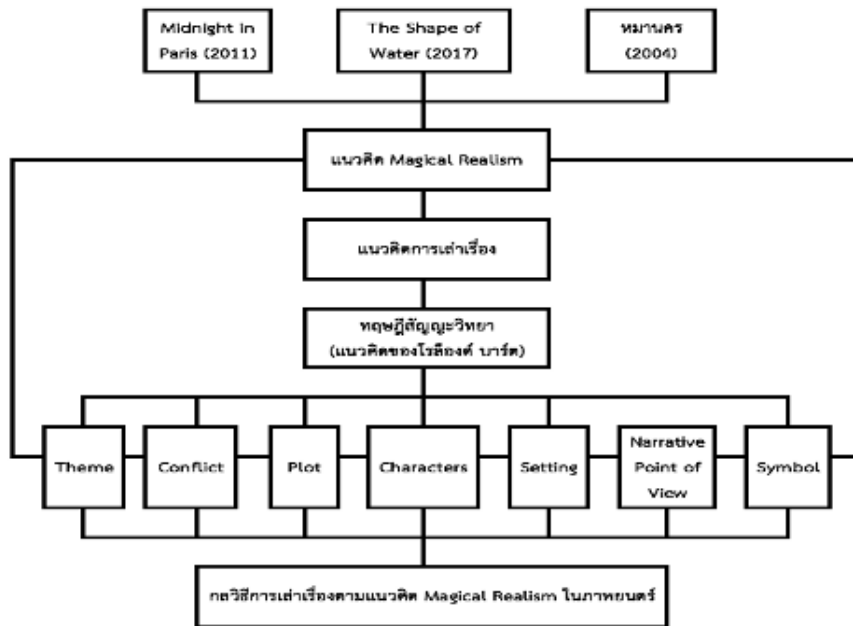
3.1 ความหมายโดยตรง (Denotation Meaning) ซึ่งหมายความว่าความเข้าใจตามตัวอักษร และ สิ่งซึ่งปรากฏมองเห็นได้ชัดเจนเป็นรูปสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิด ความเข้าใจสามัญที่ตรงกันของคนส่วนใหญ่และเป็นที่ ยอมรับโดยทั่วไป ความหมายโดยตรงนี้ถือได้ว่าเป็นความ หมายในขั้นแรก (First Order of Signification) เป็น ความหมายที่มีลักษณะเป็นสากล (Universal)

3.2 ความหมายโดยนัย (Connotation Meaning) เป็นตัวความหมายถึงการประกอบสร้างอย่างเป็นอัตวิสัย(Subjective) ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลและอาจรวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละบุคคล ไปจนถึงอัตวิสัยในระดับสังคมที่เราเรียกว่า ค่านิยมในบริบทของสังคมหรือวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



5. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ทำการวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ที่คัดเลือกมาแบบ เฉพาะเจาะจงว่าเมืองค้ ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตามแนวคิด Magical Realism ทั้ง 5 ข้อของเวนดี้ บี.ฟาริส (Wendy B. Faris) มาใช้ในการเล่า เรื่อง ประกอบไปด้วยภาพยนตร์จากต่างประเทศจำนวน 2 เรื่อง คือ Mid night in Paris (2011) กำกับโดยวูดดี้ อัลเลน (Woody Allen) กับเรื่อง The Shape of Water (2017) กำกับโดยกิเยร์โม เดล โทโร (Guillermo del Toro) และภาพยนตร์ไทย 1 เรื่องคือ หมานคร (2004) กำกับโดยวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง นำมาทำการวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการ วิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ไปตามองค์ ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผ่านแนวคิด Magical Realism 5 ข้อของเวนดี้ บี.ฟาริส ทฤษฎีสัญญาวิทยาและการสร้างความหมาย นัยประหวัด (Connotation) ของโรลองด์ บาร์ต (Roland Barthes) ภายใต้กระบวนการทศนการเล่าเรื่องโดยใช้ตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal Logic) เรื่องเดียวกันมาเป็นกรอบในการวิจัย เน้นใจความสำคัญที่วิธี การเล่าเรื่อง (How to narrate) มุ่งทำความเข้าใจ (Un derstanding) ว่าเหตุใดการเล่าเรื่องจึงมีการประกอบ สร้างความหมายเช่นนั้น เพื่อให้ได้มาซึ่งกลวิธีการเล่าเรื่อง

6. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่คัดเลือกมาแบบเฉพาะเจาะจงประกอบกับเอกสาร ที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์ สรุปผลออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1

สรุปกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด *Magical Realism* ในภาพยนตร์

ตารางสรุปกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด <i>Magical Realism</i> ในภาพยนตร์			
	Midnight in Paris	The Shape of Water	หมานคร
แนวคิด <i>Magical Realism</i>	ใช้องค์ประกอบทั้ง 5 ข้อของเวนต์ บี.ฟาริส	ใช้องค์ประกอบทั้ง 5 ข้อของเวนต์ บี.ฟาริส	ใช้องค์ประกอบทั้ง 5 ข้อของเวนต์ บี.ฟาริส
Plot	เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นโดยอ้างอิงบุคคลและสถานที่จริงในประวัติศาสตร์ปีค.ศ.1920, 1890 และเรื่องจริงในปัจจุบัน (2010) กิล เพนเตอร์ หนูนักร้องเขียนบทภาพยนตร์ หลบหนีปัญหาในโลกความจริงปัจจุบันปีค.ศ. 2010 ไปสร้างพื้นที่ปลอดภัยของตัวเองโดยย้อนอดีตไปในปีค.ศ.1920 จนในที่สุดได้เรียนรู้ถึงความจริงของชีวิต ได้ด้วยตัวเอง	เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นโดยอ้างอิงถึงสถาน การณ์ และเรื่องราวในประวัติศาสตร์ปีค.ศ.1962 เอไลซา เอสโปซิโต หญิงโง่ที่เติบโตมาด้วยความสงสัยในความรู้สึกแปลกในตัวเองมา โดยตลอด จนได้มาพบกับเจ้าตัวประหลาดที่ทำให้ชีวิตเธอมีความสุข จนเกิดเป็นความรักตามสัญชาตญาณที่ทำให้รู้ว่า แท้จริงแล้วเธอคือใคร	เป็นเรื่องแต่งขึ้นโดยอ้างอิงเรื่องราวร่วมสมัยที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน (พ.ศ.2546-2547) ป๊อต หนูนักร้องที่เข้ามาทำงานทำในกรุงเทพฯ แล้วถูกกลืนกินโดยค่านิยมทางสังคม จนในที่สุด ป๊อตก็กลายเป็นคนมีหางตามที่ยายทักไว้ว่าใ้งานที่กรุงเทพฯ เมื่อไร ป๊อตจะมีหางงอกออกมา
Theme	เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นจริงตามธรรมชาติของมนุษย์ (The Truth of Human Nature) และความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) ผ่านความคิดหลักของภาพยนตร์คือ ความชื่นชอบและหลงใหลยุคใดยุคหนึ่งในอดีตและเหมารวมว่าเป็นยุคทองของตัวเอง (กิล) (Nostalgia of the Golden Age)	เป็นเรื่องความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) และการต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (The Struggle for Human Dignity)	ถ่ายทอดปัญหาของสังคมคนเมืองเกี่ยวกับปัญหาสังคม (social problems) และเรื่องความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) เกี่ยวกับเรื่องของความรักและมิตรภาพที่สอดคล้องรวมกันไป
Conflict	คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่พยายามจะหนีจากโลกความจริง ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับโครงสร้างทางสังคม	เป็นเรื่องความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ในเรื่องของความเป็นอื่น ที่ดูแตกต่างแปลกแยก การแบ่งชนชั้น การดูถูกเหยียดหยามและสามัญสำนึกของสิ่งมีชีวิตที่เรียกตัวเองว่า “มนุษย์” และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับโครงสร้างทางสังคม	เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับโครงสร้างทางสังคม และความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่มีความความสับสนยุ่งยากลำบากใจ ที่จะต้องเลือกตัดสินใจในเรื่องราวของความรัก
Characters	กิล เพนเตอร์ หนูนักร้องเขียนบทภาพยนตร์ที่พยายามสร้าง เซฟโซน (Safe zone) เพื่อให้ตัวเองรู้สึกปลอดภัย และมีคุณค่ามากขึ้นด้วยการสร้างโลกที่มีสถานที่และบุคคลมีชื่อเสียงที่เขาชื่นชอบขึ้น มาเป็น Nostalgia of the Golden Age ของเขา	เอไลซา เอสโปซิโต ทารกกำพร้าเพศหญิง เป็นมนุษย์น้ำกลายพันธุ์เติบโตขึ้นมาเป็นมนุษย์ปกติใช้ชีวิตในชนชั้น แรงงานรวมอยู่กับคนทั่วไป จนได้พบกับเจ้าตัวประหลาดที่เป็นมนุษย์น้ำเพศชายสายพันธุ์ดั้งเดิมพากันกลับไปใช้ ชีวิตอยู่ได้น้ำดังเดิมที่เคยเป็นมาตามเผ่าพันธุ์	ป๊อตประชาชนชั้นล่างเหยื่อหรือเบี้ยล่างของสังคม เมืองหลวง เป็นตัวแทนความคิด ของคนบ้านนอกเข้ากรุง ที่ไม่มีความฝันอะไรมากมายไปกว่าแค่ทำทุกอย่างเพื่อคนที่ตัวเองรัก
Setting	ฉากในโลกความจริง (Realism) เมืองปารีสในยุค ปัจจุบันปีค.ศ.2010 ฉากในโลกเหนือจริง (Magical Realism) เมืองปารีสในอดีต ยุคปีค.ศ.1920 และ 1890	เกิดขึ้นในปีค.ศ.1962 ที่เมืองบอลติมอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา	กำหนดให้มีความมหัศจรรย์หรือความเหนือจริงเกิดขึ้นมารวมอยู่ในวิถีทางการดำเนินชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และชนบทในปัจจุบัน (พ.ศ.2546-2567)

Setting (Set Dressing)	ออกแบบและตกแต่งฉาก (Set Dressing) ด้วยการ ต่อเติม เสริมแต่ง และนำออกกับสถานที่จริงที่ถูกกำหนดให้ใช้ถ่ายทำในแต่ละฉากให้เป็นไปตามความต้องการโดยเข้าไปจัดการกับฉากนั้น ๆ แทนการสร้างฉากขึ้นมาใหม่	การออกแบบและตกแต่งฉาก (Set Dressing) มีทั้งการสร้างขึ้นมาใหม่บนสถานที่ถ่ายทำและออกแบบตกแต่งเสริมเพิ่มเติมจากสถานที่จริงให้ตรงตามยุคสมัยของเนื้อเรื่องและมีการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพหรือ CGI เข้าร่วมในการสร้างบรรยากาศของเรื่อง	การออกแบบและตกแต่งฉาก (Set Dressing) มีทั้งสร้างขึ้นมาใหม่บนสถานที่ถ่ายทำและตกแต่งเสริมเพิ่มเติมจากสถานที่จริงให้ตรงตามการออกแบบของเนื้อเรื่องโดยใช้เทคนิค พิเศษทางภาพหรือ CGI เข้ามาร่วมในการสร้างบรรยากาศของภาพ
Narrative Point Of View	เป็นการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Narrative) ที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครทุกตัวได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากภายนอก โดยการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวเอง	เล่าเรื่องในมุมมองของบุคคลที่สาม (The Third- Person Narrative) ผ่านใจลส์ เกย์หนุ่มใหญ่สลับกับการเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrative) ซึ่งเป็นมุมมองของเอลซ่าตัวละครหลักของเรื่องเพื่อใช้เป็นตัวเชื่อมโยงการรับรู้ถึงสถานการณ์และความเป็นไปของเรื่องกับผู้ชม ซึ่งมุมมองการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ จะทำให้ทั้งตัวละครและผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในการรับรู้ถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของเรื่องที่กำลังเล่าอยู่นั้นไปพร้อม ๆ กัน	เล่าเรื่องผ่านผู้บรรยายจากมุมมองที่เป็นกลางของบุคคลที่สาม ที่ไม่อยู่ในเหตุการณ์ (The Objective Narrative) เป็นการสังเกตเหตุการณ์ของเรื่องจากภายนอก โดยปราศจากอคติในการนำเสนอ โดย ให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวเอง
Symbol ทาง ภาพ	ใช้การปรับแต่งอุณหภูมิสี ของภาพทั้งหมดให้ออกมาในโทนสีเหลืองในการเล่าเรื่อง ราวที่เป็นยุคอดีตและใช้พื้นที่ สีเขียวช่วยสร้างบรรยากาศ ของความอบอุ่นผ่อนคลายในยุคปัจจุบัน	การใช้สีที่เกี่ยวข้องในชีวิต ประจำวันของเอลซ่าที่แวดล้อมไปด้วยสีฟ้าอมเขียวในทุกที่โดยให้ความหมายไปถึง ว่าโลกของเธอนั้นถูกล้อมรอบไปด้วยบรรยากาศสีส้ม ของน้ำทะเล	การใช้สีในการออกแบบ การตกแต่งฉากและเสื้อผ้าในเรื่องด้วยสีส้มดูฉูดฉาดตา รวมถึงบรรยากาศแสงสีในธรรมชาติที่ตั้งใจใช้การตัดกันของชุดคู่สี เพื่อเห็นถึงเสน่ห์ของการใช้สีส้มแบบไทย
Symbol ทางเสียง	ใช้เสียงเพลงแจ๊สคลาสสิก ของฝรั่งเศส Si Tu Vois Ma Mere (1952) ของ Sidney Bechet ด้วยท่วงทำนองที่มีความเย้ายวนชวนให้ เคลิ้มเพื่อสื่อความหมายถึง ความมีมนต์เสน่ห์ของเมือง	ใช้เสียงประดิษฐ์จากการผสมผสานหลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกัน เช่น ขลุ่ย หีบเพลงแบนโจ และนกหวีดมาประ กอบใช้ร่วมกันในการสร้าง เสียงที่ให้ความรู้สึกได้ถึงบรรยากาศของการอยู่ใต้น้ำ	ใช้เพลง “ก่อน” ของวงโมเดิร์นด็อกเป็นเพลงประกอบเพื่อสื่อให้เห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครที่พูดถึงชีวิต ความหวังศรัทธา และความรัก (อันเป็นแรงผลักดันให้ผู้คนยังวิ่งวนอยู่ในวิถีชีวิตของตนได้)
Denotation	: กิล เพนเดอร์หนุ่มนักเขียนบทภาพยนตร์ ที่มีความขัดแย้งในตัวเองและความขัดแย้ง ใความสัมพันธ์กับคนอื่นพยายามสร้างเซฟ โซน (safe zone) ด้วยการย้อนอดีตไปสู่ยุคสมัยที่เขาชื่นชอบ (Nostalgia of The Golden Age) ของตัวเองในปีค.ศ.1920 โดยคิดว่าตัวเองจะมีความสุขได้มากกว่าชีวิตในปัจจุบัน ที่ในสุดท้ายเขามาได้เข้าใจแก่นแท้ใน ความขัดแย้งของตัวเอง ผ่านยุคอดีตที่ได้สะท้อน ภาพความจริงในโลกปัจจุบันของเขาขึ้นมา และเลือกทางเดินชีวิตได้	: เอลซ่า เอลโซโปโต ทารกที่ถูกทอดทิ้งให้เป็นเด็กกำพร้า ตั้งแต่เกิดเธอเป็นผู้ถูกกระทำ เธอจึงต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของตัวเองและคนที่เธอรัก เธอกลายเป็นผู้กระทำโดย เธอชวนโจลส์ ให้มาช่วยกันแอบพาเจ้าตัว ประหลาดหนีโดยมีเซลดา ดร.ฮอฟฟัสเตดเลอร์ เข้ามาช่วยซึ่งใน ที่สุดท้ายเธอและเจ้าตัวประหลาดได้กลับคืนสู่การใช้ชีวิตใต้น้ำตามสัญชาตญาณเดิม	ป๊อดเดินทางมาจากต่างจังหวัด มาทำงานใน เมืองกรุงพร้อมกับคำเตือนของยายที่ว่า วันใดที่ป๊อดได้งานทำวันรุ่งขึ้นจะมีทางออกออกมาจากกัน จนป๊อดมาพบกับจินและ ดัดสินใจอยู่เป็นครอบครัวด้วยกันในเมืองกรุงเทพฯ ป๊อดกลายเป็นเหมือนคนอื่น ๆ ที่มีหางงอกออกมาจากกันตามที่ยายว่าไว้

Connotation	: วู้ดดี้ อัลเลนได้นำพาทั้งตัวละครและผู้ชมให้ ได้เห็นถึงสัจธรรมของชีวิตมนุษย์ ให้ได้เข้าใจ ถึงการใช้ชีวิตในโลกความจริงให้มีความสุขได้ โดยไม่ต้องคอยหลบหนีเรื่องราวใดๆ เพราะ ทุกคนต่างก็หนีไม่พ้นโครงสร้างหลักทางสังคม ที่ต้องอยู่นั้นไปได้ แต่เมื่อใดที่มนุษย์ผู้ชนะ ความขัดแย้งในตัวเองได้ ด้วยความกล้าที่จะ เผชิญหน้ากับปัญหาและความเป็นจริง ถึง จะยังตกอยู่ภายใต้ความขัดแย้งทางโครงสร้าง ของสังคม ชีวิตก็จะมีสุขได้	: เดล โทโร ผู้กำกับภาพยนตร์ ใช้ความ ลึกซึ้งซับซ้อนของเนื้อเรื่องสะท้อนปัญหา ทางสังคมและมุมมองในจิตมนุษย์ผ่านตัว ละครที่มีความเป็นอื่นและตกอยู่ในความ ขัดแย้งกับโครงสร้างสังคมทุกคนรวมถึงตัว ประหลาดที่เขาจินตนาการขึ้นมาด้วย ให้ เห็นถึงพลังความรักและ มิตรภาพระหว่าง มนุษย์ด้วยกันกับสิ่ง มีชีวิตในรูปแบบอื่นที่พยายามต่อสู้เพื่อรักษา วิถีชีวิตในแบบอื่นที่พยายามต่อสู้เพื่อรักษา ไว้ได้	: วิศิษฐ์ เล่าเรื่องย้อนกลับ จิก กัดและเสียดสีความเป็นจริงใน สังคมเมืองกรุงเทพฯ ผ่าน ชนชั้นแรงงานที่มาจาก ต่างจังหวัดเข้ามาทำงานทำ เป็นตัวละครที่ถูกกระทำเป็น ความขัดแย้งโดยตรงระหว่าง มนุษย์กับโครงสร้างทางสังคม ที่มาพร้อมกับระบบทุนนิยม ที่ ไม่มีทางเอาชนะได้ ดังนั้นการ เอาตัวรอดที่ดีที่สุดคือ การ ยอมรับในความพ่ายแพ้ ที่ต้อง ตกเป็นเหยื่อของค่านิยมทาง สังคมไป
-------------	---	--	--

7. อภิปรายผล

การวิจัยกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์เน้นใจความสำคัญที่วิธีการเล่าเรื่องมุ่งทำความเข้าใจว่าเหตุใดการเล่าเรื่องจึงมีการประกอบสร้างความหมายเช่นนั้นเพื่อให้ได้มาซึ่งกลวิธีการเล่าเรื่อง โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกภาพยนตร์แบบเฉพาะเจาะจงที่มีลักษณะสำคัญเฉพาะตัวตามแนวคิด Magical Realism ทั้ง 5 ชื่อของเวนต์ บี. ฟาริส มาจำนวน 3 เรื่อง อันได้แก่ Midnight in Paris (2011) เรื่อง The Shape of Water (2017) และภาพยนตร์ไทยเรื่อง หนามนคร (2004)

จากการศึกษาพบว่าแนวคิด Magical Realism ไม่ได้เป็นแค่แนวคิดที่นำไปใช้การสร้างงานด้านจิตรกรรมและงานประพันธ์วรรณกรรมเพียงเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาใช้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ได้ ด้วยวิธีการนำเอาลักษณะสำคัญเฉพาะตัวทั้ง 5 ชื่อตามแนวคิด Magical Realism มาประกอบสร้างกับลักษณะสมจริง (Realism) เข้าไว้ด้วยกันกับองค์ประกอบ การเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ ที่สัมพันธ์กันกับการผูกเรื่องวางโครงเรื่อง (Plot) การกำหนดแก่นเรื่อง (Theme) การสร้างความขัดแย้ง (Conflict) การสร้างตัวละคร (Characters) การสร้างความสัมพันธ์ของฉากกับเรื่องเล่าคือเวลาและสถานที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ (Setting) มุมมอง ในการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View) การใช้สัญลักษณ์พิเศษทางภาพและเสียงซึ่งรวมไปรวมถึงการติดต่อ (Symbol) และการสร้างความหมายในระบบ สัญลักษณ์ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดสัญลักษณ์กับกระบวนการสร้างความหมายนัยประหวัด (Connotation) ของโรลันด์ บาร์ต (Roland Barthes) ซึ่งการประกอบสร้างนี้เป็นกระบวนการ การนำความรู้ความชำนาญและทักษะเกี่ยวกับการผูกเรื่องวางโครงตามแนวคิด Magical Realism โดยอาศัยองค์ประกอบทางภาพยนตร์ผ่านระบบสัญลักษณ์อย่างมีแบบแผน จึงกล่าวได้ว่าการประกอบสร้างนี้เป็นการได้มาซึ่งกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism เพื่อนำ ไปใช้เล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้บรรลุเป้าหมายเป็นไปตามวัตถุประสงค์และความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ได้

การเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์ได้แบ่งผลการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องออกเป็นสองส่วนคือ ดังนี้

1. ในด้านการเล่าเรื่อง ทั้ง 3 เรื่อง เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น โดยอ้างอิงบุคคล เวลา สถานที่จริง ใน ประวัติศาสตร์และปัจจุบันผ่านตัวละครหลักในเรื่อง ดังนี้

1.1) เรื่อง Midnight in Paris ดำเนินเรื่องผ่านกิล เพนเตอร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ ที่เดินทางข้ามเวลา ย้อนสู่ยุคอดีตปี ค.ศ.1920 และ ค.ศ.1890 เป็นความพยายามหนีโลกความจริงด้วยการสร้าง พื้นที่ปลอดภัยเป็นโลกในยุคอดีตที่มีสถานที่และบุคคล มีชื่อเสียง ที่เขาชื่นชอบ ขึ้นมาเป็น Nostalgia of the Golden Age ของเขา ที่คิดว่าตัวเองจะมีความสุขได้มากกว่าชีวิตในปัจจุบัน โดยเรื่องเล่าในมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) ให้ผู้ชมเป็นผู้สังเกต ที่มีความใกล้ชิดกับเหตุ การณ์ เรียนรู้ความเป็น

ไป ของเรื่องราวความเป็นจริงตาม ธรรมชาติและ ความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ ผ่านตัวละคร หลักและท้ายที่สุดผู้ชมจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือกที่จะเชื่อ จากความคลางแคลงใจในเหตุการณ์ ที่ได้ปรากฏขึ้นว่า เหตุการณ์ไหนเป็นเรื่องจริงและเหตุการณ์ไหนเป็น ความมหัศจรรย์เหนือจริงตามแนวคิด Magical Realism ที่เกิดขึ้นมาในตัวบท โดย Midnight in Paris ใช้การเดินทางย้อนข้าม กลับไปกลับมาของช่วงเวลาอดีตและปัจจุบัน ในการเล่าเรื่อง

1.2) The Shape of Water อ้างอิงเรื่อง รวบรวมที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ช่วงปีค.ศ. 1962 ที่กำลังเกิด สงครามเย็นระหว่าง สหรัฐอเมริกากับรัสเซีย ซึ่งเป็นยุคที่มีการกดขี่และชิงดีชิงเด่นกันในทุกระดับชั้นของสังคม เล่าเรื่องมุมมองของบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrative) ผ่านโจลส์ กันเดอร์สัน เกย์หนุ่มใหญ่ ตัวละครรองในเรื่อง สลับกับการเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrative) เป็นมุมมองของเอไลซ่า เอสโปซิโต ตัวละครหลัก ซึ่งการเล่าเรื่องในลักษณะนี้จะทำให้ทั้งตัว ละครและผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วม ในการรับรู้ถึงเหตุการณ์ เรื่องราวเหนือจริงที่กำลังเกิดขึ้นในโลกความเป็นจริงตาม ตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal Logic) ที่เล่าอยู่นั้นไป พร้อม ๆ กัน โดยความมหัศจรรย์ตามแนวคิด Magical Realism เริ่มต้นที่เอไลซ่า มนุษย์น้ำ เพศหญิงที่ถูกทิ้งให้เป็นเด็กกำพร้าตั้งแต่ยังทารก จนเติบโตกลายเป็นหญิงสาวที่เป็นใบ้ ใช้ชีวิตรวมอยู่กับชนชั้น แรงงาน ในสังคมคนเมืองทั่วไป และได้พบกับ เจ้าตัวประหลาดซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตมหัศจรรย์รูปร่างคล้ายคน เป็นมนุษย์น้ำเพศชาย สายพันธุ์ ดั้งเดิม ที่ทั้งคู่ต่างเป็นตัวแทนความซับซ้อนในเชิงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคนในเรื่องของความแตกต่าง แปรกแยก การแบ่ง ชนชั้น ถูกเหยียดหยาม การต่อสู้เพื่อ ศักดิ์ศรีและสามัญสำนึกของสิ่งมีชีวิตที่เรียกตัวเองว่า “มนุษย์”

1.3) เรื่อง หมากรอก เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น อ้างอิง เรื่องราวร่วมสมัยที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน (พ.ศ.2546-2547) โดยกำหนด ให้มีความมหัศจรรย์หรือ ความเหนือจริงเกิดขึ้นมาร่วมอยู่ในวิถีการดำเนินชีวิต มนุษย์บนพื้นฐานความเป็นจริงของผู้คนที่อาศัยอยู่ใน พื้นที่เมืองของกรุงเทพมหานครและเขตต่างจังหวัดในแถบชนบท ผ่านผู้บรรยายจากมุมมองเป็นกลางของบุคคลที่สามที่ไม่อยู่ในเหตุการณ์ (The Objective Narrative) เป็นการสังเกตเหตุการณ์ของเรื่อง จากภายนอก โดยปราศจากอคติในการนำเสนอให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวเอง โดยนำความมหัศจรรย์ตามแนวคิด Magical Realism มาเล่าเรื่องของคนเมืองหลวงกับ ปัญหาสังคมในเชิงจิตกีดกันยกย่องเกี่ยวกับความซับซ้อนใน ความสัมพันธ์ของมนุษย์ เรื่องของความรักและมิตรภาพ ผ่านตัวละคร ป๊อด ชายหนุ่มคนหนึ่งที่ไม่มีใครมีความฝันอะไร มากไปกว่าแค่ทำทุกอย่างเพื่อคนที่ตัวเองรัก และยังเป็นตัวแทนความคิดของคนบ้านนอกเข้า กรุงเทพฯ ประชาชนชั้นล่างชนชั้นแรงงานที่เป็นพลเมืองส่วนใหญ่ ของกรุงเทพฯ ที่มาจากต่างจังหวัดเพื่อมาหางานทำ แล้วตกเป็นเหยื่อหรือเบี้ยล่างของโครงสร้างทางสังคมเมือง ที่ถูกกลืนกินไป กับค่านิยมในการสร้างภาพลักษณ์ มากกว่าตัวตนที่แท้จริง แบบที่ยายของป๊อดเรียกกันว่า “หาง”

2. ด้านกลวิธี ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องผูกเรื่องโดยใช้แนวคิด Magical Realism ทั้ง 5 ข้อของเวนต์ ปี.ฟาริส มาเป็นตัวขับเคลื่อนในการเล่าเรื่อง โดยใช้วิธีการผสมผสานกันระหว่างลักษณะของความจริง (Realism) ที่เป็นไปตาม ตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal Logic) กับลักษณะมหัศจรรย์ตามแนวคิด Magical Realism ได้อย่างผสมกลม กลืน เป็นไปดังที่ชูศักดิ์ ภัทธกุลวิชัย (2559) เขียนไว้ในหนังสือสังขนิมิตมหัศจรรย์ในงานของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี มอร์ริสันและวรรณกรรมไทย ว่า “....หัวใจสำคัญของ แนวคิด Magical Realism นั้นคือการที่โลกสองประเภท คือ โลกแห่งความเป็นจริง และโลกแห่งความมหัศจรรย์ ดำรง อยู่คู่กันและดำเนินไป ภายใต้ตรรกะชุดเดียวกันจนใน ท้ายที่สุดไม่สามารถ จำแนกได้ว่าอะไรคือ ความเป็นจริง และอะไรคือ ความมหัศจรรย์เหนือจริง” “....ซึ่งในท้ายที่สุดเรายังสามารถกล่าวได้อีกด้วยว่าวรรณกรรมสังขนิมิต มหัศจรรย์คือการวิพากษ์อุดมการณ์แบบกระฎุมพีที่แฝง อยู่ในวรรณกรรมสังขนิมิตและปฏิเสธโลกทรรศน์แบบฝันเฟื่องที่มากับตำนานพื้นบ้าน”

จากคำกล่าวนี้โยงกลับไปที่การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่นำมาทำการวิจัยจะเห็นได้ว่า มีประเด็นเหมือนกันที่ถูกนำมาพูดในเรื่องเล่าคือ ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์และมนุษย์กับโครงสร้างของสังคม อยู่ที่ว่า เมื่อมนุษย์มีความขัดแย้งแล้วจะต่อสู้กับความขัดแย้งนั้นเพื่อพาตัวเองไปต่อในลักษณะของผู้กระทำ (Active) หรือพ่ายแพ้ยอมรับ

ต่อข้อขัดแย้งนั้นในลักษณะของผู้ถูกระทำ (Passive) ดังนั้นหน้าที่ กลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ได้เข้ามามีบทบาทในเรื่องเล่านี้คือ ใช้ความมหัศจรรย์มาทำหน้าที่ขยายมิติความจริงที่ผู้เล่าต้องการนำเสนอ ให้เห็นออกมาเป็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น บนพื้นฐานความจริงของตรรกะภายในเรื่องเล่าและโครงสร้างของสังคมนั้น ๆ ดังเช่นเรื่อง

Midnight in Paris ที่ กิล เพนเดอร์ เป็นตัวละครหลักมีลักษณะหลายมิติ (Round Character) ที่มีอารมณ์และความรู้สึกเปลี่ยนแปลงไปตาม สภาพแวดล้อมและความกดดันไปตามสถานการณ์และเป็นผู้ถูกระทำ (Passive) ที่พยายามต่อสู้พลิกตัวเองมาเป็นผู้กระทำ (Active) เพื่อพา ตัวเองไปสู่เป้าหมายด้วยการเดินทางข้ามเวลาหนีจากค่านิยมและโครงสร้างทางสังคมที่ทำให้เขามีความเป็นอื่น (The Otherness) จากสังคมที่เป็นอยู่ของปี ค.ศ. 2010 มาสู่ ปี ค.ศ. 1920 ในอีกค่านิยมและโครงสร้างทางสังคมที่ทำให้รู้สึกถึงการมีตัวตน เมื่อได้มาอยู่ในโลก Nostalgia ของเขา (ซึ่งการใช้ความมหัศจรรย์ มาเล่าเรื่องการย้อนเวลาเพื่อช่วยในการสร้างความหมายนัยประหวัด (Connotation) ของเรื่องเล่าในช่วงเวลานี้คือ กิล หนีออกจากทุกปัญหาที่เป็นความขัดแย้ง เพื่อมาสร้างโลกอยู่ในพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง) และในภาพยนตร์เรื่อง The Shape of Water ก็เช่นเดียวกันที่ตัวละครทุกตัวต่างมีความเป็นอื่นหมดไม่ว่าเอไลซา หญิงสาวที่โตมาจากเด็กกำพร้าไม่รู้ที่มาและยังเป็นใบ้พูดไม่ได้ ไจลส์ เกย์หนุ่มสูงวัยเพื่อนข้างห้องเซลดา เพื่อนร่วมงานร่างใหญ่ผิวสีเป็นแอฟริกัน-อเมริกัน ดร.โรเบิร์ต ฮอฟฟิสเตเตอร์ สายลับรัสเซียที่แฝงตัวมา อีกทั้งเอไลซายังได้มีสัมพันธ์รักกับตัวแทนของความเป็นอื่นอย่างเจ้าตัวประหลาดอีก ซึ่งตัวละครที่กล่าวมาต่างมีลักษณะของผู้ถูกระทำ (Passive) ปรากฏให้เห็นภายใต้ Setting ของเรื่องที่กำหนดในช่วงเวลาที่กำลังเกิดสงครามเย็น ปี ค.ศ. 1962 ที่อเมริกาและรัสเซียต่างแย่งชิงความเป็นมหาอำนาจของโลก เป็นช่วงเวลาที่มีมนุษย์เราต่างตกอยู่ภายใต้โครงสร้างทางสังคมที่มองทุกคนเป็นอื่นไปหมด ซึ่งการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ได้ใช้ความมหัศจรรย์ผ่านเจ้าตัวประหลาดเข้ามาช่วยขยายความชัดเจนในการต่อสู้ของคนที่เป็อื่นกับคนที่ถูกรอบงำในลักษณะของการลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำ (Active) เพื่อปกป้องศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ของตัวเองภายใต้โครงสร้างทางสังคมที่เป็นอยู่ โดยความมหัศจรรย์ที่ผูกเข้ามาในเรื่องสามารถสร้างแรงผลักดันให้ตัวละครทุกตัว ได้พิสูจน์คุณค่าของตัวเอง ดังในฉากที่ทุกคนตัดสินใจร่วมมือกันช่วยให้เจ้าตัวประหลาดรอดชีวิตจากการถูกฆ่าและพาหลบหนีออกจากศูนย์วิจัยวิทยาศาสตร์เพื่อไปปล่อยลงน้ำให้มีชีวิตรอดกลับสู่ถิ่นฐานเดิม โดยความหมายนัยประหวัด (Connotation) ของเรื่องเล่าในช่วงเวลานี้ก็คือ ความเป็นอื่นไม่ได้แยกให้ตัวละครเหล่านี้ออกจากความเป็นมนุษย์ ส่วนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องหมากรุก แนวคิด Magical Realism ได้ถูกกำหนดให้เป็นเงื่อนไขหลักในการเล่าเรื่องด้วยการนำพาความมหัศจรรย์หรือความเหนือจริงมาช่วยขยายมิติของความจริงให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งในความรู้สึกของกลวิธีการเล่าเรื่อง (ในฉากที่ยอดกับหมวมีเพศสัมพันธ์กันบนรถเมลล์ที่แน่นขนัด) และภาพที่ปรากฏให้เห็นขึ้นมา (ฉากกองภูเขาหิมะขาวดลาลสตัก) โดยประเด็นความขัดแย้งที่เห็นได้ชัดคือเรื่องของความเป็นมนุษย์ที่เป็นชนชั้นล่างกับระบบทุนนิยมและค่านิยมที่เป็นโครงสร้างทางสังคม ที่ทำให้ตัวละครทุกตัวต้องตกอยู่ในลักษณะของการเป็นผู้ถูกระทำ (Passive) และด้วยความเป็นบ้านนอกเข้ากรุงที่เดินทางมาจากต่างจังหวัดเพื่อมาหางานทำ ยิ่งทำให้ต้องต่อสู้กับโครงสร้างทางสังคม ในลักษณะของการลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำ (Active) เพื่อปรับตัวเองให้อยู่รอดในสังคมได้

จากที่กล่าวมาทั้งหมดทำให้เห็นได้ว่า ความมหัศจรรย์หรือความเหนือจริงที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ ไม่ได้เป็นเพียงแค่การนำมาเพื่อสร้างความรู้สึกแปลกตา สวยงาม หรือดูประหลาดมีความเหนือจริงแบบแฟนตาซี (Fantasy) ที่ให้ความตื่นตาตื่นใจเพื่ออรรถรสความบันเทิงทางสายตาเมื่อได้รับชมเพียงเท่านั้น เพราะจากผลการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ทำให้เห็นว่าการทำงานของแนวคิด Magical Realism นั้นเน้นวัตถุประสงค์หลักไปที่การเล่าเรื่อง โดยได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องราวความจริงของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้ง เป็นกลวิธีที่ใช้ความมหัศจรรย์มาทำหน้าที่ขยายมิติความเป็นไปได้ของความจริงที่ผู้เล่าต้องการนำเสนอโดยผสมผสาน ความจริงและจินตนาการ ให้เห็นออกมาเป็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น บนพื้นฐานชุดความจริงของตรรกะภายในเรื่องเล่าและโครงสร้างของสังคมนั้น ๆ โดยในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ใช้ความมหัศจรรย์ตามแนวคิด Magical

Realism มาเป็นเครื่องมือที่ทำให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นว่า มนุษย์ได้ตกอยู่ในโครงสร้างทางสังคม แล้วพยายามที่จะต่อสู้ดิ้นรนออกไปจากโครงสร้างนั้น ซึ่งความมหัศจรรย์ที่นำมาใช้ในการเล่าเรื่องนี้ ไม่ได้มาทำหน้าที่ให้มนุษย์หรือตัวละครในเรื่องสามารถที่จะหลุดพ้นหรือเอาชนะไปจากโครงสร้างที่ครอบงำ ความคิดอยู่นั้นออกไปได้ แต่มาทำหน้าที่เพื่อบอกให้เห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่า มนุษย์หรือตัวละครนี้ได้ตกอยู่ภายใต้โครงสร้างทางสังคมที่ถูกกำหนดไว้อยู่เพียงเท่านั้น ซึ่งจากนั้นตัวละครจะอย่างไรต่อกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ก็จะเป็นการนำพาการเล่าเรื่องไปพร้อมความมหัศจรรย์เพื่อนำเสนอให้เห็นว่า ตัวละครที่อยู่ในลักษณะของผู้ถูกระทำ (Passive) จะพลิกตัวเองลุกขึ้นมาสู่ในลักษณะของการเป็นผู้กระทำ (Active) อย่างไร หรือจะคงอยู่ภายใต้โครงสร้างในลักษณะของผู้ถูกระทำต่อไป โดยกลวิธีนี้ก็ยังคงใช้ความมหัศจรรย์มาทำหน้าที่ขยายมิติความเป็นไปได้ของการหาทางออกจากความขัดแย้งที่กำลังต่อสู้อยู่ ตามที่ผู้เล่าต้องการนำเสนอหรือบอกเล่าให้เห็นตามทัศนะของแต่ละคนโดยชี้ให้เห็นว่ามีผลออกมาเป็นเช่นไร ดังเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Midnight in Paris ที่กิล ลูกขึ้นมาสู่กับความขัดแย้งในตัว เอง กล่าวที่จะเผชิญหน้ากับปัญหาโดยไม่ต้องสร้างเซฟโซนที่เป็นโลก Nostalgia ของตัวเองอีกต่อไป เป็นตัวละคร ผู้ถูกระทำ (Passive) ที่ลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำ (Active) แล้วขณะปรับตัวเข้าใจชีวิตยอมรับความเป็นจริงได้ แต่ก็ยังคงตกอยู่ในโครงสร้างทางสังคมเดิมเป็นอยู่ ส่วนในเรื่อง The Shape of Water ที่ตัวละครทุกตัวมีความเป็นอื่น เป็นตัวละครผู้ถูกระทำ (Passive) ได้ลุกขึ้นมาต่อสู้เป็นผู้กระทำ (Active) แล้วขณะ แต่ก็ยังคงตกอยู่ในโครงสร้างทางสังคมเดิม รวมไปถึงเรื่องหมากรุกที่ตัวละครเป็นผู้ถูกระทำ (Passive) ลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำ (Active) แล้วแพ้ ซึ่งก็ยังคงตกอยู่ในโครงสร้างทางสังคมเดิมเช่นเดียวกัน

ฉะนั้นจึงสรุปการวิจัยในหัวข้อ “กลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์” ได้ว่า ความมหัศจรรย์หรือความเหนือจริงที่เป็นไปตามลักษณะสำคัญเฉพาะตัวตามแนวคิด Magical Realism ทั้ง 5 ข้อของเวนต์ ปี. ฟาริส นั้นคือ เครื่องมือที่ใช้ในการเล่าเรื่องโดยเมื่อนำมาใช้ประกอบร่วมกันกับองค์ประกอบ การเล่าเรื่องทางภาพยนตร์และทฤษฎีสัญญาวิทยา (ซึ่งในการวิจัยนี้ใช้แนวคิดสัญญาและการสร้างความหมายนัยประหวัดของโรลิ่งด บาร์ต) ภายใต้กระบวนการทศนการเล่าเรื่องก็จะได้กระบวนการหรือกลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ในภาพยนตร์ขึ้นมา

8. ข้อเสนอแนะ

ควรที่จะมีการพัฒนาแนวทางการศึกษาและทำการวิจัยต่อยอดจากหัวข้อการวิจัยเรื่อง “กลวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด Magical Realism ใน ภาพยนตร์” นี้ ขึ้นไปอีกอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นอื่น ๆ หรืออีกหลากหลายแนวทางในมิติต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้เป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ที่การวิจัยนี้ยังไม่ได้กล่าวถึง หรือเมื่อเวลาผ่านไปอาจมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมา ควรมีการทำการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเสริมในข้อบกพร่องของการวิจัยนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการเพิ่มองค์ความรู้และแนวทางการเล่าเรื่องอย่างมีชั้นเชิงในภาพยนตร์ไทยให้มีทาง เลือกมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- เกศวรางค์ นิลवास. (2552). *การวิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัยแนวสังคมนิยมมหัศจรรย์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ขจิตขวัณ กิจวิสาละ. (2553). *ความหมายของการขัดแย้งอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ระหว่าง พ.ศ. 2513-2550*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. (2559). *สังคมนิยมมหัศจรรย์ในงานของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี มอร์ริสัน และวรรณกรรมไทย*. โรงพิมพ์ ภาพพิมพ์.

- ภาสุรี ลือสกุล. (2561). *สำนึยมมหัศจรรย์ในลาตินอเมริกา : ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ วรรณกรรม. โครงการเผยแพร่ผลงานวิจัย*
คณะอักษรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- Lois Parkinson Zamora, & Wendy B. Faris (Eds.). (1995). *Magical Realism : Theory, History, Community.*
Duke University Press.