

การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

สุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ
รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ เพื่อวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงของมิชาเอล ฮาเนเคอ และศึกษาสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง

สุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ (นศ.ม. การภาพยนตร์และภาพนิ่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554) รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ และเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” ของสุพมิตรา โดยมี รศ.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมากของสาขาวิชาภาพยนตร์และภาพนิ่ง

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีแนวคิดมาจากความตั้งใจที่จะสะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัยในโลกปัจจุบัน ซึ่งปัญหาสังคมต่างๆล้วนมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น มิชาเอล ฮาเนเคอ สร้างความรุนแรงขึ้นมาในภาพยนตร์ของเขา เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงและอยู่รอบตัวของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาใคร่ครวญหาคำตอบด้วยตนเองว่าจะจัดการกับความรุนแรงที่พบเจอได้อย่างไร

ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ใช้ในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง มีหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น การสร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการและการทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น การหลอกลวง การปฏิเสธความพึงพอใจและการทำลายความคาดหวังของผู้ชม ตลอดจนการกันผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมกลับมาถูกคิดถึงสารที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ต้องการที่จะสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้

สารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ประกอบด้วยความรุนแรง การวิพากษ์ความรุนแรงในสื่อมวลชน โดยเฉพาะความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ ความเหินห่างแปลกแยกของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ และการสื่อสารที่ล้มเหลวระหว่างมนุษย์

บทนำ

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ความรุนแรงในภาพยนตร์ (Violence in Film) เป็นประเด็นที่มีการถกเถียงกันมากในแวดวงวิชาการ เนื่องจากความรุนแรงมีบทบาทสำคัญในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์หลายประเด็น ทั้งที่สัมพันธ์กับผลกระทบทางสังคม และความสัมพันธ์ของสื่อกับผู้คนในสังคมที่พัฒนาไปพร้อมๆ กัน ก่อให้เกิดงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อชนิดนี้ อาทิเช่น งานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อผู้ชม มีความพยายามในการอธิบายความประทับใจและการตอบสนองต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ชม รวมทั้งแนวความคิดเกี่ยวกับการ

เซ็นเซอร์ภาพยนตร์ มีคำกล่าวที่ว่า “ภาพยนตร์และกระบอกปืนถูกทำขึ้นมาเพื่อกันและกัน” (Jacobs, 2000: 9) เพื่อเป็นการเน้นย้ำว่า ความรุนแรงกับภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันเป็นอย่างมาก และหากสังเกตให้ดีจะพบว่า ความรุนแรงจัดเป็นประเด็นร่วมสมัยประเด็นหนึ่งที่นิยมนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และถือเป็นอันดับต้นๆ ในการใช้เป็นเนื้อหาหลักของภาพยนตร์หรือแก่นเรื่อง (Theme) สังเกตได้จากกรณีที่ภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบด้วยกันแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สงคราม (War) ภาพยนตร์แอ็คชั่น (Action) ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) เป็นต้น

ภาพยนตร์จำนวนมากในท้องตลาดที่นำเสนอเกี่ยวกับความรุนแรงนั้น มักจะนำเสนอความรุนแรงไปในทางบันเทิง เพื่อให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานผ่อนคลายจากความเครียดในชีวิตประจำวัน แต่มิชาเอล ฮาเนเคอ (Michael Haneke) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวออสเตรีย มีความคิดว่าศิลปะจำเป็นต้องเผชิญหน้ากับความจริง ศิลปะคือความพยายามที่จะค้นหาชิ้นส่วนเล็กๆ ที่เป็นความจริงแท้ เขาคาดหวังว่า ผู้ชมจะถูกคิดจนแลเห็นเศษเสี้ยวของความจริงแท้ที่เขาต้องการจะสื่อ เพราะความรุนแรงที่ทำหน้าที่รับใช้ความบันเทิงนั้น อาจทำให้ผู้ชมมองไม่เห็นความน่ากลัวของโลกแห่งความเป็นจริง (Andrew, 2005: 88) ดังนั้น เขาจึงเลือกใช้เทคนิคทางด้านภาพ เสียงและการตัดต่อของสื่อภาพยนตร์ เป็นเวทีในการตั้งคำถามกับสังคม ซึ่งเป็นหน้าที่ของศิลปิน นอกเหนือจากการสร้างประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพแก่ผู้ชมงานศิลปะ

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ จัดเป็นภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นไม่เหมือนใคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอความรุนแรงผ่านการใช้ภาษาภาพยนตร์อันทรงประสิทธิภาพ จนได้รับการขนานนามว่าเป็น “สัญลักษณ์ของภาพยนตร์เลือดเย็นแห่งทวีปยุโรป” (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, 2548: 51-61) ภาพยนตร์ของเขาทำหน้าที่ของความเป็นภาพยนตร์

ได้อย่างสมบูรณ์ ในการสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้ชม (Emotional Function) และการทำให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาใคร่ครวญถึงสารบางอย่างที่ส่งมาจากตัวภาพยนตร์ (Intellectual Function) โดยการนำเทคนิคต่างๆ ของภาพยนตร์มาใช้ได้อย่างชาญฉลาด ภาพยนตร์เพียงข้อเดียวของเขาสามารถบอกเล่าเรื่องราวมากมายในขณะเดียวกันก็สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้หัวเราะหรือเศร้าตามเรื่องราวบนจออย่างที่ภาพยนตร์บางเรื่องไม่สามารถที่จะทำได้ โดยเฉพาะในส่วนของ การสร้างอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชมนั้น ความรู้สึกกระอักกระอ่วนที่เกิดจากการชมภาพยนตร์ของเขาเป็นที่โจษจันอย่างมากในกลุ่มผู้ชม เนื่องมาจากวิธีการสร้างความรุนแรงในภาพยนตร์ของฮานเนเคอ เป็นการสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ชมล้วนๆ ความรุนแรงในภาพยนตร์ของเขาไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ และดูเหมือนจะสร้างความหวาดผวให้แก่ผู้ชมมากกว่า ทั้งนี้เพราะการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการนำเสนอความรุนแรงของเขาตั้งอยู่บนสมมติฐานอันยกย่องที่ว่า “การไม่เห็น คือ ธรรมชาติของการเห็น” (ส่ายนธ์ แดงกลม, 2548: 56) และ “ในเมื่อความรุนแรงมีเหตุมาจากเรื่องที่ไม่เห็น สาเหตุที่แท้ของความรุนแรงจึงคือจินตนาการที่มีตัวภาพเป็นสื่อสะกด จุดจินตนาการสานต่อภาพความรุนแรงที่ถูกละค้างตัดตอน เรื่องน่ากลัวจึงก่อตัวขึ้นจากความคิด” (ส่ายนธ์ แดงกลม, 2548: 67) การที่เขาเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใช้จินตนาการสร้างภาพในหัวของตัวเอง ก็เพราะหากผู้ชมเห็นภาพบนจอมากเท่าไร จินตนาการของผู้ชมจะถูกจำกัดมากเท่านั้น สอดคล้องกับความคิดของจิลส์ เดอกูซ (Gilles Deleuze) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสซึ่งเป็นหนึ่งในบุคคลที่มีความคิด “ต้นแบบ” มากที่สุดในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่เคยกล่าวไว้ว่า ในการทำความเข้าใจศิลปะแขนงต่างๆ ไม่จำเป็นต้องพิจารณาแต่ความหมาย ความงาม หรือความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงานเพียงอย่างเดียว แต่อาจพิจารณา “ตรรกะของความรู้สึก” (Logic of sensation) ที่แฝงฝังอยู่ในชิ้นงานนั้นๆ เพื่อดูว่างานศิลปะชิ้นนั้นถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดแบบใดแบบหนึ่งไปสู่ผู้ชมได้อย่างไร (คีโรตม์ คล้ามไพบูลย์, 2548: 46)

มิชาเอล ฮานเนเคอ ใช้ภาษาภาพยนตร์นำเสนอความรุนแรงในลักษณะที่ปฏิเสธความพึงพอใจปกติของผู้ชม (Readman, 2005: 64) ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) ความรุนแรงในจอ (On-screen Violence) ส่วนใหญ่มักจะเป็นความรุนแรงเชิงจิตวิทยา (Psychological) เช่น การที่ผู้ชมลุ้นไปกับชายหนุ่มโรคจิตสองคนที่พินันกันว่า เขื่อของพวกเขาคือจะตายภายในสิบสองชั่วโมงตามที่พวกเขาสนทนากันหรือไม่ ส่วนความรุนแรงเชิงกายภาพ (Physical) นั้น ฮานเนเคอเลือกที่จะไม่ให้ผู้ชมเห็นบนจอภาพ (Off-screen Violence) แต่จะนำเสนอด้วยการใช้เสียงประกอบ (Sound Effects) เช่น เสียงปืนลั่นแทนภาพการฆาตกรรมสุนัขและเด็ก การใช้เสียงในภาพยนตร์ของเขาเป็นไปเพื่อรบกวนโสตประสาทและการรับรู้ของผู้ชมไม่ว่าจะเป็นเสียงเครื่องจักรที่ดังโดยไร้ที่มา เสียงรถราบนท้องถนนที่ดังผิดปกติ ฯลฯ และการใช้เสียงเงียบ (Silence) ก็เป็นไปเพื่อที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอึดอัดและทรมานมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

การใช้ภาษาภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าวนี้สามารถใช้เป็นประโยชน์ในการอภิปรายเรื่องบริบทของอาการตกใจสุดขีดของผู้ชม (Context of Shock) เพราะมีบางอย่างที่ลึกซึ้งและไม่แน่นอนเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ชมว่า การกระทำความรุนแรงกำลังเกิดขึ้น ในขณะที่ถูกปฏิเสธความพึงพอใจทางด้านภาพ ซึ่งที่จริงแล้วภาพและเสียงควรจะมาพร้อมกันเสมอ โจนาธาน โรมนี่ (Jonathan Romney) ให้เหตุผลถึงความน่าสนใจในการใช้ภาษาภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานเนเคอ มาเป็นประเด็นในการศึกษาถึงความรุนแรงในจอ (Screen Violence) ไว้ว่า “ภาพยนตร์ของฮานเนเคอมีใช้เพียงภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการกระทำการก่อการร้ายเท่านั้น แต่ตัวมันเองคือผู้ก่อการร้ายที่โจมตีผู้ชม ภาพความน่ากลัวอะไรก็ตามที่เกิดขึ้นบนจอหรือเสียงที่มาจากนอกจอ มันทำให้เรารู้สึกอกสั่นขวัญหายตลอดเวลา ในแง่หนึ่งฮานเนเคอทำให้พวกเราติดกับของการยอมรับความรุนแรงจำนวนมากเท่าที่เราสามารถจะทนเห็นได้ ดังที่เขาเคยกล่าวไว้ว่า ใครก็ตามที่หยุดดูเพราะทนไม่ได้ไม่ใช่ผู้ที่ต้องการภาพยนตร์ของเขา ใครที่ยังดูมันต่อไปได้เขาผู้นั้นเป็นผู้ต้องการมันอย่างแท้จริง” (Readman,

2005: 63) การที่ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ว่าตัวละครถูกทำร้ายจนบาดเจ็บปางตายหรือเสียชีวิตไปต่อหน้าต่อตา ย่อมทำให้ผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวและเกิดคำถามตามมาว่า ตัวละครที่พวกเขาเห็นนั้นไปทำอะไรมาถึงต้องรับชะตากรรมอันเลวร้ายอย่างนี้ ยิ่งไปกว่านั้น การที่ภาพและเสียงในภาพยนตร์ของฮานะเคอ ได้สร้างอารมณ์รุนแรงแบบสุดขีดที่มนุษย์ธรรมดาน่าจะทนดูไม่ได้ แต่หากผู้ชมยังทนดูมันต่อไปได้ ก็จะกลายเป็นการตั้งคำถามกับตัวผู้ชมเอง ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงอารมณ์รุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้ชมล้วนเคยได้ประสบพบเห็นและรับรู้รับฟังผ่านทางสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ

นอกจากนี้ มิชาเอล ฮานะเคอ ยังใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อการกั้นผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว (Alienation) ที่ทำให้ผู้ชมเพ่งความสนใจไปที่ “สาร” (Message) ที่เขาต้องการจะสื่อ วิธีการนี้มาจากทฤษฎีละครของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ (Bertolt Brecht) ปรมาจารย์ด้านละครเวทีชาวเยอรมัน ซึ่งฮานะเคอได้ศึกษามาตั้งแต่สมัยเรียนการละคร นพมาศ แวหงส์ อธิบายแนวคิดนี้ไว้ว่า “ทฤษฎีละครของเบรคชท์เป็นการกลับไปสู่ narrative เบรคชท์อยากให้ละครเป็นการเล่าเรื่องและแทนที่จะให้การเล่าเรื่องเป็นไปในลักษณะ dramatic กลับให้ใช้วิธี alienate คนดูโดยพยายามผลักคนดูออกจากเรื่องเมื่อคนดูเริ่มรู้สึก in คอยดึงอารมณ์คนดูและผลักคนดูออกจากเรื่องสลับกันอยู่เรื่อยๆ เบรคชท์บอกว่าการที่คนดู in กับเรื่อง ทำให้คนดูใช้แต่อารมณ์ ไม่ได้ใช้สติปัญญา เราจะเห็นได้จากหลายกรณีที่พระเอกเป็นโจร แต่คนดูก็เข้าข้างเขา ไม่อยากให้เขาตาย ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะมีการใช้เทคนิคของ drama กระตุ้นอารมณ์ของคนดู ทำให้คนดูหยุดใช้เหตุผล” (นพมาศ แวหงส์, 2542: 44) ซึ่งลักษณะแบบนี้แทบจะไม่มีให้เห็นในภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เน้นเรื่องของอารมณ์เป็นหลัก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนจากภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) คือ การยักยอกเวลา (Readman, 2005: 64) ในฉากที่ผู้เป็นแม่คว่ำป็นยิงใส่หนึ่งในคนร้าย ผู้ชมพากันอุทานด้วยความตื่นตันทันทีที่คนร้ายอีกคนหาวิธีโมดโทรศัพท์และหนีไปอย่างรวดเร็ว ทันใดนั้นเหตุการณ์ทั้งหมดถูกย้อนกลับไปที่ฉากที่โดนยิงก็ฟื้นคืนชีพราวกับไม่มีอะไรเกิดขึ้น ซึ่งวิธีนี้

เป็นการทำลายความคาดหวังของผู้ชม และมีความเชื่อมโยงเกี่ยวกับการแอบมองจ้องดูในภาพยนตร์ (Cinematic Voyeurism) (Readman, 2005: 63) ที่ฮานะเคอเรียกว่า “ช่วงเวลาที่พึงพอใจของผู้ชม” (Crowd pleasing moment) เขาเคยเล่าไว้ว่าผู้ชมที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ปรบมือให้กับฉากนี้ แต่เนื่องจากเขาตั้งใจที่จะโต้แย้ง “ความพึงพอใจของความรุนแรงที่ถูกนำเสนอในสื่อบันเทิง” (The Pleasures of violent entertainment) ดังนั้น เมื่อผู้เป็นแม่เอื้อมมือไปหยิบปืนเพื่อยิงคนร้ายให้ตายอีกครั้ง คนร้ายอีกคนที่สกดเธอเอาไว้ได้ ถือเป็นการทำลายความคาดหวังของผู้ชมที่จะเห็นเหยื่อทั้งครอบครัวรอดชีวิต หรือการที่ฆาตกรหันหน้ามาคุยกับผู้ชมเป็นระยะๆ เช่น การหันมายกคิ้วหลิวตา ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกราวกับว่าเป็นผู้สมรู้ร่วมคิด หรือการคุยกับผู้ชมว่า “ทำไมผมถึงทำเรื่องแบบนี้ไม่ได้” ก่อนการลงมือฆาตกรรมนั้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกกระอักกระอ่วนใจในขณะเดียวกันเมื่ออารมณ์ของผู้ชมขาดช่วง ผู้ชมก็จะรู้สึกตัวว่าภาพที่เห็นไม่ใช่เรื่องจริง จากนั้นผู้ชมก็จะเกิดคำถามในใจว่า เหตุใดตนสามารถชมภาพยนตร์ที่โหดร้ายแบบนี้ได้อยู่ได้

ทั้งนี้ ความน่าสนใจของการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการนำเสนออารมณ์รุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานะเคอ ที่ผู้วิจัยกล่าวมาพอสังเขปข้างต้น นอกจากจะมีผลทางด้านการศึกษาความหมายและการสื่ออารมณ์ความรู้สึกแล้ว ลักษณะของการใช้ภาษาภาพยนตร์ดังกล่าวยังเป็นไปอย่างสอดคล้องและสนับสนุนในส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีเช่นกัน ภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาล้วนพูดถึงความรุนแรงที่มีลักษณะแตกต่างกันไป แม้ว่าจะไม่มีมีการคลี่คลายไปสู่ทางออกหรือคำตอบใดๆในตอนจบ แต่ภาพยนตร์ของเขาจะมีลักษณะเป็นการตั้งคำถามปลายเปิดให้ผู้ชมขบคิดหาความจริงด้วยตนเอง

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานะเคอทั้งหมด เปิดตัวที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส (Cannes Film Festival) ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากนักวิจารณ์และบรรดาผู้ชม อีกทั้งยังได้รับรางวัลต่างๆ มากมาย อาทิเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000) ได้รับเลือกให้เข้าฉายในสายประกวดและได้รางวัล

Prize of the Ecumenical Jury ซึ่งมอบให้แก่ภาพยนตร์ที่มีสาระด้านการสร้างความสมานฉันท์กลมเกลียวในหมู่มวลมนุษยชาติ โดยผู้ตัดสินรางวัลคือองค์กรทางคริสต์ศาสนา ภาพยนตร์เรื่อง The Piano Teacher (2001) ได้รับรางวัล Grand Prize of the Jury รวมทั้งรางวัลนักแสดงนำชายและรางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม ภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005) ได้รับรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม รวมถึงรางวัล FIPRESCI Prize จากสมาคมนักวิจารณ์นานาชาติ กับรางวัล Prize of the Ecumenical Jury และภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009) ผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของมิชาเอล ฮาเนเคอ นอกจากจะได้รับรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) ซึ่งเป็นรางวัลที่สำคัญที่สุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์แล้ว ยังได้รับรางวัลภาพยนตร์ยุโรปยอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ และรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์ยุโรป (European Film Awards: The Winners, 2009: online) รวมทั้งรางวัลภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม (Best Foreign Language Film) จากงานประกาศรางวัลลูกโลกทองคำ ครั้งที่ 67 (Golden Globe Awards: Nominations & Winners, 2010: online) โดยสมาคมผู้สื่อข่าวต่างประเทศในฮอลลีวูด (The Hollywood Foreign Press Association) อีกด้วย

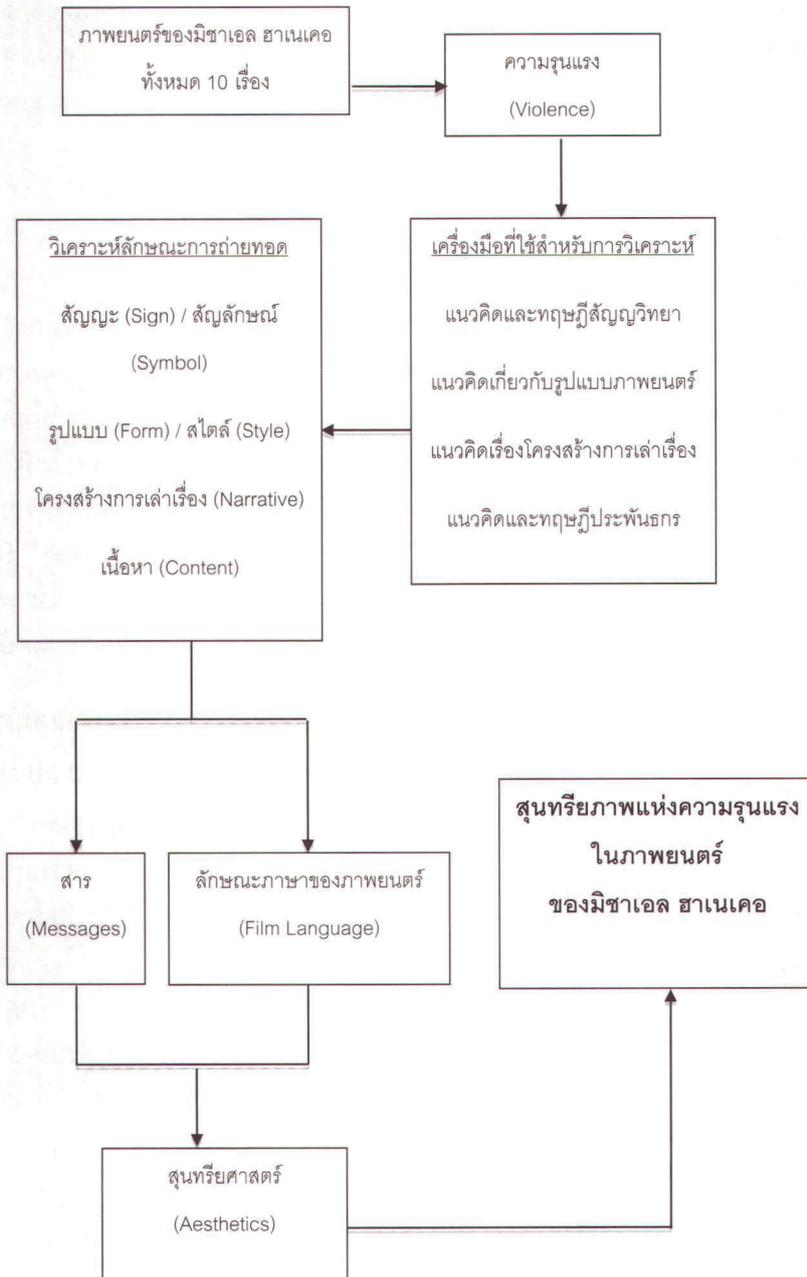
เนื่องจากภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการนำเสนอ

ความรุนแรงที่ไม่เหมือนใคร จนเป็นที่จับตามองในวงการภาพยนตร์โลกปัจจุบัน และการได้รับรางวัลจากสถาบันต่างๆเป็นจำนวนมาก ย่อมเป็นเครื่องยืนยันได้ดีถึงคุณภาพผลงานของเขา ผู้วิจัยจึงตัดสินใจเลือกภาพยนตร์ของเขามาเป็นประเด็นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือมาช่วยเหลือในการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น อาทิเช่น แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์ และแนวคิดและทฤษฎีประพันธ์กรรม รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงตัวบทของภาพยนตร์ที่จะทำการวิเคราะห์ ตีความ และสรุปให้เห็นถึงการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ออกมาได้อย่างถูกต้องที่สุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงของมิชาเอล ฮาเนเคอ
3. เพื่อศึกษาสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

กรอบแนวความคิดของการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” นี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาถึงแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรง ลักษณะภาษาของภาพยนตร์และสารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ โดยเน้นการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) คือ ตัวภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอเป็นหลัก รวมถึงการนำแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเป็นเครื่องมือช่วยในการศึกษา การวิจัยครั้งนี้ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ โดยเน้นศึกษาจากภาพยนตร์ขนาดยาวของมิชาเอล ฮาเนเคอ รวมทั้งสิ้น จำนวน 10 เรื่อง ซึ่งสามารถหาชมได้ในประเทศไทยในรูปแบบของ DVD และ VCD ดังนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989)
2. ภาพยนตร์เรื่อง Benny's Video (1992)
3. ภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of a Chronology of Chance (1994)
4. ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997)
5. ภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000)
6. ภาพยนตร์เรื่อง The Piano Teacher (2001)
7. ภาพยนตร์เรื่อง Time of the Wolf (2003)
8. ภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005)
9. ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (Remake Version 2007)
10. ภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009) และข้อมูลประเภทเอกสาร บทความ และหนังสือที่เกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ สุนทรียศาสตร์ ภาษาของภาพยนตร์ ตลอดจนผลงานภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ อีกทั้งยังรวบรวมบทวิเคราะห์และบทสัมภาษณ์จากนิตยสารภาพยนตร์ทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงข้อมูลออนไลน์ในเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังทำการรวบรวมข้อมูลประเภทวีดิทัศน์เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง (Special Features) จากดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วยบทสัมภาษณ์มิชาเอล ฮาเนเคอถึงแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาเสริมกับผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของเขาอีกด้วย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ศิลปะแบบยุโรป (European Art Cinema) ซึ่งเดวิด บอร์ดเวลล์ (David Bordwell) อธิบายถึงลักษณะของภาพยนตร์ศิลปะแบบยุโรปไว้ว่า เนื้อหาภาพยนตร์ศิลปะมักเกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมสมัยของคนและสังคม เช่น ความรู้สึกแปลกแยก โดดเดี่ยว หรือการขาดการสื่อสารระหว่างกัน มักจะปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูด เน้นความเหมือนจริงในการถ่ายทอดอารมณ์และการกระทำของตัวละคร ใช้มุมกล้องที่ทำให้ผู้ชมต้องใช้สมาธิในการรับชมเป็น อย่างสูง เช่น การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) เพื่อสร้างความรู้สึกให้ใกล้เคียงกับโลกของความเป็นจริง หรือใช้การตัดต่อแบบไม่ปะติดปะต่อ และไม่นิยมการตัดต่อภาพที่จะมาขึ้นหรือจำกัดกรอบมุมมองและการรับรู้ของผู้ชม (David Bordwell, 1985: 206-213) จากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถจำแนกสรุปผลการวิจัย ออกเป็น 3 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ประกอบด้วย

1.1 การสะท้อนปัญหาสังคม

การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีแนวคิดมาจากความตั้งใจที่จะสะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัยในโลกปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาครอบครัว เศรษฐกิจ อาชญากรรม การเมือง สงคราม ฯลฯ ซึ่งปัญหาสังคมต่างๆล้วนมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับความรุนแรงแทบทั้งสิ้น เขาเคยให้สัมภาษณ์ถึงแนวความคิดในการสร้างภาพยนตร์ของเขาไว้ว่า “ภาพยนตร์ของผม คือ การแสดงออกซึ่งความปรารถนาถึงโลกที่ดีกว่านี้” (Brunette, 2010: 51) มิชาเอล ฮาเนเคอสร้างความรุนแรงขึ้นมาในภาพยนตร์ของเขา เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงและอยู่รอบตัวของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดสติปัญญาใคร่ครวญ หาคำตอบด้วยตนเองว่าจะจัดการกับความรุนแรงที่พบเจอได้อย่างไร

1.2 การถ่ายทอดความจริง

ในบทสัมภาษณ์หลังดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of Chronology of Chance (1994) มิชาเอล ฮาเนคกล่าวถึงคำพูดของเธอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno, 1903-1969) นักปรัชญาชาวเยอรมันที่กล่าวไว้ว่า “ศิลปะคือสิ่งวิเศษที่ปราศจากการเสแสร้งที่จะเป็นความจริง” (Art is magic without the pretense of being true.) ซึ่งตรงกับความคิดของมิชาเอล ฮาเนคที่ว่า “หน้าที่ของศิลปะที่แท้จริงคือการนำเสนอความจริง” เขารู้สึกทราบดีว่าตัวเองเป็นช่างฝีมือผู้ทำหน้าที่ปลูกฝังให้ผู้ชมต้องการความจริง (Michael Haneke, DVD “71 Fragments of Chronology of Chance”) และการใช้ศิลปะตีแผ่ด้านมืดและวิพากษ์สังคมของมิชาเอล ฮาเนคเองนั้น มีแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์จริง เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ที่เขาเคยอ่าน หรือแม้แต่เหตุการณ์ที่เขาได้พบเห็นด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของครอบครัวชนชั้นกลางครอบครัวหนึ่งที่พร้อมใจกันฆ่าตัวตาย โดยไร้สาเหตุที่ฮาเนคอ่านเจอในหนังสือพิมพ์ ถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989) เรื่องราวของเด็กเร่ร่อนที่ลักลอบเข้าเมืองผิดกฎหมาย ถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of Chronology of Chance (1994) และภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000) ส่วนเรื่องราวของเยาวชนที่ก่อเหตุอาชญากรรมเพราะความพึงพอใจที่ฮาเนคอ่านเจอจากบทความในนิตยสารเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Benny’s Video (1992) และภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) เป็นต้น

1.3 การวิพากษ์บ่อนทำลายของความรุนแรง

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนค มักนำเสนอความจริงที่เป็นปัญหาของชนชั้นกลางปัญญาชน (Intellectual) ในสังคม โดยการกำหนดให้ตัวละครหลักในภาพยนตร์ของเขา เป็นครอบครัวชนชั้นกลางที่มีฐานะร่ำรวยและมีชีวิตความเป็นอยู่ที่สุขสบาย พวกเขาเป็นปัญญาชนผู้มีการศึกษา ก่อนที่จะถูกคุกคามด้วยเหตุการณ์ที่โหดร้ายรุนแรงอย่างไร้สาเหตุ ไม่ว่าจะเป็ครอบครัวแสนสุขที่ฆ่าตัวตายพร้อมกันด้วยความเต็มใจ ในภาพยนตร์เรื่อง

The Seventh Continent (1989) ครอบครัวแสนสุขในวันสิ้นโลก ในภาพยนตร์เรื่อง Time of the Wolf (2003) เด็กวัยรุ่นจากครอบครัวร่ำรวยทดลองฆ่าคน ในภาพยนตร์เรื่อง Benny’s Video (1992) ครอบครัวแสนสุขที่ถูกคุกคามจากเด็กวัยรุ่นที่มาขอโช้ ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) และภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007) รวมทั้งครอบครัวแสนสุขที่ถูกคุกคามจากม้วนวิดีโอลึกลับ ในภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005)

ชนชั้นกลางปัญญาชนเป็นชนชั้นที่มีมิชาเอล ฮาเนค รู้จักดีที่สุดเพราะเขาเป็นลูกชายคนเดียวของครอบครัวชนชั้นกลางปัญญาชนในยุโรป เช่นเดียวกับตัวละครของเขา ซึ่งทำให้มิชาเอล ฮาเนค สามารถเข้าถึงความเป็นพหุวัฒนธรรม (Multi-Culture) ของสังคมได้เป็นอย่างดี เพราะชนชั้นกลางปัญญาชนเป็นชนชั้นที่สามารถผสมผสานและสื่อสารกับชนชั้นอื่นๆ ในสังคมได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่องจึงมีการใช้ชื่อของตัวละครที่ซ้ำกัน เช่น เกอร์ก (Georg) ฌอร์จ (Georges) และจอร์จ (George) เป็นชื่อของตัวละครเพศชาย ส่วนอันนา (Anna) อานน์ (Anne) และแอน (Ann) เป็นชื่อของตัวละครเพศหญิง เนื่องจากฮาเนคต้องการให้ตัวละครของเขาเป็นภาพตัวแทนของชนชั้นกลางทั่วไป โดยไม่ชี้เฉพาะเจาะจงว่าเป็นบุคคลใด

นอกจากนี้ การจัดฉาก (Setting) ในภาพยนตร์ของเขา ยังบ่งบอกถึงความเป็นปัญญาชนผู้มีการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งบ้านด้วยของมีค่าราคาแพง ภาพงานศิลปะ หนังสือ ม้วนวิดีโอ แผ่นเสียง เครื่องดนตรี ฯลฯ รวมทั้ง การฟังและการเล่นดนตรีคลาสสิก หรือ การพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติในเรื่องต่างๆ ของตัวละครล้วนแสดงให้เห็นถึงรสนิยมและฐานะความเป็นอยู่ของพวกเขาได้อย่างชัดเจนอีกด้วย ทั้งนี้ การกำหนดให้ตัวละครเป็นชนชั้นกลางซึ่งเป็นชนชั้นเดียวกับผู้ชมภาพยนตร์ มีจุดประสงค์เพื่อวิพากษ์บ่อนทำลายของความรุนแรง ให้ผู้ชมได้ตระหนักว่า ความรุนแรงที่แท้จริงนั้นมีบ่อเกิดมาจาก “ตัวเรา” เอง และความรุนแรงชั่วร้ายนั้นอยู่รอบๆ ตัวเรา โดยที่เราไม่อาจป้องกันหรือหลีกเลี่ยงได้เลย

2. ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง

จากการวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง โดยเน้นฉากที่มีการนำเสนอความรุนแรง ผู้วิจัยพบว่า วิธีการที่มิชาเอล ฮานะเคอ ใช้ในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงมีหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

2.1 การสร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง

ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานะเคอ มีนำเสนอภาพความรุนแรงหลายชนิด เช่น ภาพการตายของมนุษย์และสัตว์ ภาพการทำร้ายร่างกายและภาพพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละคร รวมถึงภาพข่าวสงครามและข่าวอาชญากรรมในโทรทัศน์ ฯลฯ โดยเน้นการสร้างสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง ด้วยการใช้นิยามภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง

2.1.1 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพ มิชาเอล ฮานะเคอ สร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ของเขา ด้วยการใช้นิยามการถ่ายทำภาพยนตร์แบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การลำดับภาพ (Editing) เพื่อเร่งเร้าอารมณ์ การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-key Lighting) การถ่ายทำแบบลองเทค (Long Take) เพื่อนำเสนอเหตุการณ์แบบเวลาจริง (Real-time) การถ่ายทำแบบไม่เคลื่อนไหวของตัวละคร (Static Shot) การแทรกกล้องตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Tracking Shot) รวมทั้งการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ (Cut to black) เพื่อสร้างความรู้สึกของการแบ่งเป็นส่วนๆ (Fragments) ของเศษเสี้ยวของความจริง มิชาเอล ฮานะเคอ ได้ให้สัมภาษณ์กับมิเชล ชูยทาท (Michel Cieutat) ไว้ว่า เขาเลือกใช้วิธีการตัดต่อในลักษณะนี้ เพื่อที่จะสร้างความรู้สึกที่แท้จริงของการแยกเป็นส่วนๆ ระยะเวลาของภาพในแต่ละส่วนจะสัมพันธ์กับความลึกซึ้งของฉากก่อนหน้า “ถ้าในฉากนั้นมีอะไรให้ผู้ชมคิดเกี่ยวกับมันมาก ผมก็จะทำให้จอตดำอยู่นานขึ้นอีกหน่อย” (Peter Brunette, 2010: 13) ตัวอย่างของการตัดภาพเข้าสู่จอตดำ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989) ภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of a Chronology

of Chance (1994) และภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000)

2.1.2 ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านเสียง ความรุนแรงที่แท้จริงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮานะเคอนั้นเป็นความรุนแรงนอจอ (Offscreen Violence) ที่มาจากการใช้เสียงนอจอ (Off-screen Sound) ไม่ว่าจะเป็นเสียงกรีดร้องด้วยความตกใจและเสียงครวญครางด้วยความเจ็บปวดทรมานของเหยื่อ เสียงปืนลั่น เสียงการแทงมีด เสียงการตบตีทำร้ายร่างกาย ฯลฯ เสียงประกอบที่ตั้งมาจากนอจอเหล่านี้ เป็นวิธีการที่ มิชาเอล ฮานะเคอใช้แทนการปรากฏภาพการฆาตกรรมแบบชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการถึงภาพชวนช็อกในหัวของผู้ชมเอง ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกที่รุนแรงที่แท้จริงในความคิดของผู้ชม ดังที่เขาให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “ผมใช้จินตนาการของคุณ ผมคิดว่าสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับผู้กำกับภาพยนตร์คือการให้ผู้ชมได้สร้างภาพในหัว อะไรก็ตามที่เราแสดงให้ผู้ชมเห็น จะเป็นการลดทอนจินตนาการของผู้ชม” (Foundas, 2007) ตัวอย่างเช่น ฉากการฆาตกรรมครอบครัวของเกออร์กในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) ใช้การจับภาพขณะที่ฆาตกรคนหนึ่งกำลังอยู่ในครัว โดยมีเสียงนอจอ คือ เสียงปืนและเสียงกรีดร้องด้วยความเจ็บปวดทรมานของเกออร์กกับอันนาที่ตั้งขึ้นมาเป็นระยะก่อนที่จะตัดไปยังภาพครอบครัวที่เปราะเปื้อนหน้าจอตโทรทัศน์ เพื่อสื่อถึงการเสียชีวิตของซอร์ซี ลูกชายของเกออร์กกับอันนา

ส่วนฉากใดที่มีการนำเสนอภาพความรุนแรงในจอ (Onscreen Violence) มิชาเอล ฮานะเคอ ก็มักจะเลือกใช้เสียงเงียบ (Silence) สำหรับฉากนั้นๆ ตัวอย่างเช่น ฉากที่ मामิด ใช้มีดปาดคอตัวเองจนเสียชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005) และฉากที่เด็กพิการถูกทำร้ายจนบาดเจ็บในภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009) เป็นต้น

มิชาเอล ฮานะเคอ ไม่นิยมใช้ดนตรีประกอบฉากหลังของภาพยนตร์ (Film Score) และเพลงประกอบภาพยนตร์ (Soundtrack) ในภาพยนตร์ของเขา แต่จะเลือกใช้เพลง (Songs) ซึ่งมีที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงภายในฉาก (Diegetic Sound) ได้แก่ การใช้เสียง

ที่มาจาก การเปิดวิญญูและโทรทัศน์ของตัวละคร ตลอดจนเสียงการร้องเพลงและเล่นดนตรีของตัวละคร ทั้งหมดนี้ มาจากความต้องการที่จะสร้างความสมจริงในความรู้สึกของผู้ชม ยิ่งไปกว่านั้น การใช้เสียงรบกวน (Noise) ซึ่งเป็นเสียงที่ปราศจากแหล่งกำเนิดเสียง (Non-Diegetic Sound) ได้แก่ เสียงเครื่องจักรหรือเครื่องยนต์ที่ตั้งขึ้นโดยไร้ที่มาของเสียงและเสียงรบกวนที่ดังผิดปกติที่ซ่อนอยู่ในฉากต่างๆ ในภาพยนตร์หลายเรื่องของมิชาเอล ฮานะเคอ นั้น สามารถสร้างความอึดอัดปั่นป่วนในจิตใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

นอกจากนี้ มิชาเอล ฮานะเคอ ยังใช้เสียงวอยซ์โอเวอร์ (Voice-over) ของตัวละคร เพื่อช่วยในการเล่าเรื่องอีกด้วย เช่น เสียงของเกออร์กกับอันนาเขียนจดหมายถึงพ่อแม่ ในภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989) เสียงของฌอร์จส์เขียนจดหมายถึงอานน์ ในภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000) เสียงของเอวาเขียนจดหมายถึงฌอร์จส์ที่เสียชีวิตไปแล้ว ในภาพยนตร์เรื่อง Time of the Wolf (2003) และเสียงของครูที่เล่าเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านแห่งหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009) เป็นต้น

2.2 การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการ และการทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น

ตัวอย่างในการเล่นกับจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมที่ชัดเจนที่สุด คือ ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่หลีกเลี่ยงสิ่งที่ผู้ชมคิดว่าจะเห็น และให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่ผู้ชมคิดว่าจะไม่เห็นเกือบทั้งเรื่อง เช่น การที่อันนา นางเอกของเรื่อง ถูกบังคับให้ถอดเสื้อผ้า ผู้ชมคาดเดาว่าเธอต้องถูกข่มขืนอย่างแน่นอน แต่กลายเป็นว่าเมื่อเธอถอดเสื้อผ้าเสร็จ ชายฆาตกรกลับบอกให้เธอสวมเสื้อผ้ากลับเหมือนเดิม ผู้ชมจึงไม่ได้เห็นร่างกายที่เปลือยเปล่าของตัวละครอย่างที่คุณคิดไว้เลย

ภาพทุกภาพในภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005) ทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น และหลอกล่อให้ผู้ชมคิดว่า ภาพที่พวกเขาเห็นนั้น คือภาพจากเหตุการณ์จริงหรือภาพจากวิดีโอเทปกันแน่ ซึ่งวิธีนี้ให้ความรู้สึกราวกับการก่อสร้างประสาทสัมผัสกับผู้ชม

2.3 การหลอกลวง การปฏิเสธความพึงพอใจ และการทำลายความคาดหวังของผู้ชม

มิชาเอล ฮานะเคอ มักจะหลอกให้ผู้ชมเข้าใจผิดด้วยการใช้เทคนิคหนึ่งซ้อนหนึ่ง (Film within a film) เพื่อหลอกให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพความรุนแรงที่เห็นเป็นความจริง จนผู้ชมเกิดความรู้สึกตกใจ ก่อนที่จะเฉลยว่าภาพที่ผู้ชมเห็นมาจากภาพยนตร์ที่ตัวละครกำลังแสดงอยู่ เช่น ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000) ผู้ชมเห็นอานน์กำลังตกอยู่ในอันตราย เธอถูกกักขังอยู่ในห้องปิดตายโดยฆาตกรโรคจิตที่ไร้แรงจูงใจ เธอร้องให้จนตัวสั่นด้วยความกลัว ก่อนที่จะเฉลยให้ผู้ชมทราบว่าเธอมีอาชีพนักแสดงและกำลังถ่ายทำภาพยนตร์แนวระทึกขวัญอยู่

ในส่วนของ การปฏิเสธความพึงพอใจ และการทำลายความคาดหวังของผู้ชมนั้น ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) เช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ให้ความหวังกับผู้ชมตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการให้เด็กชายซอร์ซีหนีไปขอความช่วยเหลือจากเพื่อนบ้าน การให้ซอร์ซีเจอปิ่น การให้อันนาได้หนีไปขอความช่วยเหลือในตอนท้าย และการให้อันนายังมีทีเอร์จนเสียชีวิต แต่สุดท้ายมิชาเอล ฮานะเคอ ได้ทำลายความคาดหวังของผู้ชม ด้วยการให้ซอร์ซีพบว่าเพื่อนบ้านข้างๆเสียชีวิตไปแล้วและปิ่นที่เขาเจอก็ไม่มีลูกกระสุน ส่วนอันนาก็หนีไปเจอกับฆาตกรกลางทาง เป็นต้น ฉากที่พลกตปุริมิตโทรทัศน์กรอเหตุการณ์กลับไป เพื่อไม่ให้ทีเอร์เสียชีวิต ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการทำลายความคาดหวังของผู้ชม และปฏิเสธความพึงพอใจของผู้ชมที่ปรารถนาจะเห็นคนร้ายเสียชีวิต และเห็นว่าตัวละครที่พวกเขากำลังเอาใจช่วยอยู่มีชีวิตรอดปลอดภัย นอกจากนี้ ยังมีการปฏิเสธไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพที่พวกเขาอยากเห็น เช่น ภาพการฆาตกรรมที่เหย้าโหดหรือภาพเปลือยของตัวละคร ซึ่งวิธีการที่มิชาเอล ฮานะเคอใช้นั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

2.4 การกั้นผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว (Alienation)

การกั้นผู้ชมให้ออกมาจากเรื่องราว เช่น การให้

ตัวละครหันมายิ้มและสบตากับผู้ชมเป็นระยะ หรือการให้ตัวละครพูดคุยกับผู้ชม ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) วิธีการนี้เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและสร้างชื่อเสียงให้กับมิชาเอล ฮาเนเคอ และเป็นวิธีการที่ทำให้อารมณ์ของผู้ชมขาดช่วง จนตระหนักได้ว่าตนเองกำลังชมภาพยนตร์อยู่ เหตุการณ์รุนแรงโหดร้ายที่พวกเขา กำลังรับชมอยู่นี้ เป็นเพียงเรื่องราวที่ผู้กำกับภาพยนตร์ สร้างสรรค์ขึ้นมา ไม่ใช่เหตุการณ์จริง ผู้ชมจึงกลับมาคิดถึงสารที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มิชาเอล ฮาเนเคอ ต้องการที่จะสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้และนำกลับไปคิดหลังการชมภาพยนตร์

3. สารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ

สารในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ หมายถึงเนื้อหาและแก่นเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ของเขา ซึ่งประกอบด้วย

3.1 ความรุนแรง “ความรุนแรง” จัดเป็นสารที่สำคัญที่สุดในบรรดาสารทั้งหมดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ภาพยนตร์ของเขาทั้งหมดล้วนมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นความรุนแรงทางร่างกาย ความรุนแรงทางเพศ และความรุนแรงทางจิตใจ ได้แก่

ความรุนแรงต่อตนเอง เช่น การฆ่าตัวตายและการทำร้ายตนเอง ในภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989) และภาพยนตร์เรื่อง The Piano Teacher (2001)

ความรุนแรงต่อผู้อื่น เช่น ความรุนแรงในครอบครัวและความรุนแรงต่อคนแปลกหน้า ในภาพยนตร์เรื่อง Benny's Video (1992) ภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of a Chronology of Chance (1994) ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (Remake Version 2007) และภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009)

ความรุนแรงในสังคม เช่น การต่อสู้ทางชนชั้น การก่อการร้ายและสงคราม ในภาพยนตร์ เรื่อง Code Unknown (2000) ภาพยนตร์เรื่อง Hidden (2005) และภาพยนตร์เรื่อง Time of the Wolf (2003)

3.2 การวิพากษ์ความรุนแรงในสื่อมวลชน โดยเฉพาะความรุนแรงที่ปรากฏในโทรทัศน์และภาพยนตร์ ความรุนแรงในโลกแห่งความเป็นจริงกับความรุนแรงในสื่อ เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนซึ่งกันและกัน และเป็นกระจกสะท้อนสังคม (Michael Haneke, 2010: 575) ภาพของความรุนแรงถูกนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์บ่อยครั้ง และส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นไปเพื่อความบันเทิง จนทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นความรุนแรงที่อยู่ไกลตัว ไม่ได้มีความสำคัญกับชีวิตจริงของพวกเขา หากสังเกตให้ดีจะพบว่า ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอแทบทุกเรื่องจะต้องมี “โทรทัศน์” ตั้งอยู่ในฉากใดฉากหนึ่งตลอดจนการใช้ภาพจากข่าวโทรทัศน์ ซึ่งมักจะเป็นภาพข่าวที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรง เช่น ภาพข่าวโทรทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of a Chronology of Chance (1994) ทั้งนี้เพราะมิชาเอล ฮาเนเคอ มีความคิดว่าโทรทัศน์เป็นสัญลักษณ์ของ “สื่อที่นำเสนอความรุนแรง” ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) และภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (Remake Version 2007) การที่ตัวละครกดรีโมตโทรทัศน์เพื่อย้อนเหตุการณ์นั้น สะท้อนและเสียดสีผู้ชมว่าผู้ชมเองก็มีรีโมตโทรทัศน์อยู่ในมือเช่นเดียวกับตัวละคร ซึ่งสามารถเลือกที่จะไม่รับชมความรุนแรงได้แต่แท้จริงแล้วผู้ชมก็ไม่เลือกที่จะกดปุ่มเปลี่ยนช่องหรือปิดโทรทัศน์เมื่อเห็นภาพความรุนแรงในนั้น ก็เพราะผู้ชมเสพความรุนแรงจากสื่อจนเคยชินจนไม่รู้สึกว่ามันเป็นเรื่องอันตราย ตัวอย่างภาพยนตร์ที่มิชาเอล ฮาเนเคอทำการวิพากษ์สื่ออย่างชัดเจน ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Benny's Video (1992) ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) และภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (Remake Version 2007) เป็นต้น

3.3 ความเห็นห่างแปลกแยกของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ มักจะสะท้อนความสัมพันธ์ที่แปลกแยก เห็นห่าง และเย็นชาของผู้คน เนื่องจากเขาต้องการที่จะสะท้อนสภาพสังคมที่เขาอาศัยอยู่ ผู้คนในประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น ประเทศในแถบยุโรปล้วนมีชีวิตที่โดดเดี่ยว ใช้ชีวิตแบบต่างคนต่างอยู่ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจกัน จนนำไปสู่ความขัดแย้งและการใช้ความรุนแรงต่อกันได้ง่าย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน

คือ ภาพยนตร์เรื่อง The Seventh Continent (1989) และภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000) เป็นต้น

3.4 การสื่อสารที่ลึ้มเหลวระหว่างมนุษย์ การสื่อสารที่ลึ้มเหลวของมนุษย์ เป็นประเด็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ที่มีความสำคัญ เช่นเดียวกับประเด็นอื่นๆ เขาเคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นนี้ ไว้ว่า “การสื่อสารเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ การปฏิเสธที่จะสื่อสารเปรียบเสมือนการก่อการร้าย ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง” (Michael Haneke, DVD “Code Unknown”) การสื่อสารที่ลึ้มเหลวของผู้คนในปัจจุบัน รวมทั้งการขาดการสื่อสารและการสื่อสารที่ไร้ประสิทธิภาพ ได้นำมาซึ่งความขัดแย้งระหว่างผู้คน ทำให้เกิดความเกลียดและความกลัว จนนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในท้ายที่สุด ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ ภาพยนตร์เรื่อง 71 Fragments of a Chronology of Chance (1994) ภาพยนตร์เรื่อง Code Unknown (2000) และภาพยนตร์เรื่อง Time of the Wolf (2003) เป็นต้น

อภิปรายผลงานวิจัย

โดยสรุปแล้ว “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” นั้น เป็นการบรรยายให้เห็นถึงภาพความรุนแรง ด้วยการใช้องค์ประกอบของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียงในสไตล์ที่โดดเด่น สุดเหวี่ยงและในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความสมจริงในการนำเสนอความรุนแรง การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นในจินตนาการและการทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น ตลอดจนการหลอกลวง การปฏิเสธความพึงพอใจและการทำลายความคาดหวังของผู้ชม รวมทั้งการกั้นผู้ชมให้ออกจากเรื่องราว ซึ่งวิธีการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงของมิชาเอล ฮาเนเคอ เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เป็นไปในทางที่สำคัญและ जरรรโลงใจ ด้วยความตั้งใจและความมุ่งมั่นของมิชาเอล ฮาเนเคอ ที่จะสะท้อนปัญหาสังคม ถ่ายทอดความจริง และวิพากษ์บ่อนทำลายของความรุนแรง โดยมีจุดประสงค์

เพื่อต่อต้านการใช้ความรุนแรงต่างๆที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน และเตือนให้ผู้ชมตระหนักถึงความรุนแรงที่อยู่รอบๆ ตัว

การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ แสดงถึงทักษะความสามารถ คัญภาพและอัจฉริยภาพของมิชาเอล ฮาเนเคอ ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปินผู้เต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ของเขาเป็นภาพยนตร์คุณภาพที่มีความเป็นสากล สามารถเข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายเชื้อชาติและศาสนา ในส่วนของคุณค่าทางพุทธิปัญญา (Intellectual Value) ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ช่วย जरรรโลงใจและพัฒนาสังคม ด้วยการกระตุ้นให้ผู้ชมใช้สติปัญญาและวิจารณญาณใคร่ครวญถึงสาระที่เขาได้สอดแทรกไว้ในภาพยนตร์ แม้ว่าภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ จะสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมากจากเนื้อหาเรื่องราวที่เต็มไปด้วยความรุนแรง แต่ภาพยนตร์ของเขาไม่ได้เป็นพิษเป็นภัยกับผู้ชมแม้แต่น้อย ความรุนแรงที่สมจริงที่ตัวละครได้ประสบพบเจอ ทำให้ผู้ชมย้อนกลับมาคิดถึงความรุนแรงในชีวิตจริงของตน ในส่วนของคุณค่าทางการแสดงออก (Expression Value) ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกถึงความรุนแรงได้อย่างมีเอกภาพ การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงของมิชาเอล ฮาเนเคอ มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น เปี่ยมไปด้วยอำนาจในการกระตุ้นให้ผู้ชมจินตนาการถึงความรุนแรง จนเกิดความรู้สึกกระอักกระอ่วน ความตระหนกตกใจ ความหวาดกลัว และความสะเทือนใจ เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเจตจำนงและทัศนคติของเขามที่มีต่อชีวิตและสังคม เขาปรารถนาถึงสังคมที่ดีงามและโลกที่มีความสงบสุขปราศจากความรุนแรง ในส่วนของคุณค่าทางจิตวิญญาณ (Spiritual Value) ภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ ช่วยกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมสำนึกถึงมโนธรรม มนุษยธรรมและศีลธรรม ทั้งยังเตือนให้ผู้ชมเห็นคุณค่าของชีวิต ไม่ว่าจะชีวิตของตนเอง ชีวิตของผู้อื่น และชีวิตของสัตว์ การใช้ความรุนแรงทั้งหลายทั้งปวง จึงเป็นเรื่องที่ผิดและไม่ควรกระทำกับสิ่งมีชีวิตใดๆ

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- ไกรวุฒิ จุลพงศธร. ซ่อนเร้นในปัจเจก: หมายเหตุความรุนแรง. **นิตยสาร Bioscope** 48 (พฤศจิกายน 2548): 51-61.
- นพมาศ แวหวงส์. จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. **จินตทัศน์ทางสังคม ในภาษาสื่อมวลชน**, 44. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิติศาสตร์, 2542.
- ศิริโรตม์ คล้ามไพบูลย์. ถอดรหัสสิ่งที่เรียกว่า ‘หนัง’ ตอนที่ 2. **นิตยสาร Bioscope** 48 (พฤศจิกายน 2548): 46.
- สายัณห์ แดงกลม. ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป. การประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา, **วัฒนธรรมไร้อคติ ชีวิตไร้ความรุนแรง**, 56. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2548.

ภาษาอังกฤษ

- Andrew, G. **Film Directors A-Z: A Concise Guide to the Art of 250 Great Film-makers**. London: Carlton Books, 2005.
- Bordwell, D. **Narration in Fiction Film**. London: Methuen, 1985.
- Brunette, P. **Michael Haneke**. Illinois: University of Illinois Press, 2010.
- European Film Awards: The Winners**. [Online]. 2009. Available from: [http://www.european film academy.org/the-european-film-awards/the-winners](http://www.europeanfilmacademy.org/the-european-film-awards/the-winners) [2010, January 15].
- Golden Globe Awards: Nominations & Winners**. [Online]. 2010. Available from: <http://www.goldenglobes.org/nominations> [2010, January 18].
- Haneke, M. Violence and the Media. In R.Grundmann (ed.), **A Companion to Michael Haneke**, pp. 575-579. Singapore: Wiley-Blackwell, 2010.
- Jacobs, J. Gunfire, in J. Arroyo. **Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader**, 9. London: British Film Institute, 2000.
- Readman, M. **Teaching Film Censorship and Controversy**. London: British Film Institute, 2005.