

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยได้แบ่งแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ ส่วนแรกเป็นการอธิบายในเชิงประวัติและพัฒนาการของแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองตามแนวทางศิลปะและแนวคิดหลังสตรีนิยม เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจถึงคุณลักษณะโดยทั่วไปและอิทธิพลทางความคิดที่ได้รับจากภาพยนตร์แนวทดลองที่สร้างขึ้น และส่วนที่สอง เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ การตีความและการวิเคราะห์ภาพยนตร์ เพื่อตรวจสอบการรับรู้และการวิเคราะห์ความหมายทั้งจากผู้ชมและผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 แนวคิดทั่วไปในงานวิจัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสตรีนิยม

- 2.1.1 ประวัติพัฒนาการและขบวนการความเคลื่อนไหวของแนวคิดสตรีนิยม
- 2.1.2 ประวัติพัฒนาการแนวความคิดหลังสตรีนิยม
- 2.1.3 แนวความคิดเกี่ยวกับหลังสตรีนิยมในประเทศไทย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

- 2.2.1 ประวัติและพัฒนาการของภาพยนตร์ทดลอง
- 2.2.2 ประเภทและลักษณะของภาพยนตร์ทดลอง
- 2.2.3 ภาพยนตร์ทดลองในประเทศไทย

ส่วนที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง การตีความ และการวิเคราะห์ ในภาพยนตร์

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความหมายในภาพยนตร์

2.3.1 แนวความคิดเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาพยนตร์ (Film grammar)

2.3.2 ทฤษฎีสัญญาวิทยาในสื่อภาพยนตร์ตามแนวทาง คริสเตียน เมทซ์ (The Semiology of the Cinema)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์และการตีความหมาย

2.4.1 แนวความคิดด้านภาษาศาสตร์ตามแนวทาง แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์

2.4.2 แนวความคิดทางด้านสัญวิทยาตามแนวทาง โลร์องด์ บาร์ตส์

2.4.3 แนวความคิดเรื่องการจัดประเภทสัญญาตามแนวทาง ชาร์ล แซนเดอร์ เพียร์ซ

2.4.4 แนวความคิดเรื่องระดับในการตีความหมาย

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผู้ชมและวิเคราะห์ผู้สร้าง

วิเคราะห์จากผู้ชม

2.5.1 แนวคิดหน้าที่ในการเล่าเรื่องของหนัง

วิเคราะห์จากผู้สร้าง

2.5.3 แนวความคิดสัญญาวิทยาของ จูเลีย คริสตีวา

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสตรีนิยม

2.1.1 ประวัติพัฒนาการและขบวนการความเคลื่อนไหวของแนวคิดสตรีนิยม

วารุณี (2545) ได้ให้คำอธิบายถึงพัฒนาการของขบวนการความเคลื่อนไหวของแนวคิดสตรีนิยมในสังคมตะวันตกตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ช่วงหลักๆ คือ คลื่นลูกที่หนึ่ง คลื่นลูกที่สอง และคลื่นลูกที่สาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

สตรีนิยมคลื่นลูกที่หนึ่ง (ช่วงศตวรรษที่ 17-19 จนถึงต้นศตวรรษที่ 20) ให้ความสำคัญกับประเด็นคุณธรรมของความเป็นหญิงความเป็นชาย ความเป็นเหตุผลที่ผู้ชายมีแต่ผู้หญิงไม่มี การเรียกร้องสิทธิความไม่เท่าเทียมกันระหว่างหญิงและชาย รวมทั้งความเป็นอิสระของหญิงโดยเฉพาะผู้หญิงชนชั้นกลางและชนชั้นสูง ยอมรับในการแบ่งโลกสาธารณะและโลกส่วนตัว เสนอและเรียกร้องให้ผู้หญิงออกไปสู่โลกสาธารณะทำงานนอกบ้าน เพื่อให้เท่าเทียมกับผู้ชาย ซึ่งการเคลื่อนไหวที่สำคัญ คือ การเรียกร้องสิทธิในการเลือกตั้งของผู้หญิงอังกฤษและอเมริกันในช่วงต้นศตวรรษที่ 20

แมรี โวลสโตนคราฟต์ (Mary Wollstonecraft) ผู้เขียน *Vindication of the Rights of Women* (1792) นับเป็นเอกสารฉบับแรกๆ ที่พยายามสร้างทฤษฎีในการอธิบายเกี่ยวกับสถานะของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ โดยที่ประเทศอังกฤษในช่วง 1792-1920 ถือเป็นช่วงที่กระบวนกรเคลื่อนไหวของสตรีในสหรัฐอเมริกาเติบโตขึ้นเรื่อยๆ การต่อสู้ที่ยาวนานของผู้หญิงโดยเฉพาะอย่างยิ่งสิทธิทางการเมือง (สิทธิในการออกเสียงเลือกตั้ง) ผู้หญิงอังกฤษ (บางส่วน) ได้รับสิทธิในการเลือกตั้งในปี 1918 และอีกสิบปีต่อมา (1928) ผู้หญิงเกือบทุกคนก็ได้รับสิทธินี้ ยกเว้นผู้หญิงที่เป็นชนกลุ่มน้อยซึ่งบางกลุ่มเพิ่งได้รับสิทธิในปี 1960¹

สตรีนิยมคลื่นลูกที่สอง (เริ่มทศวรรษ 1960-1980) เกิดจากการมองว่าบทบาทของผู้หญิงในสังคมเป็น “คนนอก” จึงเกิดการเรียกร้องในเรื่องความเท่าเทียมที่เหมือนกันระหว่างหญิงและชาย และเชื่อมั่นในความเป็นสากลของปัญหาและทางออกของผู้หญิง พร้อมกันกับการเกิดแนวคิดสตรี

¹ ดร.วราภรณ์ สิริศิริ. State and the Politics of Gender. คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์

นิยมสายเสรีนิยม สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ สตรีนิยมสายสังคมนิยม สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคน สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์ เพื่ออธิบายสาเหตุของความเป็นรองของผู้หญิงรวมทั้งแนวทางกำจัดความ เป็นรองที่เกิดขึ้นในสังคม นอกจากนี้สำนักคิดเหล่านี้ให้ความสำคัญหรือยอมรับในการทำความเข้าใจต่อปัญหาผู้หญิงตามแนววิทยาศาสตร์ด้วย นักสตรีนิยมที่สำคัญ คือ แมรี โวลสโตนคราฟต์² และจอห์น สจ๊วต มิลล์³

ช่วงนี้กลุ่มเคลื่อนไหวของสตรีหันมาเน้นประเด็นเรื่องความเท่าเทียมกันทางพฤตินัย มากกว่าทางนิตินัย ขบวนการเคลื่อนไหวในระลอกที่สองนี้เน้นให้ผู้หญิงหันมาทำความเข้าใจกับ สถานะของตนอย่างถ่องแท้ผ่านการมองโครงสร้างทางอำนาจในสังคม ทั้งในส่วนที่เป็นทางการ และส่วนที่ไม่เป็นทางการ (พื้นที่ส่วนตัว) ในขณะที่ขบวนการเคลื่อนไหวลูกแรกเน้นการได้มาซึ่ง สิทธิทางกฎหมาย คลื่นลูกที่ 2 เน้นเรื่องการต่อสู้เพื่อให้สิ้นสุดการกีดกันทางเพศการกีดกันทางเพศ (ในทางปฏิบัติ) มากกว่า⁴

สตรีนิยมคลื่นลูกที่สาม (ช่วงปลายทศวรรษ 1980-ปัจจุบัน) เกิดจากการผลัดรุ่นของสตรี นิยมในตะวันตกเพราะผู้หญิงรุ่นใหม่ก็เริ่มเห็นด้วยน้อยลงกับแนวคิดสตรีนิยมรุ่นเก่าๆ เพราะ สภาพการณ์ไม่เหมือนกัน คนรุ่นหลังยอมรับความแตกต่างหลากหลายได้มากกว่า และอยู่กับความ

² แมรี โวลสโตนคราฟต์ เป็นชาวอังกฤษ (1759-1797) เธอเขียนคำประกาศในหนังสือ A Vindication of the Rights of woman (1792) ซึ่งเป็นหนังสือเล่มแรกที่ทำทนายต่อความเห็นอกว่าของผู้ชายทั้งระบบ ทำทนายต่อความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นชาย และความเป็นหญิงที่มีมาแต่เดิม และปฏิเสธความเชื่อในเรื่องความด้อยกว่าของผู้หญิง เธอเป็นคนแรกที่เสนอว่า ความแตกต่าง ระหว่างผู้หญิงและผู้ชายที่ปรากฏอยู่เป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคม มิใช่เป็นความแตกต่างกันตามธรรมชาติ ดังที่ นักปรัชญาผู้ชายทั้งหลายเสนอมา (อ้างอิงจากวารุณี, หน้า 32-33)

³ จอห์น สจ๊วต มิลล์ นักปรัชญาชาวอังกฤษ ตีพิมพ์หนังสือ The Subjection of Woman (1869) เสนอว่า ไม่มี ความแตกต่างทางเพศตามธรรมชาติระหว่างหญิงและชาย ความเป็นรองของผู้หญิงไม่เคยถูกชอบด้วยเหตุผลแต่ถูกยึดให้โดยสังคม ซึ่งสาเหตุหลักคือความไม่เป็นธรรมของกฎหมาย ฉะนั้นจึงต้องให้มีการแก้ไขกฎหมายเพื่อสร้างโอกาสให้มีความเท่าเทียมกัน ระหว่างเพศ เช่น กฎหมายการแต่งงาน ที่การแต่งงานทำให้ผู้หญิงแย่งลงเนื่องจากสามีมีสิทธิทางกฎหมายในการควบคุมร่างกาย และทรัพย์สินของภรรยา และเสนอว่าต้องให้ผู้หญิงมีโอกาสทางการศึกษาและประกอบอาชีพเช่นเดียวกับผู้ชาย (อ้างอิงจาก วารุณี, หน้า 38-41)

⁴ ดร.วรรณภา สิริศิริ. State and the Politics of Gender. คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคการศึกษาที่ 2/2551. หน้า 31

ขัดแย้งได้ดีกว่า และปฏิเสธอภิมหาบรรณนิยาย (Grand Narrative) โดยมีข้อเรียกร้องที่สำคัญคือ 1) จะทำอะไรให้สตรีนิยม สะท้อนชีวิตของผู้หญิงที่ไม่ใช่แค่ผู้หญิงกลุ่มเดียว 2) ทำอย่างไรให้ผู้หญิงที่อยู่นอกแวดวงวิชาการสามารถเข้าถึงได้เข้าใจได้ คือ สามารถเชื่อมทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติที่ไปด้วยกันได้⁵ นอกจากนี้ยังเกิดการตั้งคำถามต่อข้อเสนอของแนวคิดที่สตรีนิยมสายต่างๆ อันเป็นผลผลิตของยุคสมัยใหม่ที่ขังติดในความเป็นสากล ระบบคิดคู่ตรงข้าม ความเชื่อในความรู้ที่จะได้มาด้วยวิธีการวิทยาศาสตร์ แนวคิดช่วงนี้ให้ความสำคัญในเรื่องเกี่ยวกับร่างกาย(Embodiment) มองว่าผู้หญิงผู้ชายมีร่างกายแตกต่างกันย่อมมีประสบการณ์แตกต่างกัน ปฏิเสธการแบ่งแยกระหว่างเพศทางชีว (Sex) และเพศทางสังคม (Gender) ให้ความสำคัญในความเฉพาะเจาะจง(Particularity) ความหลากหลาย (Multiplicity) และความแตกต่างของผู้หญิง ความขัดแย้ง รวมทั้งอัตลักษณ์ของผู้หญิง และให้ความสำคัญกับสถานะความเป็น “ผู้อื่น” ฉะนั้นคลื่นลูกที่สามจึงรวมงานของนักสตรีนิยมคิวบา และสตรีนิยมรักร่วมเพศอยู่ด้วย ทั้งหมดนี้ได้รับอิทธิพลจากกระแส “หลังสมัยนิยม”⁶ อีกทั้งสตรีนิยมคลื่นลูกที่สามได้ถูกใช้ในการอธิบายความหมายของ “หลังสตรีนิยม” เช่นกัน เพราะหลังสตรีนิยมเกิดจากแนวความคิดที่ต่อต้านสตรีนิยมคลื่นลูกที่สอง จึงทำให้แนวความคิดหลังสมัยนิยมและหลังสตรีนิยม มีความคาบเกี่ยวกัน ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากอิทธิพลของกระแสองค์ความรู้ที่ปรากฏในช่วงเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้ สำหรับ จูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) ซึ่งเป็นนักสตรีนิยม ที่ผู้วิจัยนำทฤษฎีของเธอเป็นหลักในแนวคิดเกี่ยวกับหลังสตรีนิยม เธอมองขบวนการความเคลื่อนไหวของสตรีนิยม

⁵ ยังกังมีการตั้งคำถามในเรื่องนี้อยู่มากกว่า จะทำอะไรให้ผู้หญิงทั่วไปสามารถเข้าถึงทฤษฎีต่างๆได้ เพราะทฤษฎีเป็นเรื่องของสามัญสำนึก (common sense) จริงหรือไม่? สามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องเรียนใช่หรือไม่? เพราะทฤษฎีเป็นองค์ความรู้ (Knowledge) ที่เข้าถึงยากและต้องการการฝึกฝนเฉพาะซึ่งเป็นสิ่งที่ตีหรือไม? และสตรีนิยมควรเป็นสิ่งที่ใครๆก็เข้าถึงได้หรือไม่? สตรีนิยมในฐานะองค์ความรู้ กับการเคลื่อนไหวยังไปด้วยกันได้หรือไม่? และการที่สตรีนิยมมีสภาพเป็นองค์ความรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงอำนาจของผู้รู้หรือไม่ซึ่งก็คงต้องหาคำตอบกันต่อไป

⁶ SOCRATES บอกว่าการทำกิจกรรมคือการลงไปมีส่วนร่วมแต่ไม่ได้หยุดคิดและตั้งคำถามว่าทำไปทำไม เพื่ออะไร คือแค่มองเห็นโลกที่เป็นอยู่เท่านั้นคือความเป็นจริง(Reality)

⁷ ย่อมาจาก วารุณี ภูริสินธิ์, 2545 “สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่20” พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, หน้า 29-32.

(อ้างใน Kelly Oliver, 1998) ในงาน “Women's Time in New Maladies of the Soul” พิมพ์ครั้งแรกในปี 1979 คริสตีวาได้ปฏิเสธสตรีนิยมคลื่นลูกที่ 1 เพราะว่ามันค้นหาความเป็นความเสมอภาค ที่เป็นสากล และมองข้ามความแตกต่าง ระหว่างเพศ คริสตีวาแนะนำว่า นวัตกรรมของผู้หญิง แท้จริงแล้วจะเกิดขึ้นเพียงแค่ว่าช่วงที่เป็นแม่เท่านั้น ผู้หญิงจะสร้างความเชื่อมโยงระหว่างพวกเขาได้อย่างดี

คริสตีวาไม่ยอมรับว่า เธอเห็นด้วยกับสตรีนิยมคลื่นลูกที่ 2 เพราะมันยังคงหาภาษาที่เป็นลักษณะเฉพาะของผู้หญิง ซึ่งเธอคิดว่ามันเป็นไปไม่ได้ เพราะมันยังมีพื้นฐานของภาษาและวัฒนธรรมที่อยู่บนหลักเหตุและผลของระบบชายเป็นใหญ่ ที่ซึ่งมีบางสิ่งที่ยังคงถูกละเลย ในทางตรงกันข้าม คริสตีวายืนยันว่าวัฒนธรรมและภาษาเป็นอาณาเขตของความรู้เกี่ยวกับการพูดและผู้หญิงอันเป็นการเริ่มต้นในการพูดเบื้องต้น

สำหรับสตรีนิยมคลื่นลูกที่ 3 เธอมองว่าเป็นช่วงแห่งการแสวงหาในการที่จะทบทวนในเรื่องของอัตลักษณ์และความแตกต่าง และระบบความสัมพันธ์ระหว่างบริบทแวดล้อม โดยปฏิเสธที่จะเลือกอัตลักษณ์ ที่อยู่เหนือตราประทับที่ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่าง และควรสำรวจ อัตลักษณ์ที่แตกต่างหลากหลาย รวมทั้งอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลายด้วย และในการสัมภาษณ์กับโรสาลิน เคาว์เวิร์ด (Rosalind Coward) คริสตีวาเสนอว่า มีความหลากหลายของเพศสภาพ มากพอๆ กับที่เรา มีอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนที่ต่างกัน

2.1.2 ประวัติพัฒนาการแนวความคิดหลังสตรีนิยม

แนวความคิดหลังสตรีนิยม เกิดขึ้นมาจากหลากหลายปัจจัยที่สนับสนุนและสร้างให้เกิดปรากฏการณ์และปฏิกิริยาของแนวความคิดหลังสตรีนิยม อันเกิดขึ้นภายใต้บริบทแวดล้อมทางสังคมการเมืองและระบบเศรษฐกิจของสังคมโลกตะวันตก แนวความคิดหลังสตรีนิยมปรากฏขึ้นในสื่อตะวันตกในช่วงปลาย 1980 เพราะสมัยนั้นผู้หญิงได้มีโอกาสออกมาสู่โลกภายนอกมากขึ้น เช่น เรียนหนังสือ ทำงาน เป็นต้น อีกทั้งยังมีกฎกติกาที่เป็นสากลด้วยการจัดการเลือกปฏิบัติเกิดขึ้น แสดงว่า แนวคิดสตรีนิยมได้บรรลุวัตถุประสงค์เรียบร้อยแล้ว ถ้ามองจากปรัชญาของสตรีนิยมสายเสรีนิยม (Liberal Feminism) นั้นสื่อมวลชนจึงมองว่าได้มาถึงยุคของหลังสตรีนิยม (Postfeminism) แล้วแต่ที่จริงแล้วเป็นอย่างนั้นจริงหรือไม่ ก็ยังเป็นคำถามที่ทิ้งไว้ให้กับแนวความคิดหลังสตรีนิยม

อีกทั้งมีคนมองปรากฏการณ์นี้เป็น backlash คือ ปฏิกริยาการโต้ตอบกลับของระบบ ปิตาธิปไตย (Patriarchy) เนื่องจากช่วงที่ผ่านมาขบวนการสตรีนิยมเฟื่องฟูมาๆ และพยายาม ทำลายระบบปิตาธิปไตย ดังนั้นมันจึงสวนกลับ โดยทำให้คนเชื่อว่าตอนนี้ สตรีนิยมไม่มีความ จำเป็นแล้ว เพราะผู้หญิงและผู้ชายมีความเท่าเทียมกันแล้ว ทั้งนี้ความคิดที่ว่าผู้หญิงมีได้ทุกอย่าง เป็นได้ทุกอย่างมันอันตราย เพราะมันเป็นความฟุ่มเฟือยที่มีได้เฉพาะกับผู้หญิงตะวันตกเท่านั้น เสรีภาพของผู้หญิงตะวันตกเหล่านี้ เชื่อมโยงกับการเอารัดเอาเปรียบผู้หญิงกลุ่มอื่นๆ ทั้งที่อยู่ใน ตะวันตก และที่ไม่ใช่ตะวันตก โลกยุคหลังสมัยใหม่ทำให้เรามองไม่เห็นคนอื่น นอกจากนี้ยังมีการ ทำทลายแนวคิดสตรีนิยมจากสำนักคิดตระกูลหลังสมัยใหม่, หลังโครงสร้างนิยม และหลังอาณานิคม ที่สั่นคลอนการจัดหมวดหมู่ที่เรียกว่า “ผู้หญิง” ทำให้อภิมาธรรดาธิบาย (Grand Narrative) ที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม อ่อนตัวลง

ขอบเขตและนิยามความหมายของ “หลังสตรีนิยม”

ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2548) ได้พิจารณาและให้คำนิยามศัพท์แก่คำว่า “หลังสตรีนิยม” ตาม คำแปลจากคำว่า “Post” ที่แปลว่า “หลัง” เป็นตำแหน่งทางกาลเวลาและเป็นการแบ่งอาณาเขตทาง ความคิด วิธีชีวิตที่บ่งบอกถึงยุคสมัย คำว่า “หลัง” ยังแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่ยังไม่สามารถที่จะ จัดหรือทำให้มีความชัดเจนได้ มีลักษณะของการปฏิเสธ และแสดงว่าอะไรที่อยู่ก่อนหน้าไม่ได้ เป็นที่ยอมรับอีกต่อไป สถานะของ “Post” จึงเป็นเหมือน การส่งไปรษณีย์ไปที่อื่น สิ่งนั้นไม่ได้อยู่ใน ปัจจุบันอีกต่อไป หรือ หลังสตรีนิยมจึงมีความหมายของการตายของสตรีนิยม เมื่อแสดง ความหมายของการสิ้นสุด แต่ “ไม่ได้หมายถึงการสิ้นสุด” เพราะเมื่อพิจารณาภายใต้กรอบคิดของ เวลาการทำให้เป็น “หลัง” จึงดำเนินไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดตราบใดก็ตามที่อนาคตยังไม่จบสิ้น⁸ นอกจากนี้ยังมองว่าความคิด “หลังสตรีนิยม” เป็นการปฏิเสธ โครงสร้างอำนาจที่ผู้ชายเป็นใหญ่ โดย พยายามจงจำผู้หญิงด้วยวิชาความรู้ ที่พยายามยืนยันว่าผู้หญิงเหมาะสมสำหรับพื้นที่ในบ้าน แต่ความรู้

⁸ คำนิยามแนวความคิด “หน้าสตรีนิยม”, โซเฟีย โฟคา และ รีเบคก้า ไรท์ เขียน: ไชยันต์ ไชยพร แปล, 2548. Introduction หลังสตรีนิยม. พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: โครงการสรรพสาสน์ มูลนิธิเด็ก, หน้า 4-5.

ต่างๆ ที่ได้รับการยอมรับนั้น มีอคติทางเพศแฝงอยู่ภายใต้กรอบความคิดชายเป็นใหญ่ ซึ่งความคิดต่างๆ ที่ถูกยอมรับนั้นสร้างความสมเหตุสมผลขึ้นโดยศาสตร์ต่างๆ⁹

ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2545) กล่าวว่า คำนิยามหรือความหมายของคำนี้มีหลายสำนวน และแต่ละสำนวนก็มีความแตกต่างกันมาก โดยกล่าวถึงเนื้อหาสาระแบบย่อของหลังสตรีนิยมว่า มีนักสตรีนิยมบางคนเสนอว่าหลังสตรีนิยมเข้าไปมีส่วนร่วมในวาทกรรมของสำนักหลังสมัยใหม่ นิยม ในลักษณะที่ทั้ง 2 สำนัก ต่างล้วนต้องการหาทางทำลายหรือพยายามล้มล้างค่านิยมต่างๆ ที่ตายตัวของเพศสภาพและในขณะเดียวกันก็พยายามสร้างกระบวนการทัศน์ใหม่ที่มีพลังอำนาจในการอธิบายที่ยืดหยุ่น สามารถรองรับความหลากหลายและซับซ้อนได้มากกว่าเดิมรวมทั้งสร้างปฏิบัติการใหม่ๆ ขึ้นมาด้วย¹⁰ (Gamble, 1999, P. 298)

โซเฟีย โปคา (2548) กล่าวว่า หลังสตรีนิยม ไม่ได้หมายถึงการสิ้นสุดของแนวคิดสตรีนิยม แต่คือสัญญาณถึงการเปลี่ยนแปลงในทฤษฎีสตรีนิยม ซึ่งถูกมองว่า คือความปรารถนาที่จะสร้างความเสมอภาคให้แก่เพศที่เกิดขึ้น โดยการกระทำทางการเมือง หลังสตรีนิยมต้องสอบสวนแนวคิดต่างๆ โดยหรือสร้างวาทกรรมชายเป็นใหญ่ เช่น เรื่องการก่อสร้างแนวคิดเรื่อง “อัตบุคคล” ซึ่งสลายตัวต่างๆ ที่ตายตัวของเพศสถานะ¹¹

⁹ คำนิยามแนวความคิด “หน้าสตรีนิยม”, โซเฟีย โปคา และ รีเบคก้า ไรท์ เขียน: ไชยันต์ ไชยพร แปล, 2548.

Introduction หลังสตรีนิยม. พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: โครงการสรรพสาส์น มูลนิธิเด็ก, หน้า 6-7

¹⁰ ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2545, “พลวัตทางสังคม ผ่านสายตานักวิชาการไทย: 60 ปี ฉลาดชาย รมิตานนท์”, ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และมูลนิธิผู้หญิง กฎหมายและการพัฒนาชนบท, หน้า 64-67.

¹¹ ดังที่คริสตีวากล่าวไว้ “ผู้หญิงแท้ๆ ไม่มีอยู่จริง มีแต่ผู้ที่อยู่ในกระบวนการกลายเป็นผู้หญิง” (อ้างอิงจาก Ziauddin Sardar and Patrick Curry เขียน: วรนุช จรุงรัตน์พงค์ แปล, 2548, Introducing Postmodernism สูโลกหลังสมัยใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: โครงการสรรพสาส์น มูลนิธิเด็ก, หน้า 101)

ซูซาน เจ ดักลาส (Susan J. Douglas) (2002) กล่าวว่า หลังสตรีนิยมเป็นสิ่งประดิษฐ์กรรมที่ส่งเสริมในเรื่องสิทธิมนุษยชนอย่างมีพลัง และมีผู้ช่วยเหลือ และผู้ยงส่งเสริมในตลอดทุกทิศทางโดยการร่วมมือจากสื่อ¹²

โดยสรุปแล้วแนวคิดหลังสตรีนิยม มักจะถูกใช้ใน 3 ความหมาย คือ

1) เป็นความหมายที่ใช้โดยสื่อตะวันตก คือ ทศวรรษที่ 1980 ประเทศฝั่งตะวันตกได้เข้าสู่ยุคหลังสตรีนิยม ในความหมายที่ว่า ถ้าสตรีนิยม คือ การต่อสู้เรียกร้องเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิง เพราะฉะนั้นผู้หญิงได้ถูกปลดปล่อยแล้ว ประเด็นต่างๆเหล่านี้จึงไม่ใช่เรื่องที่ต้องเอามาพูดถึงอีก สตรีนิยมจึงออกมาได้ตอบอย่างมาก เพราะความหมายของคำว่า “หลังสตรีนิยม” แบบนี้สามารถเข้าใจได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับไปในวงกว้างซึ่งถ้าคนยอมรับความหมายที่ว่าถึงคราวสิ้นสุดของสตรีนิยม การต่อสู้ของสตรีนิยมก็จะจบสิ้นไป แต่ก็มีคนมองว่าการกระทำเช่นนี้เป็น การโต้กลับของระบบชายเป็นใหญ่ เพราะหลังสตรีนิยม (Postfeminist) โจมตีสตรีนิยม (Feminism) เหมือนเป็นการปกป้องความสัมพันธ์เชิงอำนาจของระบบนี้ให้มียู่

แต่กระนั้นก็ยังมีการตีความถึงความหมายของคำว่าหลังสตรีนิยม ใน The Concise Oxford Dictionary ที่ให้นิยามว่า “เป็นความเชื่อมโยงเกี่ยวกับความคิดทัศนคติ ฯลฯ ที่เพิกเฉย หรือปฏิเสธแนวความคิดของสตรีนิยม ในยุค 1960s และทศวรรษที่ตามมาภายหลัง” ดังนั้นถ้าในความหมายของสื่อก็จะพูดกว้าง ๆ ว่าเป็นการขบวนการเคลื่อนไหวที่ต่อต้านสตรีนิยม (anti-feminist movement) ความสับสนในเรื่องความหมายที่เดิมคำว่า “Post” ตามความหมายของ The Concise Oxford Dictionary ก็จะแปลว่าหลังหรือตามลำดับ แต่ไม่ได้มีนัยยะของคำว่าปฏิเสธ คือ ซึ่งทั้งสื่อและ The Concise Oxford Dictionary ก็ให้ความหมายแตกต่างกันไป มีนักสตรีนิยมหลายคนได้ออกมาโต้แย้งอย่างรุนแรงว่า แนวคิดหลังสตรีนิยม ได้สร้างความทรยศกับประวัติศาสตร์การต่อสู้ของผู้หญิงในยุคแรกและปฏิเสธทุกสิ่งทุกอย่างที่พวกเธอได้สร้างขึ้นมา

¹² Susan J. Douglas, (2002). “Manufacturing Postfeminism” in These Times. Post May 13, 2002 แหล่งที่มา

ทาเนีย โมเดรสกี (Tania Modleski) พยายามโต้แย้งถึงการมีขึ้นของคำว่าหลังสตรีนิยม ว่าจริงๆแล้ว แนวคิดหลังสตรีนิยม เป็นเรื่องเกี่ยวกับการถกเถียงข้อวิพากษ์วิจารณ์และทำให้จุดมุ่งหมายของสตรีนิยมถูกกัดเซาะออกไป ซึ่งทำให้เรากลับไปอยู่ในโลกก่อนการมีลิตีทิสตรีอีกที ซึ่งเป็นตัวอย่างของการโต้ตอบอย่างมาก แต่เธอก็พยายามโต้แย้งโดยใช้วาทศิลป์ของเธอเกี่ยวกับคำว่า “post” ว่าไม่จำเป็นต้องตรงดิ่งกลับไปยังที่ที่เรา มา แต่น่าจะเป็นวิถีโคจรที่ทำให้เกิดความสับสนงุนงงและไม่แน่นอน ตั้งแต่เมื่อสามารถตีความได้ถึงกรากลับไปสู่ชุดของอุดมการณ์ความเชื่อ ที่ลึกซึ้งและซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งเป็นการตีความในเชิงแสบวอก แต่อย่างไรก็ตามความซับซ้อนของหลังสตรีนิยมในกรณีนี้ ยังขาดทั้งเรื่องแนวคิดที่ชัดเจนและตัวแทนที่เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน แต่ถึงแม้ว่าเป็นตัวแทนเหล่านั้นก็ยังดูแปลกตา เช่น ในเรื่องของบุคลิกลักษณะส่วนตัวของนาโอมิ วูลฟ์ (Naomi Wolf) ที่เป็นคนมีเสน่ห์น่ามอง กับลักษณะการคุยโวโอ้อวดโดยชอบประชาสัมพันธ์ตัวเองของคามิลเลีย แพคเจีย (Camille Paglia) และเรเน่ เดนฟีลด์ (Rene Denfeld) ที่เป็นนักมวยสมัครเล่น สิ่งเหล่านี้บอกได้ว่า(แม้ว่าจะไม่ทั้งหมด) ผู้หญิงเหล่านี้เป็นลักษณะแบบหลังสตรีนิยมอย่างกว้างๆ และสามารถเป็นภาพแทนของกลุ่มต่างๆ ที่ยังคงดำรงอยู่ในสังคม

2) ในความหมายของแนวคิดในทางสังคมศาสตร์, ปรัชญา เป็นการตั้งคำถามในลักษณะเดียวกับที่แนวคิดหลังสมัยใหม่นิยม (Post Modernism), หลังโครงสร้างนิยม (Post Structuralism) หลังอาณานิคม (Post Colonialism) ตั้งขึ้น เพราะฉะนั้น สตรีนิยมที่ผูกติดอยู่กับฐานคิดภูมิธรรมหรือยุครู้แจ้ง (Enlightenment) จึงมีปัญหาแต่สตรีนิยมก็มีคำถามเกี่ยวกับยุคภูมิธรรมเช่นเดียวกัน เพราะความรู้แจ้งต่างๆ เป็นของกลุ่มผู้ชายกลุ่มเล็กๆ แต่นำมากล่าวอ้างว่าเป็นความรู้แจ้งของมนุษยชาติ กล่าวคือ สตรีนิยมกับกระบวนการ “Post” ต่างๆก็มีจุดยืนเหมือนกัน คือ การตั้งคำถามต่อยุคภูมิธรรม ซึ่งหลังสตรีนิยมถูกมองว่าเป็นการรื้อรากฐานของสตรีนิยมด้วยตัวเอง เช่นเดียวกับลักษณะของ “Post” อื่นๆ

3) ในความหมายของการเป็นยุคสมัยที่ผู้หญิง, ผู้ชายเท่าเทียมกัน มีการโต้เถียงใน 3 ประเด็นหลัก คือ

(1) การวิพากษ์วิจารณ์ที่บอกว่าผู้หญิงตกเป็นเหยื่อ หรือผู้หญิงเป็นผู้ถูกกระทำ ซึ่งทำให้ดูเหมือนว่าผู้หญิง ไม่สามารถควบคุมเนื้อตัวร่างกายของตัวเองได้ และผู้หญิงไม่ต้องรับผิดชอบตัวเอง

(2) ความต้องการให้มีแนวคิดที่ยืดหยุ่น เพื่อปรับให้เข้ากับลักษณะส่วนตัวของแต่ละคนได้ เช่น มิงงานของ นักคิดหลังสตรีนิยมบางคนที่พูดถึงเรื่องความสวยซึ่งสตรีนิยมสายอื่นๆ บอกว่า เรื่องความสวยความงาม เป็นเครื่องมือของระบบปิตาธิปไตย ทำให้ผู้หญิงต้องไม่สนใจเรื่องความงาม จึงจะปลดปล่อยตัวเองได้ แต่ปัญหาก็คือ สังคมก็ยังคงชื่นชมความงามอยู่ ดังนั้นผู้หญิงจึงต้องสวยและเก่งด้วย แนวคิดหลังสตรีนิยมจึงบอกว่าสตรีนิยม ไม่ควรกีดกันผู้หญิงออกจากความงาม แต่ควรจะดูแลไม่ให้ผู้หญิงสวยอย่างเป็นอันตรายมากกว่า แนวคิดหลังสตรีนิยมจึงเรียกร้องให้มีการมอง “ความเป็นผู้หญิง” อย่างยืดหยุ่น ไม่ให้มีแค่ภาพเดียว ที่ทุกๆคนจะต้องเป็นเหมือนกัน แต่สอดคล้องกับความต้องการของผู้หญิงแต่ละคน

(3) ประเด็นเรื่องระบบความเชื่อในเรื่องรักต่างเพศ (Heterosexuality) ที่นักคิดหลังสตรีนิยมเสนอว่าควรจะมีที่ทางให้ผู้ชายอยู่ร่วมกับผู้หญิงด้วย

แนวคิดหลังสตรีนิยม เป็นการวิพากษ์วิจารณ์สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคนหรือสตรีนิยมสุดโต่ง (Radical Feminism) และบอกว่าสตรีนิยมล้ำสมัย และทำให้เกิดปัญหา เพราะผู้หญิงต้องทุกข์ทรมานเกิดความเครียดในชีวิตที่ต้องพยายาม พิสูจน์ตัวเองให้เท่าผู้ชาย สรุปคือ ความทุกข์ผู้หญิงมาจากกลุ่มสตรีนิยมด้วยกันเองที่ทำให้ผู้หญิงไม่มีความสุข ซึ่งลักษณะงานเขียนของนักคิดหลังสตรีนิยม เป็นการเขียนในลักษณะที่อ่านง่ายเข้าใจง่าย จึงเกิดเป็นกระแสรังเกียจสตรีนิยมขึ้นมา เพราะสตรีนิยมทำลายความสนุกสนานของผู้หญิง เช่น การที่ผู้หญิงจีบผู้ชาย หรือการทำตัวให้น่ารัก เป็นสิ่งที่สตรีนิยมไม่ยอมรับ

อย่างไรก็ตามมีการตอบโต้จากสตรีนิยมในรุ่นแรกๆ เช่น Germaine Greer ในงาน The Female Eunuch และ The Whole Woman เธอบอกว่าระบบคิดของแนวคิดหลังสตรีนิยม ทำให้ผู้หญิงคิดว่าตัวเองมีได้ทุกอย่าง ชีวิตสมบูรณ์แล้วในทุกด้าน แต่แท้ที่จริงแล้วความคิดแบบนี้เป็นของผู้หญิงกลุ่มเล็กๆ ที่ร่ำรวยในตะวันตก ที่สามารถใช้เสรีภาพของตัวเองได้อย่างเต็มที่ซึ่งอาจไป

กคดีเอารัดเอาเปรียบผู้หญิงคนอื่นๆทั้งในสังคมตัวเองและสังคมอื่น (เช่น การมีแม่บ้าน) แนวคิดของหลังสตรีนิยมจึงเป็นแค่ภาพลวงตา

สำหรับในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คำว่า “หลังสตรีนิยม” จะถูกใช้อธิบายจากปัจจัย 4 ประการที่ผู้วิจัยได้สร้างกระบวนการแสวงหาความปรารถนาในการแสดงออกของอัตลักษณ์ผู้หญิงภายใต้แนวคิดหลังสตรีนิยมดังนี้ คือ (1) จากกระบวนการสร้างภาพยนตร์ (2) จากตัวงานภาพยนตร์ทดลอง (3) จากการตีความของผู้ชม และ (4) จากกระบวนการวิเคราะห์ภาพยนตร์จากตัวผู้สร้างเองอีกครั้ง โดยทั้ง 4 ประการถูกสร้างภายใต้ทฤษฎีของสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ ซึ่งนำเสนอในลักษณะของเปิดพื้นที่ในการตีความหมายจากประสบการณ์ของผู้ชมให้มีความหลากหลายมากขึ้น อีกทั้งหรือสร้างความหมายการตีความภายในตัวผู้สร้างเอง จากการตีความสัญลักษณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ ประกอบกับการวิเคราะห์จากทฤษฎีจิตวิเคราะห์อีกครั้งหนึ่ง กล่าวคือ เป็นกระบวนการสร้างภาพยนตร์จากประสบการณ์การตีความชุดหนึ่งและหรือสร้างภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่งหลังจากได้ทำการผ่านการใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์อีกชุดหนึ่ง เพื่อค้นหาปมความขัดแย้งภายในอันเกิดจากการข่มไว้ภายใต้ความชอบธรรมของระบอบการปกครองในสถาบันต่างๆ และการชวนเชื่อจากสภาพสังคมแวดล้อม

ต้นกำเนิด “หลังสตรีนิยม”¹³

รอยเคลื่อนแรกคือ การเดินขบวนของกลุ่ม “ไซคานาลิเซ เอ โปลิติก” (Psychanalyse et Politique) หรือต่อมาเป็น “โป เอ ไซค์” (po et psyche) หรือ จิตวิเคราะห์กับการเมือง โดยถือป้ายประกาศว่า “สตรีนิยมไปลงเหวซะ” ในวันที่ 8 มีนาคม 1968 ซึ่งต่อมาถูกประกาศ ให้เป็นวันสตรีโลก โดยกล่าวว่า “เราปฏิเสธคำว่าสตรีนิยม แต่สนับสนุนกระบวนการปลดปล่อยสตรี”

ขบวนการเรียกร้องของสตรีสายฝรั่งเศส กลุ่ม โป เอ ไซค์ (po et psyche) เป็นศูนย์กลางด้านปัญญาและวัฒนธรรมของขบวนการเพื่อปลดปล่อยสตรี MLF (Mouvement de Libération des

¹³ โซเฟีย โทคา และ รีเบคก้า โรห์ เขียน: ไชยันต์ ไชยพร แปล. 2548. Introduction หลังสตรีนิยม. พิมพ์ครั้งที่ 1.

Femmes) โดยขบวนการนี้แยกเป็น 2 สาขา คือ “โป เอ ไชค์” (po et psyche) และ “เฟมินิสต์ เรโวลูชันแนร์” (Féministes Révolutionnaires) ซึ่งสะท้อนแนวคิดเป็น 2 แนวคือ สายฝรั่งเศสและสายอเมริกัน

โป เอ ไชค์ (Politique et Psychanalyse หรือ po et psyche) กลุ่มนี้ไม่เห็นด้วยกับจุดยืนแบบต่อต้านสำนักจิตวิทยาแบบฟรอยด์ ของฝ่ายเฟมินิสต์ เรโวลูชันแนร์ (Féministes Révolutionnaires) กลุ่มนี้ใช้จิตวิเคราะห์เพื่อเป็นหนทางไปสู่การตรวจสอบเครื่องมือหรือปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรมต่างๆ เช่น การอบรมบ่มนิสัย ขนบธรรมเนียมประเพณีความแตกต่างทางเพศสภาพ¹⁴ ซึ่งมีความคิดว่ารวมกันโดยคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ หมายถึง มี 2 แนวโน้มคือ แนวโน้มสู่ความเสมอภาค และการมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว ที่ไม่ใช่เหมือนของผู้อื่น

เฟมินิสต์ เรโวลูชันแนร์ (Féministes Révolutionnaires) ก่อตั้งในปี 1970 เป็นตัวแบบกลุ่มกระตุนจิตสำนึกแบบอเมริกันเป็นแนวทาง ต่อต้านจิตวิเคราะห์แบบฟรอยด์ กลุ่มเอพอาร์เรียกร้องความเสมอภาคและมีแนวโน้มแบบแบ่งแยก เชื่อว่าแนวคิดแบบหญิงรักหญิงเท่านั้นที่พอจะต่อสู้กับการกดขี่วัฒนธรรมแบบชายได้ กลุ่มนี้มีนโยบายทางการเมืองที่ถึงรากถึงโคนและพร้อมที่จะเผชิญหน้า คือ เชื่อว่าเพื่อที่จะล้มล้างระบบที่เป็นปิตาธิปไตย (Patriarchy) จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้มาตรการหรือยุทธวิธีของนักเคลื่อนไหว มิเช่นนั้นความสำเร็จจะไม่เกิดขึ้น¹⁵ และมองว่าผู้หญิงคนหนึ่งก็คือผู้ชายเหมือนกับคนอื่นๆ เท่ากับโต้แย้งเรื่องต้นกำเนิดทางชีวภาพของความแตกต่างทางเพศสภาพ หญิงที่รักหญิงไม่ใช่ผู้หญิง เนื่องจากไม่ตรงกับ คำนิยามที่เพศชายให้แก่ผู้อื่น

ภายใต้ความสับสนและขัดแย้งระหว่าง 2 กลุ่มนี้ ตรา “MLF” ถูกยึดไปเป็นของกลุ่มโปเอ ไชค์ อย่างถูกกฎหมายใน ปี ค.ศ. 1975 (Gamble, ed., 1999 หน้า 276) ณ จุดแตกแยกของทั้ง 2 กลุ่ม ที่สมาชิกของกลุ่ม โปเอ ไชค์ คัดค้านอย่างเปิดเผยต่อการสู้นักสตรีนิยมที่ผลักดันให้เกิดความเท่า

¹⁴ ฉลาดชาย รมิตานนท์. 2545. “พลวัตทางสังคม ผ่านสายตานักวิชาการไทย: 60 ปีฉลาดชาย รมิตานนท์”. ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และมูลนิธิผู้หญิง กฎหมายและการพัฒนาชนบท. หน้า 65.

¹⁵ เรื่องเดียวกัน. หน้า 65-66.

เทียมกันระหว่างหญิง-ชายนี้เองที่โซเฟีย โฟคา(Sophia Phoca) ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของหลังสตรีนิยม¹⁶

ซูซาน โบโลติน (Susan Bolotin) เป็นหนึ่งในผู้ใช้ คำว่า “Post-Feminist” เป็นคนแรกๆ ในบทความเรื่อง "Voices of the Post-Feminist Generation" (1982) ตีพิมพ์ในแมกกาซีน New York Times ซึ่งบทความนี้ พูดบนพื้นฐานของการสัมภาษณ์ผู้หญิงที่หลากหลายผู้ซึ่งเห็นด้วยอย่างมากกับจุดประสงค์ของแนวคิดสตรีนิยม แต่ไม่ต้องการที่จะระบุว่าตัวเองเป็นนักสตรีนิยม และในหนังสือของ คริสตินา ฮอฟ ซอมเมอร์(Christina Hoff Sommers) (1994) “Who Stole Feminism?” พูดถึงผู้หญิงจะทรยศผู้หญิงได้อย่างไร ได้วิพากษ์ในทฤษฎีสตรีนิยมตามแนวคิดสมัยใหม่ และความเคลื่อนไหวของนักสตรีนิยมในการที่จะทำให้ผู้หญิงเป็นศูนย์กลางและเกลียดผู้ชาย เธอตัดสินลากนี้ว่า "Gender feminism (สตรีนิยมเพศหญิง)" และเสนอว่า "Equity feminism (สตรีนิยมที่เป็นธรรม)" เป็นแนวคิดที่มีเป้าหมายในการเพิ่มความเป็นพลเมืองและกฎหมายที่มีประสิทธิภาพ เธอได้แย้งว่าในขณะที่นักสตรีนิยมที่เธอระบุว่าเหมือนนักสตรีนิยมเพศหญิง สนับสนุนให้ปฏิบัติอย่างพิเศษและแสดงผู้หญิงเป็นเสมือนเหยื่อ นักสตรีนิยมที่เป็นธรรม ควรมีรูปแบบทางเลือกใหม่ที่ปฏิบัติได้ตามแนวคิดสตรีนิยมสิ่งนี้เป็นตัวอธิบายและงานอื่นของเธอ ทำให้ฮอฟ ซอมเมอร์(Hoff Sommers) ถูกมองว่าเป็นการต่อต้านสตรีนิยม โดยนักสตรีนิยมด้วยกันเอง¹⁷

แนวคิดหลังสตรีนิยม

สำหรับงานวิจัยเล่มนี้ มีนักสตรีนิยมผู้ที่ถูกจัดว่าเป็นสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ด้วยกัน 2 คน คือ จูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) และเฮเลน ซีซู (Helene Cixous)

เฮเลน ซีซู (อ้างใน Tong) ได้เรียกร้องให้ผู้หญิงเขียนอย่างผู้หญิง เขียนแบบไม่ต้องคิด การเขียนแบบหญิงที่เธอเสนอคือ ลักษณะการจดบันทึก ลักษณะการเขียนร่างง่ายๆ ไม่ปะติดปะต่อ ไม่ติดอยู่ในรูปแบบกฎเกณฑ์ ซึ่งการเขียนรูปแบบนี้เป็นพื้นที่ว่างที่สามารถใช้เป็นจุดเริ่มต้นความคิด

¹⁷ แหล่งที่มา: <http://en.wikipedia.org/wiki/Feminist>

ในการโค่นล้มความคิดที่ดำรงอยู่ เป็นการเคลื่อนไหวขั้นต้นของการแปรเปลี่ยนมาตรฐานของสังคม และวัฒนธรรม¹⁸

จากแนวคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจและเป็นจุดเริ่มต้นให้กับผู้สร้างถึงการกำหนดรูปแบบ (Style) ของภาพยนตร์ทดลองชุดนี้ อันเป็นความพยายามในการเขียนอย่างผู้หญิงในลักษณะที่ถ่ายทอดผ่านภาพและเสียง เพื่อเปิดพื้นที่ในการสร้างความหมายและกระจายการครอบครอง ความหมายของคำว่าผู้หญิง ตามมุมมองและประสบการณ์ของผู้สร้างในการสร้างสัญลักษณ์โดยใช้ ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความหมาย

จูเลีย คริสตีวา¹⁹ ได้มองว่า สัญลักษณ์ที่นิยามด้วยมารดา คือ สิ่งที่ทำหน้าที่เป็นพลัง สร้างสรรค์ และทำลายต่อสัญลักษณ์ชายเป็นใหญ่ และหากใช้ ถ้อยคำกล่าวแบบสัญลักษณ์ (กวีนิพนธ์) ที่ยอมรับความขัดแย้งในตัวเองที่ว่าสิ่งหนึ่ง และสิ่งตรงกันข้าม อาจดำรงอยู่พร้อมๆกัน เรียกว่า “ความแปลกพิลึก” (the chora)²⁰ เธอมองว่า คลอรา เป็นพื้นที่ทางร่างกายร่วมกันของเด็ก และแม่ ซึ่งไม่อาจถูกเป็นตัวแทนได้ แต่สามารถถูกประสบได้ ในรูปของความปรารถนา คลอรา คือสิ่งที่ถูกพูดไม่ได้ ทั้งซึ่งร่องรอยก่อนหน้า การเป็นสัญลักษณ์ของมันไว้ใน “ความเป็นคนตรี” และ ลัมผัสแห่งจังหวะของภาษา คลอราของมารดา คุณค่าต่อเสถียรภาพของระเบียบแห่งสัญลักษณ์ เมื่อเข้าสู่โลกแห่งสัญลักษณ์ องค์ประธานจะเก็บกคคลอราไว้ ทำให้มันถูกรับรู้ได้เฉพาะในรูปของ “แรงดันที่กระตุ้นให้หัวใจบีบรัดตัว” ภายในโลกแห่งภาษาสัญลักษณ์เท่านั้น แรงดันเหล่านี้ถูกแทน สัญลักษณ์ด้วยความแตกร้างในภาษา เช่น การลิ้นไหล หรือช่องโหว่หรือ ความขัดแย้งในตัวเองของ

¹⁸ วารุณี ภูริสินสิทธิ์. 2545. “สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่20”พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ. หน้า 162.

¹⁹ เกิดปี 1941 และย้ายจากบัลแกเรียเพื่อเข้ามาเรียนต่อในกรุงปารีสในปี 1965 และช่วงเวลาการศึกษาในกรุงปารีสที่ทำให้เธอ เข้าร่วมงานสัมมนาของ Roland Barthes และเริ่มเข้าสู่วงการนักเขียนและผู้เชี่ยวชาญในวงการวารสารวรรณกรรมอาวองการ์ด ผลงานเขียนของเธอที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร เช่น เรื่อง Tel Quel ซึ่งมี Philippe Sollers เป็นบรรณาธิการปรับแก้ภาษา และได้รับการตีพิมพ์ช่วงปลายปี 1960s ผลงานนี้ได้กลายเป็นแรงขับให้เกิดการวิจารณ์ในการนำเสนอเรื่องราวของคนๆ หนึ่งผ่านงานเขียนมากมาย กับที่มีคำวิจารณ์ทางการเมือง และอิทธิพลนี้ก็ได้เป็นส่วนหนึ่งที่ติดตัวคริสตีวา มาจวบจนทุกวันนี้ (อ้างจาก John Lechte. “Fifty key contemporary thinkers: From structuralism to postmodernity”. P.141)

²⁰ คลอรา หมายถึง สิ่งที่ตั้งชื่อไม่ได้ ประคองพื้นที่ว่าง ลักษณะ “เหมือนมดลูก” ที่เต็มไปด้วยความปั่นป่วนและดำรงอยู่ก่อนหน้า แบบที่ตั้งชื่อได้ ซึ่งใช้โดยเพลโต (427-347ปี ก่อนคริสตกาล) ในงานชื่อ ทิเมออส (Timaeus) (อ้างจาก โซเฟีย โปคา และคณะ, หน้า 61.)

ความหมาย กวีนิพนธ์ยอมให้เกิดรอยแยกเชิงสัญลักษณ์ในไวยากรณ์ของภาษา รวมทั้งจังหวะแบบดนตรี การเบี่ยงเบนความหมายโดยการใช้อุปมา และการเล่นคำ ซึ่งในงานภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นวางอยู่บนพื้นฐานของการกล่าวแบบสัญลักษณ์โดยใช้ภาพที่ไม่มีความเชื่อมโยงกัน แต่มีการแสดงออกถึงภาวะบางอย่างที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อความหมายในมุมมองเกี่ยวกับผู้หญิงตามประเด็นต่างๆ ที่จะกล่าวถึงต่อไป

ทั้งนี้ยัง เสนอว่าตัวตนไม่ได้มีอยู่แล้ว แต่ถูกสร้างขึ้นผ่านทาง วาทกรรมไม่ว่าจะเป็น “ผู้หญิง หรือ “ความเป็นหญิง” ก็เช่นเดียวกับตัวตน คือ เป็นการสร้างทางภาษาศาสตร์ เชื่อว่า ตัวตนที่ถูกสร้างสามารถเปลี่ยนแปลงได้ (คือปฏิเสธตัวตนทั้งหมด) เชื่อว่าตัวตนไม่มีความเป็น เอกภาพตลอดเวลา และไม่สอดคล้องกันอยู่เสมอ สิ่งที่ตัวตนแสดงออกไปมีหลายความหมาย และไม่เป็นหนึ่งเดียว และตัวตนก็ไม่เข้าใจการกระทำของตัวเองทั้งหมด (Young1990) จากแนวคิดนี้ผู้สร้างได้นำมาสร้างภาพยนตร์ในชิ้น (Fragment) ที่ชื่อว่า The Identity and The Imagination

คริสตีวา ได้กล่าวถึงเรื่อง “The Body (เรือนร่าง)”²¹ เป็นทฤษฎีที่ได้เชื่อมโยงระหว่างร่างกายและจิตใจ, วัฒนธรรมและธรรมชาติ, จิตใต้สำนึกและร่างกาย(soma), วัตถุและภาพแทน โดยการยืนยันของทั้ง 2 สิ่งว่าเป็นตัวผลักดันร่างกาย ให้ปฏิบัติหน้าที่ในการเป็นภาพแทน (representation) และเป็นหลักคำคัญของการจัดการของร่างกาย ให้กลายเป็นวัตถุและความเจ็บป่วยใหม่ๆ ของจิตใจ คริสตีวาได้อธิบายแรงขับในฐานะ ที่เป็นจุดสลับเปลี่ยน ระหว่างร่างกายและจิตวิญญาณ (as pivot between “soma” and “psyche”) และระหว่างชีววิทยาและภาพตัวแทน ปัจจุบันนี้เธอมีชื่อเสียงในฐานะของความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เธอเรียกว่า "semiotic" และ the "symbolic" (เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์) คริสตีวา ยังคงรักษาคำสำคัญในการเรียบเรียงของทั้ง 2 องค์ประกอบ คือ ส่วนประกอบของภาษาสัญลักษณ์ (semiotic element) ที่เป็นตัวขับเคลื่อนร่างกาย เหมือนกับเป็นตัวถูกปฏิบัติการในความหมาย และในส่วนสัญลักษณ์ (semiotic) เป็นการรวมเข้าด้วยกันของจังหวะ โทน และ ความเคลื่อนไหวของวิธีปฏิบัติของความหมาย เหมือนกับการปฏิบัติการของแรงขับที่ถูกรวมเข้ากับร่างกายของมารดา อันเป็นสิ่งแรกของจังหวะ โทนและความเคลื่อนไหวของทุก ๆ ความเป็นมนุษย์ ตั้งแต่เราทั้งหมดได้อาศัยอยู่ในร่างกายนั่น ซึ่งในที่สุดแล้ว

²¹ John Lechte. “Fifty key contemporary thinkers: From structuralism to postmodernity”. P.141

ความหมายต้องการทั้งภาษาสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ (semiotic and symbolic) และจะไม่มี ความหมายเลย หากไม่มีการรวมเข้าด้วยกันของทั้ง 2 สิ่ง ซึ่งในขณะที่แรงขับของร่างกายได้ถูกปฏิบัติกรอย่าง มีนัยยะสำคัญ โดยมีหลักการสำคัญที่เป็นระบบการจัดการเกี่ยวกับข้อเท็จจริงของร่างกาย คริสตีวา แนะนำว่า การแสดงตัวตนและความแตกต่าง (Identification and Differentiation) มีความจำเป็น สำหรับการให้นิยามความหมาย กล่าวคือ เป็นการคาดเดาในเรื่องของการรวมเข้ากันของร่างกาย และการขับไล่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องอาหาร²² ในทฤษฎีเรื่องเรือนร่าง(Body) นี้ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์การตีความโดยผู้สร้าง ซึ่งจะปรากฏรายละเอียดในบทที่ 3 และ 4

นอกจากนี้ คริสตีวา ยังกล่าวถึงเรื่อง Abjection และ Sexism(สภาวะที่น่าสังเวชและการกีดกันทางเพศ) ในงาน Powers of Horror, งานของแมรี ดักลาส (Mary Douglas) ที่ชื่อ Purity and Danger (Douglas, Mary. Purity and Danger, New York: Routledge, 1969) คริสตีวาได้พัฒนา แนวความคิดของ abjection ว่ามันมีประโยชน์มากต่อการวินิจฉัยกลไกเรื่องของการกตัญญู เธอได้อธิบายความดี้อยกว่าตรงนี้ว่า เป็นระบบจัดการทางจิตวิทยา ผ่านปัจเจกและเป็นกลุ่มของอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างโดยการแบ่งแยกอะไรก็ตามที่รู้สึกว่าคุณคุกคามจากอาณาเขตที่เป็นอยู่ ซึ่งก็คือร่างกาย มารดา คริสตีวาวิเคราะห์ใน Black Sun ว่าเราไม่เพียงแต่ต้องมีวาทกรรมใหม่ในเรื่องความเป็นแม่ แต่ควรมีการโต้แย้งของความสัมพันธ์ระหว่างมารดาและลูกสาว วาทกรรมนี้ไม่ได้ห้ามเลสเบียนรัก ผู้หญิง ผ่านความคิดส่วนตัวของผู้หญิงที่มาตั้งแต่เกิด

ถึงแม้ว่านักทฤษฎีสตรีนิยมและนักเขียน ได้วิจารณ์เกี่ยวกับการคิดค้นของคริสตีวา ว่ามีทั้ง สิ่งที่เป็นประโยชน์และมีสิ่งที่ยั่วอารมณ์ แต่ความสัมพันธ์ของคริสตีวา กับแนวคิดสตรีนิยมก็ยังคง เป็นทั้งเชิงบวกและลบ ซึ่งก็เป็นทั้งข้อดีและข้อเสียสำหรับผู้วิจัยในการใช้กรอบแนวคิดของนักคิด หลังสตรีนิยม ซึ่งจะกล่าวถึงในบทที่ 5

²² ดูเพิ่มเติมใน Revolution in Poetic Language and Powers of Horror

แนวคิดทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodernism)

ก่อนที่จะทำความเข้าใจในทฤษฎีสตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่ จำเป็นจะต้องมีความเข้าใจในความเป็นมาและประเด็นที่สำคัญของยุคหลังสมัยใหม่ เพื่อที่จะเห็นภาพรวมและที่มาของแนวคิดทฤษฎีดังกล่าว ในการประกอบใช้และทำความเข้าใจกับแนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ ที่มีรากฐานมาจากแนวคิดหลังสมัยใหม่แต่ สตรีนิยมหลังสมัยใหม่ เป็นการศึกษาที่ลงลึกไปในประเด็นรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงเข้าไปอีกจากประเด็นของแนวคิดหลังสมัยใหม่ เช่น ประเด็นเรื่องความแตกต่างหลากหลายทางเพศสภาพ ซึ่งแนวคิดหลักของการศึกษาตามแนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ ยืนอยู่บนฐานคิดในเรื่องเพศสภาพ (Gender) อีกชั้นหนึ่ง ดังจะปรากฏในหัวข้อถัดไป

แนวคิดทฤษฎีหลังสมัยใหม่นิยม คือ คำที่ไม่ชัดเจน มีความหมายหลากหลาย ไม่มีตำแหน่งศูนย์กลางที่เป็นหนึ่งเดียว ถูกใช้ในความหมายที่ 1 ในการบอกถึง ช่วงเวลาที่สังคมกำลังเคลื่อนจากยุคสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสังคมที่ตั้งอยู่บนฐานคิดของความสามารถและความเป็นปัจเจก ความทันสมัยมาสู่ยุคหลังสมัยใหม่ และก็มีคนโต้เถียงว่าสังคมสมัยใหม่มาถึงแล้วจริงหรือ? เนื่องจากไม่ว่าจะในสังคมไทยหรือสังคมตะวันตก ยังมีบางคนยังยึดติดกับเรื่องศาสนาจิตวิญญาณ

ส่วนความหมายที่ 2 ถูกใช้ในการอธิบายบรรยากาศ ของการผสมผสานทางวัฒนธรรม ที่ไม่จำกัดอยู่แค่ของดั้งเดิมอีกต่อไป แต่เป็นการหยิบสิ่งที่แตกต่างและหลากหลายวัฒนธรรมมาใช้และผสมได้ อย่างไม่รู้สึกระคายตะขงแต่อย่างใด ซึ่งประเด็นนี้ถูกพูดถึงใน 2 ลักษณะคือ ความกังวล และกลัวว่าวัฒนธรรมดั้งเดิมจะถูกทำลายไป กับความน่าตื่นตึ่งที่ได้เห็นสิ่งแปลกใหม่

และความหมายที่ 3 คือ สุนทรียในเรื่องความงาม (Aesthetic) ศิลปะที่เปลี่ยนไปไม่ได้เป็นความรู้สึกรสของความสวยงามตามแบบเดิมอีกแล้ว

ความหมายที่ 4 นักทฤษฎีกับนักปรัชญาใช้ในการวิพากษ์ยุคภูมิธรรม เช่น แนวคิดแบบเสรีนิยม ฐานหลักคือ ปัจเจกชนที่มีความสามารถในการเข้าถึงเหตุผล อันจะนำมาซึ่งประโยชน์ของสังคม ทำให้คนก้าวหน้าและหลุดพ้นเป็นอิสระ เพราะฉะนั้นยุคภูมิธรรมในความหมายของแนวคิดหลังสมัยใหม่ ก็คือ

(1) การพูดถึงปัจเจก (subject) ที่มีองค์ประกอบทางความเชื่อความคิดที่สอดคล้องกัน คือ เป็นหนึ่งเดียว, มีอำนาจทรงพลัง, มีความเคลื่อนไหว ซึ่งเรียกร้องความมีหลักการของปัจเจก

(2) ความเชื่อในหลักเหตุผล, ความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งจะทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้า ทำให้เราเข้าถึงความจริงแท้

(3) ความเชื่อในการที่เราจะสามารถค้นหาคำอธิบาย ค้นหาความหมายที่ใช้ได้กับทุกกรณี และเชื่อว่าจะสามารถปฏิรูปสังคมและแก้ไขปัญหาสังคมได้ทุกเรื่อง

ปัญหาก็คือ แนวคิดภูมิธรรมนี้อยู่มาหลายศตวรรษ สังคมถูกจัดตามแนวคิดแบบนี้แม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงสังคมมากมาย แต่ปรากฏว่านักปรัชญาจำนวนหนึ่งพบว่า สิ่งที่เรียกว่าการเจริญก้าวหน้า, การพัฒนาทางวัตถุ, ความรู้ใหม่ๆ ไม่ได้ปลดปล่อยมนุษย์ให้เป็นสุขมากขึ้น ตรงข้ามกลับทำให้เกิดการทำลายความสามารถที่จะคิดที่จะสะท้อนความต้องการของมนุษย์ คือ ไม่ได้ทำให้มนุษย์เป็นอิสระแต่ทำให้มนุษย์ยอมตาย²³

แนวคิดตระกูล “Post” ตั้งคำถามทุกอย่างกับแนวคิดภูมิธรรม และปฏิเสธวิถีคิด ทั้งกระแสหลัก และ Radical (Liberal&Marxism) เพราะอิงอยู่กับแนวคิดภูมิธรรมปฏิเสธ และท้าทายความเชื่อกับความจริง ความรู้แบบภูมิธรรมทั้งหมด ซึ่งนักคิดแนว “Post” หลายคนพูดถึงแนวคิดที่แตกเป็นชิ้นๆ ในช่วงปลายๆของความเป็นสังคมสมัยใหม่ และพูดถึงสิ่งที่ยังมาไม่ถึง แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีหลายคนที่ไม่พอใจกับการจัดกลุ่ม แล้วบอกว่าเป็นหลังสมัยใหม่นิยม เพราะการจะทำความเข้าใจแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยม คือ การดูว่าแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมกำลังวิพากษ์อะไร แต่ต้องตระหนักไว้ว่านักทฤษฎีหลังสมัยใหม่นิยม ไม่ได้พูดถึงเหมือนกันและในศัพท์ของคำว่า หลังสมัยใหม่นิยมก็มีความหมายที่หลากหลาย

หลังสมัยใหม่นิยม (Post Modern) ปฏิเสธความรู้ภูมิธรรม (Enlightenment)

(1) การสร้างตัวตน (self) คือ การเรียนรู้ว่าตัวเองไม่ใช่สิ่งๆนั้น แตกต่างจากตัวเรากับที่ไม่ใช่ตัวเรา เป็นเรื่องของการสร้างความแตกต่าง และการสร้างตัวเรา “I” ที่ต้องเกิดขึ้นพร้อมกับสิ่งที่เป็นไม่ใช่เรา “Not I” เสมอ และสิ่งที่ไม่ใช่เรา “Not I” ก็มีแง่มุมที่แตกต่างหลากหลาย องค์ประกอบ “I” ก็มีมิติที่หลากหลายมาประกอบจนเป็นตัวเรา มีความเลื่อนไหล และไม่มีทางสอดคล้องกันไปได้ เพราะในแต่ละสถานการณ์ก็จะมีมิติในการจัดการกับแต่ละสถานการณ์ที่ไม่เหมือนกัน เช่น คนที่มีเพศสภาพ “หญิง” อาจไม่ได้ให้ความสำคัญกับความเป็น “หญิง” ของตัวเองก็ได้ เพราะคนเรามีหลายมิติ และตัวตนของเราในแต่ละมิติ ก็มีความขัดแย้งกันเองตลอดเวลา ถ้าหาก

²³ เช่น งานของ HERBERT MARCUSE, ONE – DIMENSIONAL MAN. “สังคมที่พัฒนาเชิงทุนนิยมมากๆแล้ว จะมีความร่ำรวยทางวัตถุ แต่กลับทำให้คนเป็นทาสของระบบที่เป็นอยู่ คนไม่ได้เป็นอิสระ คนต้องทำงานอย่างบ้าคลั่ง เพราะเป็น “Workaholic” สังคมบิดเบือนความสุข แต่ทำให้คนเชื่อว่าการทำงานเยอะๆ คือ ความสำเร็จ ซึ่งความก้าวหน้าไม่ได้ทำให้คนเป็นสุข แต่ทำให้คนเป็นทุกข์”

เรายึดมั่นอยู่กับองค์ประธาน(subject) ที่เป็นหนึ่งเดียวก็แสดงว่าเราไม่เคยเห็นความเป็นจริงที่ว่าตัวตนของเราไม่มีทางสอดคล้องกันไปได้ เพราะฉะนั้นหลังสมัยใหม่นิยมทำลายปัจเจกตามความคิดของภูมิธรรมทั้งสิ้น ความเชื่อที่ว่าปัจเจกชนที่จะได้ในสิ่งต้องการ จะต้องเป็นปัจเจก ที่มีความสอดคล้องรู้ว่าตนเองต้องการอะไร แต่แนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมกลุ่มหนึ่งกล่าวว่า ปัจเจกต้องมีการสร้างการเรียนรู้ มีการพัฒนาตัวตนขึ้นมาภายหลังไม่ใช่ปัจเจกชนที่รู้จักตัวตนของตัวเองตั้งแต่เกิด แต่มนุษย์พัฒนาตัวตน (self) ของตัวเองจากการเรียนรู้ทางสังคม

หลังสมัยใหม่นิยม พูดถึงความแตกต่าง “different” ในแง่ตัวตนของคนๆหนึ่ง ก็จะมี ความแตกต่างอยู่ เช่น ผู้หญิงเป็นหนึ่งในการถูกจัดประเภทบุคคลิกลักษณะ (Identity category) ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญของกระบวนการทางสังคม ว่าเรามีอัตลักษณ์ที่เหมือนกันร่วมกันอยู่ เช่น เป็นหญิงเหมือนกัน แต่ก็มีความแตกต่างในความเป็นหญิงของแต่ละคนนั้นอยู่ด้วย เพราะมีองค์ ประกอบอื่นๆ ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับแค่การมีเพศสภาพเป็นหญิงเท่านั้น ดังนั้นการสร้างบุคคลิกลักษณะให้ผู้หญิงจึงต้องสร้างและต่อยอดอยู่ตลอดเวลา เพราะแท้ที่จริงแล้วไม่มีแก่นแท้ของความเป็นหญิงร่วมกัน สังคมจึงต้องสร้างภาพที่ต่อยอดของความเป็นหญิงร่วมกันขึ้นมา เพราะฉะนั้นการสร้างบุคคลิกลักษณะความเป็นหญิง (Identity category) จึงเป็นเรื่องของการเมือง เป็นเรื่องของ “อำนาจ” ในการที่จะกำหนดว่าใครเป็นหญิงเป็นชาย การกำหนดมาตรฐานที่จะนับว่า ใครบ้างที่จะเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย²⁴

การสร้างบุคคลิกลักษณะของผู้หญิง (Identity Category) แบบนี้ถ้าต้องการให้เกิดความชัดเจนมากขึ้น ก็ต้องตัดความสลัดซับซ้อนออกไปให้มากขึ้น ไม่มีการจัดบุคคลิกลักษณะ อันไหนที่ดำรงอยู่เอง ถูกสร้างขึ้นมาทั้งนั้น โดยเงื่อนไขของการกีดกันคนออกไป เพราะฉะนั้นสิ่งที่สตรีนิยมสุดโต่ง (Radical Feminism) ทำ หลังสมัยใหม่นิยมบอกว่าการเป็นการใช้อำนาจในการสร้างภาพของผู้หญิงขึ้นมา รวมถึงสตรีนิยมสายอื่นๆด้วย ที่สร้างความเป็นหญิงที่ตั้งอยู่บนบริบทเฉพาะส่วนตัว (private sphere) เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์บางอย่างด้วย ซึ่งก็มีคนออกมาโต้แย้งว่าตัวเองเป็นผู้หญิง แต่ทำไมไม่ได้ถูกจัดว่าเป็นผู้หญิง เพราะการสร้างบุคคลิกลักษณะของผู้หญิง (Identity Category) ตามแบบสตรีนิมนั้นส่วนหนึ่ง ก็มีลักษณะของการคัดคนจำนวนมากออกไป

²⁴ Radical Feminism สร้างความเป็นหญิงโดยสัมพันธ์กับชายตลอดเวลา โดยสรุปไปเองว่าคนบนโลกนี้เป็น คนที่รักต่างเพศ พูดถึงประสบการณ์ของการถูกกดขี่โดยชายแล้ว Radical Feminism จะนับเอาหญิงที่ไม่ใช่คนที่รักต่างเพศ หรือเพศที่เป็น “แม่” ว่าเป็นหญิงด้วยหรือไม่

นอกจากนี้คนที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยม ตั้งคำถามว่าผู้หญิงของสตรีนิยม คือใคร ดังนั้น การจัดบุคคลิกลักษณะ (Identity Category) ของผู้หญิงจึงเป็นสิ่งที่ถูกโต้เถียงตลอดเวลา และมีการต่อสู้กัน เพื่อจะบอกว่าใครบ้างที่มีสิทธิ์จะพูดในฐานะหญิง ผู้หญิงคนไหนบ้างที่จะถูกนับว่าเป็นหญิง จึงมีการสู้กันว่าของใครถูกของใครผิด เพราะฉะนั้นผู้หญิงจึงไม่ใช่พี่น้องกัน เพราะต้องต่อสู้กันว่าใครบ้างที่จะถูกนับว่าเป็น “ผู้หญิง” เป็นเรื่องของ “อำนาจ” บวกกับเรื่อง “ความเป็นผู้หญิง” มาผูกเข้ากับ “เรื่องเพศ” เช่น ผู้หญิงดีและผู้หญิงร้าย ผู้หญิงที่เป็นผู้หญิงร้ายจึงไม่มีสิทธิ์พูด (เพราะยอมจำนนต่อระบบปิตาธิปไตย ต่อการจัดแบ่งประเภทตามคุณลักษณะ และการประเมินคุณค่า) ดังนั้นการจัดบุคคลิกลักษณะที่เรียกว่า “ผู้หญิง” ตามความจริงของแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยม จึงไม่มีสิ่งที่เป็นแก่นแท้ แต่เป็นการสร้างขึ้น

(2) ความเป็นเหตุเป็นผลของยุคภูมิธรรม (Enlightenment) เป็นข้อมูลที่ทำให้เข้าถึง “ความจริง (Truth)” แต่นักหลังสมัยใหม่นิยม ก็ตั้งคำถามว่า ความมีเหตุผล (reason) กับ ความเป็นจริง (truth) ว่าเป็นอย่างไรที่ยุคภูมิธรรมกล่าวไว้หรือไม่ ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดของฟูโก ที่ว่า ความจริงและอำนาจไม่ใช่สิ่งที่ล่องลอยอยู่ แต่เป็นสิ่งที่เราสร้างขึ้น²⁵ (Social construction)

ความหมายของอำนาจ (Power) ในความหมายของฟูโก ต่างจากความหมายของอำนาจในความหมายของสังคมศาสตร์กระแสหลัก²⁶ แต่อำนาจของฟูโก คือไม่ใช่เรื่องของการเป็นเจ้าของ แต่เป็นเรื่องของการใช้อำนาจว่ามีการกำกับซึ่งกันและกันอย่างไร อำนาจเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่ทำให้เรารู้สึกอยากทำตามอำนาจนั้น อำนาจไม่ใช่เรื่องของการบังคับเพียงอย่างเดียว แต่มีลักษณะของลำดับชั้น (bottom up) ด้วย เช่น ระบบปิตาธิปไตยที่ยังคงอยู่ เพราะเราเชื่อว่าเป็นจริงและกำกับตัวเองให้อยู่ในระบบนั้น อีกทั้งคอยกำกับผู้อื่นให้อยู่ในระบบนั้นด้วย เพราะเราเชื่อว่าระบบปิตาธิปไตยนั้นเป็นจริง ในอำนาจแบบนี้ก็มีการขัดแย้ง และต่อรองอยู่ตลอดเวลาเท่าที่จะทำได้ เพราะฉะนั้นในระบบปิตาธิปไตย ก็ยังมีการต่อรองของผู้หญิง ในแง่ของอัตลักษณ์

หากพูดในแง่แล้วความจริง (Truth) จึงไม่ใช่เรื่องของการปลดปล่อย มนุษย์ให้เป็นอิสระ เพราะการต่อสู้ของคนในสังคมไม่ใช่การต่อสู้เพื่อความจริง แต่เป็นการต่อสู้ เพื่อบอกว่าเป็นความจริงของเรา เป็นการต่อสู้เพื่อสถานะของความจริงของแต่ละคน เพราะคนเราเห็นโลกไม่เหมือนกัน

²⁵ ความจริง (Truth) กับอำนาจ (Power) มีความเกี่ยวข้องกัน T เนื่องจากความจริงถูกสร้างขึ้น โดยอาศัยอำนาจในสังคมที่กำหนดว่าเป็นสิ่งที่ถูก และบอกว่าเครื่องมือชิ้นไหนมีอำนาจที่จะทำให้เกิด “ความจริง” และใครเป็นคนตัดสินว่าสิ่งไหนเป็น “ความจริง” เพราะฉะนั้น “ความจริง” จึงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น

²⁶ อำนาจเป็นเรื่องของการเป็นเจ้าของ, กดขี่, บังคับ, ผู้มีอำนาจลงมาสู่ผู้ไม่มีอำนาจ

ไม่มีสิ่งที่เรียกว่าอภิมหาวาทกรรม (Grand Narrative) ไม่มี ความจริงที่เป็นหนึ่งเดียว (One true story) เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นการตีความของคนบางกลุ่ม เพื่อผลประโยชน์ของคนกลุ่มนั้นเท่านั้น เพราะฉะนั้นการสร้างอภิมหาวาทกรรม จึงมีเรื่องของกรอบจำกัดการสยบยอมและการควบคุม ความประพฤติอยู่ด้วย การสร้างอภิมหาวาทกรรม เป็นการใช้อำนาจของคนที่เกี่ยวข้อง สำหรับคนที่ไม่เกี่ยวข้องก็ถูกกันออกไป เช่น สตรีนิยมสุดโต่งพยายามสร้างความจริงหนึ่งเดียวของการกดขี่ ผู้หญิงขึ้นมาว่า ผู้หญิงทุกคนถูกกระทำเหมือนกันเพราะเป็นผู้หญิงเหมือนกัน (sisterhood) ส่วน ผู้หญิงที่รู้สึกตัวเองไม่ได้มีประสบการณ์แบบเดียวกับอภิมหาวาทกรรม ก็จะถูกหาว่าหลงผิด หรือถูกผลักออกไป (marginalize) การสร้างอภิมหาวาทกรรมของสตรีนิยมสุดโต่งเหมือนกับ อภิมหาวาทกรรม ของระบบปีศาจปไต โดยที่ผลักผู้หญิงออกไปให้อยู่ชายขอบ

การปฏิเสธอภิมหาวาทกรรม (Grand Narrative) หมายความว่ามันไม่ได้มีแค่เรื่องจริงเรื่อง เดียว เพราะบางเรื่องอาจจะเป็นเรื่องจริงในที่หนึ่ง แต่อาจไม่จริงในบางที่ ซึ่งไม่สามารถตัดสินอะไร ได้เลยเพราะไม่รู้ว่าจะอะไรถูกอะไรผิดอะไรจริงอะไรไม่จริง การที่แนวคิดหลังสมัยใหม่นิยม ทำลาย อภิมหาวาทกรรมแบบเดิม และรื้อรากฐานทุกอย่างออกหมด เช่น ความดีงาม ความแท้จริง ความรู้ ฯลฯ โลกของยุคหลังสมัยใหม่นิยม จึงเป็น โลกที่น่าอึดอัด สำหรับคนที่เชื่อในอภิมหาวาทกรรม แบบเดิม

หลังสมัยใหม่ (Postmodern) กับสตรีนิยม (Feminism)

ผู้หญิงในความหมายของ Identity Category คือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้น มีการต่อสู้เพื่อที่มีสิทธิมี เสี่ยงในความเป็นผู้หญิงของแต่ละฝ่าย และการปฏิเสธความเป็นสากลของอภิมหาวาทกรรม ส่งผล ให้ผู้หญิงที่เคยถูกเพ่งเล็งจากสตรีนิยมว่ามีประสบการณ์ร่วมกันเป็นกลุ่ม แต่กลุ่มนักหลังสมัยใหม่ นิยมกลับบอกว่าการทำงานแบบนั้น เป็นการตัดแค่เอาเรื่องของคนๆหนึ่ง มาเสนอแทนภาพของคน ทั้งหมด เป็นเรื่องของการใช้อำนาจบังคับให้คนอื่นเป็นเหมือนตนเอง นักหลังสมัยใหม่นิยมบอกว่า กลุ่มสตรีนิยมเองก็อยู่บนฐานของยุคภูมิธรรม ที่บอกว่าผู้หญิงเป็นมนุษย์คนหนึ่งในฐานะปัจเจก ซึ่ง ก็ไม่ได้รู้ฐานของภูมิธรรมออกไป แต่กลับเชื่อในตัวของผู้หญิง

แต่กระนั้นนักคิดหลังสมัยใหม่นิยมก็ถูกวิจารณ์กลับว่า ไม่ได้สนใจชีวิตของคน ไม่สนใจ ความทุกข์ยากของคนอย่างแท้จริง โดยมองว่า แนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมเพียงแต่เป็นการดึงเอา ภาษาและประสบการณ์ของผู้หญิง ที่จะใช้ในการเรียกร้องของขบวนการสตรีนิยมออกไป โดย คุณูปการของแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยม คือ การเปิดพื้นที่ให้มีการตีความและเสนอเรื่องราวที่เป็น

วาทกรรม (Narrative) อื่นๆที่แตกต่างกันออกไป ให้มีโอกาสนำความหมายที่แตกต่างมาตีคู่ปะทะกัน เพราะฉะนั้นการต่อสู้ จึงเป็นเรื่องของการโต้แย้งกันในที่สาธารณะมากกว่า ซึ่งแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมไปกันไม่ได้กับขบวนการแบบเดิมที่ต้องการความเป็นเอกภาพ (UNITY)

สรุปคือ กระแสแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมที่มีต่อสตรีนิยม ทำให้เราพบว่าสตรีนิยมทุกตระกูล ตั้งอยู่บนฐานของยุคภูมิธรรม (Enlightenment) คือ ความเป็นเหตุเป็นผล และการสร้างอภิมหาวาทกรรม (Grand Narrative) การเอาใจเอาเปรียบผู้หญิง การสร้างบุคลิกลักษณะ (Identity Category) ของผู้หญิง ที่เหมือนกัน โดยมองข้ามความแตกต่างของผู้หญิงแต่ละคน อันเป็นเรื่องของการใช้อำนาจที่จะบอกว่าใครเป็นหญิงใคร ไม่ใช่เข้าพวกผู้หญิง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่แนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมปฏิเสธและพยายามที่จะต่อต้านให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางต่างๆ

แนวคิดทฤษฎีสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern Feminism)

แนวความคิดหลังสมัยใหม่นิยมได้รับขนานนามว่าเป็นอะไรที่เข้าถึงยากและเข้าใจได้ยาก ไม่ว่าสิ่งทีกล่าวจะเป็นจริงหรือไม่ หรือไม่ว่ามันจะเข้าเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่หรือไม่ ยังคงเป็นประเด็นที่ต้องสอบสวน ถึงแม้ว่าจะมีเนื้อหาที่เข้าถึงได้ยาก แต่มีความเป็นไปได้ที่จะสรุปคำสำคัญหลักๆ เช่น "อัตบุคคล", "ภาษา", "อำนาจ/ความจริง/ความรู้", "การต่อต้านอภิมหาวาทกรรมของการเล่าเรื่อง" (Anti-Metanarrative), "การต่อต้านพื้นฐานที่ตั้งสมมา" และ "การรื้อสร้าง" คำสำคัญเหล่านี้ นำไปสู่ เรื่องราวแนวคิดหลังสมัยใหม่นิยมได้ด้วยตัวมันเอง แนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ได้ถือเกิดขึ้นโดยจุดสำคัญ 2 จุด คือ จุดแรก เกิดจากข้อวิพากษ์วิจารณ์ทางทฤษฎีที่ได้จากนักสตรีนิยมสมัยใหม่ และจุดที่สอง คือ ได้มาจากแนวคิด "หลังสมัยใหม่" และแนวความคิดสกุล "หลังโครงสร้างนิยม" ซึ่งจะเห็นได้ว่า นักสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ค่อนข้างที่จะเชี่ยวชาญที่ในการเปิดโปงความผิดพลาดและความอ่อนแอ ของแนวคิดแบบสตรีนิยมประเพณี โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่มีนัยยะถึง แนวคิดที่ผูกพันกับสมัยใหม่นิยม ประเด็นสำคัญอีกจุดหนึ่ง คือ การตั้งคลอน และการรื้อสร้าง การจัดแบ่ง กลุ่มผู้หญิง²⁷

²⁷ ดร.สันต์ สุวัจนวาทินันท์: แปลและเรียบเรียงจากงานของ Marysia Zalewski เรื่อง: Feminism After Postmodernism:

Theorising Through Practice ในบท Introduction: Different Feminist Theories. แหล่งที่มา บทความลำดับที่ 1427 เผยแพร่ครั้งแรกบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยเที่ยงคืนวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2550

<http://www.midnightuniv.org/midnight2544/0009999501.html>

แนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่เป็นความพยายามเข้าถึงทฤษฎีสตรีนิยมที่รวมแนวความคิดหลังสมัยใหม่นิยมและหลังโครงสร้างนิยมเข้าด้วยกัน คือ การโต้แย้งในเรื่องของเพศสภาพที่ถูกสร้างผ่านภาษา ผู้ที่สนับสนุนแนวคิดนี้ที่สุดคือ จูดีท บัทเลอร์ (Judith Butler) ในหนังสือของเธอปี 1990 เกี่ยวกับปัญหาของเพศสภาพ เธอได้กระตุ้นและวิพากษ์งานของซีโมน เดอร์โบวัวร์ (Simone de Beauvoir) มิเชล ฟูโก (Michel Foucault) และชาร์ล ลากาน (Jacques Lacan)

จูดีท บัทเลอร์ วิจารณ์ว่าความแตกต่างจากแนวคิดสตรีนิยมก่อนหน้านี้ ระหว่าง ไบโอสเซ็กซ์ชวลล์และเพศสภาพที่ถูกสร้างทางสังคม สิ่งนี้ไม่ได้อนุญาตให้มีการวิจารณ์ที่สำร็จผลตามหลักของแนวคิดแบบสาร์ตละนิยม สำหรับเธอ “ผู้หญิง” คือชุดของข้อมูลที่มีความซับซ้อนทางชนชั้น , เชื้อชาติ, เรื่องทางเพศ และมุมมองด้านอัตลักษณ์ เธอแนะนำว่าเพศสภาพเป็นเหมือนการแสดงอย่างหนึ่ง ข้อโต้แย้งนี้นำไปสู่บทสรุปที่ว่าไม่มีเหตุผลที่เพียงพอเพียงเหตุผลเดียวสำหรับผู้หญิงที่ด้อยกว่า และไม่มี ความพยายามใดๆ ในการที่จะต่อสู้กับสิ่งเหล่านี้

ในบทความเรื่อง “A Cyborg Manifesto” ของดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway) ได้แสดงความเห็นในแนวคิดประเพณีนิยมของแนวคิดสตรีนิยมที่เน้นย้ำถึงอัตลักษณ์มากกว่าการเป็นสิ่งอื่นใด เธอใช้การอุปมาอุปไมยเรื่องไซบอร์ก (Cyborg) แทนการสร้างแนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ที่เคลื่อนที่ไปเหนือการเป็นทวิลักษณ์และข้อจำกัดในวิถีความเป็นเพศสภาพ แนวคิดสตรีนิยมและการเมือง ซึ่งแนวคิดเรื่องไซบอร์ก ได้เข้าไปแยกเรื่องเล่าแบบ โอดิปัสและมายาคติที่เป็นจุดกำเนิดของเหล่าคริสเตียนที่คล้ายกันกับจุดกำเนิดของโลก (Genesis)

เธอเขียนว่า “เดอะไซบอร์ก (The cyborg) ไม่ได้ฝันถึงสังคมบนต้นแบบ ขององค์ประกอบของครอบครัวในช่วงเวลาปัจจุบันที่ปราศจากปมโอดิปัส “เดอะไซบอร์ก” (The cyborg) ไม่ตระหนักถึงสวนของอีเดน ไม่ได้สร้างมาจากโคลนและไม่สามารถนึกคิดเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด”

สาขาที่แตกออกไปสาขาหลักของความคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ได้ถูกหลอมรวมจากจิตวิทยาร่วมสมัย ของนักสตรีนิยมฝรั่งเศส และงานของนักสตรีนิยมหลังสมัยใหม่คนอื่นๆ โดยเน้นที่ความหลากหลาย ของบทบาททางเพศสภาพ เพียงแค่เพื่อแสดงให้เห็นเหมือนกับการล้อเลียนของความเชื่อดั้งเดิม ประวัติศาสตร์ของแนวคิดสตรีนิยมไม่สำคัญต่อการเขียนเหล่านี้ เพราะสนใจแค่

ความสำเร็จ ประวัติศาสตร์เป็นสิ่งที่ถูกละเลยและถูกใช้เพียงแค่การพรรณนาถึง ว่าสิ่งที่เราเชื่อในอดีตมันน่าขบขันเพียงใด แนวคิดสตรีนิยมกระแสหลักได้ถูกวิจารณ์ว่ามีความสนใจที่แคบเกินไป และเพิกเฉยที่จะสัมพันธ์กับเรื่องราวทางเชื้อชาติและชนชั้นทางสังคม²⁸

สตรีนิยมหลังโครงสร้างนิยม เป็นการอ้างอิงถึงสตรีนิยมฝรั่งเศส ที่ใช้ในการมองเข้าไปถึงความเคลื่อนไหวทางปรัชญาที่หลากหลาย รวมไปถึงจิตวิเคราะห์, ภาษาศาสตร์, ทฤษฎีทางการเมือง, ทฤษฎีชาติพันธุ์, ทฤษฎีการประพันธ์ และความคิดร่วมสมัยต่างๆ ในประเด็นที่สตรีนิยมสนใจ สตรีนิยมหลังโครงสร้างนิยมจำนวนมากได้รักษาไว้ซึ่งความแตกต่างที่เป็นเหมือนเครื่องมืออันทรงพลังในการถ้อยแถลงของผู้หญิงต่อการต่อสู้กับระบบชายเป็นใหญ่ที่เป็นกระแสหลัก เป็นการปฏิเสธผู้หญิงถึงการมีมากเกินไปของแนวคิด เพราะว่าความเท่าเทียมยังคงถูกนิยามจากความเป็นชายหรือจากมุมมองของระบบปิตาธิปไตย

ตารางที่ 2.1 เปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของหลังสตรีนิยม และสตรีนิยมหลังสมัยใหม่

History of feminism	Feminist Ideology
<p>สตรีนิยมคลื่นลูกที่ 1 (First-wave feminism)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 ที่ประเทศอังกฤษและอเมริกา - แรกเริ่มเป็นให้ความสนใจในเรื่องความเท่าเทียมกันและสิทธิมนุษยชนของผู้หญิงและสิทธิในการครอบครองทรัพย์สินของผู้หญิงที่แต่งงาน - ปลายศตวรรษที่ 19 การเคลื่อนไหวเริ่มสนใจในด้านอำนาจการเมือง โดยเฉพาะสิทธิในการเลือกตั้งของผู้หญิง - ในอังกฤษ 1918 ผู้หญิงที่มีสิทธิการเลือกตั้ง 	<p>สตรีนิยมเสรีนิยม (Liberal feminism)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สตรีนิยมเสรีนิยม เป็นการยืนยันถึงความเท่าเทียมของผู้หญิงและผู้ชายผ่านทาง การเมืองและการปฏิรูปทางด้านกฎหมาย มองวิธีการแก้ปัญหา โดยให้ความสำคัญกับความสามารรถของปัจเจกบุคคล - สตรีนิยมเสรีนิยมใช้การตอบโต้ส่วนบุคคลระหว่างผู้หญิงและผู้ชายผ่านพื้นที่ทางสังคม มองว่าผู้หญิงทุกคนมีความสามารถที่ยืนยันถึงสิทธิที่เท่าเทียมได้ ดังนั้นมันมีความเป็นไปได้ที่จะเปลี่ยนแปลงให้มันเกิดขึ้นโดยปราศจากการ

²⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Feminist>

<p>ต้องอายุ 30ปีขึ้นไปและมีบ้านเป็นของตนเองเท่านั้น และต่อมาในปี 1928 ที่ผู้หญิงทุกคนถึงจะสามารถเลือกตั้งได้เมื่อมีอายุ 18ปีขึ้นไป</p> <ul style="list-style-type: none"> - ในอเมริกา นำโดยนักสตรีนิยมชื่อ Elizabeth Cady Stanton และ Susan B. Anthony ได้จัดการ รณรงค์ล้มเลิกความเป็นทาสที่มีมาก่อนนี้ เพื่อที่จะให้ผู้หญิงได้มีสิทธิในการเลือกตั้ง ได้ - สรุปคือ สนใจเรื่องหลักๆ คือ เรื่องสิทธิมนุษยชน และเรื่องของการเลือกตั้ง <p>สตรีนิยมคลื่นลูกที่ 2 (Second-wave feminism)</p> <p>เป็นการอ้างถึงแนวคิดและความเคลื่อนไหวของขบวนการเคลื่อนไหว เพื่อสิทธิเสรีภาพของผู้หญิงในช่วงต้น1960s (ซึ่งเป็นการรณรงค์ด้านกฎหมายและความเท่าเทียมกันทางวัฒนธรรมของผู้หญิง) จนถึงช่วงปลายของ 1980s</p> <ul style="list-style-type: none"> - คลื่นลูกที่สองยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ช่วงเวลานั้น และต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงคลื่นลูกที่ 3 - คลื่นลูกที่ 2 มองความไม่เท่าเทียมกันทางวัฒนธรรมและการเมืองในฐานะความเชื่อมโยงที่แยกไม่ออกและส่งเสริมให้ผู้หญิงเข้าใจในมุมมองของการมีชีวิตของแต่ละคนให้เป็นเหมือนภาพสะท้อนของอำนาจของผู้ที่ถูกกีดกันทางเพศจากระบบโครงสร้าง - สรุป คือ เป็นความกังวลใจอย่างกว้างเกี่ยวกับความเท่าเทียมกันในประเด็นอื่นๆ เช่น ระบบความเชื่อเรื่องทางเพศ (sexuality) และการ 	<p>ปรับเปลี่ยนระบบโครงสร้างทางสังคม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประเด็นที่สำคัญของสตรีนิยมเสรีนิยม คือ ประเด็นเรื่องการตีพิมพ์และสิทธิในการทำแท้ง, สิทธิในการเลือกตั้ง, การศึกษา “ความเท่าเทียมในรายได้ในการทำงานที่เหมือนกัน”, ความสามารถในการมีลูกและการได้รับการสนับสนุนทางด้านสุขภาพ <p>สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคน หรือสตรีนิยมสุดโต่ง (Radical feminism)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคนหรือสตรีนิยมสุดโต่งพิจารณาในเรื่องของระดับชนชั้นของผู้ร่ำรวยซึ่งมันเป็นสาระสำคัญของการกดขี่ผู้หญิง - สตรีนิยมสายนี้เชื่อว่า แนวคิดหลักของกระแสชายเป็นใหญ่ไม่สามารถใช้ทำความเข้าใจผู้หญิงได้ เพราะมีฐานแบบตะวันตกที่อยู่บนความเชื่อในความสูงส่งกว่าของผู้ชายและใช้ผู้ชายเป็นศูนย์กลาง (Misogyny) ที่มีความเกลียดชังผู้หญิงอยู่แล้ว เป็นแนวคิดหลักที่มาจากมุมมองปะทะประสพการณ์ของชายที่กลายเป็นแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ทั่วโลก - มองว่าระบบบิดาธิปไตยควบคุมร่างกายและการตีพิมพ์ เช่น sexual beings , motherhood และทุกอย่างเป็นสิ่งที่ยังคงสร้างขึ้นมา ไม่มีอะไรเป็นธรรมชาติ - สตรีนิยมสายนี้มองว่าลัทธิทุนนิยมเป็นหนึ่งในอุปสรรคที่สำคัญที่สุดในการที่จะไม่ทำให้เกิดการกดขี่อีกต่อไป ซึ่งนักสตรีนิยมสายสุดโต่งนี้ไม่เห็นถึงทางเลือกอื่นที่มากกว่าการทำลายให้สิ้นซากและการรื้อสร้างใหม่ของสังคมเพื่อที่จะนำมา
---	--

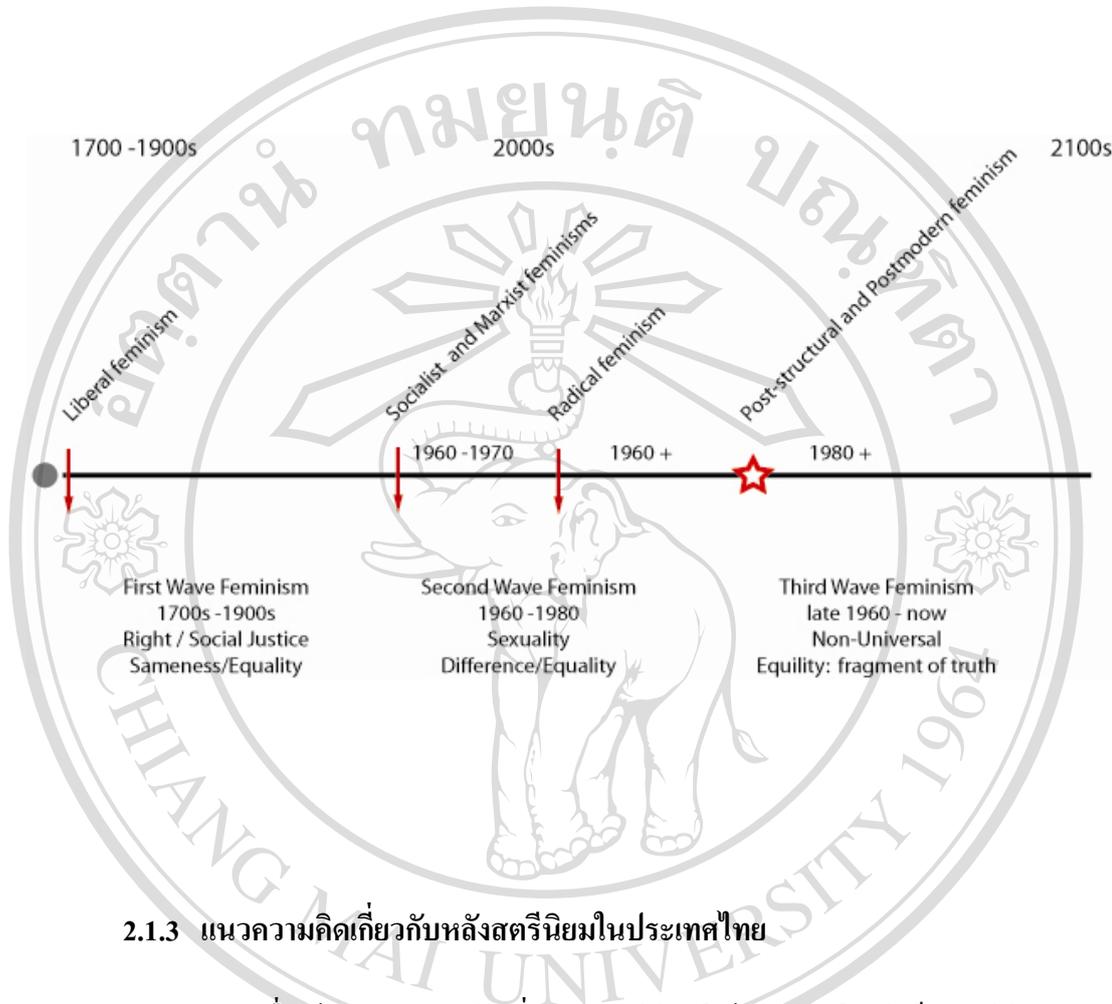
<p>แบ่งแยกพวก</p> <p>สตรีนิยมคลื่นลูกที่3</p> <p>(Third-wave feminism)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เริ่มในช่วงต้น 1990s เป็นการเกิดขึ้นของการตอบสนองการรับรู้หรือความเข้าใจที่ผิดของคลื่นลูกที่ 2 และเป็นความริเริ่มต่อการตอบสนอง กับการต่อต้านปฏิกิริยาโต้ตอบระบบชายเป็นใหญ่ และความเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยคลื่นลูกที่2 - คลื่นลูกที่3 ค้นหาความท้าทายหรือหลีกเลี่ยงสารัตถะในการนิยามความเป็นผู้หญิงของคลื่นลูกที่2 ซึ่งจะเข้าไปช่วยต่อยอดประสบการณ์ที่มากเกินไปของผู้หญิงผิวขาวชนชั้นกลางและชนชั้นสูง - คลื่นลูกที่3 มักจะสนใจในเรื่อง “การเมืองในเรื่องส่วนตัวหรือการเมืองในระดับจุลภาค” (micro-politics) และพยายามท้าทายแบบจำลองที่ว่าสิ่งไหนดีหรือไม่ดี - นำโดยนักสตรีนิยมที่มีรากฐานมาจากคลื่นลูกที่2 เช่น Gloria Anzaldua, bell hooks, Chela Sandoval, Cherrie Moraga, Audre Lorde, Maxine Hong Kingston และนักสตรีนิยมผิวดำอีกมากมายในการค้นหาพื้นที่ว่างในการเจรจาด้วยแนวความคิดสตรีนิยมในการพิจารณาความสัมพันธ์ในเรื่องเชื้อชาติของแต่ละคน - คลื่นลูกที่3 ประกอบด้วยข้อโต้แย้งระหว่างนักสตรีนิยมที่แตกต่างกัน เช่น นักจิตวิเคราะห์ Carol Gilligan ผู้ซึ่งเชื่อว่ามี ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างเพศและเชื่อว่าไม่มีความเป็น 	<p>ซึ่งความสำเร็จในจุดมุ่งหมายของพวกเธอ</p> <p>สตรีนิยมสายสังคมนิยมและสายมาร์กซิสต์</p> <p>(Socialist and Marxist feminisms)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สตรีนิยมสายสังคมนิยมและสายมาร์กซิสต์ เชื่อมต่อการกดขี่ของผู้หญิงต่อแนวคิดมาร์กซิสต์ คือในเรื่องของการกดขี่และแรงงาน - สตรีนิยมสายสังคมนิยม มองผู้หญิงว่าเป็นการก้มลงมองผลของจุดยืนในความไม่เท่าเทียมกัน ทั้งในเรื่องของสถานที่ทำงานและในพื้นที่บ้าน การเป็นโสเภณี การทำงานที่บ้าน การเลี้ยงดูเด็ก และการแต่งงาน ได้มองว่ามันเป็นหนทางผู้หญิงถูกเอาเปรียบจากระบบปิตาธิปไตย ซึ่งลดคุณค่าของผู้หญิงและมอบงานต่างๆ ให้ผู้หญิงทำ - สตรีนิยมสายสังคมนิยม สนใจพลังการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวมทั้งหมด และไม่เพียงแค่นบนพื้นฐานของความเป็นปัจเจกเท่านั้น พวกเขามองว่าไม่เพียงแต่ความจำเป็นที่จะต้องทำงานเทียบเคียงกับผู้ชายเท่านั้นแต่หมายถึงทุกกลุ่ม เพราะเขามองว่าเป็นการกดขี่ผู้หญิงที่เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างใหญ่ที่ส่งผลให้ทุกคนต้องมาเกี่ยวข้องกับระบบทุนนิยม - มาร์กซิสต์ถือว่า หากเอาชนะการกดขี่ทางชนชั้นไปได้ การกดขี่ทางด้านเพศสภาพ ก็จะหายไปด้วยเช่นกัน - สตรีนิยมสายสังคมนิยม มองว่าการกดขี่ทางชน
---	---

<p>ปกติวิสัยของความแตกต่างระหว่างเพศและ ยืนยันว่าบทบาทหน้าที่ของเพศสภาพมันขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทางสังคม</p> <p>3.1 Post-feminism</p> <ul style="list-style-type: none"> - หลังสตรีนิยมเป็นการอธิบายถึงขอบเขตของ มุมมองการตอบสนองกลับของสตรีนิยมถูกใช้ ช่วง 1980s ในการอธิบายการต่อต้านปฏิบัติการ การโต้ตอบของระบบชายเป็นใหญ่ที่ได้แย้ง สตรีนิยมคลื่นลูกที่2 - นักหลังสตรีนิยมอเมเลีย โจนส์ (Amelia Jones) เขียนบทความเกี่ยวกับหลังสตรีนิยม ซึ่ง ปรากฏในช่วง1980sและ1990s พูดถึงบทบาท ของคลื่นลูกที่2 ว่าเป็นเหมือนเอกลักษณ์ ขนาด ใหญ่และวิจารณ์ในลักษณะที่เป็นกฎเกณฑ์ ทั่วไปจนเกินไป ซึ่งไม่สอดคล้องกับสังคม ปัจจุบัน - สรุปคือ ปฏิเสธความเป็นสากล 	<p>ชั้นของเพศสภาพเป็นชนชั้นที่รองลงมาจาก การ กจัดทางชนชั้นทั่วไป ซึ่งเป็นความไร้เดียงสาที่ มองการแยกส่วนของปรากฏการณ์ทางเพศสภาพ ออกจากปรากฏการณ์ทางชนชั้นที่มากเกินไป</p> <p>สตรีนิยมหลังโครงสร้าง และสตรีนิยมหลัง สมัยใหม่</p> <p>Post-structural and Postmodern feminism</p> <ul style="list-style-type: none"> - สตรีนิยมหลัง โครงสร้างนิยม เป็นการอ้างถึง สตรีนิยมฝรั่งเศส โดยมองที่ความเคลื่อนไหวทาง ปรัชญาที่หลากหลาย เช่น จิตวิเคราะห์, ภาษา ศาสตร์, ทฤษฎีทางการเมือง, ทฤษฎีชาติพันธุ์, ทฤษฎีการประพันธ์ และความคิดร่วมสมัยต่างๆ ในประเด็นที่สตรีนิยมสนใจ - สตรีนิยมหลัง โครงสร้างนิยมรักษาไว้ซึ่งความ แตกต่างที่เป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการถือ ครองของผู้หญิง กับการต่อสู้กับระบบชายเป็น ใหญ่ที่เป็นกระแสหลัก - มองว่า ความเท่าเทียมยังคงถูกนิยามจากความ เป็นชายหรือจากมุมมองของระบบปิตาธิปไตย - ส่วนที่แตกสาขาออกมาของสตรีนิยมเป็นการ โต้แย้งถึงเพศสภาพที่ถูกสร้างผ่านภาษา - Judith Butler สรุปข้อโต้แย้งว่าไม่มีเหตุผลที่ เพียงพอเพียงเหตุผลเดียว สำหรับผู้หญิงที่ด้อย กว่าและไม่มีความพยายามใดๆ ในการที่จะต่อสู้ กับสิ่งเหล่านี้ - Donna Haraway วิจารณ์ถึงแนวคิดแบบ ประเพณีนิยมที่เน้นย้ำถึงอัตลักษณ์มากกว่าสิ่งอื่น แนวคิดเรื่อง Cyborg ได้เข้าไปแยกเรื่องเล่าแบบ
---	--

	<p>โอดิปุสและมายาคติที่เป็นจุดกำเนิดของเหล่าคริสเตียนที่คล้ายกันกับจุดกำเนิดโลก</p> <p>- กิ่งก้านสาขาหลักที่แตกออกมาของสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ผ่านการหลอมรวมเข้าด้วยกันจากสตรีนิยมฝรั่งเศสสายจิตวิเคราะห์ร่วมสมัย ส่วนสตรีนิยมหลังสมัยใหม่อื่นๆ ได้ทำงานเกี่ยวกับบทบาทของเพศสภาพที่เน้นในความแตกต่างหลากหลาย (stereotypical) ที่ไม่เพียงแค่แสดงว่าพวกเขาล้อเลียนความเชื่อจากจุดต้นกำเนิด</p> <p>- ประวัติศาสตร์ของสตรีนิยมไม่สำคัญอีกต่อไป ทฤษฎีสตรีนิยมสมัยใหม่เคยถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวางในฐานะของความที่มีอำนาจเหนือกว่า ถึงแม้ว่าจะไม่ได้ผูกขาดเสียทีเดียว แต่เป็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันชนชั้นกลางตะวันตก ที่เป็นสตรีนิยมกระแสหลักได้ถูกวิจารณ์ว่าเป็นความสนใจที่แคบจนเกินไปและละเลยกับความสัมพันธ์ในประเด็นอื่นๆ ของเชื้อชาติและชนชั้นอื่น</p>
--	---

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนภาพที่ 2.1 แสดงความคาบเกี่ยวของหลังสตรีนิยมและสตรีนิยมหลังสมัยใหม่
(แนะนำโดย ดร.สุกฤษฎา จักรปิง)



2.1.3 แนวความคิดเกี่ยวกับหลังสตรีนิยมในประเทศไทย

ขบวนการเคลื่อนไหวและแนวคิดเกี่ยวกับสตรีนิยมในไทยส่วนใหญ่ เป็นสตรีนิยมสายเสรีนิยม ซึ่งแนวคิดนี้ได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าปัจจุบันไม่สามารถให้คำอธิบายที่ครอบคลุมมิติต่างๆ ในความสัมพันธ์หญิงชายในสังคมไทยร่วมสมัยได้²⁹ อีกทั้งอิทธิพลของแนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ที่ปฏิเสธอภิมหาวาทกรรมของแนวคิดกระแสหลักและเชื่อว่ามีความจริงหลายชุด การเปลี่ยนกระบวนทัศน์เรื่อง อำนาจ/ความรู้/ความจริง ระบบภาษาสัญลักษณ์ที่คลุกกรุ่นภายใต้กระแสสังคมร่วมสมัยในปัจจุบัน ดังนั้นการพยายามให้คำจำกัดความหรือนิยามความหมายใดๆ ที่ชัดเจน ในการอธิบายหรือให้ภาพแทนลักษณะร่วมสมัยบางอย่างใดๆ จึงเป็นเหมือนการกีดกันความหมาย

²⁹ วาภูณี ภูริสินสิทธิ์. 2545. "สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่ 20" พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, หน้า 210.

บางอย่างออกไปเช่นกัน อีกทั้งมีการตั้งข้อสังเกตว่านักสตรีนิยมไทยมีแนวโน้มที่จะปฏิเสธทฤษฎี โดยมองว่าเป็นเรื่องนามธรรม เป็นภาษาตะวันตกที่เข้าใจยากและสรุปว่าทฤษฎีไม่มีประโยชน์ อีกทั้ง ปัญหาของสตรีนิยมไทยน่าจะอยู่ที่ความคิดความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความเท่าเทียมกันระหว่าง เพศด้วย ซึ่งยังเป็นการมองในระดับสิทธิมนุษยชนหรือในระดับเสรีนิยม (ทั้งๆ ที่ความเป็นจริง ความเท่าเทียมระหว่างเพศมีลักษณะที่ซับซ้อนกว่านั้นมาก) จะเห็นได้้นอกจากจะไม่ให้ความสำคัญต่อ ทฤษฎีหรือกรอบความคิดใหม่ๆ ที่ส่งผลให้การเคลื่อนไหวในสังคมไทยไร้ทิศทางและไร้พลัง เพราะไม่สามารถตอบสนองการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างเท่าทัน³⁰ ยังมีความ ขัดแย้งและความซับซ้อนของความหมายในระบบภาษา เกี่ยวกับชุดของวาทกรรม “หลังสตรีนิยม” ที่คงมีความลึกลับ และ ไม่หยุดนิ่งของชุดวาทกรรมทำให้คำว่า “หลังสตรีนิยม” ไม่ได้ถูกพูดถึงนัก อันมีนัยยะของการไม่ยอมรับในสังคมไทยอีกท่าทีหนึ่ง

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องแรกๆ ที่อุบัติขึ้นบนโลกนี้เป็นภาพยนตร์ทดลอง³¹ หากมองในเชิงเทคนิค การบันทึกภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ แต่หากพิจารณาในแง่ความหมาย ของคำว่า “ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film)” จะพบว่ามีความเกี่ยวข้องกับคำว่า “ภาพยนตร์ อวองการ์ด (Avant-garde)” และคำว่า “ภาพยนตร์อันเดอร์กราวด์ (Underground)” ที่มักถูกเรียกใช้ และถูกจัดกลุ่มว่าเป็นแนวภาพยนตร์ทดลองเช่นกัน เหตุเพราะ มีลักษณะที่ไม่สามารถจัดหมวดหมู่ ได้อย่างชัดเจน แม้ว่าจะมีความพยายามในการให้คำนิยาม และสร้าง ขอบเขตที่ชัดเจนให้แก่คำว่า ภาพยนตร์ทดลอง แต่ก็ไม่สามารถอธิบายหรือครอบคลุมความหมายที่เป็นที่ยอมรับกับทุกฝ่าย ทั้งนี้ เพราะภาพยนตร์ที่ถูกเรียกเหล่านี้ เกิดจากแนวคิดในการสร้างงานที่หลากหลาย และส่วนใหญ่ตั้งอยู่ บนความไม่พอใจ ความโกรธแค้น ก่อกวน ความปรารถนาที่จะแสดงออกแต่ไม่มีพื้นที่ ทั้งยังเป็

³⁰ วารุณี ภูริสินสิทธิ์. 2545. “สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่ 20” พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ:

โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, หน้า 206-207

³¹ ภาพยนตร์เรื่องแรกๆ ของโลกที่ถูกยอมรับโดยทั่วกันในการปรากฏขึ้นถึงการรับรู้ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการทดลอง บันทึกภาพเป็นเวลา 2 วินาที เรื่อง "Roundhay Garden Scene" สร้างโดย Louis Le Prince เมื่อวันที่ 14 ตุลาคม ค.ศ. 1888 ณ Roundhay, Leeds, West Yorkshire, England (http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_cinema / ดัดมาเมื่อ 23/07/2008)

หน่วยกับระเบียบแบบแผน โครงสร้างของภาพยนตร์กระแสหลัก ซึ่งทำให้การเรียกชื่อนั้น ต่างกันไป ตามแหล่งที่มาและกาลเวลาที่ภาพยนตร์เหล่านั้นปรากฏขึ้น ซึ่งบางส่วนมีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์ทางสังคม การเมือง ศิลปวัฒนธรรม และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ซึ่งภาพยนตร์ทดลองเริ่มแรก ประเทศแถบยุโรปเป็นผู้ริเริ่มเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ของเหล่าปัญญาชนที่เริ่มตั้งคำถามและปฏิเสธแนวความคิดกระแสหลัก โดยเฉพาะอิทธิพลของศิลปะและพัฒนารด้านวิทยาศาสตร์ ดังจะเห็นได้ในรายละเอียดต่อไป

2.2.1 ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของภาพยนตร์ทดลอง³²

ภาพยนตร์อวองการ์ดประเทศตะวันตก

(The European Avant-Garde)

มีเงื่อนไข 2 ประการ ที่ทำให้ยุโรปในช่วง 1920s มีความพร้อมสำหรับการหลอมรวมของภาพยนตร์ทดลอง คือ

1) ภาพยนตร์มีความเติบโตเต็มที่ในแง่ของสื่อ และการต่อต้านความบันเทิงกระแสหลักของเหล่าปัญญาชน

2) ความเคลื่อนไหวของกลุ่มอวองการ์ด ในการเจริญเติบโตของทัศนศิลป์ และการเข้ามาของ แนวคิด Dadaists และ Surrealists ต่อการสร้างสรรค์ออกมาในสื่อภาพยนตร์ เช่น René Clair's Entr'acte นำไปสู่ภาพยนตร์แนวตลกเสียดสี ผ่านคำพูดที่ไม่มีเหตุผล นำโดยศิลปิน เช่น Hans Richter, Jean Cocteau, Marcel Duchamp, Germaine Dulac และ Viking Eggeling ซึ่งนำไปสู่สำนักคาตาอิสและ เซอร์เรียลริส ในระยะเวลาสั้นๆ ภาพยนตร์ทดลองแนวนี้ที่โด่งดังเป็นของ Luis Buñuel และ Salvador Dali เรื่อง Un Chien Andalou นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์อนิเมชัน (Animation) ของ Hans Richter และภาพยนตร์เรื่อง G.P.O ของ Len Lye นับเป็นตัวอย่างที่ยอดเยี่ยมของภาพยนตร์อวองการ์ดในยุโรปที่มีความเป็นนามธรรมสูง

ในฝรั่งเศส มีกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ที่ทำการค้าผ่านการอุปถัมภ์และจัดจำหน่ายโดยชมรมภาพยนตร์ ซึ่งมักเป็นภาพยนตร์เล่าเรื่องแต่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มอวองการ์ด นำโดยนักเรียนภาพยนตร์ David Bordwell ได้ขนานนามกลุ่มนี้ว่า French Impressionists และรวมถึง Abel Gance,

³²แหล่งที่มา http://en.wikipedia.org/wiki/Experimental_film

Jean Epstein, Marcel L'Herbier and Dimitri Kirsanoff ภาพยนตร์กลุ่มนี้ได้รวมการทดลองเล่าเรื่อง
จังหวะการตัดต่อ และการถ่ายภาพ โดยเน้นย้ำถึงลักษณะของความเป็นปัจเจก

พร้อมกันนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์โซเวียต ได้พบสิ่งที่คล้ายกันในงานวาดแนวสมัยใหม่
(modern) และภาพถ่ายในทฤษฎีมอนตาจ(montage) ภาพยนตร์ของ Dziga Vertov, Sergei
Eisenstein, Lev Kuleshov, Alexander Dovzhenko และ Vsevolod Pudovkin ถูกนำมาเป็นเครื่องมือ
ในการสร้างรูปแบบทางเลือกใหม่ จากสิ่งที่หนังแนวฮอลลีวูดได้วางไว้

กลุ่มอวองการ์ดอเมริกาหลังสงคราม (The Postwar American Avant-Garde)

ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ในอเมริกามีผู้สร้างภาพยนตร์แนวอวองการ์ดอยู่จำนวนหนึ่ง
แต่ภาพยนตร์ทดลองส่วนใหญ่มักจะสร้างก่อนสงครามโลก ซึ่งมักจะเป็นศิลปินที่แยกตัวออกมาทำ
คนเดียว ในปี 1946 ภาพยนตร์ชุด "Art in Cinema" กำกับ โดย Frank Stauffacher ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เมืองซานฟรานซิสโก (ปัจจุบันเป็น "The San Francisco Museum of Modern Art" เป็นแหล่งคัดเลือก
ภาพยนตร์ทดลองที่สำคัญจำนวนมาก เช่น Meshes of the Afternoon (1943) สร้างโดยมายา คาเรน
(Maya Deren) และ Alexander Hammid เป็นหนึ่งในหนังทดลองอเมริกันเรื่องแรกๆ ที่มีบทบาท
สำคัญ โดยได้ให้แบบจำลองสำหรับ ผลิตหนัง 16 มม. และจัดจำหน่ายโดยใช้ทุนส่วนตัว หนึ่งใน
นั้นที่ชื่อไปคือ Cinema 16 และชมรมภาพยนตร์ต่างๆ ทำให้มีความสำคัญ ในเรื่องของการ
สถาปนารูปแบบความสวยงามของภาพยนตร์ทดลองว่าสามารถทำอะไรได้บ้าง

การจัดตั้ง "Alternative Film Programs" ที่ Black Mountain College (ปัจจุบันได้ปิดกิจการ
แล้ว) และที่ The San Francisco Art Institute อาจารย์ Arthur Penn สอนที่ Black Mountain College
ซึ่งมุ่งไปที่ ความเข้าใจผิดต่างๆ ไปว่า ในโลกของศิลปะและ โลกของฮอลลีวูด เป็นที่ซึ่งกลุ่มอวอง
การ์ด และกลุ่มทำภาพยนตร์เพื่อการค้าจะไม่สามารถมาพบกันได้ ซึ่งสิ่งที่ขัดแย้งกันในความเข้าใจ
ผิดเหล่านั้น คือ ความจริงที่ว่า ทำยสุดแล้วมันบปลายชีวิต หลังจากที่อาชีพในฮอลลีวูดของแต่ละคน
ได้จบลง Nicholas Ray และ King Vidor ยังสามารถกลับมาทำหนังอวองการ์ดอีกครั้ง

ภาพยนตร์อเมริกันแนวใหม่และภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยม

(The New American Cinema and Structural-Materialism Main article: Structural film)

ในสังคมภาพยนตร์และรูปแบบของทุนส่วนตัวได้ดำเนินข้ามไปอีกกว่า 20 ปี แต่ในต้นปี 1960s ความแตกต่างจากอนาคตที่คาดหวังไว้ ได้กลายเป็นสิ่งที่สามารถเข้าใจได้ ในงานของผู้สร้างภาพยนตร์อวองการ์ดของอเมริกา เช่น P. Adams Sitney ได้ชี้ว่างานของ Stan Brakhage และงานของนักทดลองภาพยนตร์ชาวอเมริกันคนอื่นในช่วงเวลาแรกๆ ภาพยนตร์ถูกใช้ในการแสดงออกของจิตสำนึกส่วนตัวของผู้สร้าง เท่ากับการทำภาพยนตร์ของคนแรกในงานประพันธ์ Brakhage's Dog Star Man เป็นตัวอย่างของจุดเปลี่ยน จากการสารภาพในระดับบุคคลไปสู่งานแบบนามธรรม และยังเป็นหลักฐาน ในการปฏิเสธของวัฒนธรรมกระแสหลักอเมริกันของช่วงเวลานั้น อย่างไรก็ตาม Kenneth Anger ได้ผสมแนวเพลงร็อก ในงานของเขา ที่ชื่อ Scorpio Rising ในบางครั้งก็บอกว่า เป็นการรื้อคอยอย่างคาดหวังของมิวสิควิดีโอ และรวมไปถึง งานแคมเปญเพื่อการค้าที่อยู่บนทฤษฎีของฮอลลีวูด Jack Smith และ Andy Warhol จัดสร้างองค์ประกอบ รสนิยม ในงานของเขา และ P. Adams Sitney จึงได้เชื่อมต่อกับงานของ Andy Warhol ไว้ในภาพยนตร์แนวโครงสร้าง

ผู้สร้างหนังอวองการ์ดบางคนได้ก้าวไปไกลกว่าการเป็นภาพยนตร์เล่าเรื่อง แม้กระทั่งในภาพยนตร์อเมริกันใหม่ ที่ได้ถูกทำเครื่องหมายโดยเลือกที่จะยอมรับการเล่าเรื่อง ส่วนหนึ่งก็อยู่บนรูปแบบนามธรรม และ Minimalism สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์แนว Structural-Materialist เช่น Hollis Frampton และ Michael Snow ได้สร้าง A Highly Formalist Cinema ที่ส่วนหน้าของฉากเป็นสื่อของตัวเอง เช่น เฟรม ,การฉายภาพ, และที่สำคัญที่สุดคือ เวลา มันได้เคยได้เตียงโดยแบ่งแยกภาพยนตร์ไปสู่ส่วนประกอบที่น้อยมาก เป็นการค้นหา เพื่อที่จะสร้างการต่อต้านมายาในภาพยนตร์ แม้ว่างานช่วงท้ายของ Frampton จะเป็นการฟื้นความสามารถในการถ่ายภาพ ของ Edward Weston, Paul Strand และคนอื่นๆ อีกค่อนข้างมาก ในขณะที่นักทำหนังหลายๆ คน เริ่มที่จะทำไปในแนวการศึกษา “โครงสร้างของภาพยนตร์” ตามวัฒนธรรมของภาพยนตร์กระแสหลัก ตามบทความของ P. Adams Sitney ในช่วงปลาย 1960s ผู้สร้างหลายคนได้ถูกกล่าวขานในบทความที่คัดค้านต่อบทความนี้ ซึ่งนักวิจารณ์ที่เขียนบทความเกี่ยวกับนักโครงสร้างนิยม ได้ปรากฏขึ้นในงานพิมพ์ 2000 ของวารสารศิลปะ Art in America มันให้ตัวอย่างของรูปแบบโครงสร้างนิยม ในฐานะปรัชญาเชิงอนุรักษนิยมของการสร้างภาพยนตร์

ทศวรรษที่ 1970 ศิลปะเกี่ยวเนื่องกับเวลาในทิวทัศน์และศิลปะแนวคิด

(The 1970s and Time Arts in the Conceptual Art Landscape)

ศิลปะแนว Conceptual ในปี 1970 ได้เป็นส่วนผลักดัน Robert Smithson ศิลปินชาวแคลิฟอร์เนีย สร้างภาพยนตร์หลายเรื่องเกี่ยวกับ earthworks ของเขา และในเวลาไล่เลี่ยกัน Yoko Ono ได้สร้างภาพยนตร์ Conceptual ที่โด่งดังคือ "Rape" ซึ่งเป็นการค้นหาผู้หญิง และเข้าไปเหยียบย่ำชีวิตของเธอ ด้วยกล้องถ่ายตามหลังของเธอไปยังที่พัก เป็นเหมือนกับว่าเธอกำลังหนีจากการเหยียบย่ำเหล่านั้น

ประมาณช่วงเวลานี้ เป็นช่วงเวลาของคนรุ่นใหม่ที่กำลังเข้าสู่งานแนวนี้ หลายคนเป็นนักเรียนของยุคแรก ๆ ของอาร์ตการ์ด เช่น Leslie Thornton, Peggy Ahwesh และ Su Friedrich ได้แผ่ขยายรูปแบบงานในแนวโครงสร้างนิยม รวมเข้าด้วยกันกับระยะของขอบเขตในเนื้อหาในขณะที่ยังคงเป็นรูปแบบของการสะท้อนจากตัวเอง

ภาพยนตร์อาร์ตการ์ดแนวสตรีนิยมและกึ่งการเมืองต่างๆ

(Feminist avant-garde and other political offshoots)

งานเขียนของ ลอรา มัลวี (Laura Mulvey) และภาพยนตร์ของเธอได้ปลดปล่อยความเจริญรุ่งเรืองของผู้สร้างหนังแนวสตรีนิยม ที่อยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่า ภาพยนตร์เล่าเรื่องตามแนวหนังฮอลลีวูด ได้เข้าไปสนับสนุนบรรทัดฐานของเพศสภาพ และเป็นการจ้องมองของเพศชาย การตอบรับนี้ เป็นการต่อต้านการเล่าเรื่อง ในแนวทางที่แสดงถึงรอยแตกและสิ่งที่ไม่สอดคล้องกัน Chantal Akerman และ Sally Potter มีเพียงคน 2 คน ที่เป็นผู้นำในการสร้างภาพยนตร์แนวสตรีนิยม ซึ่งงานของพวกเขายู่ในช่วงปี 1970 ที่ วิดีโออาร์ต (Video Art) ได้หลอมรวมเป็นสื่อแขนงหนึ่งในช่วงเวลานั้น และนักสตรีนิยมเช่น Martha Rosler และ Cecelia Condit ก็ได้รับประโยชน์จากสิ่งนี้

อย่างเต็มที่ นักสตรีนิยมปี 1980 เกย์และงานทดลองทางการเมืองอื่น ๆ ยังคงดำเนินต่อไป ด้วยการสร้างภาพยนตร์ เช่น Barbara Hammer, Su Friedrich, Tracey Moffatt, Sadie Benning, Moira Sullivan และ Isaac Julien ในจำนวนหนึ่งยังคงใช้หารูปแบบการทดลอง ที่นำไปสู่คำถามของพวกเธอเกี่ยวกับการเมืองในเรื่องอัตลักษณ์

ภาพยนตร์ทดลองและสถาบันวิชาการ

(Experimental Film and the Academy)

ด้วยความคาดหวังเพียงเล็กน้อย Curtis Harrington เป็นหนึ่งในจำนวนศิลปินที่เกี่ยวข้องกับความเคลื่อนไหวในช่วงแรกๆ ที่ยังคงอยู่นอกกระแสหลักของธุรกิจภาพยนตร์และอุตสาหกรรมความบันเทิง และจากนั้นในปี 1966 หลายคนเริ่มที่จะเป็นอาจารย์ตามมหาวิทยาลัย เช่น Bard College, California Institute of the Arts, the Massachusetts College of Art, University of Colorado at Boulder และ the San Francisco Art Institute. นักทำภาพยนตร์ทดลองมือสมัครเล่นที่ในความเป็นจริง ไม่ได้มีความสามารถ เท่ากับระดับความรู้ของพวกเขา แม้ว่าพวกเขาได้แสดงว่าเป็นที่นับถือเพียงใดก็ตาม บางคนก็ตั้งคำถามถึง สถานะของภาพยนตร์ที่ผลิตจากระบบการศึกษา แต่อาจารย์ทางภาพยนตร์ที่สอนมานาน เช่น Ken Jacobs, Ernie Gehr และอีกหลายคนยังคงถ่อมถ่อมและยังคงพัฒนางานให้ดีขึ้นทั้งขยายการฝึกฝนของพวกเขาในขณะที่สอนด้วย ในทางตรงข้าม งานบางส่วนของอาจารย์ผู้สร้างภาพยนตร์ในยุคไม่นานมานี้ ฝีมืออาจเทียบเท่ากับงานของนักศึกษาบางคน ซึ่งเป็นสิ่งที่ยังมีการวิพากษ์วิจารณ์โต้แย้งกันอยู่มากกว่าการพัฒนาสิ่งอื่น การผนวกของภาพยนตร์ทดลองในหลักสูตรภาพยนตร์ และประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ทั่วไป อย่างไรก็ตามได้สร้างงานที่เป็นที่รู้จักกว้างขวางขึ้น และเข้าถึงได้มากขึ้น

นิทรรศการภาพยนตร์

(Exhibition)

จากปี 1947 ถึง 1963 ที่ the New York-based Cinema 16 ทำหน้าที่เป็นผู้แสดงช่วงแรก และผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ทดลองในอเมริกาภายใต้การนำของ Amos Vogel และ Marcia Vogel กลุ่ม Cinema 16 ได้เจริญรุ่งเรือง ในฐานะของสมาคมที่ไม่หวังผลกำไร ในการจัดนิทรรศการของภาพยนตร์สารคดี, อาวี่องการ์ด, ไซไฟ, ภาพยนตร์เพื่อการศึกษา และภาพยนตร์ Performance ที่เพิ่มจำนวนผู้ชมอย่างไม่เคยมีมาก่อน

อิทธิพลของภาพยนตร์เชิงพาณิชย์

(Influences on commercial media)

ภาพยนตร์ทดลองแม้ว่าจะเป็นที่รู้จักจำนวนน้อยและมีนัยยะของการเป็นมือสมัครเล่น ทั้งจากทางปฏิบัติและความเชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับอิทธิพลและยังคงมีผลกระทบในแง่ลบของการถ่ายภาพ

การสร้างเทคนิคทางภาพ และการตัดต่อ มีวิศวิดิโอสามารถพบเห็นได้ในฐานะการทำเป็นธุรกิจ จากหลายๆ เทคนิคของภาพยนตร์ทดลอง เช่น การออกแบบไตเติล (Title Design) และ โฆษณาทาง โทรทัศน์ (Television Advertising) ก็เป็นอิทธิพลหนึ่งที่ได้มาจากภาพยนตร์ทดลอง

ผู้สร้างภาพยนตร์ทดลองจำนวนมากยังคงสร้างภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องและในทางกลับกัน ตัวอย่างที่เห็น ได้ชัด คือ Kathryn Bigelow, Curtis Harrington, Peter Greenaway, Derek Jarman, Jean Cocteau, Isaac Julien, Sally Potter, David Lynch, Gus Van Sant และ Luis Buñuel ถึงแม้ว่า ระดับของภาพยนตร์เล่าเรื่องเหล่านั้นจะได้อยู่บนธุรกิจกระแสหลัก แต่ในด้านความงามก็ยังคง ลักษณะที่แตกต่างกันอยู่มาก

2.2.2 ประเภทและลักษณะของภาพยนตร์ทดลอง³³

งานวิจัยชิ้นนี้ มีความสนใจในการสร้างภาพยนตร์ทดลอง ที่แสดงออกถึงทางเลือก ใน แง่มุมของ ศิลปะภายใต้บริบทของการเป็น “ศิลปะแขนงหนึ่ง” ที่เกิดขึ้นในช่วงสมัยใหม่นิยม (Modernism) และหลังสมัยใหม่นิยม (Post-modernism) มากกว่าการเป็นละคร ละครมาฆรรณคา ซึ่ง ในหัวข้อนี้ จะเป็นการลงลึกไปที่ประวัติศาสตร์ และการจัดแบ่ง ประเภทของภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด โดยเน้นย้ำในฐานะที่เป็น “ศิลปะแห่งภาพยนตร์” ที่มีกล่าวถึงใน 2 บริบท ดังนี้

1. ในฐานะวัฒนธรรมภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว
2. ในฐานะภาพยนตร์สมัยใหม่ที่แฝงด้วยรหัสตามแนวความคิดหลังสมัยใหม่นิยม

งานภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด (Avant-Garde) ไม่ค่อยเป็นที่รู้จักแม้ในกลุ่มความสนใจเดียวกัน แต่กลับเป็นการบ่งชี้ถึง กลุ่มของปัจเจกชนที่มีความหลากหลาย เช่น ผลงานแนวเหนือจริง (Surrealistic) ของ Bunuel ภาพยนตร์แนวนามธรรม (Abstract) ของ Fritz Lang ภาพยนตร์แนว อันเดอร์กราวด์ (Underground) ของ the Movie Brats และแนวสถานการณ์นิยม (Situationist) ของ Godard รวมถึงกลุ่มคนชายขอบของสังคมหลัก แต่แม้กระนั้นเนื้อหาของงาน โดยมากยังมีความ เกี่ยวข้องกับสิ่งซึ่งคนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญอยู่บ้างไม่ทางตรงก็ทางอ้อม

³³ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice".

ยุคสำคัญของภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด แบ่งออกเป็น 3 ยุค ตามลักษณะรูปแบบและแนวคิดทางศิลปะ คือ

หนึ่ง ยุคภาพยนตร์แนวนามธรรม (Abstract) และแนวเหนือจริง (Surrealists) ที่ปรากฏในช่วงปี 1920s

สอง ยุคภาพยนตร์แนวอันเดอร์กราวด์ (Underground) ที่แปลกแหวกแนว ปรากฏในช่วงปี 1960s

สาม ยุคภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นในประเทศอังกฤษ ที่ School of Derek Jarman ช่วงปี 1980s

สำหรับภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด การให้คำนิยามในฐานะ การเป็นแขนงหนึ่งของภาพยนตร์ ไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้องนัก หากแต่ต้องครอบคลุมถึงบริบทของการเคลื่อนไหวต่างๆ การถอดรหัสและสัญลักษณ์ (Iconography) อันเป็นข้อตรงข้ามของหนังในกระแส

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แนวเหนือจริงและนามธรรม ที่เกิดขึ้นเมื่อสมัย 1920s จะมีลักษณะเดียวกันกับศิลปะการทำภาพยนตร์และวิดีโอในยุคปัจจุบันที่อ้างว่า ได้รับการพัฒนาแนวการทำภาพยนตร์จาก ศิลปะแห่งกระแสเวลา ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดจึงมีวิถีของความเป็นศิลปะมากกว่า วิถีของความเป็นภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเชิงภาษา สำนวนโวหาร และการสร้างสาระสำคัญของตัวภาพยนตร์เอง วิถีการสร้าง ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด นี้มักจะทำให้รู้สึกถึงวิถีชีวิตที่นิ่ง (Still life) ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดก็ได้เข้าไป มีส่วนในการขยายตัวของศิลปะในรูปแบบโมเดิร์น (Modernism) จากศิลปะ Auto-destructive art สู่ Multi-screen projection จึงกล่าวได้ว่า แนวคิดของภาพยนตร์ทดลอง หรือภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด ได้รับการพัฒนามาจาก บริบทของศิลปะโมเดิร์นและโพสต์โมเดิร์น มากกว่าที่จะพัฒนาตามทิศทางของประวัติศาสตร์โรงภาพยนตร์ ราวกับว่าเป็นมรดกตกทอดมาถึงผู้ผลิตภาพยนตร์ และวิดีโอเชิงศิลป์ เช่น

- อิทธิพลด้านรูปแบบที่ล้ำสมัย (Stylisation) จากภาพยนตร์เรื่องดัง เช่น A Clockwork Orange ของ Stanley Kubrick

- อิทธิพลด้าน โครงสร้างการตัดต่อจากเรื่อง Mean Streets ของ Scorsese

- อิทธิพลการตัดอย่างรวดเร็ว (rapid cutting) จากเรื่อง JFK ของ Oliver Stone

- อิทธิพลด้านการสร้างพื้นผิวที่ทับซ้อนกัน (Layered Texture) จากเรื่อง Lost Highway ของ Lynch

น่าสังเกตว่า ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด มักนำเสนอวัฒนธรรมในมุมมองถึงความเคลือบแคลงสงสัย และความไม่แน่นอน³⁴ แต่หากมองเชิงบวก ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด คือ การสร้างสรรค์ซึ่งถือหัวใจของงาน ภาพยนตร์และวิดีโอ ในขณะที่เดียวกันมันก็แสดงถึงประวัติศาสตร์ที่มีมาอย่างต่อเนื่องที่แม้ว่าภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด จะถือกำเนิดขึ้น ล่มสลายไป และกลับมาใหม่ ในบริบทของประเทศและประวัติศาสตร์ เบื้องลึก เบื้องหลัง ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น จึงนำมาสู่คำถามที่ว่า ศิลปินของภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดถือเป็นศิลปินเดี่ยวหรือกลุ่ม เป็นงานศิลป์ที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวใดๆ ในสังคมโดยรวม ณ ช่วงศตวรรษหนึ่งๆ หรือเป็นงานศิลป์ที่เกิดขึ้นจากการหยิบยกเพียงส่วนหนึ่งของกิจกรรมใดๆ ในเหตุการณ์ใดๆ ซึ่งคล้ายกับ การเกิดภาพยนตร์แนว Popular ทั่วไป หากแต่แฝงอัตลักษณ์เฉพาะเข้าไปในสาระ เป็นต้น

ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดถูกเรียกหลายชื่อ ไม่ว่าจะเป็ Experimental film, absolute, pure, non-narrative, underground, expanded หรือ abstract แต่ไม่มีเลขสักชื่อที่เป็นที่พอใจ หรือเป็นที่ยอมรับ โดยทั่วกัน การขาดการเห็นพ้องในเรื่องนี้อาจมีนัยยะบ่งบอกถึงสาระอันแตกต่างของภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดและข้อขัดแย้งภายในของภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดเอง P. Adams Sitney กล่าวว่าชื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ด หรือภาพยนตร์อิสระ (Independent Film) ต่างก็หลอมรวมเอาทั้งความชื่นชม และทัศนคติเชิงลบของ ภาพยนตร์ประเภทนี้เข้าด้วยกัน

ตามประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดเริ่มขึ้นครั้งแรกประมาณช่วง 1830s และเริ่ม เข้ามามีบทบาทอีกครั้งในปี 1920s และมีบทบาทมากที่สุดช่วง 1970s ซึ่งเป็นช่วงที่ขับไล่นิยามของ “หนังใต้ดินหรือภาพยนตร์อันเดอร์กราวด์” (Underground Film) ในฐานะที่ช่วยยกระดับการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์แนวโครงสร้าง

จุดสิ้นสุดของภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดที่สัมพันธ์กับ “การสิ้นสุดของนักเขียน” เป็นสัญญาณถึงความล้มเหลวทางประวัติศาสตร์ ศิลปะที่ซึ่งคัดค้านวัฒนธรรมพิพิธภัณฑ์ (Museum Culture) ก็ได้ถูกนำมา เก็บคองไว้ในพิพิธภัณฑ์ เช่น Dada เป็นต้น และที่ยิ่งไปกว่านั้นสิ่งที่ตามมาติดๆ ก็คือ ภาพยนตร์อาร์ว็องการ์ดได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระแสหลักไปแล้ว ซึ่งปรากฏการณ์นี้ไม่มีการขัดขืนใดๆ และก็มี การฟื้นฟูสู่สภาพปกติ ของศิลปะสมัยใหม่สู่พื้นที่ของวัฒนธรรมและสื่อ เพราะในสมัยนั้น ศิลปะใดๆ ที่ออกใหม่ ต่างเป็นที่ต้องตาต้องใจของเหล่าสปอนเซอร์ หัวหน้าผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ และตัวแทนบริษัทโฆษณา

³⁴ ดังที่ Warhol ได้สร้าง Portrait films ในช่วง 1963-1965 ที่ภาพจากการตั้งกล้องที่ค่อยๆ ทำให้ภาพสว่างและปรากฏเป็นหน้าคน แต่ทำให้เห็นเป็นภาพเบลอกๆ และว่างเปล่าในที่สุด

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์ทดลองจากสกุลแนวคิดทางศิลปะ

2.1.2.1 คิวบิสม์ (Cubists)

2.1.2.2 ฟิวเจอร์ริสต์ (Futurists)

2.1.2.3 ภาพยนตร์นามธรรม (Abstract Film)

2.1.2.4 ภาพยนตร์บริสุทธิ์ (The Absolute Film)

2.1.2.5 ภาพยนตร์คิวบิสม์และภาพยนตร์ป๊อป (Cubism and Popular Film)

2.1.2.6 ภาพยนตร์ดาดาและภาพยนตร์เหนือจริง (Dada and Surrealist Film)

2.1.2.1 คิวบิสม์ (Cubists)³⁵

Cubism คือ ศิลปะแห่งความเปราะบาง แรกสุดศิลปะแนวนี้มุ่งบรรยายถึงวัตถุ ที่เกิดขึ้นจากลำดับ เหตุการณ์ที่เห็นผ่านการขมุกขมอ และนำภาพลำดับเหตุการณ์นั้นมารวมกัน โดย Collage of Paper, Print, Paint ฯลฯ และให้ความสำคัญกับเรื่อง “เวลา” ทฤษฎีเรื่องเวลาและการรับรู้ศิลปะ และความนิยมของหนัง ทำให้ศิลปินกลุ่มนี้พยายามที่จะใส่ “อารมณ์และความรู้สึกลงไปในภาพวาด” ผ่านทางสื่อภาพยนตร์

ศิลปินที่สำคัญ คือ Braque และ Picasso ทั้งคู่เชื่อมโยงเวลา และ พื้นที่ เข้าไว้ในงานศิลปะ ในแนวทางแบบใหม่ แทนที่จะนำเสนอมุมมองในวัตถุนั้นเพียงอย่างเดียว ในช่วงนี้มีการเปลี่ยนแปลงหลักๆ 2 ประการ คือ

1) Conceptual Leap (การก้าวกระโดดเชิงแนวคิด)

2) การขยายรูปแบบศิลปะและการใช้วัตถุดิบ

Fauves เป็นศิลปินแนว Cubists อีกคนที่เลือกใช้สีบริสุทธิ์ ตรงไปตรงมา ออกแนว “ดิบเถื่อน” แต่แฝงไว้ด้วย สัจวิทยาที่เปลี่ยนผลงานเป็นความมหัศจรรย์ และเป็นกุญแจสำคัญ ในการ

³⁵ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice", P.21-24

เข้าถึงรูปร่าง ของสิ่งปรากฏที่เต็มไปด้วยรหัส(ศตวรรษที่ 19) ในการมองภาพก็ต้องอาศัยความเข้าใจ การหยั่งรู้มากกว่า แค่การมองเห็น และช่องว่างระหว่างวัตถุและรูปลักษณ์ภายนอก สัญลักษณ์ ในภาพวาด ได้กลายมาเป็นสิ่งที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์(Arbitrary) เหมือนกับคำต่างๆ แต่เป็นการ สุ่มเลือก (Arbitrary) ในแต่ละภาษา ความท้าทายของศิลปินกลุ่มนี้คือ การใช้สำนวนโวหารของ ความใส่อธิบายวิสัยทัศน์ ที่เหมือนกับมุมมองของเด็กๆ และก่อนที่ศิลปินสาย Radical Cubists จะให้ ความสำคัญกับพื้นที่ของภาพวาด พวกเขาได้กระตุ้นเพิ่มความสนใจ (Sensation) ของความเป็น สมัยใหม่ (Modernism) ใน Visual Image ซึ่งนักปรัชญา Henri Bergson ได้ให้คำนิยามแก่ Cubism ว่าเป็น “รูปแบบเป็นเพียงแค่มุมมองแบบ Snapshot ของการเปลี่ยนผ่าน”

ยุคเริ่มแรกและการริเริ่ม (1880-1915)³⁶

ภาพยนตร์ในฐานะศิลปะในยุคเงียบ (Silent Era)

บริบทแรก ได้มองภาพยนตร์ในภาพรวมอย่าง Melies, Ricciotto Canudo และ Abel Gance มองว่าภาพยนตร์เป็นเหมือน “ศิลปะที่หก” (1911/12) ในขณะที่ Vachel Lindsay ปี 1922 กวี ชาวอเมริกันบอกว่า ภาพยนตร์ก็เหมือนงานสถาปัตยกรรม และนักประวัติศาสตร์ศิลป์ Elie Faure ก็ เลือกใช้คำว่า “cineplastics” ที่ซึ่งเป็นตัวเลือกในการอธิบายภาพยนตร์

บริบทที่ 2 สิ่งที่ทำให้ศิลปะและภาพยนตร์ยุคแรกมาเชื่อมรวมกันคือ การสอดแทรก วัฒนธรรมน้อยลงและมีความเป็นธุรกิจการค้ามากขึ้น อุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เติบโตขึ้น ใช้ ตัวเชื่อมเชิงวัฒนธรรมระหว่างศิลปะและความสามารถเฉพาะตัว แต่ว่าการสร้างภาพยนตร์มีความ เกี่ยวพันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้กับผู้มีอำนาจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งต่อมานำมาซึ่งการเรียกร้อง ลิขสิทธิ์

ช่วงสำคัญของการกำเนิดภาพยนตร์ เกิดขึ้นในช่วงก่อนที่จะเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ เห็นได้ชัด คือภาพยนตร์อเมริกันเข้าสู่ยุคเริ่มแรก (Primitives) โดยการใช้การเบี่ยงเบนข้อดีเดียว (Single-Shot Diversions) ที่ตัวตลกและนักแสดงมักใช้ชีวิตนี้ในการแสดงที่ลานการแสดงและ music hall ในช่วงปี 1903-1905 ก็ได้ฟื้นขึ้นอีกครั้งโดยการลงทุนและการประดิษฐ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การละครที่มีมากขึ้น ภาพยนตร์จึงมีความยาวและละเอียดซับซ้อนมากขึ้น และถูกผลิตด้วยเป้าหมาย ของการผลิตภาพยนตร์อย่างจริงจัง ภายในช่วงเวลา 10 ปี ภาพยนตร์ที่ประพันธ์ขึ้น(fiction film) ได้

³⁶ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice. P.25-26

มีส่วนการลงทุนในสร้างภาพยนตร์สูงมากขึ้น เช่น เรื่อง Intolerance (1916) ของ Griffith และ Cabiria (1914) ของ Pastroni ด้วยแรงผลักดันของผู้กำกับ Fiction ช่วงเริ่มแรก ก็ได้มีการพัฒนาความเคลื่อนไหวทางภาษาภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกซึมซาบ หลงใหล เคลิบเคลิ้มไปกับอารมณ์ของภาพยนตร์

ขณะเดียวกัน ก็มีบางคนที่พัฒนาภาพยนตร์ เพื่อให้ใช้เป็นการให้นัยยะเชิงวัฒนธรรม ผ่านทางสื่อ แขนงใหม่ Bergson (และต่อมา Moore and Wittgenstein) กล่าวว่า ภาพยนตร์ได้มอบวิถีใหม่ของการทำความเข้าใจในโครงสร้าง และความขัดแย้ง (Paradox) ของเวลาและช่วงเวลา ในกลุ่มนี้ส่วนมากจะประกอบด้วยศิลปินในฝรั่งเศส ได้แก่ Apollinaire และ Picasso และภาพยนตร์แนว Futurists ในอิตาลี และจิตรกรภาพนามธรรม เช่น Ruttman and Eggeling ในเยอรมัน

ภาพยนตร์เป็นการเจตนาที่จะทำให้เกิดการพัฒนาของการเป็นนามธรรมของภาพยนตร์ อว็องการ์ด ในเชิงภาพและประติมากรรมความขัดแย้งแบบใหม่ ที่มีศูนย์กลางที่แนวคิดแบบ Cubism ต่อมาช่วงปี 1912 นำโดย Kahnweiler ภายใต้อาณัติของ Picasso เกี่ยวกับภาพยนตร์ว่าเป็นวัตถุที่เหมือนมีชีวิต (Animated Objects) 50 ปีหลังจากนี้ก็ได้ย้อนกลับไปหาเทคนิค “Flipbook”³⁷ เพื่อสร้างภาพยนตร์ After Manet

2.1.2.2 ฟิวเจอร์ริสต์ (Futurists)³⁸

Bergson ผู้ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในปัจจุบันในฐานะเจ้าความคิดเกี่ยวกับการรับรู้ แต่สำหรับช่วงเวลา ณ ขณะนั้น เขาเป็นที่รู้จักในฐานะนักปรัชญาเกี่ยวกับพลังงานชีวิต (Vitalist Philosopher) ที่มุ่งเน้นเรื่องบทบาทการเคลื่อนไหว (Role of Action) ได้สังเกตว่าด้วยมุมมองของ Cubism นั้น ดูจะยังไม่กว้างพอ จากการที่บอกว่า ศิลปะจะเคลื่อนไหวเหนือจากการเป็นภาพวาดมาสู่การมีชีวิตตามแนวคิดของ Futurists นั้น ภาพยนตร์อว็องการ์ดเริ่มต้นขึ้นในฐานะการเป็นอาวุธเชิงวัฒนธรรมของการปฏิรูปการเมือง ที่ได้เปลี่ยนมาสู่การเมืองเชิงวัฒนธรรมและการเคลื่อนไหวต่างๆ

³⁷ Flipbook คือ หนังสือที่เย็บรวมเล่มภาพวาดซึ่งได้วาดขึ้นให้เรียงลำดับกันไปในแต่ละภาพ คล้ายกับกำลังเคลื่อนไหว เมื่อผู้ดูกรีดหนังสือด้วยความเร็ว ภาพต่างๆ จะถูกทำให้เหมือนเคลื่อนไหวได้

³⁸ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice".P 25-27

Futurists ชาวอิตาลีเห็นถูกมองว่าเป็นกลุ่มผู้นำที่สำคัญ ที่เปลี่ยนศิลปะที่มีเคยมีขอบเขตเฉพาะส่วนตัวสู่ระดับสาธารณะ และจุดประกายไฟให้เกิดการพัฒนาทั้งสิ้น เช่น Automatic Art (ที่นำมาสู่ Surrealism) ภาพวาดแสงและการเคลื่อนไหว (ที่นำมาสู่ Abstraction) ศิลปะข้างถนน (ที่นำมาสู่ Performance Art) ศิลปะในฐานะ การวิเคราะห์ห้วงจักรวาล (ที่นำมาสู่ Dada) เป็นต้น คนเหล่านี้จะทำลาย Text และตัวอักษร ที่มีพื้นฐานต้นกำเนิดมาจากลายมือ และนำไปสู่การปฏิบัติโดยใช้การพิมพ์แบบไม่มีเส้นที่ยังคงใช้กันทุกวันนี้

Futurists มองภาพยนตร์ว่าเป็นการอุปมาที่ชัดเจน ยอดนิยมและมีความเป็นพลวัตรแห่งยุค และเป็น “ศิลปะอิสระ” อย่างที่พวกเขาเรียกในถ้อยแถลงเรื่อง The Futurist Cinema ปี 1916 พวกเขาคัดค้าน การใช้ภาพยนตร์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง โดยการสร้าง “โรงภาพยนตร์ปราศจากเสียง” (Theatre Without Words) พวกเขาอ้างว่า “ภาพยนตร์นับว่าเป็นการมองเห็นที่สำคัญต้องอยู่เหนือความสมประสงค์ของการปฏิบัติใดๆ ของภาพวาดต่างๆ ต้องถอดตัวเองจากความเป็นจริง จากภาพถ่าย จากความดีงามและจากความเคร่งครัด ภาพยนตร์ต้องกลายเป็นการต่อต้านความดีงาม ทำให้ผิดรูปผิดร่าง เกิดจากความประทับใจ เกิดขึ้นเอง จากการ สังเคราะห์ มีพลวัตร และเป็นอิสระ” และยังย้ำว่า “คนต้องปลดปล่อยให้ภาพยนตร์ทำหน้าที่ เป็นสื่อสำหรับการแสดงออก” (ONE MUST FREE THE CINEMA AS AN EXPRESSIVE MEDIUM)

Futurists เป็นศิลปินสมัยใหม่กลุ่มแรกที่ต้องการทำภาพยนตร์ด้วยตัวเองและยังเป็นกลุ่มแรกที่ออกแบบการเล่าเรื่องแบบอวองการ์ด (Avant-garde narrative) ในยุคต้นๆ เช่น เรื่อง Thais (1916) โดย Bragaglia แต่พวกเขาประสบความสำเร็จแค่ไหน ก็คงต้องสันนิษฐานจากบันทึกสารองอื่นๆ ที่เป็นภาพนิ่งและสคริปต์ที่เขียนขึ้น พวกเขากำหนดเรื่องราวของภาพยนตร์ไว้ก่อนหน้าว่า ภาพยนตร์อวองการ์ดของพวกเขา จะออกมาอย่างไร และสำหรับการทดลองทำภาพยนตร์ครั้งแรก จะเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีสไตล์อิสระ และเป็นการทำร่วมกัน นักเขียนเป็นตัวละครในภาพยนตร์ และให้พวกเพื่อนๆ เล่นเป็นตัวอื่นๆ มีการถ่ายทำ (Productions) แบบถูกๆ และไม่ยุ่งยาก เรื่องราวก็น้อยจนเดาเรื่องได้ เช่น ในภาพยนตร์ยุคแรกๆ ของ Vito Acconci, William Wegman และ Bruce Nauman ในปี 1960s ที่เป็นภาพยนตร์รักระหว่างจิตรกร Balla และเก้าอี้ หรือ “การพุดคุยระหว่าง นวมมวย” จากเรื่อง Vita Futurista โดย Ginna ในปี 1916 ภาพยนตร์ Futurist มักจะมีเนื้อหาการดำเนินเรื่องในแนวตั้งถั่วหรืออาจถั่วกว่านั้น แต่ก็มีคำแนะนำว่าศิลปะของภาพยนตร์จะสามารถก้าวไปได้ไกลกว่านั้น ในรูปแบบการเป็นนามธรรม (Abstraction)

2.1.2.3 ภาพยนตร์นามธรรม(Abstract Film)³⁹

ในช่วงเริ่มแรก ภาพยนตร์อาร์ตได้เกิดขึ้นตามแนว 2 แนว ภาพยนตร์อาร์ตในแบบที่หนึ่งเป็นแนว ที่ก่อให้เกิด Neo-Impressionists ที่อ้างว่า แต่เดิมภาพวาด เป็นการนำเสนอ ระบายลงบนพื้นผิวที่ราบเรียบ ซึ่งเป็นกรณีเดียวกันกับที่อาร์ตเปลี่ยนแปลงความหมายของภาพยนตร์ว่าเป็นการเกิดขึ้นของภาพ ที่ถูกแสดงเป็นตอนๆ และปรากฏบนวัสดุโปร่งใสเกิดความเคลื่อนไหวผ่านทางตัวแปร คือ โปริเจ็คเตอร์ Daniel-Henri Kahnweiler ระลึกว่าการทำภาพยนตร์ Abstract handpainted Film เคยถูกได้เถียงอย่างหนักในหมู่ Cubists ช่วงปี 1912 และต่อมาภายหลังได้นำมาสู่การออกแบบภาพยนตร์นามธรรม ของ Survage แต่ท้ายสุดแล้ว การทดลอง ทำภาพยนตร์ของศิลปินแนว Futurist ชื่อ Ginna and Corra ที่ผลิตภาพยนตร์ทำมือ (Handpainted Raw Film) ในปี 1910 และเขียนรายงานผลการทดลองนั้นในหนังสือ เช่น Abstract Film – Chromatic Music

ปี 1912 กลุ่มศิลปินที่ปลุกกระแส และช่วยพัฒนาภาพยนตร์แนวนี้ กล่าวกันว่า ตัวของภาพยนตร์ไม่ได้ดำรงอยู่ด้วยตัวเอง แต่สัญลักษณ์ที่เขียน (Written Note) ของภาพยนตร์ต่างหากที่ดำรงอยู่ตลอด ดังนั้น การนำภาพยนตร์มาสร้างใหม่ จึงสามารถทำได้โดยใช้ภาพสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ สเก็ตซ์สี ตอนแรกเริ่มต้นที่การใช้สีเดียว ต่อมา จึงมีการใช้สีแดงและสีอื่นๆ ภาพยนตร์แบบนี้มีความยาวประมาณ 1 นาที และเปลี่ยนสีเปลี่ยนภาพไปเรื่อยๆ

ภาพยนตร์ Handpainted film เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะภาพยนตร์อิสระที่ค้นพบใหม่ และสามารถผลิตได้ ภายใต้ต้นทุนราคาถูก และยังมีการพิจารณาว่าภาพยนตร์แนวนี้เป็นหน่วยย่อยของภาพยนตร์อาร์ตอีกด้วย เหตุนี้จึงไม่ผิดที่จะกล่าวว่า หนึ่ง Handpainted film เป็นรากฐานของการสร้างภาพยนตร์ และจิตรกรกลุ่ม Cubists และ Futurists ต่างก็ให้ความสนใจในการสร้างภาพยนตร์ด้วย เหตุเพราะภาพยนตร์แนวนี้ นับเป็นการนำเสนอผลงานสื่อแบบดั้งเดิมในรูปแบบใหม่ได้นั่นเอง การผลิตภาพยนตร์แนวนี้มี 2 วิธี วิธีที่หนึ่ง คือ การวาดภาพต่อกันลงมา บนฟิล์มภาพยนตร์ (Filmstrip) โปร่งแสงและให้โปริเจ็คเตอร์กำหนดกรอบที่ให้ Impression ของการเคลื่อนไหว และวิธีที่สอง คือการแยกฟิล์มเป็นส่วนๆ และสร้างภาพในแต่ละกรอบแต่ละส่วน กระบวนการสร้างอาจสลับใช้ทั้งวิธีหนึ่งหรือสองก็ได้

ภาพยนตร์แนวนามธรรมหลายเรื่องที่ถูกออกแบบโดย Gina-Corra และ Survage มีการใช้เทคนิคพิเศษของสีหลายๆ สี การทดลองเหล่านี้ถูกทำให้หยุดชะงักลง ด้วยข้อจำกัดในด้านการ

³⁹ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice", P 28-30.

เข้าถึงอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ ภาพยนตร์ช่วงแรกของการทดลอง ศิลปินต้องเผชิญกับการทดลองผิดลองถูก ดังนั้น จึงไม่น่าแปลกใจที่พบว่า ภาพยนตร์แนวนามธรรม ยุคแรกมักจะมีควมสับสนทางเทคนิค โดยเฉพาะในช่วงต้นของปี 1909-13 ไปจนกระทั่ง 1920s จริงๆ แล้ว ภาพยนตร์แนวนามธรรม ที่ประสบความสำเร็จอย่างที่สุดที่ผลิตขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจากภาพวาด แต่เกิดขึ้นจากการประยุกต์ใช้กระบวนการของภาพความเคลื่อนไหว (Animation) กล่าวคือ มีการถ่ายภาพวาดทีละ Shot ทีละ Shot แบบ Single-Frame บนเวทีหรือม้านั่ง ภาพวาดถูกถ่ายทอด ให้อยู่ในรูปแบบของหนังโดยการใช้อุปกรณ์ช่วย และด้วยเทคนิคอนิเมชันนี้เองที่ทำให้ ภาพยนตร์แนวนามธรรมได้เข้าครอบงำกลุ่มอวองการ์ดเยอรมัน (German Avant-Garde) ตั้งแต่ปี 1919-1925

ตลกล้อเลียน (The Comic Burlesque)

ภาพยนตร์อวองการ์ด มีพื้นฐานมาจาก 2 สิ่ง สิ่งแรก คือ การที่ศิลปินเข้าไปมีส่วนกับสื่อใหม่ ดังที่ กล่าวไปแล้วใน ภาพยนตร์แนวนามธรรม สิ่งที่สอง คือหนทางที่นำศิลปินไปสู่การทำ ภาพยนตร์ตลกหรือภาพยนตร์ล้อเลียน ที่สร้างขึ้นจากมายากลขั้นพื้นฐานและภาพยนตร์ slapstick และดังที่ Melies (และ Modernists) เชื่อว่าสิ่งเหล่านี้ ถูกทำให้มีมลทินโดยลัทธิเหมือนจริง (Realism) การกลับมาของรูปแบบหนังดราม่า/ละคร ได้สร้างความพิเศษให้กับภาพยนตร์อวองการ์ด ในขณะที่เดียวกัน ภาพยนตร์ดราม่าเหล่านี้ ก็เป็นเอกสารยืนยันสำหรับการเคลื่อนไหวอย่าง ศิลปะ ในเวลาต่อมา กลุ่มสมัยใหม่นิยม (Modernism) ก็เริ่มเข้ามามีบทบาทในภาพยนตร์ โดยการเพิ่มลักษณะของอารมณ์ขันแบบเสียดสีเข้าไปในภาพยนตร์ด้วย เช่น เรื่อง Vita Futurista (1916)

ยังคงเป็นที่ถกเถียงกันว่า ภาพยนตร์อวองการ์ด ในเวลาต่อมาในช่วงศตวรรษนั้น มักจะพบในรูปแบบ ของภาพยนตร์ตลกล้อเลียนของศิลปินตั้งแต่ปี 1913 จนถึงช่วงปลาย 1920s แบบดั้งเดิมของภาพยนตร์แบบนี้คือ ภาพยนตร์ดราม่า/ละครล้อเลียนทฤษฎี Freudian ของ Sidney Peterson และ James Broughton ในปี 1950s ในฐานะที่เป็นภาพยนตร์ใต้ดิน (underground)

โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์ในช่วงแรกไม่ได้มีเพียงแค่มุมตลกเท่านั้น แต่ก็ค่อนข้างมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์อวองการ์ด มีสองเหตุผลหลัก ที่ตอบคำถามว่า ทำไมผู้สร้างภาพยนตร์ถึงสอดแทรกตลกล้อเลียนเข้าไปในภาพยนตร์ อยู่เนืองๆ เหตุผลแรก คือ ต้องการแสดงให้เห็นว่าการเป็นภาพยนตร์ดราม่าไม่จำเป็นต้องยึดหลักเหมือนจริง (Realism) เสมอไป ภาพยนตร์สามารถที่จะเปิดกว้างสู่สไตล์การล้อเลียนและการตลกแบบไม่ต้องเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงแก่นของแนวเหนือจริงและการวิเคราะห์ของฟรอยด์ ในเรื่องของเซาว์ปัญญาและเรื่องตลก ที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว

และเหตุผลที่สอง คือ มายากลและภาพยนตร์ตลกช่วงแรก ได้โดดเด่นผ่านทางอุปกรณ์ และเทคนิค การสร้างภาพยนตร์ต่างๆ เช่น stop-frame motion และความเร็วระดับต่างๆ เหล่านี้คือผลงานของ ศิลปินที่ “ออกนอกกลุ่มนอกทาง” ของคนหมู่มาก แต่เป็นที่สนใจอย่างมากในหมู่นักทำภาพยนตร์ด้วยกันเอง

ศิลปะและวงจรของภาพยนตร์ศิลปะ⁴⁰

ภาพยนตร์ในฐานะการเป็นรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะเป็นสิ่งคู่ขนานกับศิลปินแนวอาร์ต การ์ด มาตั้งแต่ c.1912 – 30 และบางครั้งก็เหมือนกับว่าจะมีความทับซ้อนกัน Richard Abel แยก ศิลปินอาร์ตการ์ด ออกจากภาพยนตร์ตามแหล่งการกำเนิดด้วยมุมมองแบบ Cubism และ Futurism ซึ่งค่อนข้างยาก ที่จะสามารถแยกทั้งสองสิ่งนี้ออกจากกันได้

ภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์อาร์ตการ์ดแบบเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ มีหลากหลาย รูปแบบและเป็นสากล ความที่กลัวว่าหนังฮอลลีวู้ดจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในตลาดโลก และความ พยายามที่จะปกป้องรักษาอุตสาหกรรมยุโรป ทำให้ภาพยนตร์ศิลปะกลายเป็นตัวเลือกที่โดดเด่นแม้ ในอเมริกาเอง ขณะเดียวกันอเมริกายอมรับว่ายากที่จะรักษาและสนับสนุนภาพยนตร์นอกกระแสให้ หลุดจากการแรงบีบคั้น ของหน่วยอุตสาหกรรมที่ทรงอำนาจ

ดังนั้น ภาพยนตร์ทดลองที่อเมริกาพยายามสร้าง ก็กลายเป็นภาพยนตร์แปลกประหลาดใน สายตาของยุโรป ในฐานะการเป็นศิลปินผู้รังสรรค์งานภาพยนตร์ศิลปะ ผู้สร้างภาพยนตร์เหล่านี้ ต่อต้านภาพยนตร์ทำเงิน แต่ยกให้ผลงานภาพยนตร์ศิลปะของตัวเองเป็นภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม และมีความเป็นศิลปะเทียบเท่างานศิลปะแขนงอื่น

ภาษาอาจเป็นอุปสรรคสำหรับยุคเงียบ แต่ภาพยนตร์ศิลปะกลับทำลายอุปสรรคนั้น โดยเน้น การนำเสนอ การรับรู้เรื่องราวผ่านการมองเห็นแทน ทั้งนี้ เพื่อขยายวงผู้ชมสู่ระดับสากล ซึ่งผิด กับฮอลลีวู้ดที่มีข้อจำกัดในเรื่องนี้ อย่างไรก็ตามด้วยข้อจำกัดของภาพยนตร์ศิลปะ คือเรื่อง งบประมาณ และการลงทุน ทำให้ภาพยนตร์ศิลปะไม่สามารถถูกเผยแพร่สู่สาธารณชน และทำเงิน ได้มากเท่าที่ฮอลลีวู้ดทำ ดังนั้นภาพยนตร์ศิลปะส่วนมาก มักถูก จำกัดการนำเสนอและ จำกัดการถูก กล่าวถึงเฉพาะในวารสารเกี่ยวกับศิลปะ หรือการนำเสนอในพิพิธภัณฑ์ หรือนิทรรศการเท่านั้น

⁴⁰ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice", P.30-33.

การที่ภาพยนตร์ศิลปะจะถูกพูดถึง จำเป็นต้องอาศัยการประชาสัมพันธ์ และการสนับสนุนจากนักเขียน บทความ นักวิเคราะห์ วิจารณ์ ที่จะกล่าวถึงในวารสารนั้นๆ ต่อมาจึงได้มีการจัดตั้งสมาพันธ์เชิงการเมือง ของกลุ่มศิลปิน เช่น November Group ใน Weimar Germany ที่มุ่งเน้นการสนับสนุนการสร้างหนังศิลป์

ศิลปินแนว Futurists อาจถือเป็นกลุ่มที่พัฒนาภาพยนตร์อวองการ์ดด้วย เพราะเป็นกลุ่มที่เริ่มมองหาแหล่งเงินทุน เพื่อมาสนับสนุนการพัฒนาการสร้างภาพยนตร์อวองการ์ดให้ดีขึ้น คือ 1. จ้างผู้เชี่ยวชาญและ นักแสดงมาเป็นส่วนหนึ่งของการทดลองการสร้างภาพยนตร์ และ 2. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวาดภาพระบายสี และช่างกลึง เพื่อมาพัฒนาให้เกิดความเจริญในการสร้างภาพยนตร์ การถ่ายภาพ และการพัฒนาแล็บ

ในยุคแรก จะยอมรับว่าภาพยนตร์ศิลปะ คือ ภาพยนตร์ที่อยู่ในแวดวงการพูดถึงเฉพาะใน Cine-Clubs วารสารการถกประเด็นกลุ่มและเทศกาลพิเศษ ซึ่งนั่นมักจะหมายถึงภาพยนตร์ทดลองทุกประเภท และแม้แต่ภาพยนตร์บางประเภทที่ถูกมองข้าม เช่น ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และการ์ตูนที่มักมองว่าเป็นภาพยนตร์ทำเงิน

ภาพยนตร์กวี และนามธรรมร้อยแก้ว⁴¹

ใจความหลักของอวองการ์ด หรือ “ภาพยนตร์ศิลป์” ตามแบบยุโรปและอเมริกานั้นจะเชื่อมโยง เอากลุ่มเสียงส่วนน้อยที่ต่อต้านภาพยนตร์ในกระแสไปด้วย ในขณะเดียวกัน การเพิ่มขึ้นของการพัฒนาภาพยนตร์ศิลป์ ก็ทำให้ภาพยนตร์ศิลป์เอง เริ่มไม่เป็นไปตามแนวคิดแบบดั้งเดิมของศิลปินแนวอวองการ์ดที่คิดว่า ภาพยนตร์กวีเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกับภาพวาดและประติมากรรมมากกว่าที่จะถูกมองว่าเป็น “ภาพยนตร์” และที่สำคัญคือ ภาพยนตร์สั้นทดลองที่สร้างขึ้นโดย Futurists ราวปี 1913 ก็ได้ถูกเปิดตัวในฐานะการเป็นภาพยนตร์กวี

ตามสูตรของเจคอบสัน (Jakobson) กวีและร้อยแก้วต่างกันด้วยหลักการทางภาษาศาสตร์ ร้อยแก้ว มักจะเป็นการใช้คำวลีเพื่อกล่าวถึงสิ่งอื่น ในขณะที่กวีมักมีพื้นฐานจากการอุปมา ในเรียงความของ Shklovsky ปี 1927 เรื่อง “กวีและร้อยแก้วในภาพยนตร์” ได้กล่าวไว้ว่า ร้อยแก้วและร้อยกรองมีความแตกต่างกันสองด้าน คือ มิใช่การแตกต่างด้านท่วงทำนองหรือจังหวะ แต่แตกต่างกันตรงที่รูปแบบขององค์ประกอบของบทร้อยกรอง ในภาพยนตร์มักมีอำนาจเหนือองค์ประกอบ

⁴¹ A.L. Rees. “A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice”, P 33-35.

ด้านความหมาย และมักจะมี ความหมายลึกซึ้ง เกินกว่าความหมายจริงๆ ตามที่ผู้สร้างกำหนดจัดวางองค์ประกอบไว้แต่แรกเริ่ม

ความแตกต่างด้านร้อยกรอง-ร้อยแก้วจะช่วยได้มากในการทำความเข้าใจเรื่องการค้ากล่าว ว่า ภาพยนตร์ทดลองส่วนมากได้เค้าโครงจากกวีศิลป์ ขณะที่ละครทั่วไปมีเค้าโครงจากนวนิยายวรรณกรรม

ต้นกำเนิดภาพยนตร์นามธรรม⁴²

ภาพยนตร์นามธรรมเยอรมัน เป็นเสมือนสถานที่ทำการสับเปลี่ยนกระแสนการเปลี่ยนแปลง จากคิวิบิสท์ และคาตา สู่ลัทธิโครงสร้างนิยม (Constructivism) หลังการเกิดสงครามโลก ได้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรงในแนวทาง Rational Abstraction และศิลปะแนว Constructivist ก็เกิดขึ้น โดยมีต้นกำเนิดที่หลากหลายในยุคแรกของสมัยใหม่ เริ่มตั้งแต่การเดิน การเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นสื่อในการส่งผ่านสารที่เป็นนามธรรม

การเคลื่อนไหวช่วงแรกภาพยนตร์จะถูกมองว่าเป็นพื้นที่อิสระและไม่แปลกแยก แต่เป็นปรีกษต่อ ความเชื่อที่ว่าความรู้มาจากระบวนการทางความคิดอย่างมีเหตุผล และจากพื้นฐานมุมมองนี้เอง ที่มีส่วน ทำให้เกิด Post-war Expressionism เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Golem ซึ่งถือเป็นภาพยนตร์แรกเริ่ม ที่นำสัญลักษณ์มาใช้ ในภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในเวลาต่อมา เช่น Olympia โดย Leni Riefenstahl

และอีกส่วนหนึ่งของมุมมองข้างต้น ก็มีส่วนทำให้เกิดการปฏิวัติรัสเซีย อันเป็นที่มาของ “The Cinefiction of Theatre” ที่ภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นด้วยเหตุผลทางการเมือง การค้าหรือปัจจัยเรื่องการทำเงินของภาพยนตร์ ไม่ได้เป็นตัวแปรสำคัญอีกต่อไป หากแต่เป็นการยินยอมการอนุมัติให้สร้างภาพยนตร์จากรัฐบาล เป็นปัจจัยสำคัญที่สุด

นักเขียนชาวเยอรมัน Robert Musil กล่าวว่า ภาษาของภาพยนตร์ “หลุดโค้ง” แห่งความเป็นจริง แต่ยังคงมีความเป็นจริงแฝงอยู่ในนั้นเสมอ ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เป็น “เขตแดนระหว่างสองโลก”

⁴² A.L. Rees. “A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice”, P.35-36

2.1.2.4 ภาพยนตร์บริสุทธิ์ (The Absolute Film)⁴³

ราวปี 1916-1917 ได้มีการรวมตัวของศิลปิน Cubists และ Derain เพื่อทดลองทำภาพยนตร์ที่เชื่อมโยง ผสมผสานระหว่างภาพและเสียงให้มีความลงตัว ด้วยความยาวเพียง 10 นาที แต่ก็เป็น 10 นาที ที่ต้องจารึกไว้ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์นามธรรม Diagonal Symphony ได้ รวมเอาบทกวีทางภาพยนตร์ ที่สร้างขึ้นปี 1920s and 1930s ภาพยนตร์เรื่อง Camera-Eye ของ Chomette และ Dulac และภาพยนตร์นามธรรมเต็มรูปแบบของกลุ่มเยอรมัน รูปร่างและรูปทรงของผลงานเหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ทางนามธรรม ซึ่งรู้สึกได้ถึงแบบแผนและสัญลักษณ์ทางด้านดนตรี

ในภาพยนตร์ Diagonal Symphony เป็นภาพยนตร์ที่ถูกนำมาชำแหละในฐานะภาพยนตร์ศิลป์ เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งอื่น ภาพยนตร์โลดแล่นไปตามลำดับเหตุการณ์ของแต่ละ Lines แต่ละ Curves และ Cones ที่ยากต่อการเดาเหตุการณ์ต่อไป

ด้วยชื่อของภาพยนตร์เอง Diagonal Symphony ก็ประกาศอยู่ชัดเจนแล้วว่ามิแ่มของดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้อง สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ Purely Abstract (หรือ Absolute) ความคล้ายคลึงลงตัวของดนตรี ทำให้สร้างเสียงก้องประสานพิเศษ ด้วยแนวคิดตามแบบฉบับ อาร์ว็องการ์ด ภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นเสมือน ภาพยนตร์อุดมคติ (Idealist) และเปรียบเสมือนเป้าหมายเพื่อฝันของสังคมอุดมคติ (utopia) ของรูปแบบที่บริสุทธิ์ (Pure) ของภาษาสากล ที่ได้รับการสนับสนุนโดยแนวคิด Synaesthetic ที่พยายามหาความสอดคล้องกันระหว่างศิลปะ (Arts) และประสาทสัมผัส (Senses) ดังนั้น จึงมีการพยายามที่จะชิน โครโนซ์ท่วงทำนองแห่งสีและเสียงดนตรี Fischinger ใช้วิธี Studio-Production ในการสร้างหนังแนวนามธรรมแบบใหม่ให้ถูกใจผู้ชม โดยการหลอมรวมเพลงป๊อปอมตะ และแสงและเสียง ในฐานะที่เป็นเสียงในฟิล์ม อันจะช่วยขยายวงผู้ชมภาพยนตร์ให้กว้างขึ้น ดังนั้นจึงไม่แปลกใจที่ศิลปินชื่อดังตัวเขาไปสร้างภาพยนตร์แฟนตาเซีย (Fantasia)

Walter Ruttmann นักสร้างภาพยนตร์แนวนามธรรมช่วงแรก เป็นคนที่ทะเยอ ทะยานและพยายามรักษาการสร้างแนวนามธรรม จนถึงปี 1925 เขาได้ฝึกฝนตัวเองในฐานะสถาปนิกและทักษะการทำภาพเคลื่อนไหวอย่างมืออาชีพ เหมือน Fischinger Ruttmann และได้ยกระดับภาพยนตร์นามธรรม จากแค่เป็นภาพยนตร์ Purely Formal Plane ตู๋การเป็น “Universal Symbolism” ของดนตรี ดำเนิน และสาระภาพยนตร์ รหัสเหล่านี้ทำให้ฟอร์มต่างๆ เริ่มมีชีวิตในการแสดงในภาพยนตร์

⁴³ A.L. Rees. "A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice", P. 37-40.

2.1.2.5 ภาพยนตร์คิวบิสม์และภาพยนตร์แนวป๊อป (Cubism and Popular Film)

ขณะที่ Cubism หาสิ่งต่างๆ มาเทียบเท่ากับภาพในการค้นพบใหม่ของการมองเห็น แทนที่จะละเว้นเรื่องการเล่าเรื่อง ตามลำดับเหตุการณ์หรือบรรยาย ตรงกันข้ามศิลปิน Cubists กลับถอดรหัสมัน Cubism และภาพยนตร์ ต่างก็เป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันและภายในไม่กี่ปี ทั้งสองอย่างนี้ต่างก็มีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ Eisenstein ได้แนวคิดมาจากการตัดต่อส่วนย่อยๆ เหมือนกับที่ Cubists สร้างภาพ จากการนำชิ้นส่วนเล็กๆ มาประกอบกันและสร้างเป็นภาพยนตร์

Cubism ยอมรับในแนวคิดสมัยใหม่นิยม ที่เปิดกว้างสำหรับเทคโนโลยี และยุคมวลชน (Mass) และยังเปิดใจ รับแง่มุมที่เคยปิดผนึกไว้ไม่ว่าจะเป็น การรวมบรรทัดฐาน (Painterly Purism with Motif) จากชีวิตธรรมดาทั่วไป และอุปกรณ์เครื่องมือต่างๆ ของช่างฝีมือ ต่อมา Cubism ก็ได้ใช้แนวคิดร่วมกับแนวคิดสมัยใหม่นิยมยุโรป ที่รวบรวมคุณค่าเชิงวัฒนธรรมอันหลากหลายให้ได้สอดแทรกในภาพและในภาพยนตร์ ซึ่งต่อมาฮอลลีวูด ก็เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญที่เหนือกว่า ซึ่งเป็นเหตุให้อาวุธการตัดต่อหลังคิวบิส (Post-Cubist Avant-Garde) ที่เกิดขึ้นภายหลังการแทรกแซงของหนังฮอลลีวูด ได้สร้างภาพยนตร์ต่อต้านฮอลลีวูดขึ้นไม่ว่าจะเป็นการต่อต้านที่ปรากฏให้เห็นทางรูปแบบสไตล์ และกระบวนการสร้าง

Cubism มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์อวองการ์ด ดังนั้นภาพยนตร์ศิลปะยุโรป จึงได้ผลิตขึ้นในแนวทางที่ต่อต้าน การมีอำนาจเหนือกว่าทางการตลาดของภาพยนตร์อเมริกา ทั้งนี้ด้วยความพยายามที่จะสร้าง โมเดลของภาพยนตร์วัฒนธรรมนอกกระแสสื่อบันเทิงและรูปแบบแบบแผน (model code) ของสิ่งบันเทิงคดี (Fiction)

2.1.2.6 ภาพยนตร์ดาดาและภาพยนตร์เหนือจริง (Dada and Surrealist Film)

ผู้สร้างภาพยนตร์บางคนสร้างภาพยนตร์ตามทฤษฎี “การรวมตัวแห่งสัมผัส” (The Union of All the Senses) เพื่อให้ผลงานที่ได้แสดงให้เห็นทั้ง การผสมผสานที่ลงตัว ความขัดแย้ง และความไม่กลมกลืนของการตัดต่อแบบมอนตาจ (Montage) ที่สามารถมองเห็นได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีรากฐานมาจาก “ภาพยนตร์กวี (Cine-Poem)” แต่สำหรับภาพยนตร์แนวเหนือจริง ในฝรั่งเศส ราวปี 1920s พวกเขาปฏิเสธความพยายามที่จะ “กำหนด” การลำดับเหตุการณ์ รวมถึงโครงสร้าง ลำดับดนตรี แต่มองให้ทะลุเพื่อหาความแตกต่างและความไม่ต่อเนื่องแทน

Surrealism คือ กลุ่มที่เข้ามามีอิทธิพลต่อศิลปะสมัยใหม่ เกิดขึ้นช่วงสงครามโลกทั้งสองครั้ง คนกลุ่มนี้มักมีแนวคิดที่ค่อนข้างไปทาง ความต้องการที่จะล้มล้างอำนาจความคิดอันเป็นเหตุเป็นผล หรือตรรกะและล้มล้างอำนาจใดๆ ที่เป็นตัวกั้นกลางระหว่างศิลปะให้ออกจากชีวิตจริง

การเคลื่อนไหวของ Surrealism มีความเด่นชัดในปี 1927 อันเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่อง จากการล่มสลายของ Dadaism น่าสังเกตว่า ทั้งสองกลุ่ม คือ Dadaism และ Surrealism ต่างมีความเกี่ยวเนื่องโดยตรง กับสงครามโลกในช่วงปี 1914 – 18 Dada เน้นผลงานที่แสดงถึงความโกลาหล ความสับสนวุ่นวาย และ ความผิดปกติ ผ่านทางบทกลอนพูดที่ถูกคิดขึ้นแบบจับพลัด (เช่น อยู่ดีๆ นักแสดงก็หยิบเอาเนื้อเพลง ที่ แต่ละคน นึกขึ้นได้มาร้อง มาตะโกน ในเวลาเดียวกัน) และ Dada ดูเหมือนจะแสดงการต่อต้าน การเคลื่อนไหวใดๆ มากกว่าที่ Futurism เป็น สำหรับ Futurists แล้ว พวกเขาเปรียบเสมือนนักรบผู้กล้าในสงคราม พวกเขาองสงครามเสมือนเป็น “พระเจ้าแห่งยุคเครื่องจักร” และให้ความสำคัญกับสิ่งตรรกะ และ Dada ก็เปรียบเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนให้เห็น ผลงานศิลปะไร้สติสำหรับยุคไร้สติ (Mad art For a Mad Age)

และด้วยสภาพทางสังคมในช่วงนั้น Eggeline and Richter เริ่มทำการศึกษาศิลปะแห่งการเคลื่อนไหว ที่ท้ายที่สุดถูกพัฒนาเป็นภาพยนตร์ ในตอนแรกภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ดีที่สุด ที่จะนำเสนอตัวแบบ ที่ม้วนเก็บอยู่ใต้คลีคลายออกมา Richter ได้กลายเป็นผู้ทรงอิทธิพลและผู้สร้างภาพยนตร์นามธรรม และภาพยนตร์ทดลองหลายเรื่อง ที่นับเป็นการศึกษาภาษาการมองเห็นของภาพยนตร์ และเป็นหนึ่งในบันทึกเหตุการณ์ ความทรงจำและประวัติศาสตร์ของอาร์ว็องการ์ด ในปี 1919 ซึ่งเป็นช่วงที่ยุโรปยังคงทุกข์กับเหตุการณ์สงคราม Eggeline และ Richter ได้ตีพิมพ์ไปปลิวเกี่ยวกับภาพยนตร์ ในฐานะที่เป็น “ภาษาสากล” เพื่อหาสปอนเซอร์ ให้พวกเขาได้ทำภาพยนตร์ทดลอง และเป็นที่น่าประหลาดใจที่มีผู้ผลิตชาวเยอรมันให้ก่ล้องกับ Eggeline ด้วยประสงค์ให้ใช้ “เพื่องานวิจัย” และทั้งสองก็ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Diagonal Symphony ได้สำเร็จในอีก 5 ปีต่อมา

Man Ray ก็เป็นผู้ทำภาพยนตร์อีกคนที่มีความสำคัญที่จะกล่าวถึง เขาสร้างภาพยนตร์ตามแนวคาตา และกลุ่มเหนือจริงใหม่ ที่เข้ามาแทนที่และลงมือทำภาพยนตร์เรื่องต่อไปในแนว Surrealism ก่อนล่วงหน้า ภาพยนตร์ของพวกเขา Surrealists จะแตกต่างออกไปตรงที่ มุมมองการมองเห็นจะถูกทำให้ซับซ้อนขึ้น การเชื่อมต่อระหว่างภาพมีความคลุมเครือ การให้ความรู้สึกและความหมายไม่ชัดเจน

ภาพยนตร์ของ Man Ray ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ Dada ภาพยนตร์เรื่องนั้นคือ Return to Reason ที่ล้อเลียนการรู้แจ้งที่ไม่มีอยู่อีกแล้วในชื่อของ Cabaret Voltaire มีเทคนิคการ

สร้างโดยการพิมพ์ภาพทั้งแบบ Positive และภาพ Negative สร้างภาพสัญลักษณ์ และรหัสภาพ สัญลักษณ์

ภาพยนตร์ Surrealist มักถูกมองว่าเป็นการค้นหาภาพที่มากเกินไปและน่าตื่นเต้น (เหมือน ภาพยนตร์ที่ จำลองความเหนือจริง ดังเช่นของ Hitchcock บางเรื่อง) ที่ดึงเอาความน่าประหลาดใจใน ความน่าเบื่อ ที่ใช้อธิบายในความหลงใหลที่เกิดกับภาพยนตร์สอเลวและปฏิเสธที่จะเลียนแบบ เทคนิคของการดูภาพยนตร์ของพวกนี้ คือ เปลี่ยนจากเรื่องหนึ่งไปอีกเรื่องหนึ่งและบางที ก็ออกไป ตอนกลางเรื่อง เมื่อรู้สึกว่าจะไม่น่าสนใจ ซึ่งนับเป็นสิ่งที่สามารถทำได้เฉพาะในช่วงที่ค่าเข้าชมมีราคา ถูกเท่านั้น

สำหรับภาพยนตร์ของพวกเขา Surrealists เอง โด่งดังในเรื่องของ “Special Effects” และภาพ คุณภาพดี เครื่องหมายที่ทำให้ผลงานของ Surrealists สูงค่าคือ การมีบทเสียดแทง ลูกเล่นเอฟเฟกต์ และการหลีกเลียง Overt Montage Rhythm (ที่ถูกมองว่าล่อลวง หรือดึงดูมากเกินไป)

2.2.3 ภาพยนตร์ทดลองในประเทศไทย

ภาณุ อารี (2544) ได้ศึกษาถึงพัฒนาการของภาพยนตร์ทดลองตั้งแต่แรกเริ่มเข้ามาใน ประเทศไทยจนมาถึงปัจจุบัน ซึ่งสามารถจำแนกได้ 4 ยุคด้วยกันได้แก่⁴⁴

1. ยุคแห่งความคลุมเครือ (ตั้งแต่แรกเริ่มบุกเบิกภาพยนตร์ในเมืองไทยในปี พ.ศ. 2440 - พ.ศ. 2470)

ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยเริ่มขึ้นเมื่อ คณะฉายภาพยนตร์เร่ซึ่งนำนาย S.G Marchovsky ได้นำภาพยนตร์ชุดของพี่น้อง Lumiere มาจัดแสดงเก็บค่าเข้าชมเป็นครั้งแรก ณ โรงละครหม่อมเจ้า อลังการ เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2440 นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาประเทศไทยก็ได้ต้อนรับคณะ

⁴⁴ ย่อเนื้อหาจาก ภาณุ อารี “ความเป็นมาของภาพยนตร์ทดลองในประเทศไทย” อ้างอิงจากการสัมภาษณ์บท สัมภาษณ์ อาจารย์บรรจง โกศลวัฒน์, อาจารย์วรวิณี สำราญเวทย์, มล.วราภา เกษมศรี, คุณโตม สุขวงศ์, คุณสุรพงศ์ พิณจตุ, คุณสนธยา ทรัพย์เย็น, แหล่งที่มา: <http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=15> ค้นเมื่อวันที่ 09/07/2004.

ภาพยนตร์เร่ร่ายต่างๆ จากประเทศทางยุโรปทยอยเข้ามา นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยได้ให้คำจำกัดความของช่วงเวลานี้ว่า เป็นยุคแห่งภาพยนตร์เร่ซึ่งดำเนินมากกว่าทศวรรษ) ตั้งแต่ พ.ศ. 2440 – พ.ศ. 2449)

ช่วงเวลานั้น ในบรรดาผู้สร้างภาพยนตร์ของฝรั่งเศส คือ George Milies เป็นผู้บุกเบิกการสร้างภาพยนตร์ทดลองเป็นคนแรกๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (1896) ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างดีในแวดวงพ่อค้าหนังเร่ที่ต้องการหาภาพยนตร์ไปจัดฉายตามที่ต่างๆ ทั่วโลก ดังนั้นสำหรับคณะฉายภาพยนตร์เร่ที่แวะเวียนมาฉายภาพยนตร์ที่บางกอก จึงมีความเป็นไปได้ที่จะมีภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ในโปรแกรมฉาย ความเชื่อดังกล่าวยังคงดำเนินต่อมาในยุคที่คนไทยเริ่มจัดตั้งกิจการโรงภาพยนตร์ขึ้นเองในช่วง พ.ศ. 2450 - พ.ศ. 2459 เพราะช่วงเวลานี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของฝรั่งเศสเติบโตอย่างเต็มที่และประสบความสำเร็จไปทั่วโลก

กระทั่งเข้าสู่ทศวรรษที่ พ.ศ. 2460 กระแสความนิยมในภาพยนตร์ฝรั่งเศสที่เคยมีมากในทศวรรษก่อนหน้านี้นี้เสื่อมลงจากผลของสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ด้วยเหตุนี้จึงน่าเชื่อว่าภาพยนตร์ของ Milies จึงน่าที่จะหายไปพร้อมๆ กับการเสื่อมความนิยมในภาพยนตร์ฝรั่งเศสของคนไทยไปด้วย

ในปี พ.ศ. 2468 สถานกงสุลฝรั่งเศสในเมืองไทยได้ก่อตั้งสมาคมฝรั่งเศสขึ้นที่ถนนสีลม บางกอกและช่วงเวลานี้อีกในทวีปยุโรป กระแสภาพยนตร์แนวอวองการ์ด (Avant - Garde) และภาพยนตร์แนวเหนือจริง (Surrealism) กำลังเป็นที่นิยมในแวดวงของศิลปิน นักเขียน และนักสร้างภาพยนตร์หัวก้าวหน้า โดยเฉพาะในฝรั่งเศสซึ่งเป็นศูนย์กลางของศิลปะสมัยใหม่ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นไปได้ว่าน่าจะมีภาพยนตร์แนวอวองการ์ด หรือภาพยนตร์แนวเหนือจริงของฝรั่งเศสบางเรื่องที่ไม่มีความขัดต่อศีลธรรม ถูกนำเข้ามายังที่สมาคมฝรั่งเศสบ้าง โดยสลับกับภาพยนตร์บันเทิงที่นำมาฉายเป็นประจำ และคงเป็นเช่นนี้ต่อไปจนเข้าสู่ยุคทศวรรษที่ พ.ศ. 2500 ซึ่งเป็นยุคที่เกิดความเปลี่ยนแปลงหลายๆ อย่างขึ้นกับสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม และที่สำคัญ ได้มีการบุกเบิกในภาพยนตร์ทดลองอย่างเป็นทางการในช่วงเวลานี้อีกด้วย

ทั้งนี้สาเหตุที่ทำให้คำจำกัดความเช่นนั้นกับช่วงเวลาดังกล่าวก็เนื่องมาจากไม่มีหลักฐานที่ยืนยันอย่างแน่นอนว่าคนไทยในช่วงเวลานั้นมีโอกาสได้ชมหรือแม้กระทั่งได้สร้างภาพยนตร์ทดลองกันบ้างหรือไม่

2. ยุคเริ่มต้นภาพยนตร์ทดลองอย่างเป็นทางการ (ตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2513 - พ.ศ. 2517)

ในปี พ.ศ. 2488 สิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง ประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในหลายๆ ประเทศที่ได้รับการคุ้มครองจากอเมริกา นอกจากสนธิสัญญาให้ความร่วมช่วยเหลือทางการทหารและเศรษฐกิจที่ประเทศไทยได้รับจากอเมริกาโดยตรงแล้ว ในด้านวัฒนธรรมสิ่งที่คนไทยได้รับจากอเมริกายังรวมถึงดนตรีร็อกแอนด์โรล ภาพยนตร์แนวใหม่ และที่สำคัญก็คือความฝันแบบอเมริกัน หนึ่งในจำนวนนั้นคือ จิตรกรหนุ่มผู้ซึ่งจบจากคณะจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ชื่อ บรรจง โกศลวัฒน์ ผู้ซึ่งต่อมาได้ชื่อว่าเป็นผู้บุกเบิกภาพยนตร์ทดลองในประเทศไทยอย่างเป็นทางการ

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2510 เขาได้รับทุนจากมูลนิธิร็อกกี้เฟลเลอร์ที่ 3 ไปทัศนศึกษาที่สหรัฐอเมริกาเป็นเวลาหนึ่งปี ที่นั่นเขาได้คลุกคลีกับจิตรกรชาวอเมริกันที่ชื่อ Larry Poons และ Ben Cunningham โดยเฉพาะ Cunningham นี้เป็นคนสอนให้บรรจงเรียนรู้เกี่ยวกับดวงตากับการรับรู้ทางศิลปะ ซึ่งเทคนิคดังกล่าวนี้เองต่อมาบรรจงได้นำมาทดลองกับงานภาพยนตร์ทดลองเรื่องแรกของเขา และได้สร้างภาพยนตร์ทดลองเรื่องแรกที่น่านับได้ว่าเป็นภาพยนตร์ทดลองเรื่องแรกของคนไทย คือ เรื่อง Eye (2510) โดยเขาได้นำทฤษฎีเกี่ยวกับการมองเห็นภาพที่เขาเรียนรู้จาก Ben Cunningham มาทดลองสร้างภาพที่หลากหลายบนแผ่นฟิล์ม หลังจากนั้นเขาได้สร้างภาพยนตร์ทดลองต่ออีกสองเรื่อง ได้แก่ Gamma (2511) และ “Vortex” (2511) เขาจึงตัดสินใจไปศึกษาวิชาภาพยนตร์ต่อที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์กเป็นเวลาสองปี โดยสร้างภาพยนตร์ทดลองขนาดยาว 20 นาทีเรื่อง The Crossing (2512) ส่งเข้าประกวดตามเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ และได้รับรางวัลกลับมามากมาย บรรจงเดินทางกลับเมืองไทยในปีพ.ศ. 2513 ซึ่งเขาได้นำผลงานของตัวเองออกแสดงพร้อมกับให้ความรู้ผู้ชมเกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองตามศูนย์วัฒนธรรมต่างๆ จนเป็นเป็นที่สนใจของคนรุ่นหนุ่มสาวจำนวนมากไม่น้อยซึ่งช่วงเวลานั้นแทบไม่มีใครที่รู้จักภาพยนตร์ทดลองเลย ด้วยเหตุนี้เองถือว่าปี พ.ศ. 2513 เป็นปีที่คนไทยได้รู้จักกับภาพยนตร์ทดลองอย่างเป็นทางการ ในปีต่อมา บรรจงได้รับเชิญให้เป็นอาจารย์สอนวิชาภาพยนตร์ที่คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย

ธรรมชาติ ซึ่งตอนนั้นเพิ่งเริ่มก่อตั้งแผนกวิชาภาพยนตร์ขึ้นเป็นแห่งแรกในประเทศไทย ที่นั่นเขาได้แนะนำภาพยนตร์ทดลองให้นักศึกษาได้รู้จักควบคู่ไปกับการสอนวิชาภาพยนตร์พื้นฐาน จนก่อให้เกิดเป็นกระบวนการเคลื่อนไหวของคนหนุ่มสาวกับภาพยนตร์ทดลองครั้งสำคัญ

ในเดือนเมษายน พ.ศ. 2515 สำนักข่าวสารอเมริกัน (USIS) เชิญชวนนักศึกษาจากสถาบันที่มีการสอนวิชาภาพยนตร์ฟังการบรรยายจากวิทยากรชาวอเมริกันผู้เชี่ยวชาญในเรื่องภาพยนตร์ทดลอง พร้อมกันนั้นยังจัดฉายภาพยนตร์ทดลองจากอเมริกามากกว่าหนึ่งร้อยเรื่อง และเป็นครั้งแรกที่ได้รู้จักกับผู้กำกับภาพยนตร์ทดลองอย่าง Maya Deren ไปพร้อมกับผลงานของเธอ Meshes in the Afternoon หรือ Stan Brakhage กับงานที่โดดเด่นอย่าง Dog Star Man ผลจากการสัมมนาครั้งนั้นได้นำไปสู่การสัมมนาเชิงปฏิบัติการซึ่งจัดขึ้นในชื่อรายการ Youth & Film ในอีกสองเดือนต่อมา โดยครั้งนี้ผู้เข้าร่วมฟังการบรรยายมีโอกาสลงมือทำภาพยนตร์เองด้วย ซึ่งทาง USIS ได้เชิญ Jeff Strickler นักสร้างภาพยนตร์ทดลองชาวอเมริกันมาเป็นวิทยากร ในส่วนของภาพยนตร์ที่นำมาฉายประกอบนอกจากจะเป็นผลงานของนักสร้างภาพยนตร์ทดลองอเมริกันแล้ว ผู้เข้าร่วมสัมมนายังได้มีโอกาสชมภาพยนตร์ทดลองของคนไทยอีกด้วย ได้แก่ ผลงาน เรื่อง อุ่น (2515) ของวรรณิ์ สำราญเวทย์ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผลพวงจากรายการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ Youth & Film นอกจากผู้เข้าร่วมอบรมจะมีผลงานภาพยนตร์ของตัวเองแล้ว หลายคนยังนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้ไปทดลองสร้างงานของตัวเองอีกด้วย เช่น โคม สุวงศ์ กับภาพยนตร์เรื่อง ดวงอาทิตย์แตกเมื่อมาแดงโม (2516) หรือ มล. วราภาเกษมศรี กับผลงาน “แก้ว” (2516) และ Move (2517) นอกจากนี้อีกหลายคนยังรวบรวมเพื่อนฝูงก่อตั้งเป็นกลุ่มภาพยนตร์ ทำหนังสือเกี่ยวกับภาพยนตร์ จัดหาภาพยนตร์ที่หาชมยากมาชมกันภายในกลุ่ม ไปจนถึงหาเงินทุนทำภาพยนตร์กันเองอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การเคลื่อนไหวของคนหนุ่มสาวกลุ่มนี้ดำเนินอยู่ในระยะเวลาอันสั้นเท่านั้น เพราะหลังจากที่คนกลุ่มนี้ได้จบการศึกษาไปทำงานตามแนวทางของตนเองแล้วก็ไม่มีใครได้หันกลับมาสร้างภาพยนตร์ทดลองอีกเลย นอกจากนี้กิจกรรมแบบที่ USIS เคยจัดก็ไม่เคยเกิดขึ้นอีก ด้วยเหตุนี้ การเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ทดลองในเมืองไทยจึงประสบกับภาวะสะดุดนิ่งและเป็นเช่นนี้ต่อเนื่องไปกว่าหนึ่งทศวรรษ

3. ยุคแห่งการสะดุดนิ่ง (ตั้งแต่ช่วง พ.ศ . 2517 - พ.ศ . 2529)

สาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดภาวะสะดุดนิ่งของภาพยนตร์ทดลองมีสาเหตุสำคัญมาจากปัจจัย 5 ประการได้แก่

1. การจำกัดอยู่ในวงแคบ ส่วนใหญ่ผู้ที่รู้จักภาพยนตร์ทดลอง หากไม่ใช่นักศึกษาแล้วก็เป็นผู้ที่มีความสนใจในภาพยนตร์อย่างจริงจังซึ่งมีอยู่น้อยมากเมื่อเทียบกับพวกแรก ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์ทดลองยังถือเป็นสิ่งแปลกใหม่ของสังคมไทยและค่อนข้างซับซ้อนในแง่การนำเสนอจึงไม่สามารถดึงความสนใจจากคนกลุ่มใหญ่ได้

2. การขาดการรวมกลุ่มที่มั่นคง ทันทีที่กลุ่มนักศึกษาที่เข้าอบรม โครงการ Youth & Film ต่างจบการศึกษาแยกย้ายกันไปตามแนวทางของตนเอง การรวมกลุ่มเคลื่อนไหวก็ยุติลงไปด้วย ไม่มีใครที่หวนกลับมาทำภาพยนตร์ทดลองอีกเลย เช่นเดียวกับการรวมกลุ่มทางด้านภาพยนตร์ในรุ่นต่อๆ มา เมื่อสมาชิกในกลุ่มต่างจบการศึกษาไปก็ไม่มีโอกาสสานต่ออีกเลย

3. ทิศนคติต่อภาพยนตร์ทดลอง หลายคนมองว่าภาพยนตร์ทดลองยากเกินกว่าจะเข้าใจซึ่งไม่สามารถเทียบกับภาพยนตร์บันเทิงซึ่งเข้าใจง่ายกว่าและไม่ซับซ้อนเท่า ในขณะที่อีกหลายคนเห็นว่าภาพยนตร์ทดลองเป็นงานสมัครเล่นและดูไม่จริงจัง จึงไม่มีใครคิดจะทำอย่างต่อเนื่อง

4. ข้อจำกัดทางเศรษฐกิจ เนื่องจากค่าใช้จ่ายในการสร้างภาพยนตร์นั้นค่อนข้างสูง แม้ว่าจะเป็นการสร้างภาพยนตร์ขนาด 8 มม . ก็ตาม หลายคนไม่สามารถนึกจะสร้างก็สร้างได้จึงจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือของทางสถาบันที่สอนภาพยนตร์ เท่านั้นดังนั้นเมื่อคนเหล่านี้จบการศึกษาไปจึงไม่มีโอกาสที่จะกลับมาสร้างงานได้อีก

5. การขาดความต่อเนื่องของกิจกรรมส่งเสริมงานภาพยนตร์ทดลอง นอกจากสถาบันที่สอนภาพยนตร์โดยตรงแล้วก็มีเพียงศูนย์วัฒนธรรมของบางประเทศเท่านั้นที่คนหนุ่มสาวจะมีโอกาสได้ชมหรืออาจจะได้ทำภาพยนตร์ทดลอง ดังนั้นเมื่อไม่มีกิจกรรมทางด้านนี้เกิดขึ้นก็ดูเหมือนว่าไม่มีแรงกระตุ้นให้การเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ทดลองเกิดขึ้นตามไปด้วย

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่ายุคนี้จะไม่มีการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ทดลองอย่างเป็นทางการก็ตาม แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเมืองไทยจะไม่มีการแสวงหานวัตกรรมนี้ออกมาเลย เพราะอย่างน้อยก็

มีนักสร้างภาพยนตร์อิสระอยู่หนึ่งที่ชื่อ สุรพงศ์ พินิจคำ⁴⁵ สร้างผลงานที่โดดเด่นออกมาสองเรื่องด้วยกันได้แก่ “ ! “ (2520) ที่ใช้การตัดต่อตามหลักทฤษฎีของนักสร้างภาพยนตร์ของรัสเซียยุค 1920 ที่เน้นการสร้างความหมายใหม่จากภาพสองภาพที่ต่างกันในการสะท้อนเรื่องราวในมุมมองของสังคมผ่านบทเพลงกล่อมเด็กอย่าง “จันทร์เจ้าขา” ซึ่งได้รับรางวัลจากการประกวดภาพยนตร์สารคดีสมัครเล่นประจำปี พ.ศ. 2520 ไปครอง และภาพยนตร์เรื่อง ลำเพ็ง (2525) เป็นงานสารคดีที่สะท้อนมุมมองอีกด้านหนึ่งต่อชุมชนที่ใหญ่ที่สุดและมีความสำคัญชุมชนหนึ่งในกรุงเทพฯ ความโดดเด่นของภาพยนตร์ คือ การตัดต่อที่มีพลังสอดคล้องกับเสียงดนตรีประกอบที่เข้ากันอย่างดีทำให้หลายคนอดคิดถึงภาพยนตร์เรื่อง The Man with a Movie Camera (1923) ของ Dziga Vertov ด้วยเหตุนี้สำหรับคนไทย ลำเพ็ง จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีที่ดีที่สุดและเป็นภาพยนตร์ทดลองที่ดีที่สุดเรื่องหนึ่งของคนไทยอีกด้วย

4. ยุคแห่งการฟื้นฟู (ตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2529 – ปัจจุบัน)

ภายหลังจากที่กระแสการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ทดลองไทยหยุดนิ่งไปกว่าหนึ่งทศวรรษ เริ่มมีสัญญาณบางอย่างที่บ่งบอกว่ากระแสดังกล่าวกำลังจะถูกปลุกขึ้นอีกครั้งโดยเริ่มจากเหตุการณ์ในต้นเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2527 เมื่อหอภาพยนตร์แห่งชาติได้เชิญชวนให้ตัวแทนของสถาบันการศึกษาที่สอนวิชาภาพยนตร์ 6 สถาบัน นำภาพยนตร์ที่นักศึกษาสร้างมาจัดแสดงร่วมกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาพยนตร์ในเมืองไทย แม้ว่างานสัมมนาในวันนั้นจะไม่เกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองเลยก็ตามแต่สิ่งหนึ่งซึ่งบ่งชี้ถึงผลทางบวกที่ตามมาก็คือภาพยนตร์นักศึกษารุ่นใหญ่มีการพัฒนาในด้านเนื้อหาและการสร้างมากกว่าสมัยก่อน และเมื่อนักศึกษาบางคนจากงานสัมมนาครั้งนี้ได้มีโอกาสเข้าร่วมการสัมมนาภาพยนตร์ทดลองซึ่งจัดโดยสถาบันเกอเธ่ใน เดือนกันยายน พ.ศ. 2529 จึงเหมือนเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ทดลองในเมืองไทยเป็นครั้งที่สอง

การสัมมนาถูกจัดขึ้นภายใต้ชื่องาน เทศกาลหนังทดลองเยอรมันในทศวรรษที่ 70 ซึ่งมีภาพยนตร์ทดลองชาวเยอรมันที่ถูกนำมาจัดฉายกว่า 10 เรื่อง และทางผู้จัดยังได้เชิญ Ingo Petzke

⁴⁵ สุรพงศ์เริ่มสนใจภาพยนตร์มาตั้งแต่เด็ก โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชัน ในช่วงเวลานั้นเขาได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยใช้ดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์ต่างๆ แล้วถ่ายแบบทีละเฟรม (Stop Motion) อย่างลองผิดลองถูกออกมาหลายเรื่องด้วยกันซึ่งหนึ่งในจำนวนนั้นได้รับรางวัลชมเชยจากการประกวดภาพยนตร์สารคดีสมัครเล่นประเภท 8 มิลลิเมตรประจำปี พ.ศ. 2519 ไปครอง

อาจารย์สอนภาพยนตร์ และนักสร้างภาพยนตร์ทดลองจากเยอรมันมาเป็นวิทยากร ตลอดจนสาธิตการทำภาพยนตร์ทดลองอีกด้วย ซึ่งความพิเศษในครั้งนี้ คือ เปิดโอกาสให้ประชาชนทั่วไปก็มีโอกาสเข้าร่วมสัมมนาด้วยความสำเร็จของงานสัมมนาครั้งนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับคนไทยอย่างน้อยสองกลุ่มในการกลุ่มสานต่อการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ทดลองในประเทศไทยให้ดำเนินต่อไป

คนกลุ่มแรกได้แก่คณาจารย์จากแผนกภาพยนตร์คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งภายหลังจากได้เข้าร่วมการสัมมนาในเดือนกันยายนก็มิมติจัดวิชาภาพยนตร์ทดลองเข้าเป็นหลักสูตรหนึ่งสำหรับสอนนักศึกษาในระดับปริญญาตรีโดยทันที นับเป็นสถาบันแรกที่สอนเกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองอย่างจริงจัง

กลุ่มหนึ่งเป็นนักศึกษาชายหญิงจากหลายสถาบันซึ่งสนใจศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจังจึงรวมกลุ่มกันสร้างภาพยนตร์ทดลองในชื่อ สโมสรภาพยนตร์กานจาบ พวกเขาอาศัยเงินทุนจากการเรียไรสมาชิกภายในกลุ่มกันเอง สร้างเสร็จก็ฉายดูกันเอง แต่ในบางโอกาสพวกเขาก็นำผลงานออกฉายสู่สาธารณะด้วย ผลงานที่โดดเด่นของพวกเขาก็ได้แก่ภาพยนตร์ เรื่อง แดงโม 2

นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา สถาบันเกอเธ่ก็นำภาพยนตร์ทดลองมาจัดฉายให้คนไทยได้ชมกันอย่างสม่ำเสมอ โดยในบางโอกาสยังได้เชิญวิทยากรที่มีความชำนาญเกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองมาให้ความรู้ประกอบด้วยเช่นกัน ขณะเดียวกันตามศูนย์วัฒนธรรมของประเทศต่างๆ ในเมืองไทยก็เริ่มมีการนำภาพยนตร์ทดลองของประเทศตนเองออกฉายให้คนไทยได้ชมเช่นกันเช่น งานเทศกาลภาพยนตร์ทดลองญี่ปุ่นของศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น ในปี พ.ศ. 2531 หรืองานเทศกาลภาพยนตร์แนวล้ำยุค (Avant - Garde) ซึ่งจัดโดยสมาคมฝรั่งเศส ในปี พ.ศ. 2534 เป็นต้น

นอกจากการจัดเสวนาประกอบการฉายภาพยนตร์ซึ่งดำเนินอยู่เป็นประจำแล้ว ในยุคนี้ยังมีการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ทดลองสร้างภาพยนตร์เองสามรายการด้วยกัน ได้แก่ โครงการสนับสนุนนักศึกษาภาพยนตร์ FUJI CINEMATIC CLUB (2534) ของบริษัทฟูจิไฟล์ (ฟิล์ม) ประเทศไทย (งานสัมมนาเชิงปฏิบัติการภาพยนตร์ทดลองครั้งที่ 1 (2534) และ งานอบรมเชิงปฏิบัติการภาพยนตร์ทดลองกรุงเทพ - 1994 / 1995 (2538) ทั้งสองงานจัดโดยสถาบัน เกอเธ่ โดยในรายการ FUJI CINEMATIC CLUB ทางผู้จัดได้คัดเลือกนักศึกษาปีสุดท้ายจากสถาบันที่สอนเกี่ยวกับวิชาภาพยนตร์ 2 แห่ง ได้แก่ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 30 คน มาเข้าร่วมอบรมเกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองตลอดจนเทคนิคการใช้อุปกรณ์ซึ่งในโครงการนี้เน้นการถ่ายทำภาพยนตร์ระบบ 35 มม.เป็นสำคัญ จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มให้นักศึกษาสร้างภาพยนตร์ ใช้เวลาในการดำเนินงานทั้งหมด 6 เดือน ซึ่งในที่สุดได้ผลงานออกมา 5 เรื่อง ได้แก่ ตึกตาแก้ว (2535) Memo (2535) Midnight Celebration (2535) วิว (2535) และ “หลุดพ้น” (2535) ผลงานทั้งหมดถูกนำออกแสดงสู่สาธารณะในช่วงปลายเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2535 ที่เอ็ม 88 เดอะมอลล์รามคำแหง ส่วนรายการสัมมนาเชิงปฏิบัติการภาพยนตร์ทดลอง ของสถาบัน เกอเธ่ซึ่งจัดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน เปิดโอกาสให้ผู้สนใจจากหลากหลายอาชีพเข้าร่วมอบรมและสร้างภาพยนตร์ทดลอง โดยมี Christoph Yanetzko นักสร้างภาพยนตร์ทดลองชาวเยอรมันซึ่งเคยมาเป็นวิทยากรบรรยายเกี่ยวกับภาพยนตร์ทดลองในเมืองไทย 2 ครั้ง ในปี พ.ศ. 2531 และ พ.ศ. 2532 มาเป็นผู้ดำเนินรายการ ใช้เวลาดำเนินงานตั้งแต่การอบรมไปจนถึงให้ผู้เข้าร่วมโครงการลงมือสร้างภาพยนตร์เป็นเวลาหนึ่งปีเต็ม จนในที่สุดก็ได้ผลงานที่น่าสนใจ 8 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ ภาณายักษิยา/ Telechante (2536) ดินแดนแห่งเสียงหัวเราะ/ Land of laugh (2536) Under Taboo (2536) พันชาติ/ Thoundsand Birth (2536) โข่เอ๋ย...ฝรั่ง / Farang ; etc. (2536) City Dog (2536) บุญทิ้ง/ Boonthing (2536) และฟิล์มบำบัด/ Film Therapy (2536) ภาพยนตร์เหล่านี้ต่อมาถูกนำไปจัดฉายให้คนไทยได้ชมกันในช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2536 ที่หอภาพยนตร์แห่งชาติก่อนจะถูกส่งไปร่วมตามงานเทศกาลภาพยนตร์ทั่วโลกในอีกหนึ่งปีต่อมา

ในปีพ.ศ.2538 มี โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการภาพยนตร์ทดลองกรุงเทพ 1994/ 1995 โครงการนี้ยังให้ความสำคัญเกี่ยวกับการบันทึกเสียงในภาพยนตร์อีกด้วย ด้วยเหตุนี้นอกจากสถาบันเกอเธ่ยังคงเชิญ Christoph Janetzko เป็นผู้ดำเนินรายการและได้เชิญ Wolfgang Wildmer ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกรบันทึกเสียงในภาพยนตร์จากเบอร์ลินมาร่วมบรรยายด้วย ในส่วนของผู้เข้าร่วมโครงการ นอกจากจะเป็นผู้ที่เคยเข้าร่วมอบรมเมื่อครั้งที่แล้วก็ยังมีภาคคัดเลือกบุคคลภายนอกจากสาขาอาชีพต่าง ๆ เข้าร่วมด้วยรวมกัน 30 คน แบ่งกลุ่มกันสร้างภาพยนตร์ ความยาว 30 นาทีออกมา 3 เรื่องได้แก่ แม่นาค/ Mae Nak (2539) เมีย/ Wife (2539) และ อุกาบาต / Meteorite (2539) ซึ่งต่อมาได้ถูกนำออกฉายที่สถาบันเกอเธ่ ในปีพ.ศ.2539 และที่โรงภาพยนตร์เฉลิมกรุงในเดือนมกราคม พ.ศ. 2540

กระนั้นก็ตามไม่ได้หมายความว่ายุคนี้จะมีแต่ผลงานภาพยนตร์ทดลองที่สร้างโดยกลุ่มคนหนุ่มสาวที่เข้าร่วมโครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการออกแสดงสู่สาธารณะเท่านั้น เพราะในช่วงเวลาดังกล่าวเริ่มมีศิลปินอิสระหลายคนหันมาลองสร้างภาพยนตร์ทดลองกัน โดยอาศัยการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือไม่ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากการได้ชมภาพยนตร์ทดลองตามสถาบันต่างๆ ผลงานของพวกเขาบางเรื่องได้ถูกนำออกแสดงตามศูนย์ศิลปะ และตามศูนย์วัฒนธรรมหลายแห่งในกรุงเทพฯ อาทิ ผลงานชุด วีดีโออาร์ต (2536) ของวสันต์ สิทธิเขตต์ ค้างคาวเดือนพฤษภาคม (2536) ของฮาเมอร์ ซาลวาลา และ The Bugs (2537) ของนาวจุล บุญพรคนาวิก

นอกจากนี้ในส่วนแวดวงภาพยนตร์นักศึกษาที่มีกิจกรรมจัดแสดงผลงานภาพยนตร์ศึกษาขึ้นหลายงานเช่นกัน เช่น เทศกาลกางจอ ของคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือว่างาน”จุลกรรมหนังนักศึกษา” (2538) ซึ่งจัดขึ้นโดยสหพันธ์ภาพยนตร์นักศึกษาแห่งประเทศไทย และในช่วงเวลาเดียวกันเริ่มมีคนไทยไปเรียนวิชาภาพยนตร์ต่างประเทศโดยเฉพาะที่ประเทศอเมริกา และได้สร้างผลงานโดดเด่นหลายเรื่อง เช่น สะศิธร อริยะวิชา กับภาพยนตร์เรื่อง My First Film (2536) Transfigured Night (2536) และ Drifter (2536) อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล กับ 0116643225059 (2537) Bullet (2537) และ Kitchen and Bedroom (2538) หรือ ชัชวาลย์ สมประเสริฐ กับผลงาน My Lady Blue (2538) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าในยุคแห่งการฟื้นฟูนี้จะมีการสร้างภาพยนตร์ทดลองออกมามากมาย แต่ก็ยังเป็นผลงานที่สร้างไว้เพื่อส่งอาจารย์ หรือเป็นบันไดเพื่อไต่เต้าไปสู่วงการวงการโฆษณาหรือไม่ก็เป็นผลงานที่สร้างเพื่อตอบสนองความต้องการชั่วขณะของผู้สร้างเท่านั้น สาเหตุสำคัญได้แก่ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจซึ่งไม่เอื้ออำนวยต่อการดำรงชีพด้วยการสร้างภาพยนตร์ทดลองเพียงอย่างเดียวได้ นอกจากนี้อุปสรรคในการผลิตก็มีราคาแพงและหายากจึงไม่สามารถสร้างผลงานต่อเนื่องได้ และที่สำคัญสังคมไทยยังไม่เปิดกว้างพอที่จะตอบรับกระแสภาพยนตร์ทดลองเท่าใดนัก เพราะนับตั้งแต่เริ่มมีภาพยนตร์ทดลองจนถึงปัจจุบันก็ยังมีคนอีกจำนวนมากที่ยังไม่ทราบว่าภาพยนตร์ทดลองคืออะไร

“หนังทดลองก็เหมือนกับการสืบพันธุ์ของมนุษย์ เป็นสัญชาตญาณ เป็นความอยากมีชีวิตอยู่ เป็น กระแสเลือดแห่งการสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ ที่ไหลเวียนอยู่ทั่วร่างของทุกคน เพียงแต่ไม่ได้เกิด

เป็นลูกหลาน ของเรา แต่เกิดเป็นอะไรบางอย่างที่ทำให้วัฒนธรรมก้าวหน้า”⁴⁶ (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2548)

“ถ้าคนชอบเหมือนกันหมดก็ผิดแล้ว กลายเป็นเครื่องแบบ กลายเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องทำตาม ไม่กล้าแตกต่าง หนึ่งทดลองเหมือนกับการคนน้ำไม่ให้นิ่ง เฮ้ย มีแบบนี้ด้วย บางคนหมั่นไส้ คุก อีกคนสนุก อยากทำบ้าง” (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2548)

“มีคนถามว่าถ้าเป็นหนัง Experimental จำเป็นมั้ยที่จะต้องไม่รู้เรื่อง ซึ่งก็ไม่ใช่ อยู่ที่ว่าคุณคุยกับคนทำมีความใกล้เคียงกัน หรือว่ามีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกันได้มากน้อยแค่ไหน คนคุณก็จะอ่านหรือตีความได้มากขึ้น”⁴⁷ (ลาวัลย์ จิระสุรเดช, 2544)⁴⁸

“มีปรัชญาที่ใช้กันอยู่ในโรงเรียนคือ “เมื่อปิดไฟแล้วก้าวสู่ภวังค์ของโลกแห่งความมืด จะพาคุณไปสู่โลกที่คุณก็ไม่รู้ว่าที่ไหน” เราว่ามันเป็นอย่างนั้นจริงๆ ซึ่งสำหรับคนทำแล้วไม่มีคำตอบตายตัว” (ลาวัลย์ จิระสุรเดช, 2544)

ทั้งหมดนี้คือ การอธิบายคร่าวๆ เกี่ยวกับมุมมองของภาพยนตร์ทดลองตามความหมายของผู้สร้างหนังทดลองที่ได้รับอิทธิพลจากการศึกษาภาพยนตร์ทดลองจากประเทศตะวันตก และมีชื่อเสียงในประเทศไทยในยุคสมัยปัจจุบัน

⁴⁶ สัมภาษณ์โดย นราวุธ ไชยชมภู “อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล มนุษย์ทดลอง” ตีพิมพ์ออนไลน์: July 24, 2006 แหล่งที่มา <http://www.onopen.com/2006/editor-spaces/756>

⁴⁷ “เวลาสามปี หกเดือน กับสามทวิปของ ลาวัลย์ จิระสุรเดช” สัมภาษณ์โดย วิมลรัตน์ อรุณโรจน์สุริยะ. อ้างอิงจากหนังสือ : ไทยฉบับที่ 12 ตุลาคม 2544 - มีนาคม 2545. แหล่งที่มา <http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=25>. คัดมาเมื่อ 10/07/2004

⁴⁸ ลาวัลย์ จิระสุรเดช ได้รับทุน Fulbright ของมูลนิธิการศึกษาไทย-อเมริกัน ซึ่งเป็นทุนให้เปล่าของทางรัฐบาลอเมริกัน ภายใต้การดูแลของสำนักข่าวสารอเมริกัน เข้าเรียนที่ San Francisco State University ประเทศสหรัฐอเมริกา แผนกภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเธอ เป็นภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับคนพิการที่เป็นผู้หญิง โดยถ่ายทำที่ประเทศเคนยา และอุกันดา ใช้เวลาในการทำงานยาวนานถึงสามปีครึ่ง เป็นงานที่เธอบอกว่า “เหมือนลูกที่ต้องเลี้ยงดู ถ้าไม่ทำงานชิ้นนี้ให้เสร็จก็ไม่สามารถตัดสินใจกับชีวิตของตนเองได้” ซึ่งผลงานก่อนหน้านี้อของเธอ Painted Earth และ La vida the strength within ได้รับเลือกให้เข้าร่วมในงานเทศกาลภาพยนตร์ทดลองกรุงเทพฯ ครั้งที่ 2

สำหรับบริบทของผู้วิจัย คำว่าภาพยนตร์ทดลอง “Experimental” และ “Avant -Garde” ที่ใช้ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ถูกจัดและให้ความหมายที่อ้างอิงถึงสิ่งเดียวกันคือ การสร้างภาพยนตร์ทดลองที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดและสกุลทางทางศิลปะ และคำว่าอาร์ตในวิทยานิพนธ์นี้ ไม่ได้หมายถึง ภาพยนตร์ที่อยู่แนวหน้าหรือแปลตรงตัวคือศิลปะ แต่หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อต่อต้านระบบความคิดกระแสหลัก ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากประเด็นที่วิจัยเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงกันกับแนวคิดหลักของการสร้างภาพยนตร์ทดลองชิ้นนี้

ส่วนที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง การตีความ และการวิเคราะห์ ในภาพยนตร์

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความหมายในภาพยนตร์

2.3.1 แนวความคิดเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาพยนตร์ (Film grammar)

การจะทำความเข้าใจในความหมายที่ถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์นั้น จำเป็นต้องทำความเข้าใจหน่วยพื้นฐานย่อยๆ และองค์ประกอบด้านการประกอบสร้างภาพของสื่อภาพยนตร์ เนื่องจากไวยากรณ์ที่ใช้สื่อสารข้อความต่างๆ ในภาพยนตร์มีอยู่หลากหลาย โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบหลักๆ ดังนี้

หน่วยพื้นฐานในภาพยนตร์ (formats) (อ้างจาก มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547)

1. Frame คือ ภาพ 1 ภาพของชุดภาพหนึ่งจำนวนมากที่บันทึกลงบนภาพยนตร์ ซึ่งเฟรมแต่ละเฟรมในภาพยนตร์ชุดนี้ถูกฉายด้วยความเร็ว 25 ภาพต่อวินาที ซึ่งเป็นสัญญาณระบบ Pal อันเป็นระบบที่ประเทศไทยใช้ในการออกอากาศ ทำให้เรามองเห็นปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “ภาพติดตา”
2. Shot เป็นหน่วยเล็กที่สุดของภาพยนตร์ที่สามารถรับรู้ได้ ตามปกติ Shot จะเป็นช่วงความยาวตั้งแต่ การกดปุ่มบันทึกกล้องยาวไปจนถึงการกดปุ่มเพื่อหยุดการบันทึกในช่วงเวลานั้นอีกครั้งหนึ่ง ดังนั้นแต่ละ shot จะมีความยาวของช่วงเวลาที่แตกต่างกันไป

3. Scene คือ Shot ตั้งแต่ 1 shot ขึ้นไป ซึ่งสามารถสื่อความหมายได้ โดย scene 1 ขึ้น มักเกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน ในฉากเดียวกัน ประกอบด้วยตัวละครชุดเดียวกัน
4. Sequence คือ การเชื่อมเอา scene ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยใช้เงื่อนไขทางอารมณ์ หรือรูปแบบและทิศทางการเล่นเรื่อง

องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)⁴⁹

1. ภาพที่ปรากฏให้เห็นตามธรรมชาติของภาพยนตร์ (Nature of image)

1.1 ฉาก (setting) คือ พื้นที่เหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นและดำเนินไป และเป็นที่ยอมรับตัวละครเอาไว้ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของเวลาและสถานที่ของเรื่อง องค์ประกอบทางด้านสัญลักษณ์ของภาษาที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ ซึ่งฉากมักมีความเกี่ยวพันโดยตรงกับเนื้อเรื่อง ซึ่งฉากแบ่งเป็น ฉากที่ถ่ายทำจากการใช้สถานที่จริงและฉากที่จัดขึ้นในสตูดิโอ

1.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก (props) เป็นองค์ประกอบย่อยที่ปรากฏในฉาก ใช้ในการสื่อความหมายหรือส่งเสริมการให้ความหมายที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น หรือบางครั้งผู้กำกับอาจเน้นอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างให้โดดเด่น เพื่อบอกให้รู้ว่าสิ่งนั้นมีความหมายสำคัญและสัมพันธ์กับเรื่อง

1.3 เสื้อผ้า (costume) เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับตัวละคร สามารถบ่งบอกถึงสถานภาพความคิด ทัศนคติของตัวละคร รวมทั้งเป็นการแสดงถึงช่วงเวลาที่ย้อนไป

1.4 การแสดงและปรากฏตัวของตัวละคร นักแสดงถือว่าอยู่ในฐานะวัตถุที่ถูกข้อมองโดยกล้อง ฉะนั้นการปรากฏตัวหรือการกระทำของนักแสดงถือเป็น

⁴⁹ อ้างจาก มาโนช ชุ่มเม็องปึก, 2547 และ Hansen et al., (1998:สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิ

องค์ประกอบสำคัญที่สามารถถ่ายทอดความหมายโดยผ่านรหัสมากมาย เช่น สี หน้า ท่าทาง การสนทนา เป็นต้น

2. ภาพที่ปรากฏให้เห็นโดยผ่านทางเทคนิคภาพยนตร์ (treatment of image) สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ การถ่ายทำภาพยนตร์และ การตัดต่อ

2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์ (cinematography)

2.1.1 ขนาดภาพ (shot size) เป็นการพิจารณาถึงระยะห่างระหว่างกล้องกับวัตถุที่ถ่าย เช่น ภาพไกล (Establishing Shot หรือบางตำรา) ภาพเต็ม (Full Shot) ภาพปานกลาง (Medium shot) ไทท์ ทู ช็อต (Tight two-shot) ภาพใกล้ (Close-up Shot) ภาพใกล้มาก (Extreme Close-up Shot) โดยขนาดภาพแต่ละขนาดมีผลทางจิตวิทยาของผู้ชมและใช้ในการสื่อความหมายที่แตกต่างกันไป

2.1.2 มุมมองภาพหรือมุมกล้อง (Camera Angle) เป็นการพิจารณาในแง่ตำแหน่งของกล้องที่สัมพันธ์กับวัตถุที่ถ่ายได้แก่ มุมระดับสายตานก (Bird's eye view) มุมระดับสูง (High Angle) มุมระดับสายตา (Eye level Angle) และมุมต่ำ (Low angle) มุมมองภาพเป็นเครื่องมือในการแสดงถึงความคิดเห็นของผู้กำกับต่อตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่าย เปรียบเสมือนคำคุณศัพท์ของคนเขียนหนังสือที่ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกในทางใดทางหนึ่ง

นอกจากนั้นยังอาจแบ่งมุมกล้องออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ มุมเฝ้ามอง (objective camera angle) ซึ่งก็คือมุมทั่วๆ ไปที่ใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ กับมุมแทนสายตา (subjective camera angle) ซึ่งมีลักษณะเป็นมุมมองส่วนตัว โดยนำคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในเหตุการณ์ โดยแทนสายตาคนดูและแทนสายตาตัวละครในเรื่อง

2.1.3 เลนส์ (Lens) การใช้เลนส์ที่ต่างกันจะมีผลให้ได้ขนาดและลักษณะภาพที่ต่างกันไป เช่น เลนส์มุมกว้าง มุมแคบ และซูมเลนส์ เป็นต้น โดยเลนส์สามารถบิดเบือนภาพให้แตกต่างไปจากที่ตาเรามองเห็น

2.1.4 ระยะเวลาความคมชัด (Depth of field) ความชัดลึกของภาพเป็นองค์ประกอบ ที่ชี้นำสายตาผู้ชมให้เห็นรายละเอียดทั้งหมดที่ปรากฏในฉากตั้งแต่ฉากหน้า (foreground) ไปยังฉากหลังที่ไกลออกไป (background) ส่งผลต่อระยะทางในการเคลื่อนที่ของนักแสดง และความสัมพันธ์กับฉากและของประกอบฉากที่ผู้สร้างต้องการเน้นเป็นพิเศษในฉากนั้น ระยะเวลาความคมชัดก็จะแตกต่างกัน

2.1.5 การเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement) เป็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองกล้องและขนาดภาพวิธีหนึ่ง ซึ่งสามารถบันทึกภาพที่มีขนาดภาพต่างกันได้อย่างต่อเนื่อง การเคลื่อนไหวกล้องสามารถทำได้หลายลักษณะ เช่น แพน(Pan) คือ การเคลื่อนกล้องไปในแนวนอนโดยตั้งกล้องอยู่กับที่, ทิล (Tilt) คือ การเคลื่อนไหวหน้ากล้องในแนวตั้ง, ทรัคกิง(Trucking) เป็นการเคลื่อนกล้องขนานไปกับวัตถุหรือนักแสดง เพื่อให้ช่างกล้องรักษาจังหวะเคลื่อนไหวของผู้แสดง, ดอลลี (Dolly) คือ การเคลื่อนที่ตรงไปซึ่งกล้องอยู่บนพาหนะที่มีล้อเลื่อนสามารถเคลื่อนที่ไปยังที่อีกที่หนึ่งได้ตามต้องการ, แฮนด์เฮลด์(Hand held) เป็นลักษณะการใช้มือ ถือกล้องหรือแบกกล้องไว้บนบ่าโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง เป็นต้น ซึ่งการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ เหล่านี้ ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมที่แตกต่างกัน

2.1.6 การจัดองค์ประกอบภาพ (Misc-en-scence) เป็นภาษาฝรั่งเศสแปลว่าการจัดวางไว้บนเวทีในทางการละคร หมายถึง การจัดวางรายละเอียดทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งนักแสดง ฉาก รวมทั้งแสงสี เอาไว้ภายในพื้นที่แสดง เพื่อผลในการสื่อความหมาย สำหรับภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพมีรายละเอียดมากมาย เช่น การจัดวางตัวละครหรือวัตถุในเฟรมภาพ การใช้เส้นหรือรูปร่างเพื่อสื่อความหมาย การกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัวละคร ทั้งนี้เพื่อบ่งบอกความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อที่ในกรอบภาพและบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร เป็นต้น

2.1.7 แสง (lighting) ในงานศิลปะความสว่างและความมืด ถูกใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ สำหรับภาพยนตร์ก็เช่น

เดียวกัน โดยต้องพิจารณาในแง่ลักษณะของแสง และทิศทางแสงที่ปรากฏใน ภาพยนตร์ เนื่องจากแสงสามารถสร้างอารมณ์ และลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครอีก ด้วย เช่น แสงจากเทียน สร้างบรรยากาศโรแมนติก แต่ถ้าอยู่ในภาพยนตร์เข่า ขวัญก็จะช่วยเพิ่มความลึกลับและน่าสะพรึงกลัวมากขึ้น

2.1.8 สี (Colour) เป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ และเสริมสร้างบรรยากาศ มากกว่าจะใช้เพื่อออกความคิดหรือสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์เพื่อการตีความ (แต่บางตำราก็มองว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งทางด้านสัญลักษณ์) นักจิตวิทยาพบว่า คนส่วนใหญ่มักพยายามตีความเส้นสายขององค์ประกอบภาพในเชิงรุก (active) แต่กลับยอมรับสีที่ปรากฏให้เห็นในเชิงรับ (passive) ในการค้นหาความหมายของ สีที่ปรากฏในภาพยนตร์จำเป็นต้องนำไปพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ มากกว่าจะเป็นการตีความจากการใช้สีนั้น ๆ เพียงลำพัง ซึ่งองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ ใช้ในงานภาพยนตร์ที่มีผลกระทบและเกี่ยวข้องกับเรื่องสีก็คือ การตกแต่งฉาก การ ออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า เป็นต้น ซึ่งสีเหล่านี้มีส่วนสัมพันธ์กับ ความหมายและเจตนาของผู้สร้างที่ต้องการสื่อในภาพยนตร์

2.2 การตัดต่อ (editing)

การตัดต่อภาพ หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของเรื่องราวใน ภาพยนตร์โดยเลือกและเรียงข้อต่อแต่ละข้อต่อเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่อง เพื่อช่วยเอื้ออารมณ์ ของแต่ละฉาก และยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยในการอธิบายสัญลักษณ์ต่าง ๆ และสามารถช่วยให้คนทำหนังบรรลุวัตถุประสงค์อย่างต่อเนื่อง⁵⁰ ศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อภาพ ได้แก่

2.2.1 การเชื่อม (Transition) หมายถึง วิธีเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปอีกฉาก หนึ่งเพื่อก่อให้เกิดความต่อเนื่องและเกิดความหมายแตกต่างกันไป อาจใช้โดย

⁵⁰ มาโนช ชุ่มเมืองปัก(2547) อ้างจาก Bernard F. Dick(1978)

เปลี่ยนแปลงพื้นที่หรือเวลาของเหตุการณ์ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ได้แก่ การตัดชน (cut) ซึ่งให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ที่ตื้นตัน ภาพจาง (fade) มักใช้เมื่อสิ้นสุดเหตุการณ์หรือเริ่มต้นก่อนเข้าเหตุการณ์ ภาพจางซ้อน (dissolve) มักจะใช้ในการเปลี่ยนผ่านเวลา หรือเชื่อมฉากเหตุการณ์และอารมณ์ที่นุ่มนวล เป็นต้น

2.2.2 ความหมายที่สาม (The third meaning) ตำแหน่งในการตัดต่อในแต่ละฉาก สามารถสร้างความหมายที่สามขึ้นมาซึ่งมองเห็นด้วยภาพบนจอภาพยนตร์ หรือมีลักษณะเป็นการแสดงโดยนัย ซึ่งจะเกิดขึ้นเองในใจของผู้ชมหลังจากมองเห็นภาพแล้ว

2.2.3 ระยะเวลาในภาพยนตร์ (Cinematic time and Cinematic Distance) เป็นการแบ่งการแสดงออกเป็นช่วงย่อย ๆ โดยการคัดเลือกเฉพาะส่วนการแสดงที่มียุคประกอบทางศิลปะและสื่อความหมายได้มากที่สุด ซึ่งภาพในสื่อภาพยนตร์ จะถูกเสนอเฉพาะเหตุการณ์ที่จำเป็นต่อการบอกเล่าเท่านั้น

2.2.4 จังหวะ (Tempo) จังหวะของภาพยนตร์ถูกควบคุมด้วยความยาวของเวลาที่เหตุการณ์นั้นปรากฏ หากสิ่งที่ปรากฏมีระยะเวลาสั้น มักจะเป็นเหตุการณ์ตื้นตัน แต่หากมีระยะเวลายาวนาน จังหวะของเหตุการณ์นั้นจะมีลักษณะที่เฉื่อยชา เป็นต้น

2.2.5 การตัดรูปแบบอื่น มักได้รับอิทธิพลของแนวคิดเรื่องเวลา เช่น flash back เป็นการแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาก่อนเหตุการณ์ที่ปรากฏในปัจจุบัน ซึ่งมักจะใช้ลักษณะพิเศษทางภาพช่วยในการสื่อความหมาย เช่น การย้อนสีภาพ การหยุดเวลาในภาพ เป็นต้น, flash forward เป็นลักษณะของการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอนาคต, montage เป็นภาพชุดสั้น ๆ เรียงต่อกัน เพื่อสื่อชุดของความหมายหนึ่งๆ, jump cut เป็นการตัดแบบก้าวกระโดด ที่ทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องของ shot ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการสร้างความหมายหรือรูปแบบส่วนตัวของผู้สร้างในการใช้เทคนิคการตัดต่อในรูปแบบต่างๆ เหล่านี้

2.2.6 เทคนิคพิเศษ (Special effect) เป็นขั้นตอนที่ใช้ดำเนินการในระหว่างการถ่ายทำ และหลังการถ่ายทำ เพื่อสร้างความสมจริง และสร้างความตื่นตาตื่นใจ เช่น การสร้างเทคนิคพิเศษโดยคอมพิวเตอร์ในการสร้างฉากหลัง โดยใช้เทคนิค blue screen ทั้งนี้เพื่อช่วยลดต้นทุนในการถ่ายจากสถานที่จริง หรือเพื่อให้เกิดผลพิเศษทางภาพที่อยู่ในจินตนาให้ปรากฏออกมาโดยใช้เทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ เป็นต้น

องค์ประกอบด้านเสียง (auditory channel) (อ้างจาก มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547)

เสียงสามารถสร้างมิติที่เพิ่มขึ้นให้แก่ภาพยนตร์ได้ ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์ มี 3 ประเภท ได้แก่

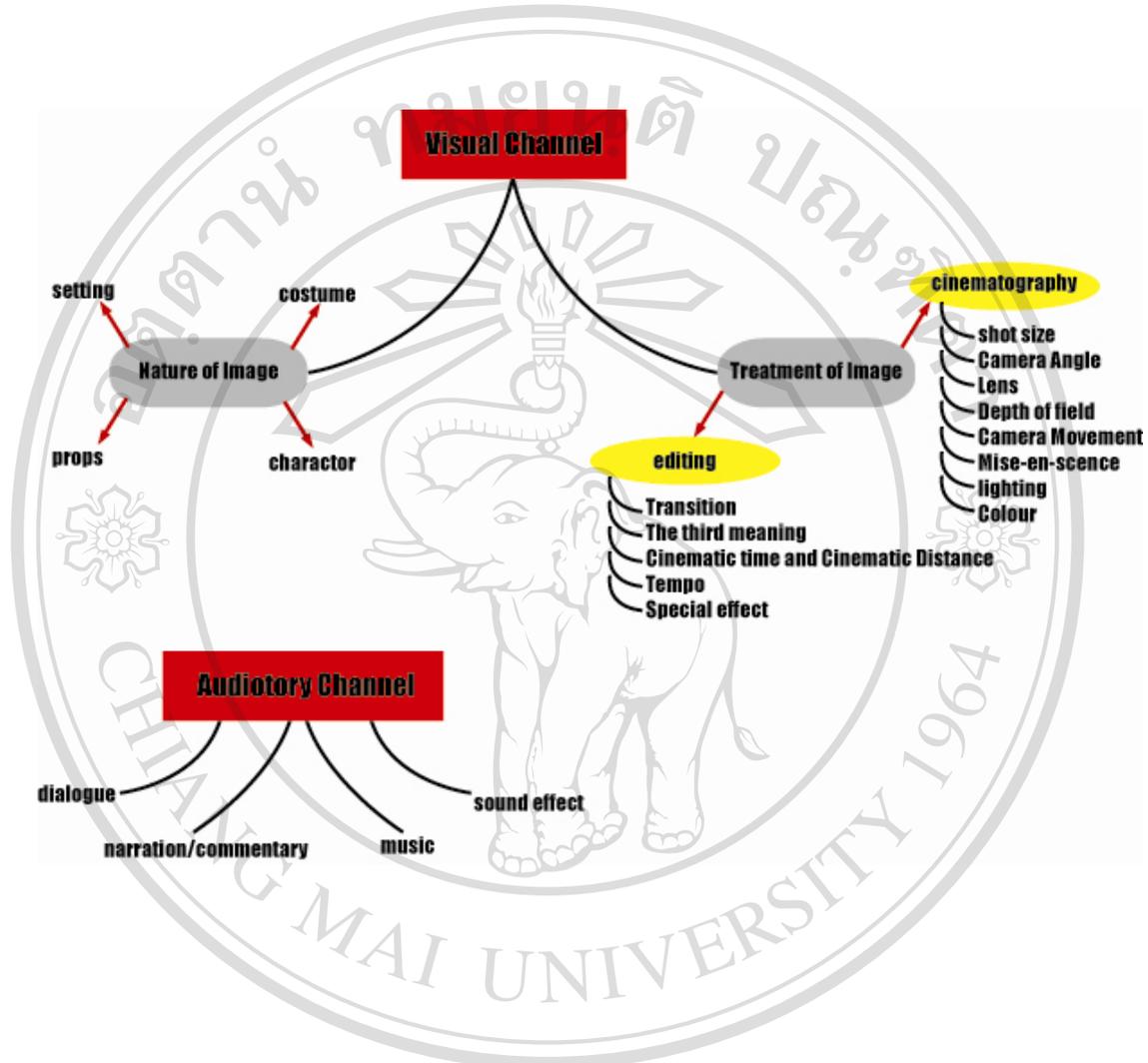
- เสียงพูด ประกอบด้วย (1) เสียงสนทนา (dialogue) เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการเห็นการขยับปากของนักแสดง ซึ่งเป็นวิธีการสื่อสารที่มนุษย์ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน และ (2) เสียงบรรยาย (narration/commentary) หากเป็นเสียงบรรยายที่ไม่ปรากฏตัวผู้พูด เรียกว่า commentary แต่ถ้าเป็นเสียงบรรยายที่ได้ยินมาจากตัวนักแสดงในภาพยนตร์เอง หรือใครสักคนที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องเรียกว่า narration

- เสียงประกอบ (sound effect) คือเสียงต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งมีส่วนเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นบนจอและสร้างอารมณ์ให้คนดูคล้อยตาม หรือบางครั้งก็ใช้โยนฉากต่างๆ ที่อยู่ในภาพยนตร์เข้าด้วยกัน แบ่งออกเป็น เสียงประกอบที่อยู่ในฉาก (local sound) เสียงบรรยากาศหรือเสียงที่อยู่นอกฉาก (background sound/ ambient sound) และเสียงประกอบที่สร้างขึ้น (artificial sound)

- เสียงดนตรี (music) มักใช้เป็นเครื่องเร้าอารมณ์ ขณะเดียวกันก็สามารถใช้เป็นตัวเล่าเรื่องได้เช่น การบอกถึงฉาก วัณเวลา บุคลิก หรืออารมณ์ของตัวละคร เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมาก มีหน้าที่ทั้งเสริมอารมณ์ความรู้สึก (component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (contrast) เพื่อทำให้เกิดความหมายและความรู้สึกที่อยู่ในเรื่องราวชัดเจนมากขึ้น

แผนภาพที่ 2.2 แสดงไวยากรณ์ของภาพยนตร์ (อ้างจากมาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547)

(คัดแปลงจาก Chatman, 1990 อ้างถึงใน Jakob Lothe, 200:30)



2.3.2 ทฤษฎีสัญญาวิทยาของสื่อภาพยนตร์ (The Semiotic of the Cinema)

คริสเตียน เมทซ์ (Christian Metz) (Andrew, 1976) (อ้างจากชูศรี งามประเสริฐ) ได้ทำการศึกษาถึงเงื่อนไขทางวัตถุ ที่เอื้ออำนวยให้กับการทำพันธกิจหน้าที่ในภาพยนตร์โดยเขามีจุดมุ่งหมายคือ การให้คำอธิบายที่ชัดเจน เกี่ยวกับกระบวนการสร้างความหมายในภาพยนตร์ ซึ่งเมทซ์ได้เรียกการศึกษานี้ว่า “สัญวิทยาทางภาพยนตร์” ทฤษฎีของเขาได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของ

1. สัญญาวิทยา ว่าเป็นเป็นมุ่งศึกษากลไกภายในของสื่อภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งสัญญาวิทยา ใน ความหมายทั่วไปคือ ศาสตร์ที่ว่าด้วยความหมาย และสัญญาวิทยาทางภาพยนตร์ จะเป็นหนทาง ในการสร้างแบบจำลองเพื่อใช้อธิบายว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะบรรจุและสื่อความหมายนั้น ให้กับ ผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งมีเป้าหมาย คือ การค้นหากฎหรือแบบแผนที่ทำให้สามารถดูภาพยนตร์ และ เข้าใจรู้เรื่อง และเพื่อค้นพบรูปแบบเฉพาะของการสร้างความหมายที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัว ของภาพยนตร์หรือแนวของภาพยนตร์ในแต่ละเรื่อง ซึ่งหัวใจของศาสตร์นี้ คือ การทราบถึง ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการสร้างภาพยนตร์ และประเด็นสำคัญของศาสตร์ที่ว่านี้คือ กระบวนการสร้างความหมาย (Signification)

2. ภาพยนตร์ ได้กล่าวว่าในทุก ๆ รูปแบบของงานศิลปะ ซึ่งจะว่าไปแล้วในการสื่อสารทุก ระบบนั้น มีองค์ประกอบเฉพาะ สำหรับการแสดงออกที่ต่างออกไปจากระบบอื่น ๆ วัตถุประสงค์หรือ องค์ประกอบของ ภาพยนตร์นั้น ไม่ได้หมายถึงความเป็นจริงหรือวิธีการเฉพาะในการสร้าง ความหมาย เช่นการตัดต่อภาพที่ ดึงดูดความสนใจแต่อย่างใด หากแต่เป็นช่องทางของข้อมูล ข่าวสาร ที่ผู้ชมให้ความสนใจในขณะที่ชม ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ผ่านภาพ เทคนิค บทสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ โดยนักสัญญาวิทยาของ สื่อภาพยนตร์จะให้ความสนใจกับการสร้าง ความหมายโดยใช้องค์ประกอบอย่างหนึ่งอย่างใดดังกล่าว หรือการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้ เข้าด้วยกัน

วิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์

เมทซ์กล่าวว่า ถ้าจะเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กับภาษาแล้ว ในระดับของสภาพที่ ปราบกฏนั้น จะเห็นว่า การสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้นต่างจากภาษาพูด ส่วนในระดับพันธกิจ หน้าที่ หรือการนำ ระบบเหล่านี้มาใช้ ทั้ง 2 ส่วนสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบกันต่อไป ลักษณะที่ เรียกกำหนดขึ้น ตามใจชอบ (Arbitrariness) ที่พบในภาษาพูดนั้น ได้ทำให้เกิดการพัฒนาในศาสตร์ที่ เกี่ยวกับภาษาขึ้นมา ความเกี่ยวพัน ระหว่างตัวหมาย (signifier) กับตัวหมายถึง (signified) นั้นมีความ ห่างไกลกันอย่างมาก ซึ่งส่งผลให้ผู้ใช้ สามารถใช้ภาษาในการทำหน้าที่ได้ 2 ระดับคือ

1. ระดับของเสียง

2. ระดับของความหมาย

ในขณะที่ในภาพยนตร์ตัวหมายนั้นจะอยู่ใกล้ชิดกับตัวหมายถึงอย่างมาก กล่าวคือ ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพที่มีตัวแทนของความสมจริง และเสียงที่ออกมา ก็เป็นการผลิตซ้ำ เสียงที่เหมือนกับเสียงจริง ๆ ของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง ผู้ชมจะไม่มีทางเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์ได้ หากไม่สามารถจดจำตัวหมายถึงได้ ในเวลาเดียวกัน ด้วยเหตุที่ตัวหมายและตัวหมายถึงนี้ผูกติดกันอย่างแยกไม่ออก เมทซ์จึงถือว่าภาพยนตร์ เป็นเหมือนกับประโยคเป็นชุด ๆ เรียงต่อกัน ซึ่งเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแปลจากพจนานุกรมหรือ คำพ้องความหมายรวมถึงภาพและเสียงประกอบในภาพยนตร์ดูจะเข้าใจได้หมด จึงเห็นได้ชัดว่าภาษา ของภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูดอย่างมากทีเดียว

นอกจากนี้ ภาษายังเป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้คน ในขณะที่ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ถ่ายทอด จากแหล่งสาร (source) ไปสู่ผู้ชม ดังนั้นหน้าที่ของภาพยนตร์จึงคล้ายกับนวนิยายหรือซิมโฟนีมากกว่า และสารที่ส่งนั้นก็มักมีลักษณะราบรื่นและต่อเนื่องไปสู่ผู้ชม และในภาษาพูดระดับการสร้างความหมายแฝง (connotation) จะปรากฏแตกต่างหากจากความหมายตรง (denotation) แต่ในภาพยนตร์ไม่ใช่ เนื่องจาก ความหมายแฝงจะมาพร้อมกับความหมายตรง ทั้งนี้เพราะตัวหมายและตัวหมายถึงนั้น ผูกติดกันอย่างสนิท แนบแน่น เราจึงสามารถเห็นถึงความหมายตรงของภาพได้ในเวลาเดียวกันกับที่เรา รู้สึกได้ถึงทัศนคติของ ผู้สร้างที่แฝงมากับภาพนั้น ทั้งนี้เนื่องจากว่าภาพยนตร์สามารถนำเสนอโลกตามลักษณะที่มันเป็น หรืออาจบิดเบือน ไปจากความจริงก็ได้ ขึ้นอยู่กับเจตนาธรรมของผู้สร้าง และด้วยเหตุนี้กฎเกณฑ์ของภาพยนตร์ จึงเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด ๆ วัตถุประสงค์หนึ่งโดยเฉพาะ

เนื่องจาก เมทซ์มีความใส่ใจเกี่ยวกับการสร้าง โครงสร้างพื้นฐานของการเล่าเรื่อง หรือการอธิบาย ความในภาพยนตร์ และความเข้าใจในภาพ เมทซ์ยังมีความสนใจในการถ่ายทอดบท ที่มีลักษณะเฉพาะหรือพิเศษ แต่ก็ได้ตั้งจุดมุ่งหมายที่น่ายกย่องไม่น้อย กล่าวคือ การอธิบายโครงสร้างพื้นฐานของทุกๆ บทภาพยนตร์ หรือทำเหมือนกับมันเป็นวรรณกรรมหรือรูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งการ ปฏิบัติดังกล่าวอาจจะช่วยแก้ปัญหาในเรื่องของการให้ความหมายในบทภาพยนตร์ และการวิเคราะห์ รายละเอียด ในภาพยนตร์นั้นๆ ตลอดจน โครงสร้างของการให้ความหมายในบทภาพยนตร์ ผ่านความรู้จาก ภาพยนตร์ที่ถูกเลือก

จากวาทกรรมที่กล่าวว่า ภาพยนตร์นั้นควรที่จะถูกเข้าใจจากบทพูด (Parole, Speech) มากกว่าภาษาที่ใช้หรือระบบ เมทซ์ได้โต้เถียงว่าภาพในภาพยนตร์นั้นจะปฏิสัมพันธ์กับบทบรรยายเล่าเรื่อง หรือบทพูดที่ แสดงออกมามากกว่าคำพูด ด้วยเหตุผลที่ว่าคำพูดนั้นไม่เหมือนกับภาพ ที่ไม่ใช่ตัวเลขที่สามารถนับได้ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยผู้สร้างภาพยนตร์ หรือผู้ที่พูดภาษา ภาพยนตร์มากไปกว่านั้น ภาพยนตร์ไม่ใช่ ภาษาแต่เป็นงานศิลปะในด้านการแสดงความหมายและการแสดงออกของความหมายและความรู้สึก ในขณะที่แนวคิดของความหมายนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุด ซึ่ง เมทซ์ได้สร้างโครงสร้างบทภาพยนตร์ บนพื้นฐานความสำคัญของ โครงสร้างหลัก โดยการสร้างนี้เรียกว่า *la grande syntagmatique*⁵¹ หรือ โครงสร้างแบบลูกโซ่ ซึ่งถูกแบ่งเป็น 8 ส่วนที่เป็นอิสระต่อกัน ดังนี้

1. Autonomous Plans (แผนที่เป็นอิสระต่อกัน) สิ่งนี้ไม่ใช่ตัวโครงสร้างแต่เป็นชนิดของโครงสร้าง ซึ่งก็มีความหมายเหมือนกับ การนำกลอุบายในบทหรือตอนหนึ่งของภาพยนตร์ ออกมาแสดง หรือภาพที่อยู่นอกเหนือจากการดำเนินเรื่องราวหลัก
2. Parallel syntagm (โครงสร้างเส้นขนาน) ซึ่งจะปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ถูกเรียกขานว่า “ความต่อเนื่อง หรือการลำดับภาพตัดต่อที่ไปในทิศทางเดียวกัน(แบบขนาน)” ณ ที่นี้ ความสัมพันธ์ที่ไม่แน่นอน ระหว่างโครงสร้างนั้นชัดเจนขึ้น โครงสร้างนี้เป็นโครงสร้างตามลำดับเหตุการณ์
3. Accolade syntagm (โครงสร้างแบบปลุกเร้า) เป็น โครงสร้างที่สามารถปลุกเร้าคนดูได้ ตัวอย่างเช่น Metz ได้แสดงความคิดเห็นเรื่องของกามรมณ์ว่าเป็นสิ่งปลุกเร้าจากภาพยนตร์ เรื่อง *Une femme mariee* ของ Goddard โดยเขาได้ให้ความหมายกามรมณ์ในภาพยนตร์ดังกล่าวในเชิงสากลว่าเป็น รักแบบทันสมัย (modern love) ซึ่งโครงสร้างนี้ก็เป็นโครงสร้างแบบลำดับเหตุการณ์ด้วย
4. Descriptive syntagm (โครงสร้างการอธิบาย/บรรยาย) ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ที่แสดงหรือเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เช่น ใบหน้าที่แสดงให้เห็นถึงบุคคลที่เป็นเจ้าของ หรือแม้แต่ ห้องหรือสำนักงานที่บุคคลนั้นอยู่ด้วย ซึ่ง Metz ได้ยกตัวอย่างการแสดงภาพของชนบท ที่แสดง ออกมาที่ละเล็กที่ละน้อย โครงสร้างนี้เป็นแบบลำดับเหตุการณ์ด้วยเช่นกัน

⁵¹ John Lechte. “Fifty key contemporary thinkers: From structuralism to postmodernity”. P.79-80

5. Alternating syntagm (โครงสร้างแบบสลับ) โครงสร้างนี้จะปฏิสัมพันธ์กับ (การตัดต่อภาพ) ภาพตัดต่อแบบสลับ ภาพตัดต่อ (การตัดต่อภาพ) แบบขนาน ผ่านวิธีการสลับแบบต่อเนื่อง ภาพตัดต่อนั้นจะแสดงชุดของเหตุการณ์หลาย ๆ ชุด ซึ่งจะสามารทำให้เข้าใจได้ในเวลาเดียวกัน
6. Scene (ฉาก) การพูดถึงฉากที่เหมาะสมนั้น คือ เหมือนกับการลื่นไหลของภาพหรือรูปอย่างต่อเนื่อง โดยปราศจากการหยุดชะงักหรือช่องว่าง ซึ่งเป็นหนึ่งในการสร้างภาพยนตร์แบบเก่า
7. Sequence by episode (การลำดับโดยบทหรือตอน) ความไม่ต่อเนื่อง หรือการหยุดชะงักกลายเป็นหลักการในการสร้าง โครงสร้างที่เป็นแบบเส้นตรง ทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องของความ เป็นจริง Metz เรียกว่า “ลำดับของการพูด (การถ่ายทอด)ที่เหมาะสม”
8. Ordinary sequence (การลำดับแบบธรรมดา) การไม่มีตำแหน่งของรูปวงรี นั้นก็เปรียบได้กับการถ่ายทอดที่ถูกกระจายออกมา และ ถูกแสดงให้เห็นโดย ภาพเหตุการณ์ที่กระโดด ซึ่งทำให้ ไม่น่าสนใจ จุดที่สำคัญเกี่ยวกับการลำดับเหตุการณ์ คือว่า มันได้ถูกเคลื่อนย้ายจากสถานะจริง ของการรับรู้หรือการสัมผัสได้

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์และการตีความหมาย

2.4.1 แนวความคิดด้านภาษาศาสตร์ของ แฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์

แฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) (กาญจนา แก้วเทพ, 2549 : 95-100) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งเป็นต้นแบบของการพัฒนาแนวคิดสัญวิทยาโดยมาจากพื้นฐานการศึกษาด้านภาษาศาสตร์ ซึ่งโซซูร์ได้ให้ความสนใจความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ภาษา (language) กับการพูด (parole) และสนใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องสัญวิทยา โดยแบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ ส่วนที่เป็นตัวสัญยะ(signifier) หรือรูปสัญยะที่เป็น(form) และตัวหมายถึง (signified)หรือเป็นแนวคิด (concept) ที่สัมพันธ์กับรูปสัญยะ เช่น อักษรที่เขียนคำว่า “ผู้หญิง” หรือ “woman” ในภาษาอังกฤษ ทั้ง2คำล้วนสื่อความหมายถึง ผู้หญิงที่แตกต่างจากผู้ชาย แต่รูปสัญยะที่เป็นตัวอักษรนั้นไม่ได้มีส่วนสัมพันธ์กันเลย ซึ่งรูปแบบของการเรียงตัวอักษรนั้นขึ้นอยู่กับข้อตกลงหรือกฎเกณฑ์ของแต่ละเชื้อชาติภาษา

ทั้งนี้ยังให้ความสนใจในเรื่อง “ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ” โดยเสนอว่า ความหมายนั้นไม่ได้บรรจุอยู่ในตัวสัญลักษณ์ หากแต่เกิดมาจาก ความแตกต่างหรือความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ การนำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน จึงเป็นไปตามหลักการเลือกสรรและประกอบเข้าด้วยกัน (selection & combination) และเห็นว่าโครงสร้างของภาษา และโครงสร้างของวิถีคิดของคนนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก เพราะภาษาเป็นตัวสร้างแผนที่โลก ที่เป็นจริงให้อยู่ในสมองของคน และแผนที่นี้จะทำหน้าที่กำหนดกรอบการรับรู้/การมองเห็น โลกของคน

ด้วยเหตุนี้โซซูร์ จึงสรุปว่า “วิธีการมองโลก” นั้นขึ้นอยู่กับ “ภาษาที่เราใช้” ส่วนความสัมพันธ์ระหว่าง “สัญลักษณ์” กับ “กลุ่มผู้ใช้สัญลักษณ์” นั้น Saussure เสนอว่า

1. คนในสังคมเดียวกันจะ “ผลิตซ้ำ” สัญลักษณ์ที่อ้างถึง แนวคิดเดียวกัน แม้ว่าจะไม่เหมือนกันซะทีเดียวแต่จะคล้ายคลึงกัน

2. แม้ว่า “ภาษาจะมาเป็นตัวกำหนดผู้ใช้” แต่อีกด้านหนึ่งคือ คนแต่ละคนที่ใช้ภาษามีสิทธิที่จะเลือกตีความเฉพาะที่เป็นส่วนตัว ทั้งในขั้นตอนการสร้างรหัส และการถอดรหัส

ในส่วนนี้สัญลักษณ์วิทยาจึงสนใจที่จะวิเคราะห์กระบวนการสร้างตัวบท ที่เกิดจากลักษณะทั้ง 2 ด้านของความสัมพันธ์ดังกล่าว ซึ่งจะกล่าวถึงในบทที่3และ4

2.4.2 แนวความคิดด้านสัญลักษณ์วิทยาของ โลว์รองด์ บาร์ตส์

โลว์รองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) (กาญจนนา แก้วเทพ, 2549 : 95-100) ได้แยกระดับความหมายออกเป็น 2 ระดับ ระดับแรก คือ ความหมายโดยอรรถหรือความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) และความหมายโดยนัยหรือความหมายแฝง (Connotative Meaning) ซึ่งความหมายในระดับที่ 2 นี้ ที่เรียกว่า Myth (มายาคติ/ปรัมปราคติ) มีหน้าที่หลักอยู่ 2 ประการคือ หน้าที่แรกคือ การชี้ให้เห็นว่า มีเรื่องราว อะไรบ้าง และหน้าที่ที่สอง คือ เป็นตัวกำหนดความคิดของเรา

เนื่องจากสื่อสมัยใหม่ เช่น ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่ใช้ “ภาษาภาพอย่างมาก” ดังนั้น บาร์ตส์(Barthes) จึงให้ความสนใจในการวิเคราะห์ภาพ เพราะมายาคตินั้นมีมุมมองมิติเรื่องภาพอยู่

มาก เช่น ภาพสามารถพูดแทนความจริงได้ ภาพไม่ได้มีไว้ประกอบข้อความ แต่ความจริงแล้ว ภาพเองก็เป็นตัวบทอย่างหนึ่งและขึ้นอยู่กับวิธีการนำมาใช้ นอกจากนี้บาร์ตส์ (Barthes) ได้ชี้ให้เห็น “วิธีการต่อสู้อันการเมือง” ในสังคมสมัยใหม่ในมิติทางวัฒนธรรมว่า การต่อสู้อันความหมายได้ กลายมาเป็นหัวใจของการ ต่อสู้อันการเมือง สำหรับกลยุทธ์การครอบงำทางการเมืองและ วัฒนธรรม-การเมืองในปัจจุบันนั้น ผู้มีอำนาจมากในสังคม จะพยายามทำให้ความหมายระดับที่สอง คือ ทำความหมายโดยนัยให้เป็นความหมายโดยอรรถ โดยเห็นว่าความหมายดังกล่าวเป็นกลางและเป็นธรรมชาติ เพราะฉะนั้นการต่อสู้ของผู้มีอำนาจน้อยจึงต้องต่อสู้อันความหมายเช่นกัน ดังนั้น คำว่า “อำนาจ” ในแง่วัฒนธรรมยังหมายถึง การมีอำนาจที่จะให้ความหมายหรือให้คำนิยามของตนเอง และเก็บกดหรือขจัดความหมายและคำนิยามของฝ่ายอื่น ๆ ด้วย ทั้งนี้วัตถุประสงค์ของผู้วิจัย ต้องการทดลองสร้างอำนาจและกระจายอำนาจของการให้ความหมายในบริบทที่เกี่ยวกับผู้หญิง ให้มีมิติในการตีความได้หลากหลาย ดังจะกล่าวถึงรายละเอียดในบทที่3และ4

2.4.3 แนวความคิดเรื่องการจัดประเภทเครื่องหมาย (สัญลักษณ์) ของ ชาร์ล แซนเดอร์

เพียร์ซ (Charles Sanders Peirce)

ชาร์ล แซนเดอร์ เพียร์ซ (อ้างจากรศ.พิมพ์พรรณ เทพสุเมธานนท์ และคณะ.ปรัชญา การศึกษา EF 703) ได้เสนอทฤษฎีความหมาย (theory of sign) และถือว่าทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎี ตรรกวิทยา (logic theory) ทฤษฎีนี้ถือว่าพฤติกรรม เป็นเพียงส่วนเสริมของความหมาย คุณสมบัติ ต่าง ๆ อันเป็นวัตถุเป็นแก่นของความหมาย และเห็นว่าควรมีภาษาที่เป็นมาตรฐานสำหรับมนุษย์ทุก คน

ชาร์ล แซนเดอร์ เพียร์ซ ได้อธิบายการจัดประเภทเครื่องหมายดังนี้

1. SYMBOL/ SYMBOLIC (สัญลักษณ์) คือ หมวดของตัวรูปลักษณะ เครื่องหมาย หรือรูปร่างรูปทรงเชิงกราฟิก ไม่ได้คล้ายกับตัวความหมายที่มันบ่งชี้ แต่มันเป็นรากฐานในเชิง กราฟิกของความสัมพันธ์ทั้งตัวหมายและตัวหมายถึง โดยสร้างความเชื่อมโยงที่ผ่านการตกลงกัน แล้วในเรื่อง symbolic action (การถอดและใส่รหัสความหมาย ตามกฎเกณฑ์ที่ถูกรับยอมรับ ผ่าน การเรียนรู้และเข้าใจร่วมกัน) เช่น เครื่องหมายจราจร

2. ICON (ภาพเหมือน) เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบความจริงของปรากฏการณ์หรือลักษณะตามจริงที่ตาเรามองเห็น เช่น รูปถ่าย ภาพเขียน แม่แบบของเสียง อุปมาอุปไมย ท่าทาง การ์ตูน รูปปั้น อนุสาวรีย์ เป็นต้น ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำของความจริงที่เป็น Representation(ภาพแทน) ของความเป็นจริง เห็นแล้วก็สามารถเชื่อมโยงกับความเป็นจริงหรือสิ่งที่อ้างอิงได้ทันที

3. INDEX / INDEXICAL (ดัชนี) ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเชิงกราฟิกแต่เป็นสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งตัวหมายและตัวหมายถึงจะมีลักษณะเชื่อมโยงกันในเชิงเหตุผลหรือเป็นบรรทัดฐานของการเทียบเคียงเชิงปริมาตร เช่น ฟ้าย้อน ฟ้ายแลบเป็นตัวบ่งชี้ถึงฝนตก,ลมพายุที่กำลังจะมา หรือคว้นเป็นตัวบ่งชี้ถึงไฟ นั่งกุมศირษะเป็นตัวบ่งชี้ว่าปวดหัวหรือรู้สึกเครียด เป็นต้น

4. CODE (รหัส) เป็นรหัสไวยากรณ์แยกวัตถุออกจากเบื้องหลัง รหัสเป็นบรรทัดฐานเชิงสังคม และวัฒนธรรม ซึ่งมีความหมายผ่านการกล่อมเกลมาจากทางสังคม ผ่านรหัสการอ่านที่ตรงกัน การทำความเข้าใจ รหัสผ่านทางสัญลักษณ์ symbolic action ผ่านกิจกรรมของสังคมนั้นถึงจะเข้าใจ รหัสของแต่ละสังคม เป็นวิสัยที่เป็นรหัสซึ่งปรากฏตัวอยู่ในวิถีชีวิต โดยต้องเอาตัวเองเข้าไปในสถานการณ์

5. SUB-CODE ถูกใช้เพื่อรวบรวมวัฒนธรรมย่อยต่างๆ เข้าด้วยกัน จะมีวิธีการใช้ชีวิตหรือรูปแบบการดำเนินชีวิตต่างกัน ตามวิสัยที่ปัจเจกสะท้อนออกมา การจะเข้าใจได้ต้องผ่านรหัสของแต่ละชุมชนหรือวัฒนธรรมนั้นๆ เพราะฉะนั้นการผลิตมีเดียในสังคมนั้น ๆ เราต้องเข้าใจรหัสของแต่ละสังคมนั้นจึงจะมีพลังในการสื่อออกไป ซึ่งสามารถเข้าใจได้ผ่านการศึกษาเปรียบเทียบ

John Lechte⁵² ได้กล่าวถึงงานของ เพียร์ซ์ ว่ายังคงมีการวิเคราะห์ห้มมองพื้นฐานของสัญลักษณ์ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตของเขา ยิ่งค้นคว้าเขาก็ยิ่งพบว่าความบริสุทธิ์ของรูปแบบสัญลักษณ์ของ icon, index และ symbol จะจะเป็นปัญหามากขึ้น ตัวอย่างเช่น ของ icon (เช่น ภาพคน) สามารถถูกมองเป็น องค์ประกอบดั้งเดิม และหากรูปคนรูปนั้นเป็นภาพถ่าย ลักษณะของทั้ง icon และ index ก็จะปรากฏขึ้น พร้อม ๆ กันในทันที เพียร์ซ์แยกสัญลักษณ์ออกจากกันในเชิง

⁵² John Lechte. "Fifty key contemporary thinkers: From structuralism to postmodernity". P.146-148

Trichotomies ในกรณีของ มุมมองสัญลักษณ์ เขาได้ผลิตขึ้น (ดังที่แสดงในตารางที่ 1) A basic Trichotomy of Trichotomies

ตารางที่ 2.2 สรุป Three Trichotomies of Signs ตามแนวเพียร์ซ⁵³

1 Qualisign [= คุณสมบัติที่จะเป็นสัญลักษณ์]	Sinsign [‘sin’ = “แค่ครั้งเดียว”: เหตุการณ์ ที่ซึ่งเป็นสัญลักษณ์]	Legisign [= กฎเกณฑ์ที่จะเป็น สัญลักษณ์ ทุก ๆ สัญลักษณ์คือ Legisign]
2 Icon [= สัญลักษณ์ที่มีคุณสมบัติของ วัตถุที่มันสื่อถึง]	Index [= สัญลักษณ์ที่ใช้แทนวัตถุโดย ถูกระบายโดยวัตถุนั้น]	Symbol [= สัญลักษณ์สามัญ]
3 Rheme [= สัญลักษณ์ของความเป็นไปได้ ที่มีคุณภาพ เช่น มันสื่อถึงวัตถุ ที่เป็นไปได้]	Dicent sign [= สัญลักษณ์ของการมีอยู่จริง ของวัตถุ]	Argument [= สัญลักษณ์ของกฎ เกณฑ์]

จากข้อหนึ่งและสามของ Trichotomies เพียร์ซเพิ่มความละเอียดลงไปมุมมองเกี่ยวกับสัญลักษณ์ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ถึงความหลากหลายนานับประการ ตลอดจนความซับซ้อนของการผลิตสัญลักษณ์ ด้วยพื้นฐานจากหน่วยย่อยของ Trichotomies ทั้งสาม เพียร์ซก็พัฒนาให้เกิดการสร้าง การตั้งชื่อเชิงวิเคราะห์สำหรับการแยกแยะระหว่างสัญลักษณ์ที่แตกต่างโดยการเสนอ 10 ลำดับชั้น ของสัญลักษณ์ ที่สร้างโดยการรวมตัวของ Trichotomies ตัวอย่างที่ เพียร์ซมักแสดงคือ บุคคลที่เปลี่ยน ความคิดบ่อย ๆ (weathercock) คำ ๆ นี้จัดอยู่ในหมวดหมู่ “Dicent Sinsign” (ลำดับชั้นที่กลายมาจาก Trichotomies 1 และ 3) ซึ่งเพียร์ซพูดถึง สัญลักษณ์เช่นนี้ว่า

“วัตถุใด ๆ ของประสบการณ์ตรง ที่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตามก็คือ สัญลักษณ์และด้วยความสามารถที่จะหาข้อมูลได้ก็ส่งผลตามวัตถุประสงค์ เพื่อที่จะให้มันเป็น Index ข้อมูลเพียงอย่างเดียวที่จะสามารถหาได้คือ ข้อเท็จจริง สัญลักษณ์เช่นนี้จะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับ Iconic Sinsign เพื่อทำให้ข้อมูล ที่เป็นนามธรรมก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างขึ้น และ Rhematic Indexical Sinsign ในการที่จะบ่งชี้ Object ว่า ข้อมูลไหนที่มันจะสื่อถึง แต่ด้วยวิธีการของการหลอมรวม หรือ Syntax

⁵³ ที่มา: Peirce, 2.243 – 53

(วากยสัมพันธ์: ความสัมพันธ์ ระหว่างถ้อยคำในประโยค, โครงสร้างความสัมพันธ์ทางไวยากรณ์) ของสองสิ่งนี้จะต้องมีความสำคัญ”

สองประเด็นสำคัญที่ได้มาจากวิธีศึกษาค้นคว้าเรื่องสัญลักษณ์ของเพียร์ซคือ

หนึ่ง เป็นประเด็นที่มองว่าจริงๆ แล้ว เพียร์ซไม่ค่อยพยายามที่จะพัฒนาตารางหมวดหมู่สัญลักษณ์ และให้ความหมายใหม่ เหมือนอย่างตารางแยกหมวดหมู่ทั่ว ๆ ไป มันก็น่าจะเป็นตารางที่ค่อนข้างเจาะลึกลงรายละเอียดให้มาก แต่สำหรับตารางของ Peirce บางคนอาจยังสงสัยว่าแล้วตารางที่หนึ่ง ๆ จะถูกต้องและใช้ได้กับการเคลื่อนไหวของการผลิตสัญลักษณ์จริง ๆ เลยหรือไม่

นอกจากนั้น ข้อเท็จจริงที่ว่าแต่ละสัญลักษณ์ดูเหมือนจะมีลักษณะเฉพาะในตัวเอง vis-a-vis แต่สำหรับระบบที่ เพียร์ซสร้างขึ้นแล้วนั้นค่อนข้างจะเป็นระบบลักษณะ Newtonian Peirce ต่างจากโซซัวร์ตรงที่เขาใช้แง่มุมทางกายภาพของสัญลักษณ์วัตถุ (material signs) ในตัวของมันเองมากกว่า สัญลักษณ์ในฐานะองค์ประกอบในระบบหรือโครงสร้างวาทกรรม สำหรับเพียร์ซแล้ว เขาไม่ละเลย ลักษณะธรรมชาติของสัญลักษณ์ ความสนใจของเขามีศูนย์กลางอยู่ที่ ลักษณะสำคัญของสัญลักษณ์ Icon และ Index

2.4.4 แนวความคิดเรื่องการตีความหมายในภาพยนตร์

ประชา สุวิธานนท์ (2542) พูดถึงการตีความหมายสามารถแบ่งได้ 3 ระดับโดยอ้างจาก เดวิด บอร์ดเวลล์ นักวิชาการด้านภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ดังนี้

ความหมายระดับแรก คือ การดูให้รู้เรื่อง คนดูจะต้องสามารถสร้างโลกที่มีมิติทางสถานที่ และเวลาที่ถูกต้อง ซึ่งผู้วิเคราะห์ต้องมีความรู้ในเชิงการเล่าเรื่อง ทั้งในรูปแบบของภาพยนตร์ และที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ อีกทั้งยังต้องรู้จักเชื่อมโยงเหตุผลและเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ ที่ภาพยนตร์ ป้อนให้ เช่น บุคลิกตัวแสดง สถานที่ ฯลฯ

ความหมายระดับที่สอง คือ คนดูหรืออาจเป็นนักวิจารณ์ ต้องสามารถสร้างความหมายที่เกิดจากเรื่องที่ว่านี้ได้ ความหมายนี้มักถูกวางโดยจงใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับความแตกต่างของระดับความตั้งใจดูและช่วงสังเกตของคนดู รวมทั้งลีลาของนักวิจารณ์ในการนำเอาความหมายแรกมาถ่ายทอด ซึ่งถือเป็นการตีความในระดับนามธรรม แม้ว่าบางคนอาจมองว่าเป็นการตีความตามตัวอักษรก็ไม่ผิด ซึ่งเป็นการหาเหตุให้กับผล แต่ก็ยังไม่ได้ออกอะไรเกี่ยวกับตัวภาพยนตร์มากนัก

ความหมายระดับที่สาม คนดูหรือนักวิจารณ์อาจจะค้นพบความหมายที่ซ่อนเร้น ซึ่งภาพยนตร์จะไม่บอกความหมายนี้ออกมาตรงๆ ซึ่งความหมายระดับที่สองและสามนี้ บางทีถูกเรียกว่า แก่นเรื่อง(theme)

แต่อย่างไรก็ตาม ปัญหาเกี่ยวกับการตีความในระดับนี้มีอยู่ 2 ประเด็นคือ

1. การยึดเอาฉากบางฉากหรือสัญลักษณ์บางตัว ทำให้มันสกัดสิ่งอื่น ๆ ในภาพยนตร์ออกไปจนหมดสิ้น
2. มีประเด็นบางอย่าง เช่น “บทบาทของผู้หญิง” ร้อยรัดความหมายของภาพยนตร์ไว้อยู่เสมอ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ทำให้เกิดการหาความหมายระดับที่4 ในมุมมองที่ภาพยนตร์อาจสื่อความหมายที่ไม่ได้ตั้งใจออกมา อีกทั้งมันยังขัดแย้งกับความหมายสามระดับแรกด้วยก็ได้

ความหมายระดับที่สี่ ความหมายนี้ไม่ได้ถูกซ่อนเร้น (เพราะการซ่อนคือความจงใจ) แต่เป็นอาการมันอาจจะเป็น “อาการลุ่มหลงของคนทำภาพยนตร์” หรือเป็น “อาการไขว้ของสังคม” ในวงการภาพยนตร์ศึกษา การอ่านอาการแบบแรกถือว่าได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีที่ถือว่า “ภาพยนตร์คือผู้สร้างภาพยนตร์” หรือเรียกว่า “auterism” ส่วนการอ่านแบบหลังได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีของสัญวิทยา ทั้งแนวโครงสร้างและหลังโครงสร้างนิยม⁵⁴ ซึ่งการตีความหมายในระดับที่สี่จะปรากฏรายละเอียดในบทที่ 4 ในบทสรุปเกี่ยวกับการตีความหมายจากผู้สร้างสื่อภาพยนตร์

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผู้ชมและวิเคราะห์ผู้สร้าง

วิเคราะห์จากผู้ชม

2.5.1 แนวคิดหน้าที่ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน(2541) กล่าวถึงหน้าที่ของหนังไว้ดังนี้

⁵⁴ บทสัมภาษณ์ประชา สุวีรานนท์. “แต่เนื้อเถื่อนหนัง” พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน. หน้า17-20

1.หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (narrative function) ภาพยนตร์ มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าให้คนดูรับรู้ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้คนดูรู้เรื่อง

2.หน้าที่ในการสื่ออารมณ์ (emotional function) ภาพยนตร์ต้องสามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดู ไม่ว่าจะเป็นความโศกเศร้า ความสุข ความหวาดเสียวสยดสยอง ฯลฯ โดยใช้วิธีต่างๆ กันไป เป็นต้นว่าใช้การตัดต่อหรือเสียงประกอบ

3.หน้าที่ในการสื่อทางความคิด (intellectual function) การสื่อทางด้านความคิดมีอยู่ 2 ลักษณะคือ หนึ่ง คนทำภาพยนตร์อาจจะแทรกความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญาหรือข้อคิดหรือแง่คิดดีๆ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่อง ซึ่งคนดูจะรับรู้และอาจจะเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันของตัวเอง และสอง คือ การกระตุ้นให้คนดูใช้ความคิดของตัวเอง โดยคนทำภาพยนตร์ไม่ได้เอาความคิดของตัวเองไปให้ ทั้งสองลักษณะนี้ล้วนขอให้คนดูคิด ไม่ใช่แค่ดูภาพยนตร์สนุก ๆ สักเรื่องแล้วก็จบเพียงแค่นั้น

4.หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (spectacle function) ซึ่งไม่จำเป็นว่าต้องเกิดจากภาพเท่านั้น ถึงแม้ความตื่นตาตื่นใจส่วนใหญ่จะเกิดจากการได้เห็นภาพแต่เสียงดนตรีก็มีส่วนไม่น้อย⁵⁵

วิเคราะห์จากผู้สร้าง

2.4.4 แนวความคิดสัญวิทยา ของ จูเลีย คริสตีวา

แม้ว่าสัญวิทยาในมุมมองของ โซซูร์ (Saussure) (ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาอันเป็นปัจเจก คือ มนุษย์ ไม่มีตัวตน) บาร์ตส์ (Barthes) และเพียร์ซ (Peirce) จะสามารถสร้างคำอธิบายหรือให้แนวทางในการตีความสัญวิทยาอันเป็นความรู้ที่ปรากฏทั่วไปในกระแสหลัก แต่นั่นก็ยังคงอยู่ในกระบวนทัศน์ของความชอบธรรมที่มีพื้นฐานจากระบบบิดาธิปไตย ผู้วิจัยจึงค้นคว้าแนวความคิด สัญวิทยาที่เกิดจากนักสตรีนิยม ซึ่งก็คือ จูเลีย คริสตีวา ที่เป็นทั้งนักสัญวิทยาสาขา

⁵⁵ บทสัมภาษณ์ งานเสวนา เรื่อง จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เดือนมีนาคม 2541

คาน(Lacan) และเป็นทั้งนักสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ โดยคริสตีวาให้ความสำคัญกับภาษาในฐานะที่เป็นสิ่งสร้างความเป็นตัวตนและกำหนดอำนาจทางสังคม เธอมองว่าการต่อสู้ของผู้หญิงยุคใหม่ควรเป็นการเรียกร้องในความแตกต่าง และความเป็นลักษณะเฉพาะที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (ข้อตกลงทางสัญลักษณ์ คือ ข้อตกลงทางสังคมนั้นคือความแตกต่างในความสัมพันธ์ที่มีต่ออำนาจ ภาษา และความหมาย)

คริสตีวาเสนอว่าในการปฏิบัติการทางสัญลักษณ์มีองค์ประกอบ 2 ประการ คือ

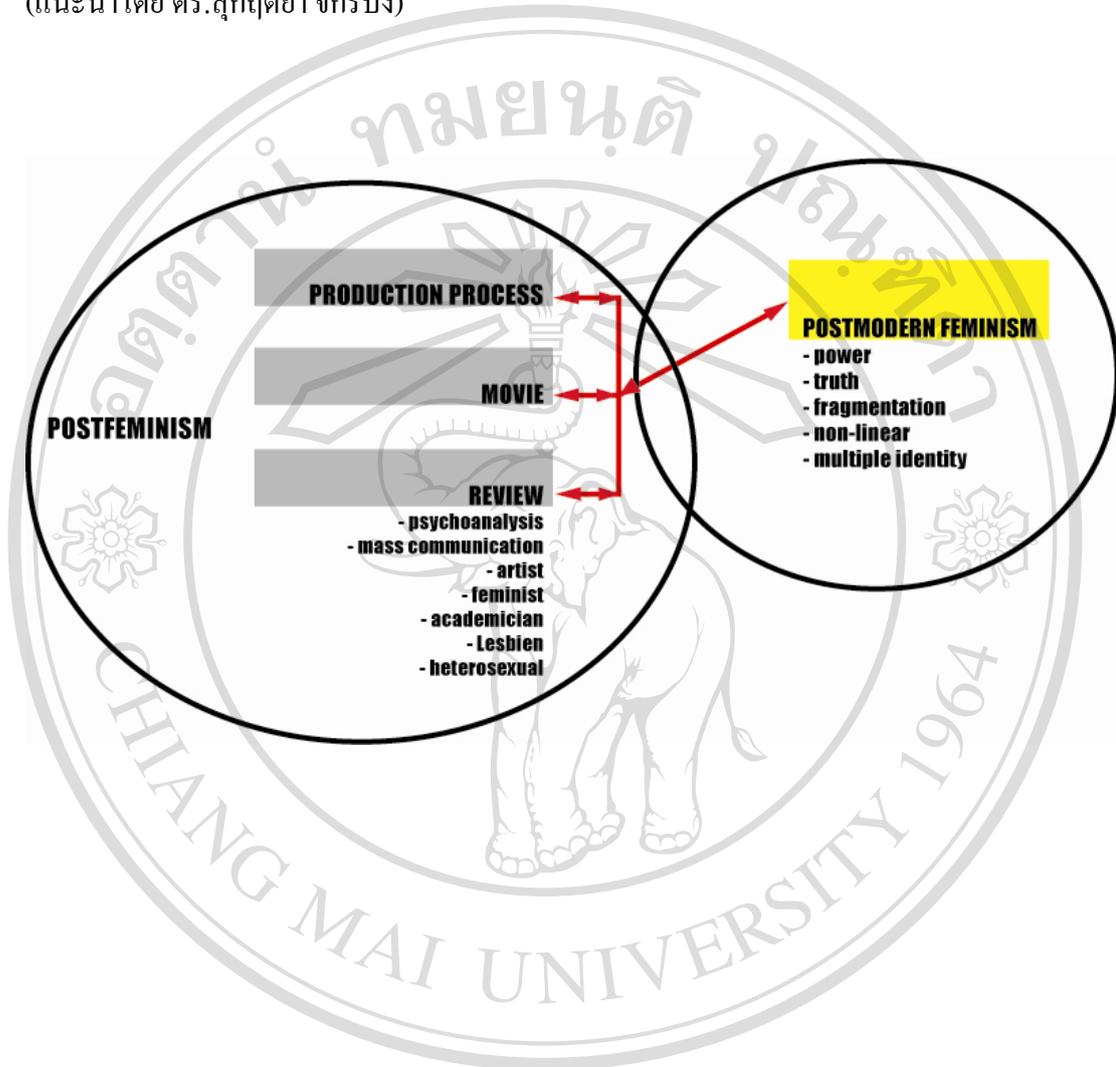
1. สัญลักษณ์ (symbolic) เป็นกุญแจทางภาษาศาสตร์ในการส่งต่อเนื้อหาของเรื่องราว โดยการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ และการสร้างประโยคสัญลักษณ์ เป็นแกนในการสร้างวาทกรรมซึ่งช่วยให้เกิดการผลิตซ้ำระเบียบของสังคม มีสภาพเป็นพ่อเป็นระเบียบที่มีกฎเกณฑ์แบบชาย เป็น ศูนย์กลางแบบเดียวซึ่งตัวตนต้องยอมรับ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เหมือนที่พวกเขาแก้ปมโอดิปุสโดยการยอมรับกฎของพ่อ

2. เซมิโอดิก (semiotic) เป็นกุญแจในการแสดงออกของแรงขับทางเพศ โดยวิถีทางของท่วงทำนองของภาษา และจังหวะ ที่ไม่ผูกพันกับกฎเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์ จะเป็นสิ่งที่แสดงถึงเนื้อหนัง เป็นภาษาทางกาย เป็นพลังอำนาจในการทะลุผ่านวาทกรรมแบบเดิม ๆ และให้กำเนิดการเปลี่ยนแปลง มองว่าเซมิโอดิก มีสภาพเป็นแม่เป็นส่วนที่ถูกใช้ในการต่อต้านอำนาจทางวัฒนธรรมที่เป็นเพศชาย (เฮกแมน) มองว่าเซมิโอดิก คือส่วนที่เป็น จูชองส์ในความคิดของลาคาน (แต่ที่มีในผู้หญิง เป็นฐานะของคนอื่นและไม่มี ความหมาย เพราะมีสิ่งที่เป็นตัวสร้างความหมายเท่านั้น) แต่คริสตีวากลับเชื่อว่า จูชองส์หรือเซมิโอดิก มีศักยภาพในการนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลง เธอกล่าวว่สิ่งนี้จะสามารถรบกวน การแปรเปลี่ยนสัญลักษณ์ได้

ซึ่งแนวความคิดสัญวิทยาของคริสตีวา นั้นผู้วิจัยนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพิจารณา ภาพยนตร์ทดลองชุดนี้ ดังจะปรากฏรายละเอียดในบทที่ 4 คือ บทวิเคราะห์ภาพยนตร์ผ่านการศึกษาจากความจากผู้สร้าง

แผนภาพที่ 2.4 แสดงกรอบคิดในกระบวนการผลิตภาพยนตร์

(แนะนำโดย ดร.สุกฤษฎา จักรปิง)



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved