บทความวิชาการ

"เกิดมาเป็นนักฆ่า" ความย้อนแย้งของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่แห่งสหรัฐอเมริกา

"Natural Born Killers" : The irony of postmodern film from The USA

บัณฑิต ไกรวิจิตร
อาจารย์, ภาควิชาสังคมศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Abstract

This article analyses an American film, Natural Born Killers, through social scientific and humanistic perspectives. The film has an eccentric narration and is itself a sample of "postmodern film" current. It is a criticism of mass media culture in the age of consumerism, claiming that in the aforementioned age the media has created a specific kind of audience, namely, an audience born out of constant daily consumption of sexual and physical violence through mass media. Such consumption has eventually caused an abnormality of American people. Along this line of thought, the media itself usually deem an audience as passive receivers, who synthesize received messages straightforwardly, yet have, nonetheless, the capability to transmit the "message" received through the

"media" to the world around themselves. An environment as such has finally brought American people to the point of madness and an explosion of the use of violence.

Natural Born Killers blames its main characters as "an audience" who learn to use the violence through mass media and have become killers themselves in the real world. I shall argue against such representation on two main points: firstly, an audience is not passive receivers, rather, they are relatively autonomous agents; secondly, although the film aims to critique the violence presented through mass media culture, it excessively - through itself - presents that same kind of violence, which renders an ironic problem of how it is impossible for a representation to escape from what it tries to reject.

Keywords: Cultural studies, Decoding/encoding, Natural Born Killers, Postmodern film, The violence of mass media

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของผู้กำกับและผู้เขียนเรื่องชื่อดังของสหรัฐอเมริกาซึ่งสะท้อนปัญหาสังคมอเมริกา เรื่อง *Natural Born Killers* หรือ เกิดมาเป็นนักฆ่า ด้วยมุมมองทางวิชาการด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ภาพยนตร์มีวิธีการเล่าเรื่องที่มีความแปลกใหม่ และเป็นตัวแทนของกระแสการสร้างภาพยนตร์ในแนว "ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่" (postmodern film) ผู้สร้างภาพยนตร์วิพากษ์สื่อในยุคสมัยบริโภคนิยม

(consumerism) ว่าสื่อได้สร้างผู้ชมมีคุณลักษณะใหม่ จากการเป็นผู้ซึมซับเอาความรุนแรงทางเพศและความรุนแรงทางกายภาพจากการเป็นผู้ชม ซึ่งเกิดขึ้นเป็นประจำในชีวิตประจำวัน และต่อเนื่องมาอย่างยาวนาน จนกระทั่งสื่อได้สร้างความผิดปกติให้แก่ประชาชนในสังคมของอเมริกัน สื่อชอบอธิบายว่าผู้ชมคล้ายกับกล่องรับข้อมูล ผู้ชมสังเคราะห์ข้อมูลอย่างซื่อๆ และมีความสามารถในการถ่ายทอด "*สาร*" ที่มาจาก "*สื่อ*" สู่คนรอบข้างได้ การพัฒนาความคิดของประชาชนในสิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสื่อเช่นนี้ มาถึงขั้นทำให้สังคมอเมริกันเพี้ยนมีอาการคลุ้มคลั่ง และเกิดการระเบิดอารมณ์ขึ้นมา จากภาพยนตร์เรื่อง "เกิดมาเป็นนักฆ่า" ได้กล่าวโทษว่าตัวละครเอกของเรื่อง คือ "ผู้ชม" พัฒนาตนเองไปเป็นนักฆ่า เพราะเรียนรู้ความรุนแรงผ่านทางสื่อสารมวลชน ผู้เขียนต้องการถกเถียงกับภาพตัวแทน (representation) ที่ผู้กำกับภาพยนตร์สร้างขึ้นในปัญหาหลายประการ คือ ผู้ชมไม่ใช่วัสดุรองรับข้อมูล แต่เป็นผู้ที่มีอำนาจในตัวเองเชิงสัมพัทธ์ (relatively autonomous) ซึ่งปฏิเสธคำอธิบายของผู้กำกับภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า และต้องการถกเถียงในปัญหาเชิงซ้อนอันเกิดขึ้นมาจากภาพยนตร์เองว่า ภาพยนตร์วิจารณ์ความรุนแรงของสื่อสารมวลชน แต่สร้างความรุนแรงในสื่อที่วิจารณ์ความรุนแรง ในผลงานของตนเองจนล้นเกินความพอดี จึงเป็นปัญหาของความแย้งย้อน (irony) ของภาพตัวแทนที่ไม่สามารถหลุดพ้นจากสิ่งที่ตนเองปฏิเสธได้.

คำสำคัญ : การถอดรหัสและการใส่รหัสความหมาย ความรุนแรงของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ วัฒนธรรมศึกษา สื่อสารมวลชน

บทนำ

บทความนี้ต้องการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของผู้กำกับและผู้เขียนบท ของประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งสะท้อนปัญหาสังคมอเมริกา เรื่อง Natural Born Killers หรือ เกิดมาเป็นนักฆ่า ด้วยมุมมองทางวิชาการด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ โดยส่วนตัวผู้เขียนมีประสบการณ์จากการชมภาพยนตร์มาก่อนหน้านี้ ประทับใจในวิธีการเล่าเรื่องที่มีความแปลกใหม่แตกต่างจากเรื่องอื่นๆ และเป็นตัวแทนของกระแสการสร้างภาพยนตร์ในแนว “ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่” (postmodern film) ผู้สร้างภาพยนตร์วิพากษ์สื่อในยุคสมัยบริโภคนิยม (consumerism) ว่าได้สร้างผู้ชมให้มีคุณลักษณะใหม่เกิดขึ้น เนื่องจากผู้ชมได้ซึมซับความรุนแรงทางเพศและความรุนแรงในทางกายภาพ จากสื่อสารมวลชนประเภทต่างๆ ในชีวิตประจำวันมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน กระทั่งได้เกิดความผิดปกติของคนในสังคมอเมริกัน ซึ่งมักอธิบายว่าผู้ชมเป็นเหมือนกับกล่องรองรับข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลอย่างซื่อๆ แปลความตรงๆ จากสาร (message) และแสดงออกมาสู่คนรอบข้างจนถึงขั้นทำให้สังคมอเมริกันเพี้ยนมีอาการคลุ้มคลั่ง และเกิดการระเบิดอารมณ์ขึ้นมา ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่ากล่าวโทษวงการสื่อสารมวลชนว่าเป็นผู้สร้างให้ผู้ชมกลายเป็นนักฆ่า จากการได้เรียนรู้ผ่านสื่อสารมวลชน และนี่คือชุดคำอธิบายของภาพยนตร์เรื่อง เกิดมาเป็นนักฆ่า

มุมมองที่ใช้วิเคราะห์มี 6 ประการคือ ประการแรกสังคมอเมริกันปัจจุบันได้เกิดการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะทางสังคมจากทุนนิยมสื่อสารมาสู่สังคมบริโภคสื่อ ประการที่สองพิจารณาภาพยนตร์ในเชิงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับภาพตัวแทนจากเทคโนโลยีการรับสื่อ ประการที่สาม พิจารณาสื่อ โทรทัศน์ และการติดตามชมโทรทัศน์ของคนอเมริกันอันเป็นการปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน

(practice of everyday life) ประการที่สี่ ผู้ชมไม่ใช่วัสดุรองรับข้อมูล แต่เป็นผู้ที่มีอำนาจในตัวเองเชิงสัมพัทธ์ (relatively autonomous) ประการที่ห้าพิจารณาต่อสื่อประเภทภาพและเสียง ถึงความเป็นไปได้ของการได้รับอิทธิพลจากสื่อด้วยเงื่อนไขอะไรและอย่างไร ประการที่หกพิจารณาการสร้างวาทกรรมความบ้าจากภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า และสื่อหลังสมัยใหม่อื่นๆ ว่าโดยตัวของสื่อแล้วได้สร้างสถานะของความบ้าให้เกิดขึ้น และผู้ชมมีอำนาจในตัวเองเชิงสัมพัทธ์ ส่วนภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าได้สร้างวาทกรรมความบ้า จนก้าวล้ำเกินกว่าโลกของความจริงจากการรับรู้ในชีวิตประจำวันและก้าวล้ำกว่าวาทกรรมความบ้าที่สังคมและทางการแพทย์สร้างขึ้น ซึ่งในที่สุดได้เกิดความเป็นไปได้ในหลากหลายแนวทาง แต่แตกต่างจากความคาดหวังของผู้สร้าง ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าออกเผยแพร่เมื่อปี 1994 เขียนเรื่องโดย Tarantino กำกับโดย Oliver Stone แสดงนำโดย Woody Harrelson และ Juliette Lewis และตัวประกอบคือ Rodney Dangerfield, Robert Downey Jr., Tom Sizemore, และ Tommy Lee Jones.

เรื่องย่อ ตัวละครและฉากสุดท้ายของเรื่อง "*Natural Born Killers*"

Mickey แสดงโดย Woody Harrelson มีภูมิหลังวัยเด็กอันเจ็บปวดจากการถูกพ่อตนเองทำร้ายร่างกาย และต่อมาพ่อของเขาได้ฆ่าตัวตายโดยไม่ทราบสาเหตุ Mickey มีอาชีพเป็นคนขายเนื้อแบบขายตรง (direct sell) วันหนึ่งเขาได้ไปส่งเนื้อที่บ้านของ Mallory ซึ่งแสดงโดย Juliette Lewis ในทันทีที่ได้พบกัน เขาได้ชวนเธอออกไปเที่ยวโดยได้ขโมยรถพ่อของ Mallory ไปเป็นพาหนะ การกระทำนี้ ทำให้เขาต้องโทษอาญาติดคุก แต่ในขณะที่เกิดพายุทอร์นาโด เขาได้ขี่ม้าหนีออกมาจากคุกที่มีแต่ทะเลทราย กลับมาหา Mallory และ

ช่วยเธอฆ่าพ่อและแม่ หลังจากนั้นเขาและเธอก็ได้ชวนกันไปฆ่าคนอื่นอีกหลายราย

Mallory เองก็มีภูมิหลังและชีวิตที่เจ็บปวดอย่างมากจากการถูกพ่อกระทำทางเพศ และเคียดแค้นแม่ที่ไม่ปกป้องตัวเธอจากสามีที่มักมากในกาม และยังสมรู้ร่วมคิดต่อการข่มขืนลูกสาวตัวเอง เมื่อ Mickey หนีคุกออกมาได้ เธอได้ให้ Mickey ช่วยฆ่าพ่อและแม่อย่างโหดร้ายบ้าคลั่ง และตัดสินใจร่วมกันในทันทีว่าจะฆ่าคนอื่นๆ ต่อไป

Mickey และ Mallory ได้ตระเวนเดินทางไปทั่วในพื้นที่ชนบทและฆ่าแบบสุ่มไปเรื่อยๆ Mickey ให้ข้อมูลกับนักข่าวว่าเขาทั้งสองร่วมมือกันฆ่าคนบริสุทธิ์ไปแล้วถึง 52 คน และยังอธิบายอีกว่าเขาเกิดมาเป็น “นักฆ่าโดยธรรมชาติ” ซึ่งตรงกับชื่อเรื่องว่า "Natural Born Killers"

เกิดมาเป็นนักฆ่ามีตัวประกอบสำคัญ 2 คน คือ Scagnetti **และ** Gale

Scagnetti แสดงโดย Tom Sizemore) เขาคือตำรวจที่มากด้วยฝีมือ ในวัยเด็กเขาเห็นแม่ของตนเองถูกฆาตกรรม สิ่งนี้ทำให้เขามีความต้องการที่จะต่อสู้กับอาชญากรรม โดยได้ปราบปรามอาชญากรด้วยความรุนแรงมาโดยตลอด ผลงานในการปราบปรามของเขาได้รับความนิยมจากสาธารณะ และเขายังเขียนหนังสือเกี่ยวกับความรุนแรงของตนเองในการต่อสู้กับผู้ร้ายอีกด้วย

เบื้องหลังความเป็นวีรบุรุษ Scagnetti ก็คือ เขาเป็นคนมีความสุขจากการทรมานผู้อื่น และเกลียดผู้หญิง ชื่นชอบการใช้ศาลเตี้ย ดังนั้น เขาจึงเป็นคนที่ดูถูกเหยียดหยามกฎหมายที่เขาอ้างว่าเขายึดถือเพื่อต่อสู้กับอาชญากร ในขณะเดียวกันการฆ่าแบบวิสามัญฆาตกรรมของเขาก็คืออาชญากรโดยใช้กฎหมายด้วยเช่นกัน Scagnetti มีความตั้งใจอันแรงกล้าในการจับกุม Mickey

และ Mallory แต่ในขณะเดียวกันเขาก็มีความปรารถนาทางเพศต่อ Mallory ด้วย จนกระทั่งพบกับจุดจบในชีวิตจากความคลั่งไคล้นั้นเองภายในห้องขังเดี่ยวที่เขาตั้งใจข่มขืน Mallory

Gale (Wayne Gale แสดงโดย Robert Downey, Jr.) นักข่าวชาวออสเตรเลีย ที่เข้ามาอาศัยอยู่อเมริกา และเป็นผู้ได้รับรางวัล โกลเด้นโกลบ Gale เป็นนักข่าวที่ว่องไวและอ่อนไหวต่อการทำข่าวเป็นที่สุด เขาทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ความนิยมจากผู้ชมข่าวจากทางบ้านและทำข่าวให้กลายเป็นสิ่งบันเทิง เขาให้ความสนใจติดตามเป็นพิเศษ กับการฆ่าต่อเนื่องของ Mickey และ Mallory เขาเป็นคนที่หลงใหลคลั่งไคล้ตัวเองเป็นอย่างมาก มีสัมพันธ์ทางเพศกับลูกสาวของเจ้านายซึ่งกำลังตั้งท้อง แต่เขาก็ยังไม่ยอมแต่งงาน และยังคบชู้กับสาวจีนชื่อ หมิง นอกจากนี้ยังชอบอ้างต่อใครๆ ว่าเขาเป็นเพื่อนกับประธานาธิบดี Bill Clinton

ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้าง Gale ให้มีสีสรรที่เหลือเชื่อ ขับเน้นเป็นพิเศษทำให้ Gale เป็นนักข่าวในด้านร้ายสุดขั้วที่ยอมทำอะไรก็ได้เพื่อให้ได้ข่าวและความสดของการนำเสนอข่าวสู่ผู้ชม Gale ได้เข้าไปสัมภาษณ์ Mickey ออกรายการสดภายในเรือนจำ และผู้ต้องขังในเรือนจำแห่งนั้นก็ได้ชมรายการสดนั้นด้วย ขณะนั้นเองได้เกิดเหตุการณ์จลาจลภายในเรือนจำ เพราะบทสัมภาษณ์ ที่ Mickey อธิบายว่าเขา "*เกิดมาเป็นนักฆ่า*" ทั้งยังได้อธิบายถึงความรู้สึกว่าขณะที่เขาถือปืนเขารู้ว่าตนเองมีอำนาจเพียงใด ในการส่งให้ผู้อื่นไปสู่ความตาย คำสัมภาษณ์ของ Mickeyทำให้ Gale ได้ค้นพบตัวเองว่าเขาก็เป็นคนหนึ่งที่ต้องการฆ่า ขณะเกิดจลาจลภายในคุกเขาจึงได้หยิบปืนออกมายิงอย่างบ้าคลั่งและได้ติดตามและร่วมมือคู่สามีภรรยานักฆ่าไปด้วยโดยแลกกับการที่จะได้

สัมภาษณ์และถ่ายทำเหตุการณ์ตลอดการจลาจล ในที่สุด Mickeyและ Mallory เมื่อหนีออกจากเรือนจำได้สำเร็จเขาทั้งสองก็ได้ฆ่า Gale ทิ้ง

ในฉากสุดท้ายของเรื่อง Mickey กับ Mallory ได้ฆ่า Gale นักข่าวที่ติดตามถ่ายทำข่าวพวกเขาจากในคุก คู่สามีภรรยาได้ทิ้งกล้องไว้เพื่อเป็นหลักฐานเพื่ออธิบายว่าทำไมเขาถึงฆ่านักข่าวคนดังกล่าว ผู้เขียนเชื่อว่าคือคำอธิบายของผู้สร้างภาพยนตร์ที่เขาต้องการกล่าวโทษว่าอาชญากรรมความรุนแรงและสนับสนุนกรอบแนวคิดว่าตัวละครเกิดมาเป็นนักฆ่ามาจากสื่อมวลชน แม้ว่าคนรอบข้างเป็นปัจจัยสำคัญแต่คนรอบข้างต่างก็ซึมซับสื่อด้วยเช่นกัน คนในสังคมอเมริกันซึมซับความรุนแรงและระบายออกมาสู่คนรอบข้างและผลิตซ้ำความบ้าคลั่งที่ทั้งเก็บเงียบอยู่ภายในและแสดงออกมา ฉากสุดท้าย Mickey และ Mallory อาศัยอยู่ในรถบ้าน ทั้งสองมีลูกด้วยกันหลายคนเลี้ยงดูลูกอย่างมีความสุข การเสนอตอนจบของเรื่องเช่นนี้ขัดแย้งกับธรรมเนียมของภาพยนตร์อเมริกัน ที่ผู้ทำผิดศีลธรรมหรือฆาตกรควรที่จะได้รับจุดจบบั้นปลายที่ไม่ดี เป็นไปได้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการอธิบายว่า Mickey กับ Mallory ไม่มีความผิด เพื่อปลดปล่อยเขาทั้งสองสู่สังคมและมีชีวิตปกติสุขเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ส่วนอาชญากรที่แท้จริงได้ตายไปแล้วคือนักข่าวและตำรวจเป็นต้น ภาพยนตร์ทั้งเรื่องได้ถ่ายทอดความบ้าที่อัดแน่นในภาพยนตร์ ซึ่งจะสามารถคลี่คลายออกมาตามที่ผู้กำกับและผู้ประพันธ์เรื่องหรือไม่นั้นยังเป็นคำถามในหลายๆ ประเด็น ซึ่งผู้เขียนจะได้กล่าวต่อไป

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากทุนนิยมสื่อสารมาสู่สังคมบริโภคสื่อ

พฤติกรรมการชมโทรทัศน์ของคนในสังคมอเมริกันเกิดขึ้นและแพร่หลายก่อนสังคมไทย รูปแบบผังรายการต่างๆ ของประเทศไทยก็เลียนแบบ

มาจากรายการโทรทัศน์อเมริกัน การชมโทรทัศน์ในสถานที่พักผ่อนในครอบครัว เรียกว่าอเมริกันซิท (American sit) คือ การซื่อสัตย์ต่อการนั่งดูนั่งชมรายการโทรทัศน์ทุกๆวัน หรืออธิบายให้ง่ายๆว่าติดกันอย่างงอมแงม ซึ่งเกิดขึ้นมาก่อนหน้าสังคมในประเทศเราทั้งสิ้น ลักษณะของการชมโทรทัศน์ แบบนี้เรียกในภาษาวิชาการว่าการปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน (practice of everyday life) ผู้เขียนต้องการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการชมโทรทัศน์และการชมภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในสังคมบริโภค ด้วยเหตุที่มีคุณลักษณะที่แตกต่างกับการชมสื่อในอดีตเป็นอย่างมาก ในที่นี้ผู้เขียนไม่ได้ต้องการพิจารณาเพียงแค่การปฏิบัติทุกวันหรือไม่ แต่สิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ก็คือ

ประการแรก การปฏิบัติแบบทุกวันไม่สำคัญเท่ากับการชมแบบติดโทรทัศน์งอมแงม คำถามก็คือเกิดจากการปฏิบัติการอย่างไรระหว่างผู้จัดทำรายการกับผู้ชมทางบ้าน สามารถรับข่าวสารข้อมูลรหัสทางวัฒนธรรมของผู้จัดรายการและเกิดการตีความข่าวสารอย่างไร ผู้ชมเข้าใจรหัสทางวัฒนธรรมอย่างที่ผู้จัดรายการต้องการหรือไม่ หรือเขาเลือกรับข้อมูลและตีความจากประสบการณ์ความรู้ของตนเอง

ประการที่สอง เมื่อการปฏิบัติการคือการชมโทรทัศน์ในชีวิตประจำวัน ทำให้โทรทัศน์ได้ก้าวเข้ามาสู่สังคมบริโภคมากยิ่งขึ้น (consumption society) จึงควรกลับมาให้ความสนใจว่าการชมโทรทัศน์ของผู้ชม ก็คือการบริโภคนิยมชนิดหนึ่ง ไม่ใช่เพียงแค่การรับชมชื่อๆ แต่มีความหมายสำคัญต่อระบบทุนนิยมและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมชนชั้น เพราะผู้ชมสามารถเลือกรับฟังรายการโทรทัศน์ได้ตามรสนิยมที่เห็นว่ามีความเหมาะสมกับชนชั้นและพื้นฐานความรู้หรือพื้นเพของครอบครัวและช่วงวัยของตนเอง

ประการที่สาม การชม โทรทัศน์ เป็นการดูและการฝึกชม เหมือนกับศิลปินที่ฝึกฝนศิลปะหรือดนตรี การฝึกฝนร่างกาย และเรียนรู้เพิ่มรสนิยมของผู้ชมจึงทำให้เกิดการแบ่งแยกกลุ่มผู้ชมออกเป็น ประเภทย่อยๆ แตกต่างกันออกไป

สามประการข้างต้นนี้ เป็นคำถามที่โอบล้อมความต้องการบริโภคของคนเรา ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงการตอบสนองต่อการดำรงชีวิต หากยังแฝงไปถึงนัยทางสังคมวัฒนธรรม คุณค่าทางศักดิ์ศรี ภาพลักษณ์รสนิยม ความปรารถนาและกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการบริโภค เราสามารถวิเคราะห์ให้เข้าใจถึงความจริงที่ซ่อนอยู่ในรูปลักษณ์ต่างๆ ของวัฒนธรรมบริโภค (เกษม เพ็ญภินันท์ 2550: 2) ในกรณีนี้ก็คือการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่เป็นกิจกรรมในชีวิตประจำวัน การพิจารณาการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ไม่สามารถแยกออกไปจากระบบทุนนิยมและพลวัตทางสังคมปัจจุบันได้ ซึ่งมีความสำคัญมากที่จะต้องพิจารณาระบบทุนนิยมของการผลิตรายการโทรทัศน์ ว่าโทรทัศน์ไม่สามารถธำรงรักษาตัวเองได้หากไม่แปลสภาพผลผลิตให้เป็นสินค้า และกระตุ้นให้เกิดการบริโภคในรูปแบบต่างๆของวัฒนธรรม (เกษม เพ็ญภินันท์ 2550: 3)

ผู้เขียนต้องการอธิบายว่าการชมโทรทัศน์ หรือชมภาพยนตร์ คือปฏิบัติการของวัฒนธรรมบริโภคอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งสัมพันธภาพระหว่างคนกับสินค้าได้เข้ามามีบทบาทและสามารถกำกับวิถีชีวิตของเราทีละน้อย ความสัมพันธ์ดังกล่าวได้หล่อหลอมรูปแบบทางวัฒนธรรมบริโภคขึ้น (เกษม เพ็ญภินันท์ 2550: 4-5) การชมโทรทัศน์ ก็เช่นเดียวกันกับการบริโภคผังรายการในชีวิตประจำวันซึ่งผังรายการไม่แตกต่างจากวัตถุสำหรับบริโภค การดูทุกวันทำให้คนดูซึมซับและขาดไม่ได้และกลายเป็นวัฒนธรรมบริโภคสื่อโทรทัศน์ไป การบริโภคสื่อโทรทัศน์ได้ก้าวเข้ามามีความสำคัญเหนือการผลิตรายการ

โทรทัศน์ การดูชมโทรทัศน์ได้เข้ามาแทนที่การผลิตรายการ และยังเข้ามาทำให้เกิดการผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางการผลิต และผลักดันระบบทุนนิยมสื่อสารมวลชนให้ขยายตัวจากขอบเขตทางเศรษฐกิจสู่ปริมณฑลทางสังคมที่การนั่งชมโทรทัศน์อยู่กับบ้านและสถานที่สาธารณะก็สามารถสร้างรูปแบบใหม่ๆ ให้แก่การดำเนินชีวิตในระบบทุนนิยมยุคการสื่อสารได้ ในที่สุดก็สามารถเปลี่ยนสังคมทุนนิยมการสื่อสารให้เป็นสังคมบริโภคสื่อ ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ต่างๆ ได้อ้างว่าจำเป็นต้องประเมินผู้ชมทางบ้านตลอดเวลาเพื่อตรวจวัดกระแสความนิยมที่เรียกว่า “เช็คเรตติ้ง” หรือสำรวจความนิยม ความนิยมคือผลิตผลของการทำรายการโทรทัศน์ แต่ในอีกแง่หนึ่งก็ถูกทำให้เป็นผลิตภัณฑ์ในธุรกิจการขายโฆษณา เพราะรายการโทรทัศน์อยู่ไม่ได้หากปราศจากค่าโฆษณา ทำให้รายการตนเองออกสู่สาธารณะและเป็นค่าจ้างเลี้ยงชีพตนเองจนถึงเจ้าของเงินทุนสร้างรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์

ดังนั้นตรรกะการผลิตซ้ำตัวเองของระบบทุนนิยม ได้ทำให้สังคมการสื่อสารสมัยใหม่กลายเป็นสังคมบริโภคข้อมูลข่าวสาร กล่าวคือผู้ควบคุมผังรายการผลิตสื่อข่าวสารและบันเทิงมีความตั้งใจให้ผู้ชมรับรู้และอ้างอิงถึงผู้ผลิตตลอดจนปรับตัวตามกระแสนิยม ซึ่งผู้ผลิตรายการคำนวณว่ารายการของตนเองนั้นจะได้รับความสนใจและทำให้การประกอบการได้รับกำไร จึงเหมือนกับว่ากลไกของระบบการตลาดสื่อสารบันเทิงและการออกอากาศเผยแพร่ได้ผนวกเข้าด้วยกันสู่ทิศทางทางเศรษฐกิจ และเป็นผลให้เกิดการกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ชมทางบ้าน ด้วยการบ่มเพาะวัฒนธรรมบริโภคขึ้นผ่านการสร้างตัวตน อัตลักษณ์และความเป็นอื่น ด้วยการอ้างอิงตัวตนเข้ากับการบริโภคแต่ละชนิดรายการโทรทัศน์ จนเหมือนราวกับว่าตัวตน

กับรายการโทรทัศน์ ประเภทนั้นมีความสัมพันธ์ที่แยกกันกับตัวเองไม่ขาด[1] (เกษม เพ็ญภินันท์ 2550: 4-5)

ด้วยเหตุดังกล่าว การอ้างจากผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ และรวมถึงผู้ผลิตภาพยนตร์ ต่างก็อ้างเหตุผลว่าการผลิตของตนเองเป็นการผลิตตามกระแสนิยมของมวลชนผู้ชมที่ให้ความสนใจและเรียกร้อง เหตุผลที่ว่าก็มาจากค่านิยมและรสนิยมของผู้บริโภคสื่อ และผู้ชมเป็นผู้กำหนดรูปแบบการขาย และกรณีศิลปะการเล่าเรื่อง เช่นรายการความรุนแรง การสืบสวนคดีอาชญากรรม ภาพยนตร์ที่เน้นการใช้ความรุนแรงหรือใช้การแก้แค้นเป็นแก่นในการดำเนินเรื่อง หรือแม้กระทั่งเมื่อกระแสสตรีนิยมขึ้นสูงก็พัฒนามาสู่ความรุนแรงที่ผู้หญิงเป็นฝ่ายทวงคืน ในภาพยนตร์ Kill Bill ภาค 1 และ 2 (Tarantino, 2003, 2004) ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้ดาราสาว Uma Thurman ทำการแก้แค้นอดีตแฟนและอดีตนายจ้างของเธออย่างสาสม เพศหญิงได้มีบทบาทเป็นผู้ตอบโต้กับความรุนแรงด้วยความรุนแรง การพัฒนาของ Tarantino มีความต่อเนื่องจนมาถึงเรื่องล่าสุดคือ Death Proof (Tarantino, 2007) เขาสร้างให้ผู้หญิงนักแสดงเสี่ยงภัยแก้แค้นผู้ชายที่เป็นนักฆ่าต่อเนื่อง (copy cat) Tarantinoได้ให้นักแสดงแทนหญิงใช้ความรุนแรงโต้กลับผู้ชาย ทำให้ผู้ชายนักฆ่าต่อเนื่องตายแบบไร้ทางต่อสู้ และเป็นการตายที่ทำให้คนดูรู้สึกว่าสาสมแล้ว

การอ้างความชอบธรรมถึงผู้ชมในการผลิตสื่อซึ่งก็คือวัฒนธรรมอีกประเภทหนึ่ง แต่นักวิชาการได้วิพากษ์ว่าเป็นวัฒนธรรมที่ทำลายวัฒนธรรม

1 เกษมได้ปรับแนวคิดของ Daniel Miller (1987) จากหนังสือเรื่อง “Material Culture and Mass Consumption” ในการพิจารณาถึงสัมพันธภาพของคนกับสินค้าได้เข้ามามีบทบาทและสามารถกำกับวิถีชีวิตคนได้ทีละเล็กละน้อยจนกระทั่งไม่สามารถแยกออกจากกันได้ จนกลายเป็นสังคมบริโภคแทนสังคมนิยม ที่คนได้เปลี่ยนไปสามารถกำหนดการบริโภคได้

กล่าวคืออุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมในสหรัฐอเมริกาไม่ได้มีความสูงค่าที่การสร้างสรรค์และบ่มเพาะความเป็นมนุษยชาติอีกต่อไป ดังนั้น จึงเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับวัฒนธรรม เรียกว่า "อุตสาหกรรมวัฒนธรรม" (culture industry)[2] (เกษม เพ็ญภินันท์ 2550: 17)

ในกรณีอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ฮอร์ไคเมอร์และอโดร์โน (Horkheimer and Adorno: 1972) ใช้ในกรณีที่วัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่กระบวนการผลิตวัฒนธรรมสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างมายาคติทางอุดมการณ์ การครอบงำและการควบคุมทางสังคม จนในที่สุดผู้ชมก็ตกอยู่ในกับดักของ "การล่อลวงมวลชน" (mass deception) ที่ทำให้เรามีสำนึกที่ผิดพลาด เช่น การเมืองและสังคม เขาเรียกว่า สื่อในฐานะที่เป็น "วิธีการสำหรับการใช้มนต์เสน่ห์ต่อจิตสำนึก" เหตุผลก็คือ กระบวนการผลิตซ้ำทางเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ได้มีการขยายอุตสาหกรรมด้านความบันเทิงเข้ากับรูปแบบทางวัฒนธรรม จนสามารถเข้าควบคุมจิตสำนึกของผู้ชมในทิศทางที่อุตสาหรรมต้องการ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่หลอกลวงอยู่ตลอดเวลา เพราะสามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ชม/ฟังได้อย่างไม่สิ้นสุด เกิดจากการหลอมรวมวัฒนธรรมและความบันเทิงเข้าด้วยกัน ทำให้วัฒนธรรมเสื่อมลงและทำให้ความบันเทิงเป็นเรื่องประเทืองปัญญา ภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาก็คือ การลบรอยแยกระหว่างศิลปะกับชีวิตจริงให้หายไปในขณะชมภาพยนตร์ ชีวิตจริงแยกไม่ออกจากภาพยนตร์ซึ่งแตกต่างจากละครเวทีที่ภาพยนตร์ไม่เหลือที่ว่างให้ผู้ชมจินตนาการหรือไตร่ตรอง ผู้ชมไม่อาจตอบสนองหรือหันเหจากรายละเอียดแนบเนียนของภาพยนตร์โดยไม่สนใจปะติดปะต่อเรื่องราวได้

2 เกษมได้ปรับแนวคิดมาจาก Max Horkheimer and Theodor W. Adorno (1972)

ภาพยนตร์จึงบังคับให้ผู้ชมถือว่าการแสดงนั้นคือความจริง (เกษม เพ็ญภินันท์ 2550: 19-20)

ข้อพิจารณาต่อภาพยนตร์: ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับภาพตัวแทนบนจอรับภาพ

ในสถานการณ์สังคมวัฒนธรรมบริโภคสื่อสารมวลชนในชีวิตประจำวัน ข้อที่พึงพิจารณาก็คือ ในขณะที่เรานั่งชมโทรทัศน์หรือชมภาพยนตร์เราชมอะไรในสื่อเหล่านี้ เราชมความเป็นอื่นหรือเราดูตัวเราที่เราคาดหมายว่าจะเป็น คำถามนี้มีความสำคัญมาก เพราะได้มีนักคิดผู้หนึ่งคือ Jacques Lacan (1977) ได้เสนอไว้อย่างคมคายถึงพฤติกรรมการจ้องมองตัวเองของมนุษย์ผ่านกระจก ผู้เขียนได้ปรับมาใช้อธิบายว่า ผู้ชมได้จินตนาการสร้างมโนทัศน์เชื่อมโยงตัวเองกับสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเกิดการปรับปรุงตัวเองจากการคาดหมายวิเคราะห์ ที่สะท้อนตอบโต้ระหว่างผู้ชมกับภาพในจอ โดยที่ผู้ชมพัฒนาปรับปรุงโดยการอ้างอิงตัวเองกับจอภาพอยู่อย่างสม่ำเสมอ จนเหมือนว่าตัวเองคือตัวละครในจอรับภาพ Lacan อธิบายว่าเรารับรู้ว่ามีอะไรดำรงอยู่ในธรรมชาติได้ด้วยการคาดหมาย เรารับผลกระทบบางประการจากธรรมชาติ กระบวนการดังกล่าวทำให้เราสามารถสร้างตัวเราให้เกิดความเหมาะสมจากการที่เราได้จ้องมอง (gaze) ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ธรรมชาติเกิดความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์กับมนุษย์ มนุษย์จ้องมองจากธรรมชาติรอบตัวและปรับตัวเองกับสิ่งแวดล้อม Lacan อธิบายว่าเรารับรู้ตัวตนได้โดยการจ้องมองที่ฝั่งตรงข้ามกันกับกระจก เราพบคนอีกคนหนึ่งที่ปลายทางภาพที่ห่างออกไประยะไกลลึกเข้าไปข้างใน และเราอนุมานว่าโลกภายนอกกระจกนั้นคือเราเอง

ภาพที่เราเห็นและจ้องมองคือหัวใจในการสร้างให้เรามีตัวตน ดังนั้น การจ้องมองคือเครื่องมือที่ทำให้เราหลอมรวมกับมันในกระจกนั่นเอง

Lacan อธิบายถึงตัวเขาขณะมองกระจกว่า

"ข้าพเจ้ามีความสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่ในกระจก ข้าพเจ้าคือรูปภาพนั้น"

กระจกคือสิ่งที่สะท้อนให้เราเห็นภาพแสดงแทน (represent) เช่น ตัวเองสามารถที่จะรู้ว่า คนที่ยืนอยู่ในกระจกนั้นคือ ภาพแทนของตัวเอง สิ่งที่รับรู้ได้คือ ความคิดล้วนๆ เกิดขึ้นโดยการหยั่งรู้ เราไม่สามารถจะทำอะไรกับคนในกระจกได้สักอย่าง เราบังคับมันให้เป็นอย่างที่ต้องการไม่ได้นอกจากปรับปรุงตัวเองเพื่อเพิ่มเติมความเหมาะสมให้แก่คนที่อยู่ในกระจก คือสิ่งที่ดีที่สุดที่ทำได้ สิ่งที่เกิดขึ้นคือ ความปรารถนา และความปรารถนาถูกสร้างจากการแตกแยกเป็นสองส่วนระหว่างตัวเรากับสิ่งที่เราคิดว่าเราเป็น ดังนั้นการแบ่งแยกออกมาจากสิ่งที่เราเลียนแบบโดยการเป็นตัวเอง ปรากฏการณ์นี้มีอยู่ทั่วไปในธรรมชาติปกติ กล่าวคือในที่สุดความเข้าใจต่อตัวเองและการรับรู้ตัวเอง มาจากการรับรู้ความเป็นอื่น จึงคล้ายๆ กับการสวมหน้ากาก ทำให้ตัวเองกลายเป็นเปลือกนอกจากตัวเรา เราไม่สามารถเข้าถึงตัวเองได้ ในที่สุดเรารับรู้ตัวเองโดยกระทำการผ่านตัวแบบที่แยกออกไปจากตัวของเราเอง การดำรงอยู่ของตัวเราจึงมีความเป็นไปได้ และแล้วก็เข้ามาเล่นกับผลตกกระทบต่อชีวิตและความตาย (ความตายคือภาพสะท้อนตัวเราจากกระจก) จึงเหมือนกับว่าเราคือความเป็นอื่นเชิงซ้อนจากความเป็นอื่น (ความเป็นอื่นคือ ภาพตัวเราในกระจกซึ่งก็คือสิ่งที่ตายไปแล้วเพราะมันเป็นเพียงแค่ภาพสะท้อนตัวเรา) หรือจริงๆแล้ว การดำรงอยู่ของเรากลายเป็นอื่นจากตัวของเราเอง ดังนั้น การปฏิบัติต่อตัวของเราเองภายนอกกระจกคือการผลิตซ้ำจากภายในกระจก เช่น การเป็นผู้ชาย การเป็นผู้หญิง โดยผ่านสื่อกลางซึ่งก็คือการสวมหน้ากากนั่นเอง

ดังนั้น เราอยู่ภายใต้อำนาจของตัวตนในกระจก อันมาจากความปรารถนาของเราเอง มนุษย์แตกต่างจากสัตว์ ที่สัตว์เมื่อเห็นตัวเองในกระจกก็จะทำร้ายเงา แต่มนุษย์นั้นได้จับสัมผัสตัวตนโดยการหลอนตัวเอง นำมันเข้ามาใส่ในจินตนาการและเราเองที่ได้สร้างแผนที่ในการพยายามสร้างและเลียนแบบให้แก่ตัวเอง และเราเองยังได้ซ้อนตัวเราโดยการโดดเดี่ยวจากเงาของกระจกออกไปและเล่นกับมันด้วย ดังนั้น จึงทำให้มนุษย์เป็นสิ่งตกกระทบเกิดขึ้นมาได้ และคนเราก็รู้ว่าเราจะเล่นอย่างไรกับมันด้วย ซึ่งการเล่นกับตัวเองเช่นนี้ ก็คือการใส่หน้ากาก เมื่อเราสวมหน้ากากและจ้องมองตัวเราที่ใส่หน้ากากในบานกระจก ตัวตนที่อยู่ในกระจกที่ไม่ใช่เราอีกต่อไป ตัวตนในกระจกได้หลอกให้เราเลียนแบบมัน พะเน้าพะนอมัน แผ่นกระจกจึงทำหน้าที่คล้ายสถานที่สื่อกลางของมนุษย์ เพื่อสะท้อนภาพจำลองที่มนุษย์เรายึดถือและในที่สุดมนุษย์ก็ตกอยู่ภายใต้อำนาจภาพแสดงแทนของตัวมนุษย์เอง

ด้วยเหตุนี้ การชมโทรทัศน์และภาพยนตร์จึงเกิดผลกระทบต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก เช่น การชมภาพยนตร์ที่พระเอกใช้ทักษะในการจัดการกับคู่ต่อสู้ด้วยความรุนแรงประเภทต่างๆ ขณะที่ชมร่างกายก็เหมือนถูกกระตุ้นให้ตอบสนองต่ออากับกิริยาที่แสดงออกมาจากจอรับภาพไปด้วย กระบวนการมาจากการที่ผู้ชมถูกกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ ที่วาดมโนภาพไว้และหากสังเกตให้ดี เราสะท้อนกับภาพแทนจอรับภาพ ซึ่งบ่อยๆครั้ง ที่เราตกอยู่ภายใต้อารมณ์ที่ผู้อื่นจัดสร้างและผู้แสดงทำมาอย่างแนบเนียน และอาจทำให้ลืมไปว่าเราไม่ใช่ตัวละครในจอรับภาพนั้น เราได้คาดหมายจากภาพแทนนั้นมาปรับปรุงตัวเรา ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องวัฒนธรรมบริโภค เพศ หรือความรุนแรง

ภาพแสดงแทนที่อยู่ตรงข้ามกับเราอาจจะไม่ใช่สิ่งใหม่ เพราะเราคุ้นเคยกับบุคคลหนึ่งที่ยืนอยู่ต่อหน้าเรามาตั้งแต่เยาว์วัย คือตัวเราอีกคนหนึ่ง

ในพื้นที่ลึกเข้าไปในกระจก จากการที่เราอุปมาว่ามันเป็นเราและในที่สุดเราเองที่แปรเปลี่ยนตามสิ่งที่เราคาดหมายว่าเราปรารถนาที่จะให้มันเป็น เมื่อมันเป็นอย่างที่ต้องการ คนอื่นก็ย่อมเห็นอย่างที่เราเคยเห็นมันในกระจกและเราปรารถนาให้คนอื่นเห็นเราเช่นนั้น กรณีการชมสื่อภาพบนจอก็เช่นเดียวกันที่เราจำลองตัวละครในจอเป็นผู้หนึ่งที่เราคาดหมายว่าเราเป็นเรา เราโอนอ่อนผ่อนตามมันใส่เสื้อผ้าเหมือนมันหาซื้อสิ่งต่างๆ ตามที่มันแสดงออกมา รวมถึงเราวิพากษ์วิจารณ์มันและเรียนรู้ความดีความเลวจากมันและหากเราจ้องดูมันอยู่ทุกวันความรุนแรงประเภทต่างๆ ที่สะท้อนอยู่ระหว่างชีวิตประจำวันจะมีความสัมพันธ์กับตัวตนที่เราคาดหมายจากสื่อบนจอภาพ “ตัวมัน” กระโดดข้ามพื้นที่ระยะห่างระหว่างจอเข้ามาสู่เรา โดยเราเชื้อเชิญมันนั่นเอง ดังนั้นโทรทัศน์และภาพยนตร์จึงมีผลกระทบต่อระบบคุณค่า ความดี ความเลวของบุคคลและสภาวะของสังคมการเมืองและเศรษฐกิจ ที่เรายากจะปฏิเสธมันไปอย่างง่ายๆ

ข้อพิจารณาต่อสื่อโทรทัศน์: การชม โทรทัศน์ คือปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน (Practice of Everyday Life)

ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า ได้นำเสนอปัญหาการชมโทรทัศน์และภาพยนตร์ พฤติกรรมการนั่งชมโทรทัศน์เป็นสิ่งซึ่งน่าสนใจในแง่ที่การนั่งชมคือพฤติกรรมที่สำคัญของเรื่อง กล่าวคือการนั่งชมรายการโทรทัศน์ในชีวิตประจำวันเป็นการกระทำซ้ำๆ อยู่ทุกๆ วัน ผู้ที่กระทำเช่นนี้กลายเป็นผู้ที่มีความเกาะเกี่ยวกับ ดังที่ David Inglis (2005) อธิบายว่า ผู้คนมีความแตกต่างกันเพราะมีแหล่งที่อยู่อาศัยในชีวิตประจำวันที่แตกต่างกัน อาณาบริเวณอันเป็นที่อยู่อาศัยได้เกิดกิจกรรมในชีวิตประจำวัน มีความเกาะเกี่ยวของกลุ่มคนที่ใกล้เคียงกันหรืออยู่ตำแหน่งแห่งที่ในสังคมคล้ายกัน ดังนั้น หากจะทำความ

เข้าใจสังคมที่บุคคลนั้นอยู่อาศัยเป็นอย่างไร ถูกสร้างให้เป็นโครงสร้างและถูกจัดระเบียบอย่างไร ก็เท่ากับเป็นการศึกษากลุ่มคนและวัฒนธรรมในชีวิตประจำวันว่าถูกจัดระเบียบอย่างไร และมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้า มีผลต่อระบบของความคิดและทัศนคติ และวัฒนธรรมเฉพาะของสังคม และมีผลต่อลักษณะเฉพาะของทัศนคติ ต่อเมืองหรือสถานที่และพื้นที่ อันเป็นแหล่งของประสบการณ์ เช่น เพื่อนบ้าน เพื่อนที่ทำงาน ดังนั้น เราจะสามารถเข้าใจได้ว่าชีวิตประจำวันมีผลกระทบต่อประชาชนอย่างไร (Inglis 2005: 4-6)

นักวิชาการวัฒนธรรมศึกษาอีกท่านหนึ่ง คือ Simon During (2005) ได้วิเคราะห์สื่อประเภทโทรทัศน์ นับแต่อดีตถึงปัจจุบัน เขาอธิบายว่าเมื่อเริ่มมีนวัตกรรมใหม่ของการสื่อสารคือโทรทัศน์ แต่เดิมถูกจำกัดไว้เฉพาะครัวเรือน ดังนั้นโทรทัศน์จึงนำเสนอแต่เรื่องคุณค่าของครอบครัว โทรทัศน์จึงเป็นเครื่องมือของการผลิตซ้ำครอบครัวสังคมอเมริกันไปด้วย ซึ่งการผลิตรายการต่างๆ พยายามตอบสนองต่อหน้าที่ดังกล่าว เช่น การนำเสนอรูปแบบการดำเนินชีวิต แสดงภาพตัวแทนของตัวตนอเมริกันที่ประชาชนสามารถนำมาปรับใช้เพื่อแสดงความเป็นตัวตนได้ ทำให้ลักษณะของสังคมอเมริกันเปลี่ยนแปลงไป ครอบครัวได้แยกตัวเองออกมาโดดเดี่ยวจากครอบครัวอื่นๆ พัฒนาต่อเนื่องมาจนถึงกลางศตวรรษที่ 19 ได้เกิดแนวคิดว่า โทรทัศน์ คือ “ระบบบันเทิงภายในครอบครัว” หลังจากนั้นมารายการต่างๆ ได้ถูกปรับให้เป็นรายการสาธารณะมากยิ่งขึ้นและมีรูปแบบนำเสนอแบบใหม่ เช่น การจัดฉายในโทรทัศน์เป็นต้น สื่อประเภทภาพได้ขยายตัวออกไปเป็นสิ่งบันทึกภาพด้วย เทปซีดี และ ดีวีดี การใช้โทรทัศน์ในสังคมมีสิ่งที่น่าสนใจศึกษาก็คือ การจัดระบบออกอากาศรายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะในสังคมตะวันตก ที่เริ่มจากการผลิตรายการเพื่อครอบครัว แต่เมื่อเผยแพร่มากขึ้นได้มีการซื้อโทรทัศน์และเปิด

แพร่หลายในพื้นที่สาธารณะด้วย เช่น ในคาเฟ่ หรือบาร์ ทำให้ผลกระทบของโทรทัศน์ได้เปลี่ยนแปลงไปจากภายในครอบครัวสู่พื้นที่ระดับชาติและนานาชาติในระยะต่อมา ในขณะนั้นผู้ผลิตรายการยังไม่ตระหนักเลยด้วยซ้ำ รายการโทรทัศน์ก็ยังคงทำรายการครอบครัวเช่นเดิมเหมือนในระยะเริ่มต้น เมื่อการชมภาพยนตร์แพร่หลาย พื้นที่ชมภาพยนตร์ภายในบ้านได้รับสื่อจากต่างชาติ ต่างวัฒนธรรม บางสังคมที่ให้ความสำคัญกับพื้นที่ในบ้านแตกต่างจากโลกตะวันตก เช่นสังคมมุสลิมและสังคมผู้นับถือศาสนาฮินดู ที่ให้ความสำคัญต่อศาสนาและอาณาจักรของครอบครัวคือ “พื้นที่ศักดิ์สิทธิ” และพื้นที่บ้านเดิมถูกกำหนดให้เป็นพื้นที่ภาพตัวแทน อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้หญิง ดังนั้น การเข้ามามีตำแหน่งแห่งที่ของโทรทัศน์ในสังคมเคร่งครัดประเพณีจึงเกิดความตึงเครียดและขัดแย้งกันเป็นอย่างมากภายในวัฒนธรรมตะวันตก

ในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์รายการโทรทัศน์ ได้ถูกแปลงให้เป็นสินค้าจะอยู่รอดได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับผู้ซื้อเวลาโฆษณา แต่สังคมจะสามารถควบคุมการผลิตอย่างไร ซึ่งศูนย์กลางทางจริยธรรมมีพื้นฐานอยู่ที่ครอบครัว และผลกระทบจากการโฆษณาทำให้คนในครอบครัววิ่งเข้าหาตลาด ดังนั้นพื้นที่ของตลาดจึงมีผู้บริโภคมากขึ้น และจากการที่มีพัฒนาการ ดาวเทียม สื่ออินเตอร์เน็ต รวมถึงพฤติกรรมบริโภคนิยมของประชาชนในแต่ละพื้นที่รัฐชาติ ก็ยิ่งทำให้ตลาดเกิดการขยายตัวมากยิ่งขึ้น (During 2005: 112-4)

แม้รายการโทรทัศน์จะมีเรื่องสำหรับเด็กๆ แต่ก็เป็นการบริโภคในตลาดที่มุ่งเน้นให้เด็กสนใจของเล่นจากโรงงาน อาหารและเครื่องดื่ม และอาหารจานด่วน เหล่านี้เป็นการเตรียมคนให้เข้าไปสู่สังคมบริโภค และทำให้พวกเขา

ต้องการสิ่งอื่นๆ มากขึ้น ในทางกายภาพการเติบโตขึ้นของเด็กได้เก็บความทรงจำที่เป็นความรุนแรงมาจากโทรทัศน์ จนทำให้โทรทัศน์มีหน้าที่สอนเด็กแทนพ่อและแม่ไป

ข้อพิจารณาต่อผู้ชม (Audience): **วัสดุรองรับข้อมูลหรือเป็นผู้ชมที่มีอำนาจในตัวเองเชิงสัมพัทธ์**

งานวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษาได้ใช้หน่วยของการวิเคราะห์คือ "*ผู้ชม ผู้ฟัง*" ซึ่งโทรทัศน์ถูกอธิบายว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ประชาชน ผู้ชม สามารถวิเคราะห์สังคมและวัฒนธรรม ทำให้เกิดการสร้างมาตรฐานทางสังคม แต่ในความเป็นจริงแล้วการชมโทรทัศน์ ได้ถูกพัฒนามาอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวและกลายเป็นกิจกรรมส่วนตัวมากยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อมีการสร้างโลกจินตนาการที่ไม่ถูกต้อง ก็สามารถเปลี่ยนมาตรฐานทางสังคม ดังนั้นโทรทัศน์อาจจะกลายเป็นสิ่งครอบงำต่อชีวิตส่วนบุคคลและรวมถึงชีวิตสาธารณะด้วยไปในตัว เช่น โทรทัศน์สร้างความเพ้อฝันและความพอใจผิดๆ และเป็นเครื่องมือในการรักษาระบบทุนนิยม ทำให้โทรทัศน์ถูกพัฒนามามีอำนาจครอบงำ ล่อลวง และมอมเมาผู้ชมจนมีอาการเพี้ยนบ้า (seduction) กล่าวคือ ประชาชนไม่สามารถแยกแยะโลกความเป็นจริงกับโลกแห่งความฝันออกจากกันได้ และเกิดความสับสนระหว่างโลกจริงกับโลกมายาภาพ

จากภาพยนตร์*เกิดมาเป็นนักฆ่า* ผู้สร้างภาพยนตร์พยายามที่จะเชื่อมโยงตัวละครทั้งหมด คือ Mickey และ Mallory พ่อแม่และน้องชายของ Mallory Scagnetti ตำรวจมือปราบ Gale นักข่าว และตัวประกอบอื่นๆ เช่น แฟนคลับที่บูชานักฆ่า นอกจากนี้ก็ยังมีนักโทษในคุกที่ได้รับข่าวสารรายการสดในการอธิบายแรงจูงใจของการเป็นนักฆ่าที่เกิดขึ้นมาโดยธรรมชาติและได้ก่อ

จลาจลขึ้นจากแรงจูงใจนั้นเอง ตัวละครเอก ตัวประกอบหลักและตัวประกอบอื่นๆ ได้ถูกสร้างเชื่อมโยง ให้สื่อมวลชนและสื่อทางวัฒนธรรมแขนงต่างๆ เป็นสะพานเชื่อม ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เกมส์ที่มีความรุนแรง พวกเขาทั้งหมดได้รับแรงดลใจจากสื่อ ซึมซับจากสื่อแลปะทุอารมณ์ขึ้นมาฆ่าคน บริสุทธิ์ ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าอธิบายว่าผู้ชมเป็นเหยื่อของวัฒนธรรมจากการนั่งดูโทรทัศน์ เช่น เกิดพฤติกรรมความรุนแรงทางเพศ ผิดศีลธรรมทางเพศจากพ่อที่มีต่อลูก และการใช้ความรุนแรงในครอบครัว ยกตัวอย่างฉากหนึ่งในภาพยนตร์ได้แสดงการล้อเลียนความลามกของพ่อต่อลูกสาวตัวเอง โดยใช้เทคนิคการแสดงที่ทำให้ดูเหมือนละครน้ำเน่าของอเมริกา ความลามกของพ่อต่อลูกสาวและการด่าทอภรรยาต่อหน้าลูก เมื่อจบการกระทำแต่ละครั้ง ได้มีการปล่อยเสียงหัวเราะชื่นชม ขบขัน คล้ายจะบอกว่า พฤติกรรมเช่นนั้นดูเท่ห์

จากที่ผู้เขียนกล่าวมาข้างต้นเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเรื่องราวที่น่าประหลาดใจและเกิดเป็นคำถามว่า ทำไมการสื่อสารถึงมีอิทธิพลในการกระตุ้นให้เกิดเหตุการณ์ได้มากมายขนาดนั้น จากตัวละคร พ่อ แม่ ตำรวจ รับข่าวสารความรุนแรงและเรื่องเพศจากสารที่รับมาโดยตรงจากโทรทัศน์ พวกเขาได้ซึมซับและแสดงออกต่อคนรอบข้าง ทั้งหมดนี้ได้ก่อให้เกิดสงครามย่อยๆ จนกระทั่งปะทุออกมาสู่การฆ่าล้างกันอย่างโหดร้าย ไร้ความปรานี หากเป็นเช่นข้างต้นนี้มนุษย์ก็มิใช่อะไรเลยนอกจากวัตถุที่ถูกยัดเยียด จากสื่อมวลชน ดังนั้นสื่อมวลชนจึงเหมือนเป็นเทวดาที่สามารถทดลองสิ่งใดก็ได้ตามความปรารถนา ตัวบทวิเคราะห์เช่นนี้จัดให้ “ผู้ชมทางบ้าน” คือผู้รับ “สาร” (massage) จากสื่อ (media) เมื่อรับสารมาก็ซึมซับเก็บไว้ จริงหรือที่ผู้รับสื่อจะสะท้อนออกมาได้ตรงไปตรงมาเช่นนั้น ในการทำความเข้าใจประเด็นดังกล่าวมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจกรอบแนวคิดเรื่องการสื่อสาร คือ “กระบวนการสื่อสารมวลชน

โดยรวม" ในแง่ของโครงสร้างการผลิตตัวสาร ที่ผู้ผลิตได้กระจายไปสู่การรับรู้ของผู้ชม และเมื่อผู้ชมได้รับรู้ก็มีความแตกต่างกันมากในแต่ละกระบวนการ เช่น ผลิตภัณฑ์ หรือตัวสื่อที่ผลิตเสร็จแล้วพร้อมเผยแพร่ กระบวนการผลิต และวงจรของการสื่อสาร ซึ่งมีความแตกต่างกันไปอีกในแต่ละประเภทของสื่อและสาร

คำถามก็คือ มีกลไกอะไรเกิดขึ้นระหว่างการส่งข่าวสารบันเทิงถึงผู้ชม ผู้เขียนต้องการที่จะนำกรอบแนวความคิดวัฒนธรรมศึกษาเรื่องการสื่อสาร มาใช้วิเคราะห์ตัวกระทำการที่เรียกว่า "ผู้ชม" แนวคิดดังกล่าวเป็นที่นิยมกันมาก คือแนวคิดของ Stuart Hall (2005) เรื่อง Decoding/Encoding ซึ่งเป็นทฤษฎีการสื่อสารอธิบายสังเวียนการสื่อสารที่แตกต่างกัน 4 ประการคือ วงจรการผลิตสื่อ วงจรการสื่อสาร การใช้การสื่อสาร และ การผลิตซ้ำการสื่อสาร นอกจากนี้ยังมีอีกสังเวียนหนึ่งก็คือ การจัดการตัวเองของการสื่อสารได้อย่างอิสระแบบสัมพัทธ์ (relatively autonomous) กับความเป็นอื่นของผู้ชม

ฮอลล์ได้เสนอเกี่ยวกับตัวการปฏิบัติการสื่อสาร ซึ่ง "สื่อ" ก็คือ "วัตถุ" ในกระบวนการผลิต สื่อคือผลิตผลที่เกิดจากความสัมพันธ์กันในเชิงโครงสร้างของผังรายการโทรทัศน์ ซึ่งจริงๆ แล้ว "สื่อ" ก็คือตัวพาหนะให้แก่สัญญะ (sign-vehicle) หมายความว่าการทำงานการสื่อสารได้ส่งสารออกไป เป็นสัญญะที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งการทำงานการสื่อสารก็คือการใส่รหัสต่างๆ ลงไปในสาร ดังนั้น "สาร" คือ เส้นทางของความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างประโยคแห่งวาทกรรมนั่นเอง (Hall, 2005: 46) ซึ่งเกิดขึ้นในชั่วขณะเฉพาะเวลาใดเวลาหนึ่ง

ดังนั้น ผลิตผลจึงเป็นวัตถุที่เป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดการรับรู้จากการแพร่กระจายจ่ายแจกไปสู่ผู้ชมและผู้ฟังยังสถานที่ต่างๆ (Hall, 2005: 47) เช่น เทป วีดีโอ ภาพยนตร์ที่ได้รับการถ่ายทอดออกไป ผู้ชมได้รับสารโดยใช้เครื่องมือในการรับชม แต่ความสำเร็จในการสื่อสารหรือการแปลความสารคือ การทำให้

สารเข้าสู่โครงสร้างของสังคม และทันทีหลังจากนั้น วงจรที่สำเร็จไปแล้วก็ได้เกิดการทำงานอีกครั้งหนึ่ง ในรูปแบบทางสัญลักษณ์ของ “สาร” ที่มีอภิสิทธิ์ในการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ที่เป็นการแลกเปลี่ยนและสื่อสาร กล่าวคือ ในช่วงขณะของการใส่รหัส (encoding) และการถอดรหัส (decoding) กระบวนการนั้นเกิดขึ้นในลักษณะที่มีอิสระในการกำหนดตัวเองเชิงสัมพัทธ์ (relatively autonomous) ต่อผู้ชม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับกระบวนการการสื่อสารโดยรวมทั้งหมด

เหตุการณ์การเผยแพร่มองอีกแง่หนึ่งได้ว่าคือ “ประวัติศาสตร์การแพร่กระจายข่าวสาร” เป็นเพียงแค่ตัวที่ถูกหมายหรือตัวแสดงเหตุการณ์ผ่านรูปแบบที่เราได้ยินจากเสียงหรือภาพ โดยภาษาระยะไกล แต่อะไรที่เป็นประวัติศาสตร์คือเหตุการณ์ได้ผ่านพ้นไปแล้ว และถูกตกแต่งให้กลายเป็นเรื่องราวหนึ่งก่อนที่จะเผยแพร่เหตุการณ์ออกไป ดังนั้น ประวัติศาสตร์ได้เกิดการข้ามตำแหน่งแห่งที่ ผ่านกลไกการนำสารเข้าและการสื่อสารออก กลไกดังกล่าวเป็นรูปแบบของการปรุงแต่งประวัติศาสตร์และการเผยแพร่ จึงเป็นอีกมิติหนึ่งในการให้ความหมายแบสุ่มให้ความหมาย ซึ่งจากการเผยแพร่ได้ทำให้การสื่อสารบรรลุวัตถุประสงค์ (Hall 2005: 47)

การทำงานการสื่อสารนั้นเกิดขึ้นภายในเครือข่ายของการผลิต ที่จัดระบบออกมาให้เป็นงานประจำวันและมีการสร้างโครงสร้างพื้นฐานวิธีการทำงานแบบมืออาชีพ ดังนั้น จึงเป็นการกระทำที่มีการตระเตรียมเป็นระเบียบเหมือนเป็นโครงการ วงจรการสื่อสาร จึงเริ่มต้นที่นี่ ในการสร้างกรอบควบคุมและให้ความหมายความคิดและความรู้อันเป็นสิ่งที่นำมาให้เพื่อทำการผลิตประจำวัน โดยอาศัยความเชี่ยวชาญและการมีอุดมการณ์ในฐานะมืออาชีพใน

สถาบันความรู้ แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าโครงสร้างการผลิตรายการโทรทัศน์จะเริ่มต้นมาจากรายการข่าวสารแต่มันก็ไม่ได้สร้างขึ้นมาอย่างเคร่งครัดมากนัก

ประการสำคัญก็คือ "ผู้ชม" ดำรงอยู่ในสองตำแหน่งแห่งที่ คือเป็นทั้งแหล่งข้อมูลและผู้รับสารจากโทรทัศน์ ดังนั้น จริงๆ แล้ว ขณะเกิดกระบวนการผลิตรายการไม่มีตัวตนของผู้รับฟัง การผลิตรายการก็มีความโน้มเอียงกลับมาที่โครงสร้างการทำงานที่มีอยู่แล้วและกลับไปที่กระบวนการผลิตหรือสร้างตัวของมันเองอีกครั้ง ดังนั้นการบริโภคสื่อโทรทัศน์ โดยตัวของมันเองจึงเกิดในช่วงเวลาของการสร้างความคิดในการผลิตรายการ แต่ในท้ายที่สุดมันก็กระทำในสิ่งที่เคยมีมาแล้วและอยู่ในตำแหน่งที่แยกออกไปสู่การทำให้ "สาร" เป็นจริงโดยการเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ ดังนั้น การผลิตและการชมโทรทัศน์ จึงไม่ใช่การแบ่งแยกออกจากกันแต่มีความสัมพันธ์กัน แต่สิ่งที่เกิดขึ้นก็คือการผลิตและการชม ถูกแยกออกไปจากภาพรวมของการสื่อสารโดยรวมทั้งหมด

โครงสร้างของผู้ผลิตสื่อ สื่อจะต้องใส่รหัสในรูปแบบของวาทกรรมที่มีความหมายเป็นตัวสารอยู่บนความสัมพันธ์ทางสถาบันทางสังคมการผลิต และจะต้องใช้ภาษาในการสร้างให้ "สาร" นั้นเป็นจริงกับผู้ชม และก่อนที่สารจะกระทบหรือถูกใช้ ในประการแรกก็คือจะต้องรับรู้ว่าวาทกรรมใดที่มีความหมายและผู้ชมสามารถที่จะถอดรหัสในสิ่งที่มีความหมายออกมาได้

ดังนั้น การชมของผู้ชมจึงเป็นระบบของการถอดรหัสความหมาย (decoded meaning) ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนานหรืออะไรก็ตาม ด้วยเหตุนี้การรับรู้ข่าวสารและความบันเทิงจึงเป็นการรับรู้ที่มีลักษณะที่ซับซ้อน เมื่อผู้ชมได้รับรู้จึงมีอารมณ์ความรู้สึกหรือมีอุดมการณ์หรือพฤติกรรมที่ต่อเนื่องกัน ช่วงขณะเวลาของการส่งสารให้แก่ผู้ชม คือโครงสร้างของการใช้รหัสทำให้สารเกิดผลออกมา ก็คือการกำหนดให้ "สาร" ผ่านการถอดรหัสจากประเด็นของ

เรื่องราวให้เข้าสู่โครงสร้าง คือการนำสารเข้าไปสู่โครงสร้างใหม่อีกครั้งโดยผู้รับสารที่มาจากความพึงพอใจในกรอบของผู้ชมเอง โดยโครงสร้างของความเข้าใจอันมีพื้นฐานมาจากโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคมซึ่งมีลักษณะที่เป็นจริง วิธีการรับสารมีความสัมพันธ์ คือการรับรู้สิ่งที่ให้ความหมายจากภาษาและข้ามเข้ามาสู่จิตสำนึกของผู้ชม (Hall 2005: 48) *กระบวนการปล่อยสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์กับสาร*นั้นมีความซับซ้อนของรหัสจากการใส่รหัสโดยผู้ส่ง และการถอดรหัสโดยผู้รับสาร อาจจะมีความไม่สมส่วน ในแง่ที่มีความสมส่วนผู้รับสารมีความเข้าใจ แต่หากไม่สมส่วนผู้รับสารก็มีความเข้าใจที่ผิดพลาดไปจากผู้ส่ง นอกจากนี้โดยเทคนิคการเผยแพร่ก็อาจจะมีความไม่สมบูรณ์ ในที่สุดก็เกิดการสื่อสารแบบผิดรูปผิดร่างและบิดเบือนได้ในที่สุด

ระบบของการแพร่กระจาย "สาร" จึงขาดความพอเหมาะพอดีระหว่างรหัสความหมาย ทำให้โครงสร้างระหว่างผู้ผลิตรายการและผู้ฟังแตกต่างกัน ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว กระบวนการดังกล่าวเป็นการจัดการที่สำคัญมาก (แต่ทั้งนี้ก็อาจจะยังมีสารบางส่วนที่มีความเหมาะสมอยู่ด้วย) สิ่งที่เรียกว่าการบิดเบือนผิดรูป ความเข้าใจผิดพลาด เกิดจากการรับสารที่ขาดการแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบสองด้าน ในลักษณะตอบโต้ซึ่งกันและกัน ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้ทั้งสองด้านต่างก็คาดการณ์ความหมายโดยตนเอง ซึ่งมีคำอธิบายในทำนองว่า "*การกระทำแบบเป็นไปเองแบบสัมพัทธ์*" ต่อสภาวะตัวกำหนดควบคุมการนำเข้าและส่งออกของ "สาร" ทั้งในรูปแบบของภาษา/การให้ความหมาย (Hall 2005: 48-9)

ผลที่ได้รับออกมาจากกระบวนทัศน์ของลักษณะพื้นฐานซึ่งได้เริ่มต้นมาแล้วจนถึงการเปลี่ยนรูปแบบความเข้าใจของเราที่มีต่อโครงสร้างการนำเสนอมาจาก โทรทัศน์ และเปลี่ยนแปลงความเข้าใจของเราซึ่งเป็น "ผู้รับ

สาร" และมีปฏิกิริยาออกไป ดังนั้น ผู้รับสารจึงมีความเข้าใจแบบใหม่และแตกต่างจากต้นตอที่ส่งตัวสารออกมา การทำรายการโทรทัศน์ ไม่สามารถใส่พฤติกรรมสู่ผู้ชมได้โดยตรง สารไม่ใช่ "*กับดัก*" และ "*ผู้ชม*" ก็ไม่ได้ "เชื่อง" ตัวสื่อเองก็ทราบเหตุผลดังกล่าว พวกเขาก็มีความยืดหยุ่นและเข้าใจต่อการรับรู้ของผู้ชมที่มีศักยภาพของการแปลรหัสจากพาหะอันเป็นข่าวสารและบันเทิงของพวกเขาเอง อย่างเช่นภาพที่สื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงทางโทรทัศน์ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่ความรุนแรง แต่มันเป็นภาพแสดงแทนของความรุนแรง มันไม่ใช่ความรุนแรงแต่เป็น "สาร" เกี่ยวกับความรุนแรง เช่นตัวอย่างของรายการโทรทัศน์ ซึ่งอันที่จริงมันก็คือวาทกรรม ซึ่งไม่ใช่การสื่อสารออกไปอย่างง่ายๆ ตรงไปตรงมา ดังนั้น โทรทัศน์/ความรุนแรง จึงมีความสัมพันธ์ต่อกัน เช่น โทรทัศน์ของตะวันตก มีโครงเรื่องแบบขัดแย้งชัดเจนในการแสดงออกถึงคุณค่าทางศีลธรรมและความเป็นวีรบุรุษ โทรทัศน์พยายามแสดงให้เห็นความชัดเจนเหมือนตราประทับที่สำคัญ จุดสำคัญของเรื่องก็คือความรุนแรงในกิจกรรมการยิงกัน การฆาตกรรม และการไล่ล่า หรือการแบไต๋กัน หรือการดวลกันที่บาร์เหล้า เหล่านี้เกิดขึ้นมาอย่างยาวนาน ทั้งจากรายการโทรทัศน์ของอังกฤษและของอเมริกัน จนสร้างให้เกิดเป็นรูปแบบของการสื่อสารและความบันเทิง อาจจะกล่าวได้ว่าการสื่อสารในปัจจุบันก็ถูกครอบงำผู้ชมมายาวนาน จนสิ่งที่บรรจุอยู่ในภาพยนตร์ โทรทัศน์ กลายเป็นความรุนแรงที่มีอยู่อย่างเป็นธรรมชาติเป็นต้น (Hall 2005: 49)

ดังนั้นโครงสร้างของรายการโทรทัศน์ ได้ถูกทำให้มีโครงสร้างของผังรายการชัดเจนเป็นแบบแผน เช่น ผู้ชม เด็กๆ เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว พวกเขาอ่านมันคล้ายๆ กับการเล่นเกมส์ เช่น คาวบอยกับอินเดียนแดงของสังคม

อเมริกา ที่เด็กได้เลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรง ความก้าวร้าว ซึ่งอาจจะไม่ใช่ในสไตล์หรือรูปแบบที่สื่อต้องการนำเสนอก็เป็นได้ (Hall 2005: 49)

เมื่อนำสิ่งที่ฮอลล์เสนอไว้มาวิเคราะห์ตัวละครทั้งหมดของภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า คือผู้ที่รับ "สาร" จาก "สื่อ" ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าชี้ว่าผู้รับสารได้สะท้อนความรุนแรงทั้งต่อร่างกาย เพศ ออกมาด้วยความรุนแรง ดังเช่นตัวละคร ที่มีความสนุกสนานในการร่วมกันฆ่า และในทันที่ทั้งสองเกิดความรู้สึกรักการฆ่า เหมือนว่าการฆ่าคือหน้าที่ที่ได้รับมาจากพระเจ้า เขาเข้าใจว่ามนุษย์ไม่มีแก่นสาร ทั้งสองตระเวนฆ่าตำรวจและประชาชนโดยไม่มีเหตุผล ภาพยนตร์พยายามตัดต่อเชื่อมโยงฉากการฆ่าและต่อสู้ไปที่ตัวละครเอกในภาพของการ์ตูนประเภทรุนแรงที่สังคมอเมริกันคลั่งไคล้อาจจะไม่เป็นจริงในโลกของความจริง ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่สามารถเป็นอะไรอื่นได้ นอกจากเป็นภาพแสดงแทนฆาตกรที่ไม่มีความจริงรองรับอยู่เลย และมีความเข้าใจที่ผิดต่อผู้รับสาร

ประการต่อมาเรื่องฆ่ากันในภาพยนตร์อาจจะไม่ได้ถูกจำกัดไว้ในภาพยนตร์ เพราะคุณสมบัติบางประการได้กระโดดข้ามจากจอสู่โลกจริงของผู้ชม คุณค่าที่เลวร้ายบางประการ เช่น การเป็นนักฆ่าได้กลายเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับของเด็กบางคน ยกตัวอย่าง ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า ตัว "สาร" ที่ Quentin Tarantino เขียนเรื่องออกมาขาดความรอบคอบในการพิจารณาไปที่ผู้รับสารว่า เขาไม่ใช่วัตถุที่รองรับสารจากผู้สร้าง และสามารถสร้างความเข้าใจผิดได้จากสิ่งที่ผู้สร้างพยายามบอกว่า การฆ่ามาจากนักข่าวและสื่อที่ไร้จรรยาบรรณและคุณธรรม แต่ผู้เขียนไม่คิดว่าประเด็นนี้เป็นประเด็นหลักที่จะวิพากษ์ Tarantino และผู้สร้างภาพยนตร์ เพราะอะไรจะเกิดขึ้นหากผู้สร้างภาพยนตร์มิได้จริงใจในการนำเสนอ "สาร" ที่เป็นลางบอกเหตุเพื่อวางแผน

ป้องกัน แต่เขาเองเป็นผู้กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงในรูปแบบการนำเสนอใหม่ที่แตกต่างจากภาพยนตร์สมัยใหม่ที่เคยทำกันมาในฮอลลีวู้ด การวิเคราะห์บริบทภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าผู้เขียนจะแสดงให้ชัดเจนขึ้นในหัวข้อถัดไป

ข้อพิจารณาต่อ "ความลึกลับ" ของสื่อด้วยเสียงและภาพ: ภาพยนตร์, โทรทัศน์ และภาพถ่าย คือวัตถุที่ถูกสิงด้วยปีศาจ และความเพี้ยนบ้าของผู้สร้างภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า

คำอธิบายถึงการสื่อสารด้วยภาพไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว ที่ผู้เขียนรู้สึกว่าคมคายมากคนหนึ่งคือ Justin Lorenzen (1993) นักวิชาการสตรีนิยมในบทความขนาดสั้นชื่อ " Snapshot: Notes on Myth, Memory and Technology, Shot Fictions Concerning the Camera" บทความของ Lorenzen อธิบายถึงสื่อประเภทภาพหลังสมัยใหม่ว่า

> "หากภาพหลังสมัยใหม่คือการรับรู้ในสิ่งที่ไม่ได้เป็นวัตถุ เป็นภาพสมัยใหม่รูปแบบใหม่ของภาพที่สามารถเห็นได้และถูกนำมารวมไว้อย่างผิดเวลาผิดพื้นที่...
>
> "...ในวันนี้เทคนิคการสื่อสารไม่ค่อยสำคัญ เพราะสามารถทำให้กลับไปหาอดีตโบราณย้อนเวลาถอยหลังทั้งหมดได้..." (Lorenzen 1993: 136)

หากจะทำความเข้าใจภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่งอย่างตรงไปตรงมา ล้วนเป็นสิ่งที่จบไปแล้วจากการผลิต ดังนั้นสื่อสำเร็จรูปคือสิ่งที่ตายไปแล้ว เมื่อเรานำมันกลับแสดงบนจอภาพหรือแผ่นกระดาษ ก็เหมือนกับการนำความตายออกมาหลอกหลอนผู้คน เหมือนกับการนำความตายให้กลับมาและทำให้...

> "ความตายสามารถที่จะพูดออกมาได้" และ "มองมายังคุณ" ซึ่งพวกมัน[3] ก็คือผี (phantoms) ที่สิงอยู่บนผืนผนังบางๆ สำหรับรับแสงที่ฉายจากเครื่องฉายภาพ ผีจับอยู่บนจอภาพ คุณสามารถได้ยินพวกมันคุยกันข้ามเวลาและพื้นที่ผ่าน เซลลูลลอยด์ (Celluloid) และเทป พวกมันถูกแช่แข็งไว้ในอัลบั้ม ในทุกๆ ที่ที่มันปรากฏอยู่คือร่องรอยของมัน มันไม่มีอยู่จริงในปัจจุบัน พวกมันอยู่ตรงข้ามกันกับเราและสามารถเชื่อมต่อถึงพวกเราได้ภายนอกโลกเซลลูลลอยด์ แม้เราจะรู้จักมันแต่ก็ยังคงนิ่งเฉย เพราะเราไม่เคยว่างที่จะวิจารณ์มันและจำกัดพวกมันให้ไหลอยู่แต่ภายในห้องมืดภายในกล้องได้
>
> การไม่ใส่ใจในวาทกรรมของฟิล์ม และภาพถ่ายคือ สิ่งที่กำลังเป็นปัญหามากในปัจจุบัน กล่าวคือเป็นการยากที่จะเข้าถึงมันและคิดถึงมันโดยผ่านอาณาจักรที่เป็นการผลิตซ้ำเครื่องมือกลไกที่เป็นตัวกระตุ้นมายาคติ (myth) และเรื่องเพ้อฝัน ดังนั้นการพิจารณาถึงมายาคติของมัน จะสามารถทำให้เราเข้าใจการหลอนหลอกของมัน และรู้จักมันได้มากขึ้น (Lorenzen 1993: 137)

การทำภาพยนตร์ก็คล้ายกับที่ Lorenzen อธิบายว่าคือความรู้ในการเล่นแร่แปรธาตุของคนโบราณ เป็นการใช้เวทมนต์เพื่อควบคุมสิ่งต่างๆ ในวันนี้เรารู้แล้วว่าคนโบราณใช้วิธีการการควบคุมจินตภาพที่อยู่ในมโนสำนึกของผู้คน

3 Lorenzen พยายามที่จะอธิบายว่าภาพยนตร์และภาพถ่ายก็คือ "ความตาย" ดังนั้นตัวละครที่พูดและแสดงออกมาจึงเท่ากับเป็นผี คำว่า "มัน" จึงไม่ใช่ใครอื่นคือผีนั่นเอง

ดังนั้นสื่อสมัยใหม่ก็เหมือนกับมนตร์ดำ ซึ่งผู้สร้างไม่อยากจะพูดถึงมัน เพราะพวกเขาต้องการให้ผู้ชมตกเป็นทาสผ่านเทคโนโลยี ทำให้เรามีความเป็นอื่นและกระจัดกระจายจากตัวเอง และผู้ผลิตต้องการให้กล้องปิดบังบางสิ่งจากการเห็นและปกปิดจากโครงสร้างการรับรู้ของพวกเรา (Lorenzen 1993: 137-8) ภาพหลังสมัยใหม่ก็คือการทำให้สื่อที่ทำเสร็จแล้ว นิ่งแล้ว กลับเข้ามาโลดแล่นและกำหนดคุณค่าที่เรายากจะปฏิเสธ ทำให้วัตถุกลับเข้ามาทำงานเหนือจิตใจมนุษย์ ท่ามกลางความมืนงงของเรา และความหลงลืมของเราเอง ที่เรายึดถือมัน ติดตามมัน และปล่อยให้ผีกระโดดออกมาจากแผ่นรองรับภาพถ่ายเข้าสู่โลกของความเป็นจริง และทำให้มันเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเรานั่นเอง เราผลิตซ้ำมันโดยการให้ความเคารพต่อมัน บอกเล่าให้คนอื่นๆ เราขาดการวิจารณ์พวกมันจนวันนี้เราไม่เท่าทันแล้ว ในกรณีของภาพยนตร์และโทรทัศน์เราได้ตกเป็นเบี้ยล่างของสิ่งที่ตายไปแล้วนั่นเอง ดังนั้นในมุมมองของ Lorenzen สื่อประเภทนี้ก็คล้ายกับผี เราเชิญมันไว้ ให้ที่อยู่อาศัยในจอรับภาพ ผีจึงมีโอกาสได้แสดงตัว และในที่สุดเราก็อดคิดไม่ได้ว่า *"เราคือมัน"* ดังนั้นการมีชีวิตจริงของมันจึงเริ่มมีความเป็นไปได้ เราไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่า สื่อภาพเคลื่อนไหว สื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ มีอิทธิพลต่อมนุษย์ในปัจจุบันเป็นอย่างมาก

จากกรอบคิดของ Lorenzen สามารถนำมาทำความเข้าใจต่อผู้สร้างภาพยนตร์ความรุนแรงได้เป็นอย่างดีโดยวิเคราะห์ว่าผู้ที่สร้างผีเรื่องนี้ขึ้นมาก็คืออีกคนหนึ่งที่ถูกสิงจากภาพยนตร์สมัยใหม่และนำมาปรับปรุงให้เป็นผีหลังสมัยใหม่บนจอภาพและทำให้ผีตัวนี้มีตัวตนจริงถูกผลิตซ้ำอย่างไม่รู้จบ ในกรณีดังกล่าวนี้ อันที่จริง Tarantino เองคือผู้ที่ได้รับผลกระทบมาก่อนหน้านั้นและแสดงมันออกมาโดยฝีมือของเขาภายใต้การถูกสิงจากผีสมัยใหม่ จาก

ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าผู้เขียนบทได้นำวัฒนธรรมความรุนแรงจากสื่อเก่าและจินตนาการมาเป็นภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น Reservoir Dogs (Tarantino, 1992) และ Pulp Fiction (Tarantino, 1994) ที่ถูกกล่าวว่าคืองานที่เลียนแบบทำสำเนาซ้ำตัวเอง จากภาพยนตร์เรื่อง Reservoir Dogs นอกจากนี้ก็ยังสามารถกล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill นั้น ดาราขวัญใจที่ยังมีชีวิตอยู่ของเขาได้มาแสดงเหมือนงานเดินพาเหรด Tarantino ได้นำดาราและบุคลิกที่เขาประทับใจมาอยู่ด้วยกันจนครบ นอกจากนี้เขาอธิบายอีกว่า เพลงประกอบภาพยนตร์ Kill Bill ได้รับแรงบันดาลใจและคิดถึงบุคลิกของตัวละครจากภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า

เพื่อที่จะไม่เป็นการละเลยภาพยนตร์ของเขาที่สร้างเกี่ยวกับความรุนแรงในหลายๆ เรื่อง เขาพยายามที่จะสื่อกับผู้ชมว่า สาเหตุความรุนแรงของตัวละครที่ห้ำหั่นด้วยการฆ่ากันอย่างสยดสยองมาจากสังคม กรณีของเรื่องภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า มาจากวัฒนธรรมการนั่งชมโทรทัศน์ที่บ้าน เรื่อง Kill Bill ภาค 1 และ 2 (Tarantino, 2003, 2004) นักฆ่าที่อันตรายที่สุดในโลกมาจากการปลูกฝังตั้งแต่ยังเด็กโดยครอบครัว อาจารย์ เจ้านาย และพี่ชายเป็นต้น และอาจจะถือว่าเป็นการสารภาพของเขาเองก็ว่าได้ ความรุนแรง ความเพี้ยน เบี่ยงเบน และการต่อสู้กับภาพยนตร์กระแสหลักฮอลลีวูด ของเขาเองมาจากความนิยมชมชื่นสื่อความรุนแรง จากผู้สร้างภาพยนตร์สมัยใหม่ก่อนหน้าเขา ดังนั้น ความเพี้ยนบ้าของเขาได้แสดงออกมาผ่านการแสดงในภาพยนตร์นั่นเอง ซึ่งทำให้การสร้างภาพยนตร์ของเขาไม่ใช่การแก้แค้นภาพยนตร์กระแสหลักที่เขาบ่นด่าว่าสร้างสังคมแห่งความรุนแรง แต่เขาได้เข้าไปผสมและทำมันให้แนบเนียนในศิลปะการเล่าเรื่องที่เข้าไปสู่สำนึกของความรู้สึกนิยมความรุนแรงของอเมริกันได้เป็นอย่างดี

ผลงานของ Tarantino อยู่ในกระแสอุตสาหกรรมวัฒนธรรม การวิเคราะห์อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลที่สุด ก็คือนักวิชาการจาก Frankfurt School โดยเฉพาะประเด็นการแปรเปลี่ยนวัตถุและความหมายให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม (mass culture) (Branston, 2000 : 17) ดังที่ Horkheimer และ Adorno (Adorno and Horkheimer, 1992) วิจารณ์ไว้ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมคือการแปลงงานของคนอื่นให้เป็นอุตสาหกรรมและทำให้มีมูลค่าสูงขึ้น ขาดความเคารพในงานของตัวเอง ขโมยงานตัวเองมาผลิตซ้ำในเวทีการขายที่ใหญ่กว่า อย่างเช่น กรณี Quentin Tarantino ก็ถูกวิจารณ์โดยนักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษา David Inglis (2005) อธิบายว่า Tarantino ปัดฝุ่นภาพยนตร์นอกกระแสของตัวเองเรื่อง “Reservoir Dogs” มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction ประเด็นต่อมาก็คือ Tarantino ได้ใช้วิธีการแยกรูปแบบโครงเรื่องเดิมของคนอื่น และสร้างจุดรวมเรื่องใหม่มาเป็นของตนเอง จากภาพยนตร์กังฟูเก่าหลายๆเรื่อง กลายเป็นภาพยนตร์ 2 ภาคจบคือ Kill Bill (Inglis, 2005: 71-2)

ผู้สร้างภาพยนตร์รู้ตัวดีว่าได้สร้างสิ่งที่ผู้เขียนกล่าวมาแล้วเข้าสู่ชีวิตประจำวันของประชาชน ที่มากไปกว่านั้นพวกเขาก้าวหน้าไปถึง การเข้าควบคุม “แหล่งแสดงงานศิลปะ” เช่น Tarantino ประสบผลสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction ดังนั้นเขาเองจึงมีอิทธิพลในการกำหนดแนวโน้มของผู้ผลิตและผู้ชม และกำหนดรางวัลของงานศิลปะภาพยนตร์ ดังที่เขาเองได้เป็นกรรมการตัดสินภาพยนตร์ระดับสากล ทำให้เกิดการครอบครองความชอบธรรม และเกิดการควบคุมโรงฉายภาพยนตร์ ให้อยู่ในทิศทางของการผลิตในแนวทาง Tarantino

เช่นเดียวกันกับคำพูดของนักเขียน อิตาเลียน คือ Umberto Eco (1985) และ Inglis (2005) ที่เรียกว่า วัฒนธรรมแห่งความแย้งย้อน (culture of irony) ซึ่งวัฒนธรรมแห่งความแย้งย้อนได้กลายมาเป็นลักษณะที่กุมศูนย์กลางอยู่ในช่วงเวลาของเรา ความสำคัญของความคิดเรื่องวัฒนธรรมแห่งความแย้งย้อนในการพิจารณาเรื่องภาพยนตร์ก็คือ ผู้สร้างภาพยนตร์ รู้ว่าเขาผลิตอะไร เลือกแหล่งข้อมูลในการนำมาสู่การพัฒนางานศิลปะและผลักออกไปสู่สาธารณะที่เป็นการทำซ้ำงานศิลปะ หรือไม่ก็อ้างอิงงานอย่างหนักแน่นกับวัฒนธรรมบริโภคในขณะปัจจุบัน ซึ่งเป็นงานศิลปะที่มาจากการขโมย แม้จะขโมยตัวเองอย่าง Tarantino ก็ตาม ในระดับต่อมา ผู้ชมก็รับรู้ว่าภาพยนตร์ในเรื่องที่ตนเองชมคือการสำเนางานเก่ามาปัดฝุ่นใหม่เพื่อหวังผลทางการตลาด ขาดความเป็นศิลปะ อีกทั้งรู้ว่ามาจากการเลียนแบบทำซ้ำวัฒนธรรมบริโภคชั้นต่ำ เช่น เกมส์ที่เสนอการปลุกเร้าใจด้วยความรุนแรงแต่ผู้ชมกลับยินดีต้อนรับมัน

Eco และ Inglis เชื่อว่า ผู้ชมและผู้ผลิตต่างมีสติสัมปะชัญญะในการรับรู้ว่าตัวเองทำอะไรกับงานศิลปะ และที่เจ็บปวดก็คืองานเหล่านี้ได้ถูกยกชั้นขึ้นเป็นงานชั้นครูของแวดวงศิลปะวงการของเขาเอง กระแสนิยมของผู้ชมที่กลับเข้าไปกำหนดตลาดและกำหนดแนวทางศิลปะ นี่คือความแย้งย้อนในตัวเองที่ทำให้ศิลปะภาพยนตร์สมัยใหม่เปลี่ยนแปลงและถูกทำลายจากงานที่เรียกว่า “ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่” ซึ่ง Inglis อธิบายว่ามันคือการติดกับดักอารมณ์ของตนเองในวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ (Inglis 2005: 73) เมื่อพัฒนามาในแนวทางดังกล่าว ในที่สุดภายใต้เงื่อนไขของความสำเร็จจากการขายภาพยนตร์ให้กับพวกเรา ในสภาวะอุตสาหกรรมวัฒนธรรมจึงกลายเป็นการผลิตในแนวทางเดียว เราอาจจะคิดว่าเรามีทางเลือกที่หลากหลายในการชม

ภาพยนตร์ ไม่ว่าจะโรงภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม แต่จริงๆแล้วมีความพัวพันกัน และทำให้ทางเลือกมีน้อยลง ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อาจจะทำให้เรารู้สึกด้วยว่าเราต้องการเพียงสิ่งคล้ายกับที่เราเคยได้เสพมาแล้ว (Inglis 2005: 81-2)

การเสพสิ่งที่เคยเสพเป็นเสียงที่สะท้อนก้องกังวานที่สุดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์ไทยและเทศ จะว่าไปแล้ว "ตัวบท" (text) มักจะอยู่ใน "บริบท" (context) หากปรับแนวคิดภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างมาอธิบายปรากฏการณ์ คำอธิบายถึงการเสพสิ่งที่เคยเสพ (คือตัวบท) จึงจะสะท้อนวัฒนธรรมและมาตรฐานทางสังคม (บริบท) ในแต่ละช่วงเวลาแห่งประวัติศาสตร์ แม้ว่าภาพแสดงแทนทางประวัติศาสตร์จากตัวบททางประวัติศาสตร์จะสะท้อนจิตสำนึกส่วนรวมของสังคม ซึ่งจิตสำนึกทางสังคมได้ให้กำเนิดตัวบทขึ้นมา หากจะทำความเข้าใจสิ่งที่อยู่รอบๆตัวเราเราอาจจะต้องหาจุดเปลี่ยนมาสู่ปัจจุบัน ในการดูภาพยนตร์ที่บันทึกประวัติศาสตร์ภาพยนตร์อาจจะเป็นโครงการที่เป็นจินตภาพทางสังคมส่วนรวมในเรื่องเพ้อฝัน และเป็นสิ่งที่สร้างคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม และนักอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ฉวยใช้ "*ประวัติศาสตร์ของการเสพ*" ทั้งๆ ที่ ประวัติศาสตร์เป็นสิ่งที่ตายไปแล้ว ผู้เขียนขออ้าง Lorenzen อีกครั้งว่าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ก็คือ "ผี" มิใช่เพียงแค่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ผีมันมันสิงอยู่ในภาพที่คนเชิญมันมาแสดงและกระโดดออกจากจอภาพมาสิงนักสร้าง และนักสร้างอ้างว่าผีได้สิงอยู่ที่คนชม ดังนั้นพวกเขาจึงอ้างถึงผีไม่ได้อ้างที่คนชมภาพยนตร์ เพราะผีในผู้ชมต้องการเสพสิ่งที่เคยเสพ ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าจึงเป็นเพียงเครื่องสังเวยให้แก่ผีนั่นเอง และไม่ต้องสงสัยเลยว่า เครื่องสังเวยก็ได้กลายเป็นผีอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งบ่อยครั้งที่วิเคราะห์กันว่าภาพยนตร์สะท้อนภาพที่แสดงออกมาตามความ

ต้องการของแต่ละสังคม และบ่อยครั้งที่ภาพยนตร์นำพาสัญลักษณ์เพื่อบังคับประชาชนให้อยู่ในระเบียบของสังคม การวิเคราะห์ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ทำให้เราสามารถเปิดเผยจิตสำนึกของวัฒนธรรมที่ถูกสร้างและเปิดเผยให้เห็นการปฏิวัติรหัสวัฒนธรรมที่สื่อด้วยภาพ ที่มีสัมพันธภาพกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สิ่งที่น่าสงสัยก็คือ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมประเภทภาพยนตร์และโทรทัศน์เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

Linda Hutcheon (2000) ได้ให้คำตอบในประเด็นดังกล่าวไว้อย่างน่าสนใจยิ่ง โดยเขาอธิบายว่าภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า คือการล้อเลียนชีวิตสมัยใหม่สังคมอเมริกัน เช่นผู้สร้างภาพยนตร์ได้มีการใช้เทคนิคภาพการ์ตูนเข้ามาแทนฉากความรุนแรง หรือฉากคล้ายละครน้ำเน่าชีวิตครอบครัว แทนฉากการกระทำทางเพศที่พ่อมีต่อลูก พูดจาแทะโลมลูกสาวพร้อมกับเสียงปรบมือของผู้ชมที่แทรกเข้ามาเป็นระยะ ภายหลังการพูดและการโลมเล้าลูกสาวที่พยายามบ่ายเบี่ยง รังเกียจและมีความจงใจในหลายฉากที่ภาพยนตร์ทำเพื่อแสดงให้เห็นความต่อเนื่องระหว่างโลกภายนอกกับโลกของสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์

Hutcheon อธิบายว่าสิ่งนี้เป็นศูนย์กลางของงานหลังสมัยใหม่ เป็นงานที่มุ่งทำลายและปกป้องสมัยใหม่ไปพร้อมๆกัน การสร้างภาพยนตร์ลักษณะนี้จึงไม่ต่างไปจากเหล้าเก่าในขวดใหม่นั่นเอง คือเป็นการกลับด้านจินตนาการใหม่จากของเดิมๆ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่างาน ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าสามารถเป็นตัวแทนงานศิลปะหลังสมัยใหม่ประเภทศิลปะล้อเลียน (parody) ที่ Hutcheon เสนอได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น งานศิลปภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ก็คือสิ่งที่เคยทำมาแล้วจากสมัยใหม่นั่นเอง ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า คืองานล้อเลียนที่แย้งย้อนสังคม

อเมริกัน แต่ในขณะเดียวกันภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีทิศทางใหม่ๆ เช่นเดียวกันกับสื่อสมัยใหม่ชั้นต่ำ ทั้งเรื่องเพศและความรุนแรง ภาพยนตร์ทำลายภาพแสดงแทนสื่อความรุนแรงและทำลายตัวเองไปพร้อมๆกัน ผลจึงเท่ากับเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับสื่อความรุนแรงที่หลั่งไหลอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า ได้ทำลายภาพแทนความรุนแรงและเป็นภาพแทนความรุนแรงเสียเอง

ซึ่งเราสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนถึงการโจมตีความรุนแรงและพฤติกรรมทางเพศในครอบครัวอเมริกัน แต่ที่ตลกร้ายก็คือทั้งสองประการนี้ถูกผลิตซ้ำเป็นรูปแบบใหม่ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงความรุนแรงได้ชัดเจนและดูเป็นของแท้มากกว่า

หากจะกล่าวให้ชัดเจนขึ้นภาพแสดงแทนภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าคืองานประเภทล้อเลียนที่ใส่รหัส ให้เป็นการเมืองเชิงซ้อน คือเป็นทั้งการสร้างอุดมคติในเชิงล้อเลียนและทำลายอุดมคติของตนไปพร้อมๆกัน ผู้สร้างรุกล้ำศิลปะภาพยนตร์สมัยใหม่ โดยปะทะกับความเป็นสมัยใหม่อันทรงอิทธิพล ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกยกย่องรูปแบบการนำเสนอที่สร้างความเร้าใจกับผู้ที่ต้องการเสพอะไรใหม่ๆ และท้าทาย

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้อำพรางการผลิตซ้ำความรุนแรงของตัวเองไว้ ด้วยเทคนิคภาพยนตร์แบบการตรึกตรองใคร่ครวญกับตัวเอง (self- reflexive) ผู้สร้างอธิบายว่าศิลปะก็คือศิลปะ ซึ่งไม่สามารถหนีความสัมพันธ์กับศิลปะในสังคมอดีตได้ ผู้เขียนพบว่ามีความแย้งย้อนในตัวเองเป็นอย่างยิ่ง เพราะภาพยนตร์นำผลงานที่เคยทำแล้วจากสมัยใหม่ และนำความรุนแรงกลับมาสร้างให้ชอบธรรมในรูปแบบหลังสมัยใหม่ คำอธิบายที่น่าเจ็บปวด ก็คือ ความรุนแรงในภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าถูกอธิบายใหม่ให้เร้าใจกว่า และตื่นเต้น

เหนือจริงกว่าเดิม ในรูปแบบของการวิจารณ์ความรุนแรงนั่นเอง คำอธิบายนี้น่าจะเป็นคำตอบได้ว่า ผีในภาพยนตร์มีจริงในสองระดับ ระดับแรกจากการอ้างของผู้สร้างภาพยนตร์ ที่ผู้ชมต้องการเสพสิ่งที่เคยเสพ และระดับที่สองผีได้สิงอยู่ที่คนชมเรียบร้อยแล้ว ดังนั้นการชมภาพยนตร์สัมพันธ์กับการผลิตภาพยนตร์ และภาพยนตร์สะท้อนค่านิยม รสนิยมของสังคม ดังนั้น ในมุมมองของผู้ผลิตภาพยนตร์ลักษณะหลังสมัยใหม่กลุ่ม Tarantino จึงไม่จำเป็นต้องพัฒนาอะไร เพียงแต่เสนอมันใหม่ในสไตล์ของเขาเท่านั้น

ความบ้า (Madness): จะเกิดอะไรขึ้น ? หากภาพยนตร์คือผู้ป่วยโรคบ้าที่สร้างภาพแทนความบ้าแต่บ้าเสียเอง

ภาพยนตร์*เกิดมาเป็นนักฆ่า*อัดแน่นและเต็มไปด้วยฉากของการฆ่าที่ไร้เหตุผล เหมือนกับภาพยนตร์ต้องการจะเล่าเรื่องคนวิกลจริต ซึ่งได้มีการวิจารณ์จากนักวิชาการ Patrick Fuery (2004) อธิบายความบ้าในภาพยนตร์เชิงจิตวิเคราะห์ว่าเป็นเพียงการสร้างความหมายใหม่ คือ “ความหมายและความรู้เกี่ยวกับความบ้า” ดังนั้น ความบ้าในภาพยนตร์จึงมีความหมายแตกต่างกับความบ้าในทางการแพทย์ กล่าวคือ “*ภาพตัวแทนความบ้า*” จากภาพยนตร์ทำการเปลี่ยนความคิดผู้ชม ให้ละเอียดเกี่ยวกับความบ้าในภาพยนตร์แทนที่ความบ้าในแวดวงการแพทย์ และทำให้ผู้ชมลืมความหมายเดิมที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ความรู้เกี่ยวกับความบ้าในภาพยนตร์จึงอยู่นอกเหนือจากความรู้ทางการแพทย์ ซึ่งก็คือความรู้ที่สร้างมาก่อนภาพยนตร์จะเข้ามาทำการสวมรอยแทนที่ ความรู้จากกรอบแนวความคิดเดิม คือการจัดประเภทบุคคลประเภทหนึ่งแยกออกมาแล้วเรียกว่าพวกเขามี “ความบ้า” หากจะอธิบายให้ชัดเจนก็คือ วิชาการด้านจิตแพทย์ได้ทำให้ความบ้าเป็น “*ความ*

บ้า" ดังนั้น "ความบ้าในภาพยนตร์" ก็เป็นอีกสาขาหนึ่งที่พยายามจัดประเภทความหมายของความบ้า โดยใช้เหตุผลบางอย่างเข้าจัดประเภทความบ้าให้มี "*ความเป็นอื่น*" ซึ่งทั้งสองสถาบันคือการแพทย์และภาพยนตร์ต่างก็สร้าง "ความบ้าจากความรู้" และอธิบายทุกๆสิ่งที่เกี่ยวกับความบ้า (Fuery 2004: xi-ii)

Fuery วิจารณ์ภาพยนตร์จากความรู้เชิงในเชิงจิตวิเคราะห์ (psychoanalytic) กล่าวคือ ภาพยนตร์สร้างปฏิบัติการในพื้นที่สาธารณะ แต่ก็สร้างขึ้นมาอย่างคลุมเครือไม่แน่นอน ไม่ชัดเจน และสร้างปัญหาต่อชีวิตประจำวันของประชาชน (Fuery 2004: 1-3) เขายกตัวอย่างว่าภาพยนตร์ได้นำเสนอเกี่ยวกับโรคจิตประสาทประเภทฮิสทีเรีย (hysteric) โรคจิตประสาท (neurotic) หรือโรคที่แสดงอาการออกมาทางจิต (psychotic) ที่เกี่ยวข้องกันอย่างยุ่งเหยิง ไม่แน่นอน เช่น การสร้างความหมายใหม่แทนที่ความหมายทางการแพทย์ และมีความผิดพลาดในการอธิบายอีกด้วย การกระทำเช่นนี้ Fuery อธิบายว่าภาพยนตร์กำลังแข่งขันวิชาชีพจิตแพทย์ในการนิยามอาการป่วย ซึ่งในกรณีที่เห็นได้ชัดจากภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า ก็คือขณะที่ Gale สัมภาษณ์จิตแพทย์ และจิตแพทย์ในภาพยนตร์กลับอธิบายอาการของคนที่ฆ่ามนุษย์อย่างโหดร้ายว่า "Mickey เขาไม่ได้บ้า" เขารับรู้มีสติและเหตุผลเป็นอย่างดี รู้ว่าอะไรผิดอะไรถูกขณะตัดสินใจกระทำ ในบางครั้งอาการของโรคทางจิตในภาพยนตร์ก็มีอยู่เฉพาะในพื้นที่ภาพยนตร์เท่านั้น แต่เสียงคำอธิบายความบ้าจากโลกของภาพยนตร์มีเสียงดังมากกว่าโลกจริงเสมอ เพราะประชาชนจำภาพยนตร์ได้มากกว่าจำจากวาทกรรมความบ้าในวงการแพทย์ จนกลายเป็นว่าภาพยนตร์คือผู้ที่ให้ความหมายต่อความบ้ามากกว่าการแพทย์และสังคม

แต่กระนั้นความบ้าในภาพยนตร์ก็ยังมีปัญหาของ “ความเป็นได้ของความบ้า” เดิมนักวิชาการได้ถกเถียงประเด็นความบ้ากันมาอย่างยาวนาน เช่น Foucault วิจารณ์ Descartes ว่ากีดกันคนบ้าออกจากสังคมโดยให้เหตุผลว่า “คนบ้าไม่ได้อยู่กับความจริง” ดังนั้น คนบ้าจึงไม่ถูกยอมรับในสังคมตะวันตก สำหรับ Foucault แล้ว เขากลับเสนอว่า “วาทกรรม” สร้างความบ้าขึ้นมารอบๆ ตัวมันเอง บนพื้นฐานที่ไม่สามารถเป็นไปไม่ได้ ทำให้ภาพแสดงแทนของความบ้าเป็นไปไม่ได้ วาทกรรมสร้างความบ้าให้เป็นจริงสำหรับผู้ที่อยู่ภายใต้ข่ายของวาทกรรมความบ้า คือ ประชาชนที่อยู่ภายใต้อำนาจทางการแพทย์สมัยใหม่และสถาบันต่างๆในสังคมนั่นเอง ทำให้ประชาชนคิดว่า “ความบ้าไม่ใช่ทุกสิ่งทุกอย่าง แต่ทุกสิ่งมีความเป็นไปได้ของความบ้า” ดังนั้น ประชาชนจึงใส่แว่นตรวจสอบความบ้าตลอดเวลา เพื่อตรวจจับหาความบ้าจากระบบที่แตกต่างหลากหลายในสังคม รวมถึงด้าน ศิลปะ ศาสนา และศีลธรรม ด้วยก็อยู่ภายใต้การถูกตรวจสอบความเบี่ยงเบนไปจาก “คนปกติ” เพื่อจัดประเภทใหม่ว่าเป็น “คนบ้า” ดังนั้นการสร้าง “ความบ้า” คือการสร้างสิ่งที่ไม่มีตัวตนให้จับต้องได้และให้สามารถสัมผัสถึงได้ (Fuery 2004: 8)

คำถามสำคัญก็คือทำไมภาพยนตร์ถึงชอบนำเสนอความบ้า และทำไมผู้ชมที่ชมภาพยนตร์ถึงดูแต่เฉพาะเงาของความบ้า เงาก็คือภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ และเมื่อภาพยนตร์แสดงความบ้า เหมือนกับการจัดพื้นที่ความบ้าให้แก่ภาพยนตร์ คือการสร้างภาพยนตร์ให้แสดงสิ่งที่มันไม่ปรากฏให้แสดงออกมาได้ การสร้างภาพยนตร์ความบ้าจึงไม่ได้สร้างสิ่งที่ปรากฏจริงให้แสดงออกมาสู่สาธารณะ แต่มันแสดงแล้วเพี้ยนไปจากความจริงที่ดำรงอยู่ภายนอกโลกภาพยนตร์ สิ่งที่ Fuery เสนอนั้นเขาไม่ได้ต้องการพิทักษ์ความบ้าในวงการ

แพทย์แต่ต้องการให้คืนความบ้าในภาพยนตร์สู่ความเป็นไปได้ในการแข่งขันกันระหว่างภายในกับภายนอกโลกภาพยนตร์ (Fuery 2004: 8-9)

ดังนั้น สำหรับ Fuery แล้ว ภาพแสดงแทนความบ้าในภาพยนตร์ล้ำหน้าไปกว่าความบ้า ทำให้ความบ้ามีความไม่แน่นอน การจัดแสดงความบ้าในภาพยนตร์ก็เหมือนกับการใช้วาทกรรม "ความบ้า" ในพื้นที่สาธารณะ อันมาจากความพอใจของผู้ผลิตที่ปรารถนาทำสิ่งที่ง่ายๆ ในรูปแบบของตัวเอง (Fuery 2004: 10) เป็นปฏิบัติการทางวัฒนธรรม ในการอัดและยัดเยียดความบ้าอย่างเข้มข้น และในที่สุด ภาพยนตร์ก็ก้าวล้ำก่อตัวของมันเองมาเป็นการผลิตทางวัฒนธรรม ซึ่งในความเป็นจริง "ความบ้า" ยังไม่ปรากฏออกมาก่อนภาพยนตร์เผยแพร่ การเผยแพร่ทำให้ความบ้าได้แสดงตัวออกมาอย่างเต็มที่ อีกทั้งความคิดที่อธิบายในภาพยนตร์ก็ไม่ได้มาจากความต้องการที่จะรักษาความบ้าหรือเพื่อวิเคราะห์หาความรู้ในทางปรัชญา แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ทำได้สำเร็จ ก็คือการไปถึงจุดสูงสุดของความเป็นไปไม่ได้ของความบ้า ซึ่งพิชิตวงการแพทย์ไปด้วยเทคนิคการนำเสนอ ถ่ายทอด และแสดงออกมามากมายหลากหลายรูปแบบนับไม่ถ้วน (Fuery 2004: 10-1)

ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างคำอธิบายจนทำให้ความบ้าปรากฏและสามารถมองเห็นได้ในทางวิชาการ และอันที่จริงแล้วจิตวิเคราะห์ก็คือส่วนหนึ่งของวาทกรรมความบ้า แต่สำหรับภาพยนตร์แล้วก็ไม่ได้ย้ำในเชิง "วาทกรรมว่าด้วยความบ้าและการรักษาโรคบ้า" *แต่ต้องการเพียงพูดถึงความบ้า โดยเทคนิคของภาพยนตร์แล้วก็คือการสื่อสารทางเดียวจึงเป็นการปิดกั้นทำให้ "ความบ้าไม่ให้พูดออกมาจากตัวของความบ้าเองได้"* ซึ่งวาทกรรมความบ้าก็เป็นเช่นเดียวกันกับภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์ก็ไม่ได้เป็นภาพแสดงแทนของความบ้า

เพราะภาพยนตร์ได้ถูกนำออกไปสู่สาธารณะให้ความบ้าดำรงอยู่และจัดการกับความบ้าแต่ในภาพยนตร์เท่านั้น

ดังนั้น Fuery จึงเสนอว่า ความบ้ากับภาพยนตร์เป็นสิ่งเดียวกันอยู่ในกฎเดียวกัน หากใช้ความรู้ในเชิงจิตวิเคราะห์วินิจฉัยภาพยนตร์ ก็จะวินิจฉัย "*ความเป็นโรคจิตของภาพยนตร์ได้*" ดังนั้นจิตแพทย์จึงได้ประโยชน์จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ คือตีความคู่ความสัมพันธ์ทั้งสอง ซึ่งก็คือ "*ความบ้า*" และ "*ภาพยนตร์ที่แสดงความบ้า*"

ด้วยเหตุดังนี้ เมื่อความบ้าสามารถเป็นภาพยนตร์ได้ ก็เท่ากับเรายอมรับให้ความบ้ามีความเป็นไปได้ ทำให้ "ความบ้า" และ "ภาพยนตร์" เป็นสิ่งเดียวกัน (Fuery 2004: 11) ในกรณีดังกล่าวภาพยนตร์คือฉากสถานที่อันเป็นที่เกิดเหตุความบ้า ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็น "ผู้ป่วย" ภาพยนตร์ทำให้ความบ้าเป็นจริง และพูดถึงความบ้าได้ง่ายมากขึ้น ผู้ที่ควบคุมให้ความบ้าในภาพยนตร์ข้ามออกมา/ปิดกั้น จากโลกภายนอก ก็คือผู้ชมนั่นเอง แต่ผู้ชมก็ไม่มีความแน่ใจที่จะยืนยันว่าความบ้าในภาพยนตร์เป็นจริง เพราะต่างก็รู้ว่าภาพยนตร์คือสิ่งสมมุติ (Fuery 2004: 12)

ผู้เขียนขอจบบทความนี้ด้วยงานเขียน Foucault (2006) เรื่อง"History of Madness" [4] Foucault อธิบายว่า "คนบ้า"ที่อยู่อาศัยในยุคกลางก็เหมือนกับคนที่อยู่อาศัยบนเรือที่แล่นในโลกอื่น และเมื่อเดินทางขึ้นฝั่งก็เหมือนกับว่าเขาได้ย้ายจากโลกหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่ง ซึ่งเป็นโลกอื่นที่เขาถูกบังคับ ถูกจัดแบ่งให้ข้ามพ้นจากโลกเดิมอย่างสมบูรณ์ เข้าสู่แนวทางของความจริง จินตนาการของเขาได้กลายเป็นสิ่งชายขอบ คนบ้าอาจจะถูกควบคุมให้อยู่ที่หน้าประตูเมือง ซึ่ง

4 Jean Khalfa แปลจากภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาอังกฤษ

เป็นการกีดกันเขาจากการควบคุมตัวของเขาเอง เขาจึงไม่ได้อาศัยอยู่ในคุกแห่งใดนอกจากคุกที่เขาขังตัวเอง กีดกันตัวเองให้อยู่ในโลกอื่นที่บริเวณประตูธรณีอันเป็นสถานที่เปลี่ยนผ่าน ตำแหน่งแห่งที่ของความบ้าจึงถูกคุมขังไว้ด้วยป้อมปราการของกฎทางสังคม ซึ่งเขาเองอาศัยอยู่ในปราสาทราชวังของจิตสำนึกของตนเอง จากการพิจารณากรอบคิดของ Foucault การแลกเปลี่ยนระหว่างภาพยนตร์กับคนชม เกิดขึ้นบริเวณธรณีประตู ในที่นี้ก็คือจอภาพยนตร์ ดังนั้น ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า คือการทะลุทะลวงป้อมปราการที่สำคัญคือกฎระเบียบของสังคมธรรมเนียมของภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามความบ้าที่แสดงออกมาอยู่ในชุดเหตุผลอีกชุดหนึ่ง อันแตกต่างจากชุดเหตุผลภายนอก ทุกสิ่งถูกขับเน้นเกินโลกความจริง แต่คนชมก็รู้ว่าโลกภายในคือโลกของภาพยนตร์และภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าเพื่อนและแข่งขันกับโลกที่อยู่ภายนอก ประชาชนจึงจ้องดูมันเหมือนว่า*มันคือหนังของคนโรคจิต* หรือมันเป็น*ความบ้าที่แสดงอยู่ตรงทางเชื่อมต่อระหว่างสองโลกที่ขาดความเข้าใจให้แก่กันและกัน* และดังนั้น *ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า จึงไม่ใช่อะไรอื่นนอกจากความเก็บกดและรออยู่ในแผ่น DVD หรือในฟิล์ม เมื่อผู้ชมเปิดมัน ทำให้มันสามารถแสดงอาการบนจอรับภาพ คือการเปิดประตูให้แก่มันด้วยเครื่องมือ อิเล็คโทรนิคนั่นเอง*

อย่างไรก็ตามจะอธิบายว่าภาพยนตร์*เกิดมาเป็นนักฆ่า* ไม่เกิดผลกระทบต่อโลกภายนอกก็ไม่ใช่ เพราะสื่อภาพยนตร์มีอิทธิพลที่สูงต่อคนชม ถึงแม้ภาพยนตร์จะไม่ได้สร้างผลกระทบโดยตรงที่เชื่อมโยงระหว่างความรุนแรงภายในโลกเซลลูลอยด์ กับโลกภายนอก และถึงแม้ผู้ชมจะรู้ว่าเกินจริงแต่ก็มีคนที่ซึมซับเรียนรู้จากมันแต่ไม่ใช่อย่างที่ผู้สร้างภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า เข้าใจ สามารถวิเคราะห์ได้จากแนวคิดของ Stuart Hall ว่าอาจเกิดกรณีพิเศษเกิดขึ้น

จากการตีความเชิงปัจเจกที่เข้าใจสารผิดพลาดไปจากผู้ส่งสาร ผู้ชมมีอิสระในการตีความและตีความอย่างสัมพันธ์กับคุณค่าในสังคมที่อาศัยอยู่ อาจจะเกิดความรุนแรงที่ไม่คาดคิดก็ได้ หากผู้สร้างไม่ระมัดระวังในการนำเสนอ และก็เช่นเดียวกันผู้ชมในจำนวนหนึ่งก็เฝ้ามองภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า ว่าเป็น "คนบ้า" และกักไว้เพื่อพิจารณามันเหมือนกับคนยุโรปยุคกลางที่บังคับให้มันก้าวออกมาอยู่ภายนอกได้เฉพาะเหตุผลที่ดูสมจริง ดังนั้นภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า จึงอยู่ในโลกที่มันกักขังตัวเองในอีกชุดเหตุผลหนึ่งที่คนอื่นๆ ยากจะเข้าใจ

สรุป

สังคมบริโภคสื่อมาจากการปฏิบัติในชีวิตประจำวันเช่น โทรทัศน์ และภาพยนตร์ ประชาชนคือผู้ชมที่ติดตามสื่อ เมื่อสังคมอเมริกันได้ก้าวเข้ามาสู่สังคมบริโภคมากยิ่งขึ้น การชมโทรทัศน์คือการบริโภคนิยมชนิดหนึ่ง ไม่ใช่เพียงแค่การรับชมซื่อๆ แต่มีความหมายที่สำคัญต่อระบบทุนนิยมและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมชนชั้น เพราะคนสามารถเลือกรับฟังรายการโทรทัศน์ได้ตามรสนิยม พื้นฐานความรู้ พื้นเพของครอบครัว ช่วงวัยและกลุ่ม การชมโทรทัศน์เป็นการดูและการฝึกชม เหมือนกับศิลปินที่ฝึกฝนศิลปะหรือดนตรี

ระบบทุนนิยมของการผลิตรายการโทรทัศน์ ไม่สามารถธำรงรักษาตัวเองได้หากไม่แปรสภาพผลผลิตให้เป็นสินค้า และกระตุ้นให้เกิดการบริโภคในรูปแบบต่างๆ ดังนั้น วัฒนธรรมการบริโภคโทรทัศน์ จึงเกิดขึ้นมาจากสัมพันธภาพระหว่างการดำรงชีวิตของเรากับพลวัตทางสังคมที่ระบบทุนนิยมกำลังเปลี่ยนผ่านความสำคัญจากการผลิตไปสู่การบริโภค สาระสำคัญของการ

บริโภคก็คือแพร่ขยายการบริโภคไปสู่ทุกส่วนของสังคม แทรกซึมไปยังกลไกการตลาด การโฆษณา และเป็นผู้สร้างให้เกิดการบูชาการบริโภคสื่อไปด้วย

ระบบกลไกของการตลาดสื่อสารบันเทิงและการออกอากาศเผยแพร่ได้ผนวกตัวเองเข้ากับระบบเศรษฐกิจเป็นผลให้เกิดการกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ชมทางบ้าน บ่มเพาะวัฒนธรรมบริโภคผ่านการประดิษฐ์ตัวตน อัตลักษณ์และความเป็นอื่น ด้วยการอ้างอิงตัวตนเข้ากับการบริโภคแต่ละชนิดรายการโทรทัศน์ จนเหมือนกับว่าตัวตนกับรายการโทรทัศน์ ประเภทนั้นมีความสัมพันธ์ที่แยกกันกับตัวเองไม่ขาด ทั้งนี้ได้เกิดความขัดแย้งกันเองขึ้น ผู้ผลิตรายการอ้างว่าตนเองผลิตโทรทัศน์และภาพยนตร์ตามความต้องการของผู้บริโภค แต่ผู้บริโภคก็รับและปรับเปลี่ยนการบริโภคจากสื่อที่นำเสนอ และในยุคหลังสมัยใหม่และยุคสังคมบริโภค เส้นแบ่งระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภคในเชิงความสัมพันธ์ทางอำนาจการกำหนดการผลิตได้ลางเลือนไป ที่สำคัญก็คือศิลปะการทำภาพยนตร์ตกต่ำลงจากการอ้างจากผู้ผลิตว่าผู้ชมต้องการชมสื่อประเภทที่ตัวเองเคยรับชม ซึ่งข้ออ้างนี้ได้เข้ามากำหนดการทำงานศิลปะและการผลิตสื่อ

มีความเป็นไปได้ที่ผู้ชมโทรทัศน์และสื่อภาพยนตร์จะจำลองภาพที่เห็นจากจอรับภาพโดยเปรียบเทียบกับตัวเองและเรียนรู้ที่จะเป็นตามภาพแสดงแทนเช่นเดียวกันกับการจ้องมองตัวเองในกระจก ดังนั้นตัวตนของผู้ที่ชมโทรทัศน์และภาพยนตร์จึงมีความสัมพันธ์กับภาพแสดงแทนที่มาจากสื่อ การจ้องมองคือเครื่องมือการดำรงอยู่ของตัวละครภายหลังการเผยแพร่จึงเกิดขึ้น ผู้ชมได้กลายเป็นอื่นจากตัวเอง ผู้ชมจะมีความสัมพันธ์กับสื่อแต่เขาเองก็มีความเป็นอิสระเชิงสัมพัทธ์กับผู้เสนอสื่อ ดังนั้น เขาเองจึงเป็นอื่นจากภาพแสดงแทนจากภาพยนตร์และโทรทัศน์อีกด้วย และโดยผ่านการตีความจากสื่อด้วย

ตัวเอง ดังนั้นการรับสื่อความรุนแรงจึงไม่สามารถที่จะระบุได้ชัดเจนว่า ผู้ชมจะแสดงออกมาด้วยความรุนแรงและในกรณีภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาความรุนแรงในสังคมอเมริกันแต่ด้วยการนำเสนอกลับเป็นการผลิตซ้ำสื่อที่ตนเองตั้งใจวิจารณ์ ผู้ชมสามารถตีความและเลือกรับแปลความหมายอย่างสัมพัทธ์ มีทั้งความเข้าใจต่อสารและความเข้าใจที่ผิดพลาด ดังนั้นสารที่มาจากผู้สร้างภาพยนตร์ดังกล่าวจึงเป็นตัวกระตุ้นความรุนแรงเช่นเดียวกันกับสื่อความรุนแรง แต่ทั้งนี้ ผู้เขียนไม่ได้หมายความว่า ความรุนแรงในทางกายภาพในสังคมมาจากผลตกกระทบของภาพยนตร์โดยตรง แต่อาจจะเกิดขึ้นสำหรับในบางกรณีก็เป็นไปได้

การวิเคราะห์สื่อมีความจำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ทางจิตวิทยาผู้ผลิตสื่อว่าได้รับอิทธิพลจากสื่อและสื่อมีสิ่งที่ซ่อนอันเป็นวาระการเมืองของตนเองอย่างไร ในกรณีของภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า เป็นตัวอย่างหนึ่งของการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลจากสื่อประเภทรุนแรงและไม่สามารถหนีออกมาจากวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์เช่นนั้นได้ ภาพยนตร์มักจะถูกนำมาเป็นสัญลักษณ์และบังคับให้ผู้ชมเข้าสู่แนวโน้มของสังคม ภาพยนตร์สามารถเปิดเผยจิตสำนึกของวัฒนธรรมที่ถูกสร้างและเปลี่ยนแปลงทางสังคม นั่นคือสังคมอเมริกันยังอุดมไปด้วยความรุนแรงในชีวิตประจำวัน

ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า คือตัวอย่างหนึ่งท่ามกลางงานจำนวนมากของสื่อหลังสมัยใหม่ ประเภทศิลปะล้อเลียน คืองานที่ทำซ้ำสิ่งที่เคยทำมาแล้วจากสมัยใหม่ ล้อเลียน แย้งย้อนสังคมอเมริกัน ภาพยนตร์ทำลายภาพแสดงแทนสื่อความรุนแรงและทำลายตัวเองไปพร้อมๆ กัน ผลของมันจึงเท่ากับเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับสื่อความรุนแรง ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่าทำลายภาพตัวแทนความรุนแรงและเป็นภาพตัวแทนความรุนแรงเสียเอง แต่อำ

พรางตัวเองไว้ด้วยเทคนิคภาพยนตร์แบบการตรึกตรองใคร่ครวญกับตัวเองว่าตำแหน่งแห่งที่ของศิลปะก็คือศิลปะ และศิลปะที่ไม่สามารถหนีความสัมพันธ์กับสังคมอดีตได้ อันเป็นข้ออ้างสำหรับผลิตซ้ำสื่อความรุนแรง ซึ่งเป็นการแย้งย้อนกันอย่างยิ่งในตัวเอง

ภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า อัดแน่นเต็มไปด้วยฉากของการฆ่าที่ไร้เหตุผล ผู้สร้างต้องการบอกว่าเป็นเรื่องของคนที่วิกลจริต แต่ในทางสังคมศาสตร์ "ความบ้า" เกิดขึ้นจากความรู้และจากผู้สร้างความรู้เกี่ยวกับความบ้า ดังนั้นความบ้าจากภาพยนตร์คือการเสนอภาพแทนความบ้า เพราะภาพยนตร์ได้สร้าง "ความบ้า" ให้แก่ผู้ชมในพื้นที่สาธารณะ จึงจะต้องวิเคราะห์ภาพยนตร์ว่าเป็นผู้ป่วยด้วยเช่นกัน ก่อนภาพยนตร์จะถูกเผยแพร่ความบ้าเช่นนั้นยังไม่ปรากฏ ดังนั้นภาพยนตร์ก็คือคนไข้โรคจิตประเภทหนึ่ง ภาพยนตร์ยังแข่งขันกับการให้ความหมาย "ความบ้า" จากทางการแพทย์อีกด้วย ในที่สุดภาพแสดงแทนความบ้าในภาพยนตร์ล้ำหน้าไปกว่าความบ้าในวงการแพทย์ ภาพยนตร์คือฉากสถานที่อันเป็นที่เกิดเหตุความบ้า ดังนั้น ภาพยนตร์คือผู้ป่วย อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าภาพยนตร์เกิดมาเป็นนักฆ่า คือผู้ป่วยทางจิตคนหนึ่ง ดังนั้น ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจึงสามารถพิจารณาได้ว่า คือ "คนไข้" ที่ได้แสดงตัวเองออกมาจากอาการของการป่วยไข้ทางสังคมสมัยใหม่ และอิงกับศิลปะการนำเสนอหลังสมัยใหม่ประเภทล้อเลียนและแย้งย้อนในที่สุดมันได้แสดงความบ้าที่ล้อเลียนกับความรุนแรงที่ผู้ชมต้องการเสพภาพยนตร์เรื่องนี้ หากพิจารณาให้ดีจะพบว่าต้องการโจมตีผู้ชมและผู้สร้างนั่นเอง.

เอกสารอ้างอิง

เกษม เพ็ญภินันท์. 2550 "สู่พรมแดนความรู้...เรื่องวัฒนธรรมบริโภค: ความเป็นปกติวิสัยของการบริโภควัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน." ใน **สู่พรมแดนความรู้เรื่องวัฒนธรรมบริโภค**, บรรณาธิการโดย เกษม เพ็ญภินันท์. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2550.

Adorno, Theodor Wiesengrund and Horkheimer, Max. 1992. **Dialectic of enlightenment**, London : Verso.

Bourdieu, Pierre, and Richard Nice. 1979. **Distinction : A Social Critique of the Judgement of Taste**. London: Routledge & Kegan Paul.

Branston, Gillian Anne. 2000. **Cinema and Cultural Modernity, Issues in Cultural and Media Studies**. Buckingham: Open University Press.

Crang, Mike, and Nigel John Thrift. 2000. **Thinking Space, Critical Geographies; 9**. London: Routledge.

Du Gay, Paul. 1997. **Production of Culture/Cultures of Production, Culture, Media and Identities**. London: Sage Publications.

Du Gay, Paul, and Michael Pryke. 2002. **Cultural Economy: Cultural Analysis and Commercial Life, Culture, Representation and Identities**. London: Sage Publications.

During, Simon. 2005. **Cultural studies : a critical introduction**. London and New York: Routledge.

Foucault, Michel. 2006. **History of Madness**. London and New York: Routledge.

Fuery, Patrick J. 2004. **Madness and Cinema : Psychoanalysis, Spectatorship and Culture**. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Hall, Stuart. 2005 "Encoding and Decoding in the Television Discourse." In **Channeling Blackness : Studies on Television and Race in America**, edited by Darnell M. Hunt, 46-59. New York: Oxford University Press.

Harbord, Janet. 2002. **Film Cultures**. London: Sage Publications.

Hollows, Joanne, and Rachel Moseley. 2006. **Feminism in Popular Culture**. Oxford: Berg.

Hunt, Darnell M. 2005. **Channeling Blackness : Studies on Television and Race in America, Media and African Americans Series**. New York: Oxford University Press.

Hutcheon, Linda. 2002. **The politics of postmodernism**. London: Routledge.

Inglis, David. 2005. **Culture and Everyday Life, The New Sociology**. London and New York: Routledge.

Lacan, Jacques. 2005. **Écrits: A selection**. London and New York: Routledge.

Lorenzen, Justin. 1993. "Snapshot: Notes on Myth, Memory and Technology, Shot Fictions Concerning the Camera" in **Cultural Reproduction**, edited by Chris Jenks. London and New York: Routledge.

Paterson, Mark. 2006. **Consumption and Everyday Life, The New Sociology**. London and New York: Routledge.

Strinati, Dominic. 2004. **An Introduction to Theories of Popular Culture**. 2nd ed. London and New York: Routledge.

ภาพยนตร์

Stone, Oliver. **Natural Born Killers**. Warner Bros., Los Angeles. 1994.

Tarantino, Quentin. **Reservoir Dogs**. Miramax Films., United States. 1992.

Pulp Fiction. Miramax Films., United States. 1994.

Kill Bill: Vol. 1. Miramax Films., United States. 2003.

Kill Bill: Vol. 2. Miramax Films., United States. 2004.

Death Proof. Dimension Films., United States. 2007.