

การศึกษาภาพยนตร์ดิสโทเปียกับการผสมผสานระหว่างตระกูลภาพยนตร์

ชีวลลิต วิระเมธีกุล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Corresponding author: jivasitv@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาที่มา ความหมาย และความสำคัญของดิสโทเปีย ซึ่งเป็นสังคมที่มีความโกลาหล ความวุ่นวาย ความไม่เสมอภาค และไร้ซึ่งความชอบธรรม โดยมีสาเหตุมาจากการวางอำนาจของผู้ปกครองที่ผูกไว้ระบบทุนนิยม และแสวงหานโยบายรูปแบบต่าง ๆ เพื่อลดทอนสิทธิของประชาชนให้อยู่ภายใต้การปกครองอย่างเบ็ดเสร็จ อีกทั้งการครอบงำ และการปลูกฝังทัศนคติ การบังคับให้เข้าร่วมบูชาลัทธิใหม่โดยปราศจากความรู้สึกผิดชอบใด ๆ อย่างไรก็ตาม การศึกษาสังคมดิสโทเปียพบได้ในบริบทงานที่ถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านงานศิลปะหลายแขนง โดยหนึ่งในงานที่ได้รับความนิยม คือบริบทงานภาพยนตร์ ดังนั้นบทความวิชาการครั้งนี้จึงต้องการอธิบายสังคมดิสโทเปียในเชิงภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์ดิสโทเปียมีได้จัดอยู่ในขอบข่ายตระกูลภาพยนตร์ตามแนวคิดและทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (genre) อันนำไปสู่การค้นพบองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกับความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปียในแง่ของการผสมกันระหว่างตระกูลภาพยนตร์ กระนั้นการศึกษาครั้งนี้เผยให้เห็นถึงชนบ (convention) และความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปีย (Dystopian film) ภายใต้การข้ามสายระหว่างตระกูลภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ และตระกูลย่อยคัลท์ ด้วยเหตุนี้การหล่อหลอมระหว่างตระกูลภาพยนตร์จึงนำไปสู่การค้นพบ “สูตร” (formula) ภายในคุณลักษณะของภาพยนตร์ดิสโทเปีย

คำสำคัญ : 1. ดิสโทเปีย 2. ภาพยนตร์ดิสโทเปีย 3. ตระกูลภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ 4. ตระกูลย่อยภาพยนตร์คัลท์

The study of Dystopian film with the mix of film genres

Jivasit Virameteekul

School of Communication Arts, Sripatum University,

Bangkok 10900, Thailand

Corresponding author: jivasitv@gmail.com

Abstract

This article investigates dystopian societies presented in films by focusing on the background to dystopia, its definition, and importance. “Dystopian society” refers to a society which is filled with chaos, social division, and injustice. Dystopian society stems from the demands of capitalist rulers who seek ways to deprive people’s rights. In addition, this type of rulers dominates people’s ideas, brainwashes, and forces them to join a new cult. Among different forms of fiction in which the presentations of dystopian society have been explored, film is a popular form. Therefore, through a cinematic perspective, this article attempts to analyze the dystopian society which has never been included in any genres of film or film theories. Consequently, this study discovers that the convention of dystopian films are resulted from the integration between the convention of the science fiction film and of sub-genre of the cult film.

Keywords: 1. Dystopia 2. Dystopian film 3. Science fiction film genre 4. Cult film sub-genre

บทนำ

ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับดิสโทเปีย ผู้เขียนจะอธิบายความเป็นมาของดิสโทเปียเสียก่อน เพื่อให้ทราบถึงความเป็นจริงของดิสโทเปียว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร แล้วเหตุใดถึงมีความสำคัญกับบทความเรื่องนี้ สังคมตั้งแต่ยุคอดีตที่มีความซับซ้อน สับสนและยากที่จะเข้าใจ เนกเช่นเดียวกับสังคมดิสโทเปีย สาเหตุเนื่องมาจาก ดิสโทเปียไม่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเอง หากแต่เกิดจากโลกคู่ตรงข้ามที่คอยผลักดันให้ดิสโทเปียถือกำเนิดโดยปริยาย กล่าวคือสังคมดิสโทเปียเปรียบเสมือนเหรียญอีกด้านหนึ่งที่คอยสร้างภาพสะท้อนหรือภาพจินตนาการ เพื่อเผยให้เห็นถึงคุณลักษณะของเหรียญอีกด้าน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าดิสโทเปียเกิดขึ้นจากโลกคู่ตรงข้ามที่เรียกว่า “ยูโทเปีย” ซึ่งมีการผันเปลี่ยนด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นต้องอธิบายสังคมยูโทเปียเพื่อให้ทราบถึงตรรกะการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิสโทเปีย

สังคมที่มีการยึดหลักปรัชญาเป็นคำสอนและวิธีการแก้ไขปัญหา ผู้คนในเมืองทุกชนชั้นต่างอยู่ใต้จริยธรรมและศีลธรรม เมืองมีความอุดมสมบูรณ์ สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตสัตว์นานาพันธุ์ล้วนเจริญเติบโต ผู้คนทำงานกันอย่างราบรื่นและเปี่ยมไปด้วยความสุข เงินทองและทรัพย์สินสมบัติที่หาได้ไม่สามารถครอบครองแต่เพียงผู้เดียว การทำงานที่ไม่มีความลับซึ่งกันและกัน และประตูบ้านที่ไม่ต้องมีกลอนล็อก

ในอดีตอาชีพการเกษตร การถักทอ ทำไร่ ทำนาเป็นสิ่งสำคัญมากที่สุดในการดำรงชีวิต เพราะเชื่อว่าการทำงานเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนสามารถเลี้ยงดูครอบครัวซึ่งทุกคนสามารถทำอาชีพเหล่านี้ได้โดยไม่มีการแบ่งเพศ โดยสามีที่ทำงานนอกบ้าน ก็ต้องช่วยเหลือภรรยาทำงานบ้าน และภรรยาที่เลี้ยงดูลูกและทำงานบ้าน ก็ต้องออกไปทำงานนอกบ้านเช่นกัน อีกทั้งการแต่งกายจะเป็นรูปแบบเรียบง่ายไม่โดดเด่นทั้งเพศชายและเพศหญิง หมายความว่ามนุษย์ทุกคนจะต้องมีทักษะการเรียนรู้ให้ครอบคลุม และเป็นธรรมชาติมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับนิยายเรื่อง “Candide” (1759) ของนักปราชญ์ที่ชื่อวอลแตร์ (Voltaire) โดยเขาอธิบายว่าปลายทางของชีวิตจะสิ้นสุดที่การทำความดีที่ยิ่งใหญ่ และได้อุปมาความดีที่ยิ่งใหญ่ไว้ว่า ทุกคนจะต้องปลูกต้นไม้ไว้ในบ้านเพื่อให้ความอบอุ่นแก่ผู้อยู่อาศัย (Sousa, 2016: 45)

สังคมที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มีหลักฐานยืนยันผ่านงานวรรณกรรมในสมัยศตวรรษที่ 15 โดยนักปรัชญามานุษยนิยมชาวอังกฤษ โทมัส มอร์ (Thomas More) โทมัส มอร์ได้ประพันธ์งานเขียน โดยได้ให้ความหมายสังคม

ดังกล่าวว่า “สังคมอุดมคติ” ซึ่งปรากฏในวรรณกรรมที่ชื่อว่า “Republic” เป็นภาษาละติน (Latin) ในปี ค.ศ. 1516 และให้คำจำกัดความของสังคมอุดมคติว่า “สังคมยูโทเปีย (Utopia)”

ในภาษาละติน ยูโทเปีย (Utopia) มาจากคำว่า “eu” ซึ่งเป็นพรีฟิก (prefix) หมายถึง อุปสรรค หรือ สิ่งที่ดี เช่น ยูเจเนติกส์ (eugenics) หมายถึง กลุ่มคนที่เกิดมามีผมสีทองและตาสีฟ้า ดังนั้น eu อาจจะหมายถึงอุปสรรคในทางที่ดี เป็นต้น และคำว่า “topos” หรือ “topia” มีความหมายว่า “place” หรือสถานที่ และถ้านำมารวมกันจะสามารถแปลความหมายว่า “good place” หรือสถานที่ที่ดี แต่ในขณะเดียวกันสามารถตีความได้ว่า “no place” หรือสถานที่ไม่ดี ซึ่งถ้านำทั้งสองคำมารวมกัน และแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า “สถานที่ที่ดีแต่อาจจะไม่ดำรงอยู่ในโลกของความเป็นจริง” (Chotudompan, 2015)

การอธิบายสภาพสังคมยูโทเปียข้างต้นนั้น ผู้เขียนมีข้อสงสัยว่า สังคมยูโทเปียมีจริงหรือ หากในความเป็นจริงมีเพียงแต่สังคมคู่ตรงข้าม หรือที่เรียกว่าสังคม “ดิสโทเปีย” (Dystopia) เท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของซามูเอล บัตเลอร์ (Butler, 2009: 45) ที่เชื่อว่าสังคมยูโทเปียไม่มีจริงหรือถ้ามีก็ได้สลายหรืออย่างทีนักคิดสมัยก่อนกล่าวไว้ โดยบัตเลอร์ได้แต่งหนังสือเรื่อง “Erewhon” ขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นประชาชนรับรู้ว่าสังคมยูโทเปียนั้นเป็นเพียงภาพลวงตา ถ้านำชื่อหนังสือมาอ่านกลับคำกันและสลับอักษร “WH” จะมีความหมายว่า “Nowher” แปลว่า ไม่มีอยู่จริง หรือเป็นภาพลวงตา และเขาเพิ่มความหมายอีกว่า ความเป็นจริงหรือ ณ ตอนนี ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้เขียนสนใจศึกษาสังคมดิสโทเปีย เพราะเชื่อว่าสังคมที่ปรากฏขึ้นในปัจจุบัน และอนาคตอันใกล้มีแนวโน้มที่จะเป็นมิติของสังคมดิสโทเปียและกำลังเพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ

การศึกษาสังคมดิสโทเปียปรากฏอยู่ในงานหลายแขนง อาทิเช่น งานเขียนวรรณกรรม งานภาพ รวมไปถึงงานภาพยนตร์ ซึ่งผู้เขียนเล็งเห็นว่าสิ่งที่ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับความเป็นสังคมดิสโทเปียมากขึ้น อาจต้องศึกษาผ่านงานภาพยนตร์ เนื่องจากคุณลักษณะและรูปแบบภายในสังคมดิสโทเปียมีความซับซ้อนอย่างยิ่งยวด ดังนั้นบทความวิชาการนี้ จึงเน้นการศึกษาสังคมดิสโทเปียในบริบทภาพยนตร์

หากพิจารณานัยยะสำคัญของความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปีย (cinematic of Dystopian film) ผู้เขียนเชื่อว่าภาพยนตร์ดิสโทเปียเกิดจากส่วนผสมระหว่างตระกูล

ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (sci-fiction) และตระกูลย่อย ภาพยนตร์คัลท์ (Cult sub-genre film) สืบเนื่องจาก ภาพยนตร์ดิสโทเปียมีชนบ (convention) และความแปลกใหม่ (invention) ภายใต้คุณลักษณะและองค์ประกอบต่าง ๆ อาทิ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก ตัวละคร สัญลักษณ์ด้านภาพและเสียง อีกทั้งความเป็นเอกเทศที่สะท้อนผ่านวัฒนธรรม ความเชื่อ และพิธี ยิ่งไปกว่านั้นกระบวนการนำเสนอ และขั้นตอนการเล่าเรื่องที่วาดภาพแห่งอนาคตด้วยความตระการตาของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงทำให้คำว่า “ดิสโทเปีย” ในงานภาพยนตร์ได้รับความนิยมเฉพาะกลุ่มเท่านั้น

แนวคิดดิสโทเปีย

คำว่า “ดิสโทเปีย” จัดเป็นกลุ่มคำประเภทหนึ่งของ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (science fiction) ซึ่งนำเสนอ โลกแห่งอนาคตที่เป็นคู่ตรงกันข้ามกับสังคมยูโทเปีย (Utopia) หรือโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยอุดมคติ โดยคำว่าดิสโทเปีย ปรากฏครั้งแรกช่วงกลางศตวรรษที่ 19 โดย จอห์น สจ๊วต มิลล์ (Mill, 1868 cited in Sher, 2010: 50) ได้กล่าวถึงสังคม ดิสโทเปียเป็นครั้งแรกว่า ดิสโทเปียเกิดขึ้นมาเพราะต้องการ อธิบายโลกแห่งความเป็นจริง ณ ตอนนั้น ผ่านการสร้างภาพ จินตนาการ ซึ่งมีอิทธิพลต่อสังคมโลกในยุคสมัยของการล่าอาณานิคมเป็นอย่างมาก เขายังอธิบายอีกว่าโลก แห่งความเป็นจริงไม่มีความสุข โดยสะท้อนผ่านหนังสือ เรื่อง “Slavery and racial equality” ที่มีการหยิบยกประเด็น ผู้หญิงที่ต้องตกเป็นทาสของเจ้านายหรือผู้ปกครองอยู่เสมอ แม้จะมีความรู้หรือการศึกษาก็ตาม หรือเหตุการณ์ความขัดแย้ง ระหว่างความแตกต่างทางศาสนา เชื้อชาติ และวัฒนธรรม ดังนั้นหนังสือดังกล่าวจึงเป็นจุดเริ่มต้นของเจตคติเชิงลบ ที่ต้องการวิพากษ์วิจารณ์โลกยูโทเปียของ Thomas More ประกอบกับหลังจากหนังสือถูกเผยแพร่สู่สาธารณชน อันนำไปสู่การได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้จึง เกิดงานประเภทย่อยดิสโทเปียแขนงต่าง ๆ ในภายหลัง

ดิสโทเปียนั้นเป็นคำตรงข้ามของคำว่ายูโทเปียที่มาจาก รากศัพท์ภาษากรีก “dys” ที่แปลว่าไม่ดี กับ “topia” ที่แปลว่า สถานที่ ดังนั้นถ้ามารวมกันจึงมีความหมายว่าสถานที่ที่ไม่ดี เป็นสภาพจำลองที่ให้ภาพสังคมโลกอนาคตที่เต็มไปด้วย ความวุ่นวาย ความน่าสะพรึงกลัว และไม่เป็นที่ปรารถนา ในโลกปัจจุบัน Boonyakarnjana (1990) กล่าวว่าสังคม ดิสโทเปียเป็นสังคมแห่งอุดมคติ ที่มีความวุ่นวาย ในบริบทที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น บริบทการเมือง

การปกครอง ศาสนา เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เพศ รวมถึงชนชั้น การเอาเปรียบ การแก่งแย่งชิงดี การครอบครองเป็นหนึ่ง การจำกัดทรัพยากร แต่หากนำบริบทเหล่านี้มาอธิบาย อย่างลึกซึ้ง ย่อมหมายถึงสังคมที่มีการแบ่งการปกครอง อย่างเบ็ดเสร็จจากอำนาจรัฐบาลโดยปราศจากความชอบธรรม โดยสังคมเมืองจะต้องทำตามคำสั่งจากรัฐบาลเพียงผู้เดียว ห้ามฝ่าฝืน ซึ่งหากฝ่าฝืนจะมีบทลงโทษที่รุนแรง และน่ากลัว ตามลำดับขั้น

Bacon (1626 cited in Green, 1966: 176-178) อธิบายสังคมที่เปลี่ยนจากยูโทเปียเป็นดิสโทเปีย ผ่านหนังสือ “The New Atlantis” โดยกล่าวถึงเมืองแห่งหนึ่งที่ชื่อว่า “Bensalem” อยู่บนเกาะแห่งหนึ่งทางตะวันตก ของประเทศเปรู โดยเขาได้จินตนาการว่าภายในเกาะ มีสถาบันทางการศึกษาชื่อว่า “Solomon's House” ซึ่ง เปรียบเสมือนศูนย์กลางของเมือง และเป็นแหล่งบ่มเพาะ ความรู้ให้กับประชาชน ประชาชนภายในเมืองเป็นคนดี มีศีลธรรม ศรัทธาในศาสนา มีการใช้วิทยาศาสตร์เพื่อเข้าถึง แก่นความรู้ และใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ แต่เมื่อประชาชนต่างมีความรู้ และความเป็นตัวเองสูง (super ego) จากการใฝ่เรียนรู้มากเกินไป ส่งผลให้เกิด การสร้างอารยธรรมใหม่ทางสังคมเกี่ยวกับการเรียนรู้ขึ้น ทำให้ประชาชนที่ต้องการเข้ามาในเมืองแห่งนี้ ต้องมีความรู้ เท่านั้นจึงจะสามารถเข้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับที่ Sigmund Freud ได้อธิบายสาเหตุที่เปลี่ยนสังคมยูโทเปียให้กลายเป็น ดิสโทเปียในหนังสือ “Civilization and It's Discontent” ว่า ความจริงแล้วปัจจัยสกัดกั้นความสุขของมนุษย์ คือ อารยธรรม จารีต ขนบธรรมเนียม ที่มนุษย์เป็นคนสร้างขึ้น เพื่อเป็นข้อตกลงในการอยู่ร่วมกันในสังคม แทนที่จะทำให้ มนุษย์อยู่กันอย่างมีความสุข แต่กลับกลายเป็นการลดทอน ความสุข แล้วกล่าวต่อไปว่า มนุษย์เกิดขึ้นมาเพราะ แรงกระตุ้นทางเพศ ซึ่งไม่จำเป็นต้องควบคุม แต่เมื่อสังคม มีการสร้างขนบธรรมเนียม จารีต ที่บอกว่าผู้หญิงต้องอยู่กับเหย้า เฝ้ากับเรือน จึงทำให้เกิดแรงกดดัน หรือเก็บกดภายในตัว โดยการที่มนุษย์เป็นสัตว์ที่เก็บกดนั้น เป็นผลมาจาก มนุษย์ไม่สามารถทำตามใจปรารถนา และนำเสนอออกมาได้ เนื่องจากมีข้อตกลงเกิดขึ้นภายในระหว่างสังคม (Parisi, 1999: 72-75)

ดิสโทเปียถือกำเนิดจากสภาวะของสังคมที่เต็มไปด้วย ความโกลาหล และปั่นป่วนในช่วงเวลานั้น ผู้คนต่างวิตกกังวล และรู้สึกกลัวไปกับอนาคตข้างหน้าด้วยความหวาดกลัวต่อ

โลกอนาคตในสภาพสังคมซึ่งเต็มไปด้วยความรุนแรง จึงทำให้งานดิสโทเปียถือกำเนิดขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกต่าง ๆ ซึ่งสุทธิชัย บุญญาญจนได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมถึงจุดกำเนิดว่างานดิสโทเปียนั้นถูกสร้างเพื่อต่อต้านนวนิยายแบบยูโทเปียที่แสดงให้เห็นถึงความสงบสุขและสมบูรณ์แบบ (Boonyakarnjana, 1990)

ราฟาเอลลา บาคโคลินี (Raffaella Baccolini) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าเหตุการณ์ทางสังคมและการเมืองในทศวรรษที่ 60 - 70 ได้จุดประกายให้การศึกษาแนวยูโทเปียกลับมาอีกครั้ง ทว่าในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาของศตวรรษที่ 20 ได้เกิดปรากฏการณ์ “หันหน้าหาดิสโทเปีย” (Dystopia turn) ในหมู่นวนิยายวิทยาศาสตร์ (science fiction) แองโกลอเมริกัน โดยนวนิยายแนวไซไฟเหล่านี้สะท้อนถึง “การแสดงออกซึ่งการต่อต้านและต่อสู้” กับแนวโน้มอนุรักษ์และปฏิกิริยาที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งบาคโคลินีได้สรุปว่าหากพิจารณาอย่างเป็นรูปธรรม สื่อบันเทิงไซไฟถือได้ว่าเป็นพื้นที่นำเสนอวิธีการจินตนาการ และบอกเล่าความเป็นไปได้ของสิ่งที่เป็นไปได้ในปัจจุบัน หรือกล่าวว่า การสร้างจินตนาการในโลกไซไฟถือเป็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมแห่งอนาคตที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้น หากขยายขอบเขตของบาคโคลินี โลกอุดมคติก็มีนัยยะแฝงอยู่ในโลกอุดมการณ์ที่ดำรงอยู่ภายใต้ความเป็นดิสโทเปียซึ่งเป็นเรื่องราวที่น่าสะพรึงกลัวและไร้ซึ่งความหวังหากต้องการหลุดพ้นจากสังคมดิสโทเปีย ต้องกระทำการที่เรียกว่าการขัดขึ้น หรือการมองว่าดิสโทเปียคือคำเตือนที่น่ากลัว (Baccolini, 2004 cited in Jameson, 2007: 232-234)

ดิสโทเปียจึงถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อต่อต้านสังคมยูโทเปีย โดยที่งานดิสโทเปียเป็นแขนงหนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อแสวงหาสังคมแบบยูโทเปียในอีกแง่มุมหนึ่ง เนื่องจากงานดิสโทเปียสร้างขึ้นเพื่อต่อต้านยูโทเปีย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า วรรณกรรมดิสโทเปียมีเนื้อหาที่เต็มไปด้วยการต่อต้านระบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบทุนนิยม ระบบอุดมการณ์จอมปลอม ระบบสังคมนิยม ระบบเผด็จการ ระบบรัฐ หรือต่อต้านแม้กระทั่งความก้าวหน้าของเทคโนโลยี รวมทั้งความคิด และทัศนคติ

Mackay (2016: 59-60) อธิบายความเป็นไปได้ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมโลกปัจจุบันที่สังคมดิสโทเปียครอบงำอยู่ว่า สังคมดิสโทเปียเปรียบเสมือนยานอวกาศที่ขับเคลื่อนอย่างรวดเร็ว ยานอวกาศลำนี้มาพร้อมกับความน่าสะพรึงกลัวทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ ความเหลื่อมล้ำ ศาสนา และ

เชื้อชาติ โดยเชื่อว่ายานอวกาศก็หมายถึงโลกแห่งจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัดด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อีกทั้งการขับเคลื่อนที่พึ่งแต่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะนำพาไปสู่โลกร่วมสมัยที่เป็นกรงเหล็กหมายความว่าทุกสรรพสิ่งในสังคมดิสโทเปียจะต้องหาคำตอบจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเท่านั้น ซึ่งตรงกับทัศนะของโตมร ศุขปรีชา (Sookprecha, 2018) ที่กล่าวว่าดิสโทเปียจัดว่าเป็นสังคม และการเมืองโดยมีการจินตนาการถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ที่ทำให้สังคมในอุดมคติที่เกิดขึ้นจริงในโลกอนาคต แต่ความก้าวหน้าของอุปกรณ์ และเทคโนโลยีกลับกลายเป็นบทเรียนที่ดื้อของการแบ่งชนชั้น เนื่องจากเกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นผลมาจากการกีดกันจากรัฐบาล ผู้ซึ่งกุมอำนาจเพียงฝ่ายเดียว เมื่อเกิดความเหลื่อมล้ำอย่างชัดเจนย่อมส่งผลต่อการเมืองอย่างรุนแรง รวมทั้งความหวาดกลัวในด้านลบต่อวิทยาการทั้งหลาย นอกจากนี้ ดิสโทเปียยังเป็นดินแดนชั่วร้าย เช่นสังคมที่กดขี่มนุษย์ด้วยกัน มีการปกครองโดยทรราชย์ และการปกครองแบบอำนาจนิยม ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าสังคมดิสโทเปียเป็นสังคมที่ทุกขุทรมานสอดคล้องกับงานวิจัยของ Boonyakarnjana (1990: 302-303) ที่นำเสนองานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วงปี ค.ศ. 1950 - ค.ศ. 1970” เป็นงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของนิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปีย โดยมีสมมติฐานว่านิยายเหล่านี้เป็นการนำเสนอสังคมโดยสะท้อนภาพ และวิพากษ์สังคมของอเมริกา โดยการศึกษาครั้งนี้เชื่อว่าเป็นการค้นพบวรรณกรรมเล่มแรก ๆ ของประเทศไทย ซึ่งพบว่าสังคมชาวอเมริกันมีการแบ่งชนชั้นมาตั้งแต่อดีต และมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ อีกทั้งยังกล่าวต่อว่าวรรณกรรมดิสโทเปียเกือบทุกเล่มจัดว่าเป็นแนววิทยาศาสตร์ซึ่งถือกำเนิดในช่วงปลายทศวรรษที่ 19 และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยสังคมโลกดิสโทเปียเป็นการสะท้อนภาพจริงในเรื่องความวุ่นวาย โกลาหล และความปั่นป่วนในช่วงเวลาหรือยุคสมัยนั้น ๆ ผู้คนต่างหวาดกลัว และรู้สึกพรันพรีงไปกับอนาคตข้างหน้า ซึ่งความหวาดกลัวต่อโลกอนาคตที่มีสภาพสังคมซึ่งเต็มไปด้วยความโหดร้ายนี้ ทำให้นักเขียนถ่ายทอดความรู้สึก และเขียนงานวรรณกรรมแนวดิสโทเปียโดยมาจากความคิดต่อต้านนวนิยายยูโทเปียที่แสดงให้เห็นโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยความผาสุก และ

สมบูรณแบบ โดยได้หยิบยืมวรรณกรรมยูโทเปียมานำเสนอหลายเรื่องเพื่อแสดงให้เห็นด้านตรงข้ามอย่างสุดขั้ว

ปีเตอร์ ฟิตติ้ง (Peter Fitting) อธิบายคำว่าดิสโทเปียในหนังสือเรื่อง "A Short History of Utopian Studies (science fiction studies)" ว่า ดิสโทเปีย หรือ "ยูโทเปียเชิงลบ (Negative Utopia)" หมายถึงสังคมที่ไม่ได้ดำรงอยู่จริง แต่ถูกบรรยายลักษณะเอาไว้อย่างละเอียด และมีอยู่ในพื้นที่ที่ผู้ประพันธ์ประสงค์ให้ผู้อ่านมองว่ามีลักษณะเลวร้ายกว่าสังคมที่พวกเขาอาศัยอยู่จริงในช่วงเวลาหนึ่ง (Fitting, 2009: 126) เรื่องราวที่เกิดขึ้นในดิสโทเปียเป็นช่วงเวลาหนึ่งในอนาคต อาจจะเป็นอนาคตอันใกล้หรือไกล โดยมักเกิดความวุ่นวาย และไม่มีความสุข ซึ่งเกิดจากการกระทำของคนบางกลุ่มที่ต้องการปกครองเพียงผู้เดียว สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง "Distinguishing Patterns of Utopia and Dystopia, East and West" ของ Huang (2017: 12) พบว่าสังคมตะวันตก และสังคมตะวันออก ปรากฏลักษณะ และองค์ประกอบที่อยู่ภายใต้สังคมดิสโทเปียทั้งสิ้น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. Future setting
2. Oppressive or even totalitarian society
3. Restricted freedom and thought
4. Dehumanization
5. Non-individuality
6. The illusion that the dystopia is, in fact, a perfect utopian world

สังคมที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายที่น่าเสนอผ่านผลงานหลายชิ้น มักมีเหตุผลมาจากระบบเผด็จการเป็นหลัก โดยตัวละครมักจะต่อต้านกับสังคมกระแสหลักดังกล่าว แม้ว่าสังคมอนาคตในงานเขียนแนวดิสโทเปียจะซับซ้อนและโหดร้าย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสาเหตุจากการสร้างเทคโนโลยีโดยฝีมือมนุษย์และหายนะด้านสิ่งแวดล้อมจากธรรมชาติ ฯลฯ โดยตัวละครเอกมักถูกขึ้นมามีอำนาจกับสิ่งเหล่านี้ แต่ส่วนใหญ่กว่า 50% มักล้มเหลว และยอมแพ้ต่ออำนาจสูงสุดของรัฐบาล อีกทั้งความต้องการที่จะต่อต้านสังคมอันโหดร้ายก็แสดงให้เห็นความต้องการสังคมอันอุดมสมบูรณ์ และเป็นอุดมคติ ซึ่งคือสังคมยูโทเปียนั่นเอง (Zipes, 2003: 15-16)

ความกลัวต่ออำนาจในทางมิชอบจะส่งผลต่อจิตใจที่เชื่อว่าชะลุมหาภัยและความเป็นอยู่ การจินตนาการถึงอนาคตอันน่าสยดสยองจะช่วยผลักดันให้เรียกหาโลกอุดมคติ นอกจากนี้ ความกลัวการไร้ซึ่งอนาคตจะขับเคลื่อนให้ดิสโทเปียเชิงวิพากษ์ได้รับความนิยม และ

มีความสำคัญต่อบทบาททางการเมืองในโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ ความน่าสะพรึงกลัวของมนุษย์จะเกิดขึ้นเมื่อรับรู้ได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต ซึ่งความน่ากลัวที่เกิดจากสังคมจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้มีการสร้างผลงานต่าง ๆ เพื่อจินตนาการให้เห็นถึงสังคมแห่งอนาคต (Jameson, 2007: 232-234)

Gendler (2016) กล่าวไว้ในบทความเรื่อง "How to recognize a dystopia" ว่า สังคมดิสโทเปียหมายถึงสังคมมนุษย์ในโลกสมมติที่มีลักษณะอันไม่พึงประสงค์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เทคโนโลยี ธรรมชาติ การเมือง วิทยาศาสตร์ ความเชื่อทางศาสนา และความเลื่อมใสในพระเจ้า โดยความไม่พึงประสงค์นั้น เป็นการนำเสนอภาพของมนุษย์ที่มีความกังวลจนกลายเป็นความน่าสะพรึงกลัว โดยมีประเด็นคำถามว่า "เป็นไปได้มากน้อยเพียงใดกันที่โลกที่เราอยู่จะกลายเป็นสังคมอันน่าสะพรึงกลัวที่เกิดจากปัจจัยต่าง ๆ" จึงกล่าวได้ว่าสังคมดิสโทเปียมีเอกลักษณ์เฉพาะที่ไม่เหมือนงานประเภทอื่น โดยที่สังคมดังกล่าวอาจเป็นเหมือน "คำเตือน" เกี่ยวกับความน่ากลัวที่เกิดขึ้นและควรค่าแก่การศึกษาเพื่อวิเคราะห์ และหาทางป้องกันไม่ให้สังคมมนุษย์สูญพันธุ์

ดิสโทเปียกับภาพยนตร์

หากพิจารณางานเขียนวรรณกรรมไตรภาคฮังเกอร์เกมตั้งแต่ศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา จะพบว่า นอกเหนือจากงานนี้ยังปรากฏวรรณกรรมดิสโทเปียอีกมากมาย ทว่าไม่ได้รับความสนใจเหมือนเดิม อีกทั้งประเภทยานิยายวรรณกรรมยังถูกลดบทบาทลงอย่างต่อเนื่อง โดยมีสาเหตุมาจากการพัฒนาของอุตสาหกรรมสื่อ ซึ่งหนึ่งในอุตสาหกรรมสื่อที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง คือสื่อภาพยนตร์ (Schwab, 2018) โดยสื่อภาพยนตร์เปรียบเสมือนความต้องการหลักของมนุษย์ในทุกวันนี้ ที่นอกจากให้ความบันเทิงแล้วยังสามารถสร้างภาพจินตนาการผ่านตัวละครที่งานเขียนวรรณกรรมไม่สามารถแสดงออกมาได้ผ่านตัวหนังสือ อีกทั้งภาพบรรยากาศเสียง และโทนของภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องให้เข้าใจได้ง่ายมากกว่า ผนวกกับการอธิบายความน่าสะพรึงกลัวในสังคมดิสโทเปียที่นักคิดมักใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความเข้าใจ และอุดมการณ์หลักที่ครอบงำชีวิตประจำวันของมวลชนผ่านตัวละครได้อย่างตรงไปตรงมา (Taylor, 2013: 150 cited in Jayanama, 2012: 24) ยิ่งไปกว่านั้น สังคมดิสโทเปีย

สามารถสร้างภาพจินตนาการที่ว่าด้วยเรื่องของอุดมการณ์ มุมกล้อง ฉาก และบรรยากาศ โดยเฉพาะการแสดงของ ตัวละครที่สมจริงผ่านงานภาพยนตร์ สังคมดิสโทเปียกับ ภาพยนตร์ จึงพยายามสร้างจุดเชื่อมโยงเข้าหากันเพื่อ สร้างภาพให้ผู้ชมตระหนักถึงเนื้อหาภายใต้ความแปลกใหม่ ของภาพยนตร์ ซึ่งครั้นในอดีตมีความเชื่อว่าสภาพแวดล้อม ทางสังคม และประสบการณ์การดำเนินชีวิตของประชาชน มักพบกับความโกลาหล ความรุนแรง และสงครามกลางเมือง จึงนำไปสู่การสร้างภาพจินตนาการถึงความเลวร้ายผ่านงาน ภาพยนตร์ ประกอบกับการปรุงแต่งองค์ประกอบของเนื้อหา ให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ด้วยเหตุนี้การใช้อุปกรณ์ประกอบภายใต้ ความแปลกใหม่ของสภาพสังคมในอดีตจึงเป็นผลลัพธ์ ของการสร้างเนื้อหาที่มุ่งหวังให้ผู้ชมตระหนักถึงเหตุการณ์ ด้วยการใชภาพจินตนาการผ่านงานภาพยนตร์ ดังนั้น การปรากฏคุณลักษณะของเนื้อหาอันกลายเป็นสูตร ที่เกิดการหล่อหลอม เพื่อสร้างคำจำกัดความภายใต้ ภาพยนตร์ประเภทดิสโทเปีย

ภาพจินตนาการผ่านภาพยนตร์ดิสโทเปีย

เมื่อเราค้นหาคำอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสังคม กับสื่อภาพยนตร์ นอกเหนือจากความสัมพันธ์ด้านการสร้าง ภาพสะท้อนของสังคม เรามักได้ตรึงตรึงถึงการสร้าง ภาพจินตนาการ หรือประสบการณ์ในอดีตที่เกิดขึ้น อยู่ก่อนหน้านั้นแล้ว ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่ถ่ายทอด ความรู้สึก ณ ขณะนั้นของผู้คน โดยเฉพาะภาพยนตร์ ประเภทดิสโทเปีย ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าภาพความน่าสะพรึงกลัว ที่ปรากฏในสังคมดิสโทเปียเป็นประสบการณ์ที่เลวร้ายของ ผู้คนในอดีต นักสร้างภาพยนตร์จึงนำภาพเหล่านั้นรังสรรค์ เป็นภาพจินตนาการโดยการนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์

ความหมายของภาพจินตนาการเป็นสิ่งที่ไม่สามารถ ปฏิเสธได้ เนื่องจากภาพจินตนาการที่เกิดขึ้นคือความเป็นจริง ที่ดำรงอยู่ก่อนหน้านั้นแล้ว หากแต่ปรุงแต่ง และเสริมเทคนิค ผสมผสานเข้าไป โดยที่สื่อภาพยนตร์ทำหน้าที่คัดความจริง นั้นออกมา แต่ในขณะเดียวกันมันก็ได้รับอิทธิพลจาก ประสบการณ์ในสังคมเช่นเดียวกัน

การคิดสร้างภาพจินตนาการทำให้เกิดจิตใต้สำนึกที่ เรียกว่า “จินตภาพ” จินตภาพเหล่านี้เชื่อมโยงกับ ประสบการณ์ที่สั่งสมในชีวิต หรือการผสมผสาน ประสบการณ์ต่าง ๆ แล้วถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยภาพจินตนาการอาจเกิดขึ้นจริงหรือไม่เคยเกิดขึ้น

ในโลกแห่งนั้น เช่น ภาพการล่มสลายของสังคม ภาพความขัดแย้ง และภาพสังคมดิสโทเปีย อีกทั้งองค์ประกอบภายในภาพ ที่ปรากฏ มักมีความหมายแฝงผ่านทุกสรรพสิ่งธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นคน สิ่งของ ความคิด สัตว์ หรือเหตุการณ์ โดยภาพยนตร์ดิสโทเปียทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือนำพา ภาพความเลวร้ายในอดีต ปัจจุบันที่เกิดขึ้น หรืออนาคต ที่กำลังจะเกิดสู่ความเป็นจริง เพื่อให้มนุษย์ได้ตระหนักถึง ความเป็นจริงที่ดำรงอยู่ภายในสังคมโลกนี้

กระบวนการต่อความสัมพันธ์ระหว่างภาพจินตนาการ และสังคมดิสโทเปียนั้นปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์ ต่างประเทศตั้งแต่ยุคต้นศตวรรษที่ 20 ดังจะเห็นได้จาก สังคมในขณะนั้นมีความขัดแย้งทางชนชั้น ระหว่างชนชั้น ปกครองที่เป็นคนขาว และชนชั้นกรรมาชีพที่เป็นคนดำ อีกทั้งมีความเชื่อว่าระหว่างสองชนชั้นนี้มีการแบ่งหน้าที่ การทำงานอย่างชัดเจน ว่าด้วยชนชั้นปกครองมีหน้าที่ออกคำสั่ง และออกกฎหมายคุ้มครอง ส่วนชนชั้นกรรมาชีพต้องทำหน้าที่ เป็นแรงงาน คอยหาสิ่งของต่าง ๆ เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ให้กับชนชั้นปกครอง ซึ่งปัญหาการแบ่งชนชั้นรูปแบบนี้ ถูกตีตราว่าเป็นการเอาเปรียบ และทำให้ถูกกดทอน ความเป็นมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิด ดังนั้นสังคมในช่วงยุค ดังกล่าว คือประสบการณ์ที่เลวร้ายของชนชั้นกรรมาชีพ ที่เพียงแค่ออกมาเป็นคนดำ แล้วนำมาสร้างภาพจินตนาการ ถึงความน่าสะพรึงกลัวต่อชนชั้นปกครองผ่านสื่อภาพยนตร์ เรื่อง “The Birth of a Nation” ในปี ค.ศ. 1915 ของ D.W. Griffith หรือ ภาพยนตร์เรื่อง “Metropolis (เมืองล่าหุ่นยนต์)” ในปี ค.ศ. 1927 โดยฟริทซ์ แลง (Fritz Lang)

ยิ่งไปกว่านั้นมิติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยียังคงมี ความน่าสะพรึงกลัว เนื่องจากเชื่อว่าเป็นส่วนหนึ่งของ การครอบครองอำนาจทั้งโลก และการสถาปนาตนเองขึ้น เป็นผู้ปกครอง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Blade Runner” ในปี ค.ศ. 1982 ของริดลีย์ สก็อตต์ (Ridley Scott), “The Total Recall” ปี ค.ศ. 1990 โดย พอล เวอร์โฮเวน (Paul Verhoeven), “Matrix” ปี ค.ศ. 1999 ของพี่น้องวาชอวสกี (Wachowski) มิติเทคโนโลยีข้างต้นที่เปรียบเสมือน การครอบงำหรือการใส่ข้อมูลลงไปในสมองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

อีกมุมหนึ่งของเหตุการณ์ที่อยู่คู่กับสังคมมาเนิ่นนาน ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ คงไม่สามารถปฏิเสธมิติโครงสร้างอำนาจ ทางสังคม ที่หมายถึงการแบ่งชนชั้นปกครอง หรือการให้อำนาจบุคคลจากทรัพย์สินที่ถือครอง ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง “In Time” ในปี ค.ศ. 2011 โดย แอนดรูว์ นิคโคล

(Andrew Niccol), “Hunger Game” ในปี ค.ศ. 2012 โดย แกรี รอสส์ (Gary Ross), “Elysium” ในปี ค.ศ. 2013 โดย นิล บลอมแคมป์ (Neil Blomkamp), “The Maze Runner” ในปี ค.ศ. 2014 โดย เวส บอล (Wes Ball), “The Giver” ในปี ค.ศ. 2014 โดย ฟิลลิป นอยส์ (Phillip Noyce)

โดยทั่วไปภาพยนตร์จะทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในสังคมเพื่อให้ทุกคนได้ตระหนักถึงอันตราย ไม่ว่าจะเป็นมิติในเรื่องการแบ่งชนชั้นปกครอง มิติทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มิติความเหลื่อมล้ำของสังคม มิติศีลธรรม มิติจากภัยทางธรรมชาติ และมิติอื่น ๆ ทุกมิตินั้นล้วนมีความแตกต่างกันในเรื่ององค์ประกอบย่อยภายในสังคม แต่จะมีความสอดคล้องกันในเรื่องตระกูลภาพยนตร์

แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (genre)

หากจะกล่าวถึงความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปีย (cinematic of dystopian film) ผู้วิจัยเห็นว่า คุณลักษณะของภาพยนตร์ดิสโทเปียเกิดจากส่วนผสมระหว่างตระกูลภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (sci-fiction) และตระกูลย่อยภาพยนตร์คัลท์ (Cult sub-genre film) เนื่องจากความลุ่มลึกในภาพยนตร์ดิสโทเปียมีรูปแบบขนบ (convention) และความแปลกใหม่ (invention) ที่ก่อเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ อาทิ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก ตัวละคร สัญลักษณ์ด้านภาพและเสียง ความเป็นมโนภาพที่สะท้อนผ่านวัฒนธรรม ความเชื่อ พิธีกรรม โดยมีกระบวนการที่นำเสนอ และขั้นตอนการเล่าเรื่องที่วาดภาพแห่งอนาคตด้วยความตระการตาของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงทำให้คำว่า “ดิสโทเปีย” ในงานภาพยนตร์ได้รับความนิยมเฉพาะกลุ่มเท่านั้น

ตระกูลย่อยภาพยนตร์คัลท์ (Cult film sub-genres)

ผู้เขียนจะกล่าวถึงคำว่า cult ในเชิงภาพยนตร์ ตระกูลคัลท์เป็นหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ บทความนี้จะจึงเผยให้เห็นลักษณะความเป็นตระกูลย่อยภาพยนตร์คัลท์ และความสอดคล้องกับภาพยนตร์ดิสโทเปีย

ภาพยนตร์ดิสโทเปียจัดได้ว่าเป็นการบ่งบอกถึงอัตลักษณ์เฉพาะที่ไม่เหมือนกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ กล่าวได้ว่าเป็นสถานที่ที่ไม่น่าพึงประสงค์ ผู้คนหวาดกลัวและปลายทางมักพบกับการล่มสลายของสังคม ภาพยนตร์ประเภทนี้มุ่งเน้นการเล่าเรื่องเป็นลักษณะเฉพาะ ที่ต้องการ

สื่อสารถึงหายนะของโลกอนาคตผ่านการเล่าเรื่อง การปลูกฝังให้เชื่อ การครอบงำมนุษย์ให้ปฏิบัติตาม หรือการสร้างทัศนคติใหม่ ๆ ที่อาจเป็นหายนะอันก่อให้เกิดสงครามภายในสังคมดิสโทเปีย ดังนั้นจึงกล่าวว่าภาพยนตร์ดิสโทเปียเกิดจากจินตนาการ และประสบการณ์ของมนุษย์ที่แปลกใหม่ไปจากเดิม

ภายใต้ภาพยนตร์ดิสโทเปียที่มีการนำเสนอ ลักษณะเฉพาะขององค์ประกอบภาพยนตร์ เช่น โครงสร้าง การเล่าเรื่อง ฉาก แก่นเรื่อง ตัวละคร รวมถึงองค์ประกอบย่อย ๆ เช่น การแต่งกาย ทรงผม ทว่าหากขยายขอบเขตภาพยนตร์ดิสโทเปียจะพบว่าสูตรการเล่าเรื่องจะมีกลิ่นอายของการสร้างทัศนคติแปลก ๆ การปลูกฝัง หรือลัทธิบูชาเทพเจ้าองค์ใหม่ ซึ่งการปรากฏเรื่องราวประเภทนี้จะพบในตระกูลภาพยนตร์ที่ไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร สืบเนื่องจากภาพรวมการนำเสนอเป็นเรื่องราวที่แปลกประหลาดแหวกขนบของภาพยนตร์ รวมถึงเป็นภาพยนตร์ที่มีกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มเท่านั้น หรืออาจไม่ได้เป็นภาพยนตร์ที่ตลาดต้องการ ซึ่งกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ประเภทนี้จะเรียกว่า ภาพยนตร์ “คัลท์”

ภาพยนตร์ที่ไม่ได้รับความนิยมในหมู่มาก หากแต่มีความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มคนเฉพาะ ซึ่งคำนิยามของภาพยนตร์ประเภทนี้มักถูกเรียกว่า การโน้มน้าวการสร้าง ความเชื่อ และปลูกฝังทัศนคติ หรือถ้าให้เข้าใจตรงกันนั้น จะหมายถึง “ภาพยนตร์ครอบงำ” อีกทั้งสังเกตได้ว่า ภาพยนตร์ตระกูลนี้มุ่งนำเสนอตัวละครที่ถูกกลวงละเมิดทางความคิด การใช้ชีวิต รวมถึงร่างกายจากตัวละครอีกกลุ่ม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Juan of the dead” (2011), “Night of the Living Dead” (1990) หากพิจารณาถึงโครงเรื่องจะมีความเกี่ยวข้องกับการปลูกฝังเรื่องการเมือง ความเชื่อเรื่องลัทธิ ความเชื่อเรื่องศาสนา โดยเป็นภาพสะท้อนการปกครองของประเทศคิวบาและละตินอเมริกัน (Tierney, 2014: 129-130)

มาร์ค เซลต์เซอร์ (Mark Seltzer) ได้นำเสนอแนวคิด “Psychogeography” เป็นคำที่เกิดจากกระแสเรียก “The Cult of Abjection” โดย The Cult of Abjection หมายถึงยุคสมัยของกลุ่มคนที่สนใจเกี่ยวกับประเด็นบางเรื่องที่ส่งผลต่อสังคมในวงกว้าง เช่น ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ปัญหาการเมือง หรือความไร้ชีวิตจำกัดของเทคโนโลยี อีกทั้งคำว่า cult เป็นคำศัพท์ที่เรียกบางสิ่งบางอย่างเฉพาะเจาะจง ปัญหาเฉพาะเจาะจง หรือความเชื่อเฉพาะ ส่วนใหญ่จะปรากฏในกลุ่มเล็ก ๆ

ที่ให้ความสนใจในวงแคบแต่เป็นเรื่องที่คนกลุ่มนั้นหมกมุ่นเป็นอย่างมาก เช่น ประเพณี วัฒนธรรม การเมือง หรือเศรษฐกิจของสังคม จึงทำให้เกิดวิธีมากมายในการสะท้อนปัญหาของกลุ่มคนประเภทนี้ผ่านการบรรยาย หรือการใช้ภาพ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์หรือวรรณกรรมเพื่อให้กลุ่มอื่น ๆ ตระหนัก และเข้าใจปัญหาเหล่านี้ ดังนั้น cult จึงกล่าวถึงประเด็นเรื่องบาดแผลในใจของคนบางกลุ่มเท่านั้น (Seltzer, 1998: 56-67)

ตระกูลภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (science fiction film genre)

ภาพยนตร์ไซไฟ จัดเป็นตระกูลภาพยนตร์ที่สื่อถึงความเกินจริง และการไร้ขอบเขตของการจินตนาการ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถพบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น วิทยาการอันก้าวล้ำ การเดินทางข้ามเวลา หุ่นยนต์เหมือนและเหนือกว่ามนุษย์ องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนแต่อยู่ในตระกูลภาพยนตร์ หากแต่เชื่อว่าถ้าเกิดขึ้นจริงจะเป็นอย่างไร ดังนั้นการประกอบสร้างภาพยนตร์ไซไฟจึงเป็นเครื่องเตือนใจให้มนุษย์เชื่อว่าถ้าเกิดขึ้นจริง โลกจะรับมืออย่างไร ซึ่งการอธิบายองค์ประกอบให้ชัดเจนมากขึ้น บรูซกล่าวว่าต้องอธิบายปัจจัยภายใต้การเล่าเรื่อง ได้แก่ จาก ตัวละคร อุปกรณ์ และยานพาหนะ (Franklin, 1998: 46-47)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง และแก่นเรื่องเปรียบเสมือนกรอบภายใต้ความเป็นหนังวิทยาศาสตร์ (cinematic of science fiction film) ที่เชื่อว่าการดำเนินเรื่องราวการเปรียบเทียบให้เห็นถึงคู่ตรงข้าม อาทิเช่น มนุษย์กับสัตว์ประหลาด อวกาศกับภาคพื้นดิน การทดลอง (วิทยาศาสตร์) กับความจริง เป็นต้น ดังนั้น สิ่งใดที่ไม่มีจริงในโลกมักแสดงออกผ่านภาพจำลองที่มนุษย์ต้องการเผยให้เห็นผ่านภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ ยิ่งไปกว่านั้น ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ยังมุ่งเน้นที่การสำรวจ การค้นหา การทดลอง หรือการค้นพบวัตถุบางประเภทที่เป็นเครื่องนำไปสู่ชัยชนะของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เช่น อวูธที่ทรงพลังดินแดนอันไกลโพ้น และประตูไปสู่โลกอนาคต (Sandra, 2003: 51-52)

จะเห็นได้ว่าภายใต้สังคมดิสโทเปียมักนำเสนอความน่าสะพรึงกลัว ทว่าความน่าสะพรึงกลัวมิได้จัดอยู่ในภาพยนตร์แนวดิสโทเปียตั้งแต่แรก หากขยายขอบเขตการศึกษาความน่าสะพรึงกลัวกับตระกูลภาพยนตร์ จะพบว่าโดยทั่วไปความน่าสะพรึงกลัวมักปรากฏอยู่ในภาพยนตร์

ตระกูลสยองขวัญ (horror film) นับตั้งยุคภาพยนตร์ขาว-ดำ หรือ ภาพยนตร์เงียบ “The Haunted Castle (ปี ค.ศ. 1896)”, “The Student of Prague (ปี ค.ศ. 1913)” และ “The Cabinet of Dr. Caligari” (ปี ค.ศ. 1919) ซึ่งถือว่าเป็นต้นกำเนิดภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างความหวาดกลัวในยุคนั้น ต่อมาภาพยนตร์สยองขวัญก็ได้ดัดแปลงความน่าสะพรึงกลัวเพื่อตอบสนองต่อผู้ชม กล่าวคือนักสร้างภาพยนตร์ได้นำประเภทและสาเหตุของความกลัวในโลกแห่งความเป็นจริงจากประสบการณ์ทั้งฝันร้าย นิทานก่อนนอนสำหรับเด็ก แล้วนำมาสร้างภาพจินตนาการผ่านงานภาพยนตร์อีกมากมาย เช่น ปีศาจดูดเลือด “Dracula” (ปี ค.ศ. 1931) การสร้างมนุษย์ในคราบปีศาจ “Frankenstein” (ปี ค.ศ. 1931) และการคืนชีพของคนตาย “The Mummy” (ปี ค.ศ. 1932)

แม้ว่าความน่าสะพรึงกลัวส่วนใหญ่จะปรากฏผ่านภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญ โดยหากพิจารณาถึงภาพยนตร์สยองขวัญในยุคแรก การออกแบบตัวละคร และฉากของภาพยนตร์เผยให้เห็นถึงความเป็นวิทยาศาสตร์ หรือนิยายวิทยาศาสตร์อย่างมาก อันนำไปสู่ลักษณะที่มีร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความจริง” (Koetdi, 2004: 31-32) ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าความน่าสะพรึงกลัวไม่ได้ปรากฏอยู่เพียงแต่ปรากฏอยู่ในตระกูลภาพยนตร์สยองขวัญเท่านั้น แต่ยังปรากฏผ่านภาพยนตร์ตระกูลวิทยาศาสตร์ในฐานะการออกแบบตัวละครให้เป็นอสูรกาย และสัตว์ประหลาด ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญในยุคแรกเป็นตัวเบิกทางเข้าสู่ภาพยนตร์สยองขวัญไซไฟ ทำให้ภาพยนตร์ทั้ง 2 ตระกูลถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกัน

หากพิจารณาตระกูลภาพยนตร์ นับวันยิ่งมีปรากฏภาพยนตร์แขนงอื่น หรือแปลกแหวกแนวมากขึ้น โดยสังเกตได้จากเครื่องแต่งกาย จาก อุปกรณ์เสริมจาก การเล่าเรื่อง และโครงเรื่อง โดยภาพยนตร์ประเภทนี้จะนำเสนอในแง่มุมต่าง ๆ ของโลกที่อาจไม่พบเห็นจากภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ เช่น ความเชื่อ ลัทธิ ความขัดแย้ง การเมือง การบริโภค การกดขี่ข่มเหง หรือแม้กระทั่งการข่มขืน อันนำไปสู่การสร้างภาพที่เกิดจากประสบการณ์ของคนทั่วทุกมุมโลกผ่านภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์หายนะ (disaster) ภาพยนตร์เดินทาง (road) หรือ ภาพยนตร์คัลท์ (Cult)

ต่อมาความน่าสะพรึงกลัวได้ยกระดับขึ้นเป็นภาพจินตนาการถึงสังคมแห่งความเป็นจริง เช่น ในปี ค.ศ. 1960 - 1970 ประเทศสหรัฐอเมริกาต้องเผชิญกับการเคลื่อนไหว

ทางสังคมเพื่อต่อต้าน และประท้วงรัฐบาลที่สังหารเข้าไป เกี่ยวข้องกับสงครามเวียดนาม จนส่งผลให้สูญเสียงบประมาณประเทศ และชีวิตประชาชน อีกทั้งในครั้งนั้น ประเทศสหรัฐอเมริกาประกาศยอมแพ้สงคราม ซึ่งนำไปสู่ ความหวาดกลัวต่อความสิ้นหวังของประเทศชาติ ยิ่งไปกว่านั้น สหรัฐอเมริกาวาดภาพให้ประชาชนเชื่อว่าเป็นประเทศแห่ง เสรีภาพและสันติภาพ หากแต่ภาพวาดนั้นล้วนเป็น เรื่องหลอกลวง ซึ่งภาพความน่ากลัว และเรื่องหลอกลวงของ ประเทศได้ถูกหยิบยกผ่านงานภาพยนตร์ “Taxi Driver” (ปี ค.ศ. 1976) ของ Martin Scorsese และ “Apocalypse Now” (ปี ค.ศ. 1979) ของ Francis Ford Coppola

ผู้กำกับนาม George A. Romero ได้หยิบยกประเด็น ความน่ากลัวจากการโดนทำร้ายทางจิตใจและความรู้สึก ไม่มั่นคงจากสังคม หรือการถูกปลูกฝังสร้างทัศนคติแปลก ๆ ในอีกแง่มุมหนึ่ง ผ่านงานภาพยนตร์เรื่อง “Night of Living Dead” (ปี ค.ศ. 1968) โดยนำเสนอมุมมองความหวาดกลัว ของประชาชนที่มีต่อนโยบายรัฐบาลเรื่องการกักกันสัตว์ และความเท่าเทียมการเข้าถึงสาธารณูปโภคต่าง ๆ จึงเกิด การต่อต้านเรียกร้องโดยการนำเสนอมุมมองผ่านตัวละคร ซึ่งประชาชนเป็นขอมบี้ หรืออีกหนึ่งความน่าสะพรึงกลัว ที่เกิดจากสังคมลวง หรือสังคมมายาที่ประชาชนกำลังเผชิญ จากรัฐบาลสหรัฐอเมริกา ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ เรื่อง “The Texas Chain Saw Massacre” (ปี ค.ศ. 1974) โดยสร้างภาพจินตนาการเป็นกลุ่มตัวละครหลักที่เป็นเหยื่อ ถูกไล่ล่า คือตัวแทนของประชาชนที่พบว่าโลกที่อาศัยอยู่ ไม่ได้สวยงามเหมือนนโยบายคำกล่าวของรัฐบาล และ ฆาตกรรมหน้าากหน้ามนุษย์เปรียบเสมือนผลผลิตเชิงลบ ที่ถูกรัฐบาลปกปิดเอาไว้ ความน่าสะพรึงกลัวที่เกิดขึ้นจริง ในสังคมล้วนนำมาจากประสบการณ์ในอดีตที่เลวร้าย แล้วนำมาถ่ายทอดเป็นภาพจินตนาการ รวมถึงการแต่งเสริม เติมแต่งเพื่อสอดคล้องกับงานภาพยนตร์

ความน่าสะพรึงกลัวในงานภาพยนตร์สยองขวัญ ไม่เพียงแต่สร้างเอกลักษณ์ให้กับตระกูลภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังได้วางขนบความสอดคล้องเกี่ยวข้องระหว่างตระกูล ภาพยนตร์ไว้หลายองค์ประกอบ เช่น ตัวละคร ฉาก มุมกล้อง การแต่งกาย โดยเฉพาะรูปแบบความน่ากลัวที่เกิดขึ้นจาก ประสบการณ์จริง การกำหนดอุปนิสัยตัวละครให้ต่อสู้ ยอมแพ้ หรือตาย ยิ่งไปกว่านั้นจุดเชื่อมโยงความน่ากลัว ที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ หรือภาพยนตร์ลึกลับ คือการใช้ภาพเกินความจริง หมายถึง

การถ่ายทำที่ใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างภาพให้ดูเกินจริง หรือ การวาดภาพอนาคตที่ยังมาไม่ถึง

บทสรุป

การศึกษางานภาพยนตร์มีความจำเป็นต้องใช้ทฤษฎี ตระกูลภาพยนตร์ (genre) เป็นกรอบในการค้นคว้าเพื่อให้ เป็นพื้นฐานของการแบ่งประเภทภาพยนตร์เพื่อตอบสนอง ความพยายามในการทำข้อสรุปว่าภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เป็นอย่างไร และมีลักษณะแบบใด ทั้งนี้ตระกูลภาพยนตร์ ยังมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันออกไปเพื่อให้ง่ายต่อ การศึกษา ซึ่งสังเกตได้จากส่วนประกอบภายในภาพยนตร์ ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก และเหตุการณ์ อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่า นอกเหนือจาก การสังเกตคุณลักษณะองค์ประกอบที่สะท้อนถึงความเป็น ตระกูลภาพยนตร์หลักแล้ว ยังสามารถสังเกตจากองค์ประกอบ ที่เป็นพล็อตเรื่อง บทพูด สถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกาย และ อุปกรณ์เสริมแต่งฉาก ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการค้นพบ “ขนบ” (convention) และความแปลกใหม่ (intention) ที่อยู่ภายใต้การศึกษาครั้งนี้

หากขยายขอบเขตการศึกษา จะเห็นชัดว่าขนบและ ความแปลกใหม่ที่ปรากฏ นำไปสู่การค้นพบอัตลักษณ์ของ ภาพยนตร์เชิงดิสโทเปีย แม้กระนั้นลักษณะเด่นต่าง ๆ จะอยู่ ภายใต้ภาพยนตร์มิติใหม่ที่เป็นส่วนผสมระหว่างตระกูลย่อย ภาพยนตร์ลึกลับ และตระกูลภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ โดยเรียกว่า “ความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปีย (cinematic of Dystopian film)” ฉะนั้นผู้วิจัยเชื่อว่าการศึกษาศาสตร์ประเภทภาพยนตร์ ไม่จำเป็นต้องใช้กรอบแนวคิดตระกูลภาพยนตร์หลักเสมอไป ทว่าสามารถประยุกต์ และผสมผสานตระกูลภาพยนตร์ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันเพื่อมุ่งหวังให้เกิดความแปลกใหม่ ในศาสตร์ของภาพยนตร์เชิงวิชาการ

References

- Baccolini, R. (2004). **The Persistence of Hope In Dystopian Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Butler, S. (2009). **Erewhon**. Auckland: The Floating Press.
- Boonyakarnjawa, Suttichai. (1990). **An Analytical Study of American Dystopia Science Fiction From 1950 to 1972 A.D.** (การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยาย

- วิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วง ค.ศ.1950 ถึง ค.ศ.1972). Master's dissertation, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Chotudompan, Suradech. (2015). **Literature: Literature of Dystopia Bangkok Creative Writing Workshop 4th** (Literature: วรรณกรรมดิสโทเปีย Bangkok Creative Writing Workshop 4th). [Online]. Retrieved July 14, 2015 from <https://www.youtube.com/watch?v=TQOIUAS9XPQ>
- Chotudompan, Suradech. (2015). **PachaThai Special Report: Origins and Influence Literature Utopia and Dystopia** (ประชาไทรายงานพิเศษ: ต้นกำเนิดและอิทธิพล วรรณกรรมยูโทเปียและดิสโทเปีย). [Online]. Retrieved July 8, 2015 from <https://prachatai.com/journal/2015/07/60233>
- Dermajian, L. M. (2016). **The Age of Dystopia: One Genre, Our Fear Our Future**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Press.
- Fitting, P. (2009). A Short History of Utopian Studies. **Science Fiction Studies**. 36(1): 126.
- Franklin, H. B. (1998). **America as Science Fiction**. Oxford: Oxford University Press.
- Gendler, A. (2016). **How to Recognize a Dystopia**. [Online]. Retrieved November 15, 2016 from <https://www.youtube.com/watch?v=6a6kbU88wu0>
- Green, A. W. (1966). **Sir Francis Bacon**. Woodbridge: Twayne Publishing.
- Huang, H. (2017). **Distinguishing Pattern of Utopia And Dystopia, East and West**. Master's dissertation, University of South Florida, Florida, United State.
- Jameson, F. (2007). **Archaeologies of The Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fiction**. London: Verso Press.
- Jayanama, Soravis. (2012). **From Revolution to Globalization** (จากการปฏิวัติถึงโลกาภิวัตน์). Bangkok: Khledthai Publishing.
- Jayanama, Soravis. (2012). **From Revolution to The World of Globalization: Basic Knowledge of Critical World Politics Through Film** (จาก
- การปฏิวัติถึงโลกาภิวัตน์: ความรู้เบื้องต้นการเมืองโลกเชิงวิพากษ์ผ่านสื่อภาพยนตร์). Bangkok: Siam Pritat.
- Koetdi, Kritsada. (2004). **Film History: The Study of 10 Film Genres** (ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลภาพยนตร์สำคัญ). (3rd ed.). Bangkok: Printing Word.
- Parisi, T. (1999). **Civilization and Its Discontent: An Thropology for the Future**. Woodbridge: Twayne Publishing.
- Sandra, D. (2003). **Science Fiction at The Movie Astonish me**. Melbourne: ATOM publishing.
- Schwab, Klaus. (2018). **The Fourth Industrial Revolution** (การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่สี่). Bangkok: Amarin Printing.
- Seltzer, M. (1998). **Serial Killers: Death and Life In America's Wound Culture**. New York: Routledge.
- Sher, G. (2010). **Utilitarianism**. Indianapolis: Hackett Publishing Company.
- Sookprecha, Tomorn. (2018). **How Do We Know If We Are Living in Dystopia** (จะรู้ได้อย่างไรเรากำลังอาศัยอยู่ในดิสโทเปียหรือเปล่า). [Online]. Retrieved September 19, 2019 from <https://www.the101.world/were-already-living-in-a-dystopian-universe>
- Tierney, D. (2014). Mapping Cult Cinema in Latin American Film Culture. **Cinema Journal**. 54(1): 29-130.
- Voltaire. (1759). **Candide**. edited by Sousa, N. D. (2016). n.p.
- Zipes, J. (2003). Foreword: Utopia, Dystopia And The Quest of Hope. In **Utopian And Dystopian Writing For Children And Young Adults**. New York: Routledge.