

การศึกษาการจัดฉาก และภาพสะท้อนความน่าสะพรึงกลัว
ผ่านอุดมการณ์ดิสโทเปีย ในภาพยนตร์ช่วงต้นศตวรรษที่ 21
The Study of Setting and A fear Reflection
Through Dystopian Ideology Film in Early 21st Century

ชีวลธิธิ วีระเมธีกุล¹ ชันญุสรา อรนพ ณ อยุธยา²

Jivasit Virameteekul¹ Chanansara Oranop Na Ayutthaya²

Received: 21/02/2022

Revised: 20/04/2022

Accepted: 27/05/2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดฉาก และภาพสะท้อนความน่าสะพรึงกลัวผ่านอุดมการณ์ดิสโทเปียในภาพยนตร์ช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) และเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ดิสโทเปียจาก 4 มิติความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่ มิติความเหลื่อมล้ำทางสังคม ภาพยนตร์เรื่อง In Time, มิติระบอบเผด็จการ ภาพยนตร์เรื่อง V for Vendetta, มิติความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาพยนตร์เรื่อง I, Robot และมิติภัยธรรมชาติ ภาพยนตร์เรื่อง Children of Men

การศึกษาพบว่าทั้ง 4 เรื่องมีลักษณะการจัดฉากด้านช่วงเวลาคล้ายกัน คือเวลากลางวันมักเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการถูกตรึงตรวนสิทธิจากกลุ่มผู้ปกครอง กลางคืนเป็นช่วงเวลาที่ถูกผู้ปกครองจะทำการครอบงำผ่านการใช้ความรุนแรงต่าง ๆ เพื่อแสดงความน่าสะพรึงกลัว

ในส่วนสถานที่เป็นการวิพากษ์สังคมที่เพิกเฉย สภาพแวดล้อมถูกผสมผสานระหว่างสังคมแห่งความทันสมัย ความเสื่อมโทรมของอาคาร บ้านเรือน และความไร้ศีลธรรมที่เกิดจากพฤติกรรมมนุษย์ ความแร้นแค้นที่พยายามแสวงหาอิสรภาพจากสังคมที่กดขี่ทั้งในแง่การเมือง ความเหลื่อมล้ำ เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และภัยธรรมชาติ โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง Children of men เป็นการสะท้อนถึงสังคมดิสโทเปียขั้นสูง กล่าวคือการดำเนินเรื่องที่ให้นมนุษย์ใกล้สูญพันธุ์ โดยเป็นการสะท้อนผ่าน ช่วงเวลาเช้าตรู่ กลางวัน แสง ๆ ผืน ดินปืน เขม่าควัน ศพบนท้องถนน การก่อกองกำลัง และผู้อพยพ ฉะนั้นจึงเรียกว่า “Dark dystopian film”

ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนสังคมในปัจจุบันที่ดำรงอยู่ของกลุ่มผู้ปกครองที่มีฐานะที่ควบคุมชนชั้นแรงงานผ่านการครอบงำ ผู้วิจัยเชื่อว่าภาพยนตร์ทำหน้าที่สอนให้คนในสังคมเชื่อเรื่อง “ศีลธรรมความเป็นมนุษย์” และติดตั้งเจตคติให้กับผู้ที่กระทำการขัดขืนของคนที่ยกย่องทำลายอำนาจของความน่าสะพรึงกลัว ทำายที่สุดอุดมการณ์หลักจะทำหน้าที่ปลุกฝังให้เชื่อและให้ทำตามหากขัดขืนจะถูกลงโทษสถานหนักจนถึงความตาย

คำสำคัญ: การจัดฉาก อุดมการณ์ สังคมดิสโทเปีย ภาพยนตร์ดิสโทเปีย ภาพสะท้อนความน่าสะพรึงกลัว

¹ นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Communication Arts and Innovation, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation,
National Institute of Development Administration

² นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Communication Arts and Innovation, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation,
National Institute of Development Administration

ผู้นิพนธ์ประสานงาน อีเมล: Jivasitv@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to study the setting and a fear reflection through dystopian ideology film in early 21st century by using textual analysis and also research method is purposive sampling from 4 factors of dystopian film, which are (1) Dimension of Social inequality “In Time” (2) Dimension of Totalitarianism “V for Vendetta” (3) Dimension of Technology & Science’s Evolution “I, Robot” and (4) Dimension of Nature & Environmental “Children of Men”

The result of this research found that all four dystopian films are the nearly of setting in term of the timing at daytime it’s reflect the deprivation of rights from authority. On the other hand, the timing in night is very opposite because the authority make rules to be through the use of violence to show their fear. The places are going criticism that ignore. The environments are blended with modern society, building deterioration and immorality caused by human behavior, desolation, poverty of the people who seek freedom from social system that oppressive of politically, inequality, technology, science, natural disaster. Moreover, the children of Men are a reflect of an advanced dystopian society. That is on the human extinction by reflecting through early in the morning, dust, gunpowder, soot, bodies on the street, riot and migrants. Therefore, it’s under the definition knowns as “Dark dystopian film”.

However, all four films try to make realistic for reflect today’s society under the existence of the upper social structure that control the working class by overpower. The researcher believes the film will teach people in society to believe in “human morality” also create attitude who commit the rebellion of those who try to against with the power of fear. Finally, the main ideology will work on cultivate in faith and obey, If disobeying will be punished until dead.

Keywords: Setting, Ideology, Dystopian Society, Dystopian Film, A fear Reflection

1. บทนำ

สังคมดิสโทเปียเปรียบเสมือนภาพจินตนาการของคนในอดีตที่เกิดจากประสบการณ์ที่เลวร้ายเพื่อสะท้อนถึงโลกอนาคตที่คล้ายกับกำลังจะถึงกาลอวสานในอีกไม่นาน ทว่าระหว่างที่สังคมกำลังดำเนินทางไปสู่วันสิ้นสุดของโลกมักพบเจอกับความน่าสะพรึงกลัวที่หลากหลาย อาทิ (1) ความเหลื่อมล้ำทางสังคมที่มองว่าทำให้ก่อเกิดสภาวะความขัดแย้งในสังคมส่งผลกระทบต่อ การเรียกร้อง ทว่าการเรียกร้องนั้นก็หายไปทำให้เกิดความสิ้นหวังของการใช้ชีวิต ความเหลื่อมล้ำเป็นปัจจัยที่ทำให้มนุษย์ด้วยกันพิจารณาตัดสินแค่เพียงรูปลักษณ์ภายนอกจึงนำไปสู่การสร้าง ความเกลียดชังและสาเหตุของความตาย (2) สังคมที่เน้นระบอบเผด็จการ หมายถึง รัฐบาลผู้คุมอำนาจที่ปลูกฝัง (Cultivation) เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านสื่อ โดยเปรียบเสมือนการบังคับในทางอ้อมให้ประชาชนทำตาม ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่า “ถ้าเรา(รัฐ) ไม่มีความสุขในการชีวิต อนาคตของทุกคนก็จะไม่มีใครได้มีความสุขเช่นกัน” ประโยคนี้มีการแฝงในประเด็นเรื่อง ถ้าประชาชนไม่ทำตามคำสั่งก็ต้องพบจุดจบ คือ การระทมกับความทุกข์ไปตลอดชีวิต (3) ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี หมายถึง โลกจะผลัดเปลี่ยนความคิดใหม่ การแก้ปัญหาใหม่ ความก้าวหน้าสามารถย้อนกลับไปหรือย้อนโครงสร้างเดิมและพัฒนาเฉพาะในสิ่งที่จำเป็นกับผู้ปกครองเท่านั้นจึงส่งผลให้เกิดแย่งชิงและต่อสู้ภายในสังคม (4) ภัยธรรมชาติ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถยับยั้งได้ โดยสาเหตุอาจเกิดได้หลายปัจจัย เช่น เกิดจากฝีมือมนุษย์ เกิดจากสิ่งลึกลับที่หาคำตอบไม่ได้ สิ่งเลวร้ายจากภัยธรรมชาติสร้างผลกระทบต่อนมนุษย์ และยังส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมนำไปสู่การขาดแคลนสิ่งบริโภคและอุปโภค ทว่าสถานการณ์เช่นนี้เปิดโอกาสให้กับกลุ่มคนที่มีอิทธิพลสามารถช่วงชิงปัจจัยสำคัญเก็บไว้เพียงผู้เดียวจึงทำให้เกิดความแตกต่างชนชั้นทางสังคม อันเป็นทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีค่าต่อการดำรงชีพมากกว่าเงินทองและทรัพย์สิน อย่างไรก็ตามหากพิจารณาถึงความน่าสะพรึงกลัวข้างต้นเชื่อว่าคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์

สามารถทำหน้าที่สะท้อนภาพความน่าสะพรึงกลัว และประกอบสร้างความหมายของสังคมดิสโทเปียได้ชัดเจนที่สุด สอดคล้องกับทฤษฎีของกัจจกร หลุยเยพงส์ (2556, หน้า 2) ที่กล่าวว่า “ภาพยนตร์เป็นสื่อที่นำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวทำหน้าที่สะท้อนภาพของสังคมและวัฒนธรรม อีกทั้งเป็นเครื่องมือเผยให้เห็นความเป็นจริงของสังคม” ดังเช่นการศึกษาของ Mihai Ene ที่พบว่าองค์ประกอบสำคัญที่สุดของสังคมดิสโทเปียในภาพยนตร์ Hunger Game คือ ความแตกต่างทางโครงสร้างในสังคมที่ผู้ปกครองโน้มน้าวให้ประชาชนเชื่อว่าไม่มีการแบ่งแยก แต่ในความเป็นจริงกลับเผยให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมที่ก่อเกิดจากสถาบันการเมือง และระบบการทำงานของผู้ปกครอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความวิตกกังวลในปัจจุบัน (Ene, 2016) Ene ยังพบว่าเกมการต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดในภาพยนตร์เสมือนเครื่องบรรณาการของกลุ่มรัฐบาลที่คอยควบคุมชนชั้นล่างให้อยู่ได้ บังคับบัญชา เกมนี้เป็นการสะท้อนให้ผู้ชมเชื่อว่ารัฐบาลมองประชาชนหรือชนชั้นล่างเป็นเพียงหมากรุกในกระดานเมื่อถึงเวลา ก็กำจัดได้ตามต้องการ ยิ่งไปกว่านั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Richard (2018) ทำการศึกษา เรื่อง Imagine race and neoliberalism young adult dystopian cinema” โดยยกตัวอย่างภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง Maze Runner โดยพบว่ามีการอธิบายถึงการต่อสู้ระหว่างชนชั้นทางสังคมซึ่งวิเคราะห์ผ่านตัวละครและวาทกรรม นอกเหนือการต่อสู้ทางชนชั้นพบว่ามีการนำเสนอประเด็นลัทธิและเสรีภาพของประชาชน ทั้งนี้สิ่งที่ปรากฏในโลกภาพยนตร์เป็นดั่งโลกแห่งความเป็นจริงในสังคมสหรัฐอเมริกาที่ประชาชนผิวสีส่วนใหญ่ถูกลิดรอนสิทธิในการเข้าถึงระบบสาธารณสุข

ภาพยนตร์มีศักยภาพที่สร้างภาพจินตนาการผ่านตัวละครที่งานเขียนวรรณกรรมไม่สามารถแสดงออกมาได้ผ่านตัวหนังสือ ภาพ บรรยายภาพ เสียง ตัวละคร โดยเฉพาะการจัดฉากที่มีสัญลักษณ์ทางด้านภาพเป็นสิ่งสำคัญ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของงานวิจัยครั้งนี้ที่ได้นำกรณีตัวอย่างสังคมดิสโทเปียกับสื่อภาพยนตร์ในการจัดฉากของภาพมาวิเคราะห์ เนื่องจากการจัดฉากของภาพเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ดิสโทเปียสามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้ เพราะเหตุการณ์ความโกลาหลที่ปรากฏไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ มากกว่านั้นเป็นความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของสถานการณ์เลวร้ายตลอดจนเป็นองค์ประกอบหลักที่สะท้อนสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจความหมายที่แท้จริงของนิยามดิสโทเปีย

ภาพยนตร์ดิสโทเปียมักสร้างจากประสบการณ์น่าสะพรึงกลัวที่เกิดขึ้นจริงในอดีตแล้วนำมาปรุงแต่งเป็น ภาพจินตนาการ ในฐานะสื่อภาพยนตร์จึงทำหน้าที่คัดความจรรึ้นออกมา ในขณะที่ยามนั้นก็พยายามก่อร่างอุดมการณ์เพื่อครอบงำสังคมให้ทำตามทั้งสร้างความเชื่อและการผลิตซ้ำในรูปแบบต่าง ๆ ฉะนั้นความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปียมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ เป็นเพราะความซับซ้อนของสภาพแวดล้อม การทับซ้อนของความน่าสะพรึงกลัวหลากหลายมิติและเชื่อว่าเป็นภาพยนตร์ที่เกิดจากส่วนผสมระหว่างความจริงจากประสบการณ์เลวร้ายในอดีตและภาพจินตนาการที่คาดการณ์ถึงโลกแห่งอนาคตซึ่งความแตกต่างนั้นอยู่ภายใต้การศึกษาการจัดฉากและภาพที่สะท้อนความน่าสะพรึงกลัวผ่านอุดมการณ์ดิสโทเปียในภาพยนตร์ช่วงต้นศตวรรษที่ 21 นำไปสู่ความแปลกใหม่ในสายงานวิชาการแขนงภาพยนตร์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์ดิสโทเปียในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นช่วงเวลาของโลกอยู่ในสภาวะความน่าสะพรึงกลัวหลายด้านทั้ง สงครามกลางเมือง ระเบิดนิวเคลียร์ การต่อต้านลัทธิแปลก ๆ รวมไปถึงอำนาจมืดที่พยายามครอบงำให้ประชาชนสะพรึงกลัวสอดคล้องกับทฤษฎีของ Fisher (2009, p. 2) ที่อธิบายว่า “เป็นยุคทองของภาพยนตร์ดิสโทเปียที่ต้องการนำเสนอความจริงด้านการเมืองและปกครองระบอบเผด็จการอีกทั้งในยุคสมัยใหม่ของศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่ง “สัจนิยมแบบทุน” ซึ่งกล่าวว่าไม่มีโลกใบอื่นที่เป็นไปได้อีกแล้วนอกไปเสียจากโลกทุนนิยมที่อยู่ภายใต้การปกครองระบอบเผด็จการ หมายถึง การครอบครองสรรพชีวิตจากผู้มีอำนาจเพียงหนึ่งเดียว”

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาการจัดฉากในส่วนสถานที่และเวลาที่สะท้อนภาพสังคมดิสโทเปียในภาพยนตร์
- 2.2 เพื่อวิเคราะห์อุดมการณ์ในภาพยนตร์ดิสโทเปียที่นำเสนอความน่าสะพรึงกลัว

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิดสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ (Film Aesthetic) เอกลักษณ์ของภาพยนตร์สามารถเกิดขึ้นได้จากหลายกรณี เช่น ความต้องการของผู้กำกับหรืออัตลักษณ์ลายเส้นของตัวเอง การเขียนบท อย่างไรก็ตามความเป็นภาพยนตร์ (Cinematic) จะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมได้ก็ต่อเมื่อต้องทำความเข้าใจสูตร (Formula) และทำอย่างไรให้ผู้ชมเข้าใจในทิศทางเดียวกัน ดังนั้น Genre จึงเป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างลักษณะเด่นของภาพยนตร์

ฉาก หมายถึง สิ่งปรากฏให้ผู้ชมได้เห็นว่าภาพยนตร์จะมีทิศทางเป็นอย่างไร โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของช่วงเวลาและสถานที่ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์แตกต่างจากเรื่องอื่น ๆ การวิเคราะห์ฉากในฐานะที่สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์จะต้องพิจารณาผลกระทบของปัจจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง 2 ประการ ได้แก่ ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors) คือ ช่วงเวลาที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น เช่น ช่วงเวลากลางวัน หรือช่วงเวลากลางคืนและปัจจัยด้านภูมิศาสตร์และโครงสร้างทางสังคม (Geographic Factor) เป็นสถานที่รวมคุณลักษณะบางอย่าง เช่น ภูมิอากาศ สภาพอากาศ ความหนาแน่นของประชากร หรือผืนดิน และปัจจัยทางกายภาพอื่น ๆ ในสถานที่ที่เรื่องราวเกิดขึ้นซึ่งอาจจะส่งผลต่อตัวละครและการกระทำของตัวละครในเรื่อง (Boggs & Petrie, 2003) ฉะนั้นทฤษฎีที่สัมพันธ์กับความเหมือนกับงานวิจัยในทำนองเดียวกันภายใต้การวิเคราะห์องค์ประกอบฉาก ได้แก่ ช่วงเวลากลางวัน ช่วงเวลากลางคืน สถานที่ ฉากหลัง สถาปัตยกรรมและอาคาร ซึ่งสอดคล้องกับศิริมิตร ประพันธ์กิจ (2551, หน้า 211) ที่แสดงทฤษฎีต่อสถานที่ ฉาก และองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่าสิ่งเหล่านี้เกิดจากจินตนาการที่ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพสะท้อนที่เป็นรูปธรรมสามารถจับต้องได้และเข้าใจด้วยตัวของมันเอง ซึ่งภาพถูกประกอบสร้างขึ้นจากประสบการณ์ จินตนาการและนำไปปรุงแต่งความหมายใหม่ให้เข้ากับภาพยนตร์นั้น ๆ เมื่อขยายการศึกษาการจัดฉากพบว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรีมักเข้าไปเกี่ยวข้องกับฉากภายนอก เช่น ห้องถนน นอกอาคาร ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นบทบาทเพศหญิงที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในบ้านแต่มีการปรับเปลี่ยนบริบทสู่โลกภายนอก (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539)

ด้วยเหตุนี้เมื่อทำการศึกษาภาพสังคมดิสโทเปีย ผู้วิจัยเชื่อว่าองค์ประกอบของภาพมีความสำคัญอย่างยิ่งกับงานวิจัยครั้งนี้เป็นเพราะองค์ประกอบของภาพนั้นอยู่ภายใต้แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ในส่วนสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นเข็มทิศหลักในการค้นพบบรรณรชของภาพยนตร์อีกทั้งทำให้ผู้ชมได้คล้อยตามจากมโนภาพที่สะท้อนให้เห็นผ่านการจัดฉากของภาพ

3.2 แนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมภายในภาพยนตร์ (Film Socio-Cultural) ภายใต้การศึกษาอุดมการณ์ (Ideology) ในงานครั้งนี้ผู้วิจัยเชื่อว่าภาพยนตร์ดิสโทเปียได้ทำการติดตั้งกรอบแนวคิดเพื่อถ่ายทอดอุดมการณ์หลากหลายอย่าง ที่ทำหน้าที่สะท้อนความน่าสะพรึงกลัวในสถานการณ์โลกปัจจุบัน อีกทั้งยังทำหน้าที่ประกอบสร้างความแปลกใหม่ของภาพยนตร์ กระนั้นเมื่อนำอุดมการณ์มาถอดความหมายผู้วิจัยจึงเชื่อว่าสามารถเป็นแนวทางการศึกษาความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปียที่นำเสนอความน่าสะพรึงกลัวในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับ Grant ที่ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับอุดมการณ์ในภาพยนตร์ว่าเปรียบเสมือนแนวคิดหลัก แนวทาง หรือพิธีกรรมของชนเผ่าที่มีการแสดงออกซ้ำ ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ (Grant, 2007, p. 32-33) หรืออุดมการณ์ในภาพยนตร์ มุมของ Kellner มองว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละตระกูลในยุคสมัยต่างประกอบสร้างอุดมการณ์ที่ต่างกันแต่สิ่งที่คล้ายกันคือ ความสัมพันธ์ระหว่างสังคมกับตัวละคร เช่น ตัวละครละเมิดกฎสังคม การปฏิบัติความเชื่อโบราณ (Kellner, 2010)

3.3 แนวคิดความน่าสะพรึงกลัว (Fear) หมายถึง ความกลัวเกิดขึ้นกับสิ่งมีชีวิตทุกประเภทโดยเฉพาะสิ่งมีชีวิตที่มีการรับรู้เนื่องจากการรับรู้ของสิ่งมีชีวิตจะส่งผลไปยังสมองหรือจิตใต้สำนึกให้รู้สึกบางอย่าง ความน่าสะพรึงกลัวจัดอยู่ในรูปแบบภายนอกและภายในจิตใจ (Bourke, 2005) ได้สร้างโมเดลความน่าสะพรึงกลัวในแต่ละระดับ ดังนี้



รูปที่ 1 ระดับความน่าสะพรึงกลัว
ที่มา: Joanna Bourke (2005)

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อบอกถึงระดับความน่าสะพรึงกลัวในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ซึ่งเชื่อว่าเมื่อมีเกณฑ์ระดับความน่าสะพรึงกลัวที่ชัดเจนจะทำให้ทราบว่าการสั่นไหวของสังคมโลกในต้นช่วงศตวรรษที่ 21 มีความน่าสะพรึงกลัวอย่างไร โดยใช้ภาพยนตร์ดิสโทเปียเป็นกระบอกสะท้อนนิยามนั้น อย่างไรก็ตามการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์จาก 4 มิติความน่าสะพรึงกลัวที่ปรากฏเป็นหลัก ได้แก่ 1) มิติความเหลื่อมล้ำทางสังคม ภาพยนตร์เรื่อง “In Time (2011)” 2) มิติระบอบเผด็จการ ภาพยนตร์เรื่อง “V for Vendetta (2005)” 3) มิติความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาพยนตร์เรื่อง “I, Robot (2004)” และ 4) มิติภัยธรรมชาติ ภาพยนตร์เรื่อง “Children of Men (2006)”

3.4 แนวคิดดิสโทเปีย (Dystopia) ดิสโทเปียเป็นคำตรงข้ามของคำว่ายูโทเปียที่มาจากรากศัพท์ภาษากรีก “dys” ที่แปลว่า ไม่ดี กับ “topia” ที่แปลว่า สถานที่ ดังนั้นถ้ามารวมกันจึงมีความหมายว่าสถานที่ที่ไม่ดีที่เป็นสังคมสภาพจำลองที่เน้นโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยความวุ่นวายความน่าสะพรึงกลัวและไม่เป็นที่ปรารถนาในโลกปัจจุบัน (สุทธิชัย บุญยะกาญจน์, 2533) ซึ่งสอดคล้องกับ Fitting ที่อธิบายดิสโทเปียในหนังสือ “A Short History of Utopian Studies” ว่า ดิสโทเปีย หรือ “ยูโทเปียเชิงลบ (Negative Utopia)” หมายถึง สังคมที่ไม่ได้ดำรงอยู่จริงแต่ถูกบรรยายลักษณะเอาไว้อย่างละเอียดผ่านช่วงเวลาหนึ่งในพื้นที่ที่ผู้ประพันธ์ประสงคิให้ผู้อ่านมองว่ามีลักษณะเลวร้ายกว่าสังคมที่พวกเขาอาศัยอยู่จริง (Fitting, 2009) เรื่องราวที่เกิดขึ้นในดิสโทเปียเป็นช่วงเวลาหนึ่งในอนาคตอาจจะเป็นอนาคตอันใกล้หรือไกล โดยมักเกิดความวุ่นวาย ไม่มีความสุขผ่านการกระทำของคนบางกลุ่มที่ต้องการปกครองเพียงผู้เดียว สังคมดิสโทเปียเป็นสังคมที่เน้นทัศนคติเชิงลบของมนุษย์อันเต็มไปด้วยการหลอกลวง การแย่งชิง การครอบครองอำนาจเพื่อตอบสนองต่อกลุ่มคนสังคมที่มักให้ความสำคัญกับกลุ่มคนที่มีสถานบรรดาศักดิ์และทรัพย์สินที่ถือครอง Philpott and Mutimer กล่าวถึงลักษณะสังคมดิสโทเปียว่าเป็นสังคมโลกสมมติที่มีลักษณะอันไม่พึงประสงค์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เทคโนโลยี ธรรมชาติ การเมือง วิทยาศาสตร์ โดยความไม่น่าพึงประสงค์นั้นเป็นเรื่องราวที่นำเสนอภาพของมนุษย์ที่เกิดความกังวลจนกลายเป็นความน่าสะพรึงกลัว (Philpott & Mutimer, 2009, p.302)

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาการจัดฉากและภาพสะท้อนความน่าสะพรึงกลัวผ่านอุดมการณ์ดิสโทเปียในภาพยนตร์ช่วงต้นศตวรรษที่ 21 มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย	แนวคิด	วิธีการวิเคราะห์
การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)	สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ (Film Aesthetic)	การวิเคราะห์การจัดฉากของภาพเช่น ช่วงเวลากลางวัน, ช่วงเวลากลางคืน, สถานที่, ฉาก, อาคาร, สถาปัตยกรรม
	มิติสังคมและวัฒนธรรมใน ภาพยนตร์ (Film Socio- Cultural)	อยู่ภายใต้อุดมการณ์ (Ideology) เพื่อวิเคราะห์การแฝง ความหมายด้วยการถอดความหมายซึ่งสังเกตได้จากการ ผลิตซ้ำและการถ่ายทอดในรูปแบบ ฉาก สถานที่ บทพูด การเคลื่อนไหวของตัวละคร รวมไปถึงการวิเคราะห์ความ น่าสะพรึงกลัว

5.2 4.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

งานวิจัยนี้เลือกแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา คือ ภาพยนตร์ดิสโทเปียที่ฉายในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 (ระหว่าง ค.ศ. 2001-2020) โดยใช้ลักษณะความน่าสะพรึงกลัว 4 มิติที่ปรากฏในรูปแบบการจัดฉากของภาพในสังคมดิสโทเปีย หรือ ลักษณะทางกายภาพ (กนกกาญจน์ รักชาติ และวรุณญา อัจฉริยะดี, 2562; สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2558; Queenan, 2015; Kopievsky, 2017; จอร์จ ออร์เวลล์, 2563; Young, 2010 and Demerjian, 2016) เป็นกรอบในการคัดเลือก

ขั้นที่ 1 รวบรวมภาพยนตร์ดิสโทเปียที่นำเสนอความน่าสะพรึงกลัวที่ผลิตและเข้าฉายในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ระหว่างปี (ค.ศ.2001-2020) มีจำนวนทั้งสิ้น 35 เรื่อง แล้วจำแนกภาพยนตร์ตามมิติของสังคมดิสโทเปียที่ปรากฏเป็นหลักในเรื่อง ตามกรอบลักษณะความน่าสะพรึงกลัว 4 มิติในสังคมดิสโทเปีย ได้แก่ 1) ความเหลื่อมล้ำทางสังคม 2) ระบอบเผด็จการ 3) ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และ 4) ภัยธรรมชาติ

ขั้นที่ 2 ทำการพิจารณาจากมิติ ซึ่งคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ดิสโทเปียที่นำเสนอความน่าสะพรึงกลัวอย่างละ 1 เรื่องจากแต่ละมิติ รวมทั้งสิ้น 4 เรื่อง ดังนี้ 1) มิติความเหลื่อมล้ำทางสังคมเรื่อง “In Time (2011)” 2) มิติระบอบเผด็จการเรื่อง “V for Vendetta (2005)” 3) มิติความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเรื่อง “I, Robot (2004)” และ 4) มิติภัยธรรมชาติ เรื่อง “Children of Men (2006)”

5. ผลการวิจัย

5.1 ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง In Time

ตารางที่ 2 การจัดฉากของภาพเกี่ยวกับเวลาและการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง In Time

เวลา (Time)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
เวลากลางวัน	ตัวละครชนชั้นกรรมาชีพส่วนใหญ่ต้องดิ้นรนทำงานเพื่อหาเวลาประทังชีวิตโดยไม่ปล่อยให้เวลาสูญเปล่า
เวลากลางคืน	ตัวละครชนชั้นสูงใช้เวลาหาความสุขให้กับตัวเองโดยปล่อยให้เวลาสูญเปล่า ส่วนตัวละครชนชั้นล่างมีเพียงตัวละครพระเอกที่ปรากฏ และตัวละครอื่นไม่ปรากฏในเวลากลางคืน

5.1.1 การจัดฉาก ด้านเวลา

1) ช่วงเวลากลางวัน พบว่าตัวละครส่วนใหญ่มักติดกับการมุ่งทำงาน และเหตุการณ์ซ้ำ ๆ ที่ทุกวันไม่แตกต่างไปจากเมื่อวาน และวันพรุ่งนี้ก็เหมือนกับทุกวันนี้ เนื่องจากชนชั้นกรรมาชีพที่อาศัยในเขตเคย์ตันต่างรู้ว่าต้องตื่นเข้า

ห้ามตื่นสายเพื่อทำงาน ไม่สามารถตื่นสายได้เพราะนาฬิกาบนข้อมือมีน้อยนิด ทำให้ตัวละครรู้สึกถึงความไม่ปลอดภัยในการใช้ชีวิตและรู้สึกถึงอันตรายจากความน่าสะพรึงกลัว ยกตัวอย่าง “ตอนเปิดเรื่องที่ วิว (พระเอกของเรื่อง) จะต้องรีบตื่นนอนและรีบวิ่งไปทำงานในโรงงานอุตสาหกรรม” ความซ้ำซากเช่นนี้เปรียบเสมือนการถูกกดทับจากโครงสร้างส่วนบนในทางอ้อม กล่าวคือ เมื่อปฏิบัติกิจวัตรประจำวันที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เป็นสัญญาณรูปแบบหนึ่งของการถูกกลืนกลืนและเสรีภาพในความเป็นมนุษย์ของชนชั้นกรรมมาชีพ

ผู้วิจัยพบชนบผ่านช่วงเวลาตอนกลางวันว่าเป็นเพราะนาฬิกาบนข้อมือเป็นดังคลื่นสัญญาณหัวใจที่คอยเตือนให้ประชาชนในเขตเคย์ตันพึงระวังตัวในการใช้ชีวิตทุกวินาที

2) ช่วงเวลากลางคืน พบว่าเป็นช่วงเวลา ตัวละครส่วนน้อยที่อยู่ในชั้นสูงหรือไหมโซนชั้นในสุดที่อาศัยในเขตนิวกินีใช้ชีวิตเต็มไปด้วยความสุข สามารถใช้เวลากับการสร้างความเพลิดเพลินให้ชีวิต โดยไม่ได้ตระหนักถึงนาฬิกาเวลาลบนข้อมือ เช่น ตัวละครที่ปรากฏในฉากการรับประทานอาหารในเขตนิวกินี ใช้เวลารับประทานอาหารค่อนข้างนาน ขณะที่ตัวละครฟิลลิปก็ใช้เวลาในช่วงกลางคืนกับการเล่นเกมโป๊กเกอร์ในคาสิโน

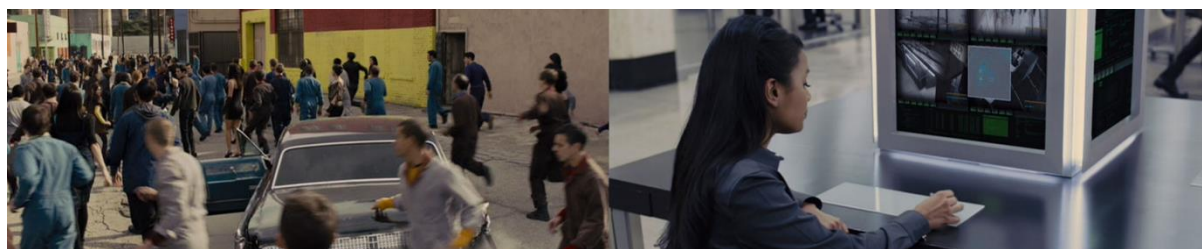
หากสังเกตเวลากลางคืนจะเป็นช่วงเวลาที่ย่านชั้นสูงสามารถทำอะไรที่ตัวเองปรารถนาได้ทุกอย่าง การใช้เวลาทบทวนและทดลองปรุงแต่งชีวิตด้วยการหากิจกรรมยามกลางคืน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาการค้นหาคำความสุขอย่างเต็มที่โดยไม่ได้นึกถึงว่าวันพรุ่งนี้จะเป็นอย่างไรเนื่องจากนาฬิกาบนข้อมือที่มีอยู่เหลือเพื่อ

5.1.2 การจัดฉาก ด้านสถานที่

ตารางที่ 3 การจัดฉากของภาพเกี่ยวกับสถานที่และการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง In Time

สถานที่ (Place)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
สถานที่ดิสโทเปีย	เป็นสถานที่ที่ตัวละครส่วนใหญ่ใช้ดำเนินชีวิตกับการดิ้นรนทำงาน แสดงถึงวิถีชีวิตจำเจและเต็มไปด้วยการสอดส่องจากอีกกลุ่มคนจึงนำไปสู่การสูญเสียความเป็นส่วนตัว
สถานที่ยูโทเปีย	เป็นสถานที่ที่ตัวละครส่วนน้อยไม่คุ้นชินและทำให้ตัวละครต้องค้นหาความจริงเพื่อล้มล้างความเชื่อเดิม

1) สถานที่ดิสโทเปีย



รูปที่ 2 แสดงภาพสถานที่ดิสโทเปีย

ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง In Time (2012)

สถานที่ดิสโทเปีย เป็นสถานที่ หรือฉากที่ตัวละครส่วนใหญ่ใช้ดำเนินชีวิตประจำวันซึ่งฉากการดำเนินชีวิตนั้นจะถูกนำมาสะท้อนชีวิตที่เปื้อนหนายที่ตัวละครต้องพบเจอกับสถานการณ์เดิม ๆ อีกแง่ของฉากและสถานที่ที่เผยให้เห็นถึงวัฏจักรชีวิตของประชาชนในเขตเคย์ตัน หมายถึง ฉากที่นำเสนอความวุ่นวาย แออัดและเต็มไปด้วยกลุ่มชนชั้นกรรมมาชีพ คือ โรงงานบริเวณกลางแจ้งตามท้องถนนรวมถึงสถานที่ที่มีการถูกตรวจตาและสอดส่องจากกลุ่มคนในเขตนิวกินี (ดังรูปที่ 2)

ผู้วิจัยพบว่าเป็นฉากที่ต้องการนำเสนอให้เห็นมุมมองของชีวิตชนชั้นกรรมมาชีพ ซึ่งเป็นแบบแผนที่ตัวละครต้องดำเนินไปในแต่ละวัน หรือสถานที่โรงงาน และกลางแจ้งตามท้องถนนสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นดิสโทเปียในสังคมอีกทั้งในลักษณะ

ทางกายภาพนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงชุมชนที่แออัด ทว่าความแออัดแฝงฝังด้วยความเปลี่ยนแปลง โดดเดี่ยว ต้องคอยดูแลตัวเองเพื่อให้มีชีวิตรอดเนื่องจากประชาชนต่างเอาตัวรอดไว้ซึ่งการช่วยเหลือจากผู้อื่นเมื่อสังเกตสถานที่ที่อาจมองเห็นถึงการอยู่ได้ การปกครองของกลุ่มคนนิกรนิชผ่านการสอดส่องจากกล้องวงจรปิดยิ่งไปกว่านั้นความเป็นดิสโทเปียสังเกตผ่านองค์ประกอบในฉาก เช่น อาคาร บ้าน ที่อัดแน่นไปด้วยความสกปรก เก่า ซึ่งอาจสื่อได้ถึงความเสี่ยงโทรมของอาคาร บ้านเรือนที่ถูกทิ้งไว้เป็นเวลานานไว้การดูแลจากกลุ่มผู้ปกครอง

2) สถานที่ยูโทเปีย



รูปที่ 3 แสดงภาพสถานที่ยูโทเปีย

ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง In Time (2012)

สถานที่ยูโทเปียมีความเป็นระบบระเบียบ มีความสะดวกสบาย มีสถานที่ที่อุดมสมบูรณ์อีกทั้งเต็มไปด้วยความศิวิไลซ์ จึงทำให้เขตนิกรนิชมีความอลังการซึ่งสะท้อนผ่านอาคาร คฤหาสน์ สถาปัตยกรรม แสงไฟนีออนล้อมรอบ (รูปที่ 3)

5.2 ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง V for Vendetta

ตารางที่ 4 การจัดฉากของภาพเกี่ยวกับเวลาและการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง V for Vendetta

เวลา (Time)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
เวลากลางวัน	คนชนชั้นกลางทำงานภายใต้ความเงิบที่ถูกลิตรอนสิทธิ
เวลากลางคืน	รัฐบาลแสดงความน่าสะพรึงกลัวผ่านการใช้ความรุนแรง

5.2.1 การจัดฉาก ด้านเวลา

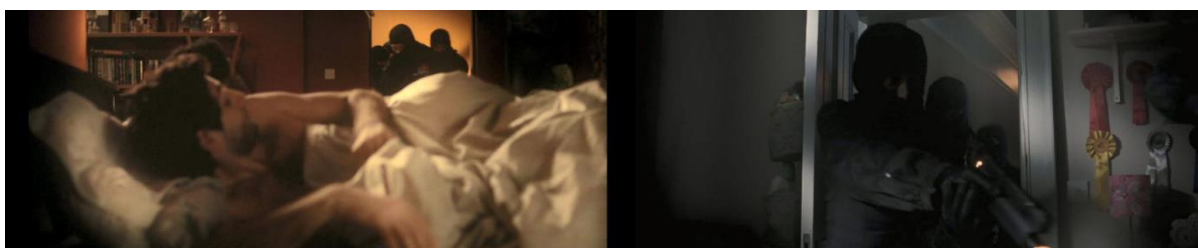
1) ช่วงเวลากลางวัน เป็นช่วงเวลาที่ปรากฏค่อนข้างน้อยเป็นช่วงเวลาที่นำเสนอการดำเนินชีวิตของกลุ่มประชาชนทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าประชาชนมักติดกับความซ้ำซากจากฉากหน้าจอตลอดทั้งวันที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม สืบเนื่องจากชนชั้นกลางถูกปลุกฝังให้เงิบและต้องอยู่ที่บ้านห้ามออกไปไหนดังนั้นฉากที่ปรากฏจะติดอยู่กับบ้านพักอาศัยในช่วงเวลากลางวันเท่านั้น

จากรูปที่ 4 จะเห็นได้ว่าประชาชนอยู่ในวังวนของการรับฟังข่าวสารจากสื่อตลอดทุกวันเป็นเพราะสื่อถูกครอบงำจากรัฐบาลให้ดำเนินรายงานข่าวตึงเครียดและสื่อก็ทำหน้าที่โดยตัวของมันเองที่ปราศจากการคัดกรองจึงทำให้ประชาชนไม่สามารถเลือกชมรายการอื่น ๆ ได้อันนำไปสู่การลิตรอนสิทธิและเสรีภาพจากรัฐบาลที่เป็นตัวกำหนดโครงสร้างของรายการทีวี



รูปที่ 4 แสดงภาพตัวอย่างความซ้ำซากในช่วงเวลากลางวันของประชาชน
ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง V for Vendetta (2005)

2) ช่วงเวลากลางคืน ผู้วิจัยพบว่าเป็นช่วงเวลาของกลุ่มรัฐบาลที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวด้วยการใช้ความรุนแรงกับประชาชน จากรูปภาพเผยให้เห็นว่ากลุ่มรัฐบาลมักทำงานในช่วงเวลากลางคืนและการทำงานที่มาร่วมกับความรุนแรงทุกรูปแบบที่นำมาเป็นต็ดสินสำหรับผู้ต่อต้านกับระบอบเผด็จการ ช่วงเวลากลางคืนเป็นช่วงเวลาที่ประชาชนกำลังเข้านอนและไม่ได้เตรียมการที่จะต่อสู้จึงทำให้ง่ายต่อการจับกุมของรัฐบาล ในการนี้ช่วงเวลากลางคืนยังสะท้อนผ่านฉาก ไฟฉาย เครื่องแต่งกายโดยเฉพาะถุงโดยทุกอย่างอยู่ภายใต้โทนสีดำ กล่าวคือช่วงเวลากลางคืนมักมีความเงียบและความเงียบก็เป็นสัญลักษณ์ของความน่าสะพรึงกลัวโดยผสมผสานกับการกระทำของกลุ่มรัฐบาล (รูปที่ 5)



รูปที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างความน่าสะพรึงกลัวของกลุ่มรัฐบาลผ่านความรุนแรง
ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง V for Vendetta (2005)

5.2.2 การจัดฉาก ด้านสถานที่

ตารางที่ 5 การจัดฉากของภาพเกี่ยวกับสถานที่และการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง V for Vendetta

สถานที่ (Place)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
สถานที่ที่ดิสโทเปีย	เป็นสถานที่หลักที่ตัวละครทุกตัวต้องเผชิญหน้ากับความน่าสะพรึงกลัว
สถานที่ยูโทเปีย	เป็นสถานที่ที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์

ในภาพยนตร์มักปรากฏสถานที่ที่สร้างความอึดอัดให้กับตัวละคร ทว่าเป็นตัวละครที่อยู่ในอุดมการณ์เดียวกัน หมายถึง ฉากที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว กดขี่เข้มงวด โหดร้ายและเต็มไปด้วยกลุ่มคนชนชั้นสูง คือ รัฐบาล

ความอึดอัดและการกดดันจากคำพูดของท่านที่พยายามสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับสมาชิกในพรรคด้วยการใช้โทนเสียงต่ำในระดับเสียงดัง อย่างไรก็ตามฉากรัฐสภาเต็มไปด้วยโทนสีดำ และมีฉากขนาดใหญ่อลังการทั้งนี้ถอดความหมายได้ว่าเป็นเครื่องมือการหลอหลอมความรุนแรงเข้าไปในตัวสมาชิกทุกคนและเป็นการดึงดูดเพื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในทางอ้อม อย่างไรก็ตามเหตุใดผู้วิจัยจึงกล่าวว่า V for Vendetta ถึงปรากฏเพียงสถานที่ที่ดิสโทเปียเป็นเพราะต้องการสร้างความน่าสะพรึงกลัวที่เชื่อมโยงกับระบอบเผด็จการโดยตรงไปตรงมาภายใต้ระบอบเผด็จการมักมุ่งเน้นวิสัยทัศน์เชิงลบซึ่งจะพบเห็นได้อย่างมากตามตัวละคร และฉากในภาพยนตร์อื่นนำไปสู่สูตรของความเป็นภาพยนตร์ดิสโทเปีย

5.3 ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot

ตารางที่ 6 แสดงการจัดฉากของภาพเกี่ยวกับเวลาและการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot

เวลา (Time)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
เวลากลางวัน	ตัวละครส่วนใหญ่ตกอยู่ในโลกแห่งอนาคตที่ร่ายล้อมจากวิวัฒนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เวลากลางคืน	สมองกลอัจฉริยะครอบงำการทำงานของหุ่นยนต์นำไปสู่การปฏิวัติโลก

5.3.1 การจัดฉาก ด้านเวลา

1) ช่วงเวลากลางวัน เป็นช่วงเวลาที่เราพบเห็นเป็นส่วนใหญ่อาจเป็นเพราะต้องการเผยให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของตัวละครที่อยู่ในโลกแห่งอนาคต โดยเป็นภาพสะท้อนความเป็นภาพยนตร์ Science Fiction ฉะนั้นองค์ประกอบที่ปรากฏจะเน้นฉากในช่วงเวลากลางวัน

จากรูปที่ 6 เผยให้เห็นว่าความทันสมัยของเทคโนโลยีส่งผลให้เกิดการสร้างองค์ประกอบแปลกใหม่ที่สะท้อนถึงโลกแห่งอนาคต เช่น รถไฟฟ้าความเร็วสูง อาคาร สมองกล รถยนต์ รวมถึงหุ่นยนต์ ในการนี้พบขนบความแปลกใหม่ของภาพยนตร์ดิสโทเปียในมิติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีว่าช่วงกลางวันมักเป็นเวลาแห่งความสงบสุข ร่มรื่น แสงตกกระทบกับอาคารหรือเป็นวันใหม่ของมนุษย์ทุกคนโดยอาคารส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นโทนแสงสว่างสีขาวอาจเป็นเพราะเป็นสีหลักของการดำเนินชีวิตและง่ายต่อการจดจำภาพจินตนาการถึงวันแห่งอนาคต



รูปที่ 6 แสดงภาพตัวอย่างช่วงเวลากลางวันที่ร่ายล้อมด้วยความทันสมัยและสะท้อนถึงโลกแห่งอนาคต

ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot (2004)

2) ช่วงเวลากลางคืน เวลาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการจากความทันสมัยของช่วงเวลาที่ทำให้ความสำคัญกับหุ่นยนต์ด้วยการใช้ความรุนแรงกับมนุษย์อีกทั้งเป็นการเผยให้เห็นถึงการแสดงออกทางเสรีภาพในความคิดที่หุ่นยนต์สามารถกำหนดกรอบและปฏิเสธการถูกครอบงำจากมนุษย์

จากรูปภาพเผยให้ผู้ชมเห็นถึงการต่อต้านจากหุ่นยนต์ที่สามารถก่อการปฏิวัติได้ (ดังแสดงไว้ในรูปที่ 7) เนื่องจากการได้เลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์ ฉะนั้นพบว่าช่วงเวลากลางคืนมักเป็นเวลาแห่งความรุนแรงทั้งบริบทมนุษย์และหุ่นยนต์ ยิ่งไปกว่านั้นกลางดึกอันเงียบสงัดที่ส่วนใหญ่เป็นเวลาของการพักผ่อน ด้วยเหตุนี้หุ่นยนต์อาจเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์ที่รับรู้ว่าเป็นเวลาของการพักผ่อนจึงทำให้ใช้เวลากลางคืนในการก่อปฏิวัติอาจเป็นเพราะสะดวกสบายและง่ายต่อการดำเนินงาน



รูปที่ 7 แสดงภาพตัวอย่างช่วงเวลากลางคืนของหุ่นยนต์กับความน่าสะพรึงกลัว

ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot (2004)

5.3.2 การจัดฉาก ด้านสถานที่

ตารางที่ 7 การจัดฉากของภาพเกี่ยวกับสถานที่และการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot

สถานที่ (Place)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
สถานที่ดิสโทเปีย	ภายใต้เมืองคิวไลซ์แฝงความน่าสะพรึงกลัว
สถานียูโทเปีย	สิ่งที่ปรากฏให้เห็นอาจไม่ได้เป็นสิ่งสวยงาม

ในภาพยนตร์ I, Robot ฉากสถานที่เกือบทั้งหมดสื่อถึงความเป็นยูโทเปียซึ่งยูโทเปีย หมายถึง สังคมที่ทุกชนชั้นต่างอยู่ใต้ศีลธรรม สังคมมีความอุดมสมบูรณ์ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต รวมไปถึงระบบต่าง ๆ ภายในเมืองได้รับการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ฉะนั้นสถานที่ข้างต้นนั้นสะท้อนผ่านสถาปัตยกรรมอาคาร ความทันสมัย

ทว่าผู้วิจัยพบขนบของสถานที่ยูโทเปียหรือสถานที่ตรงข้ามกับสิ่งที่ปรากฏกล่าวคือในความเป็นยูโทเปียมีการแฝงถึงดิสโทเปียผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สถาปัตยกรรม ตัวละคร และเหตุการณ์ จะสังเกตได้ว่าเป็นสถาปัตยกรรมสวยงาม ความทันสมัยของเทคโนโลยีสะท้อนผ่านกลางวันที่สุดใส ทว่าภายใต้สถานที่ยูโทเปียกลับแฝงความเป็นดิสโทเปียอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น *“Door was security locked form the inside”* และ *“Did you know that was safety glass?”* แปลไทยว่า *“ประตูมีระบบล็อกนิรภัยจากข้างใน คุณรู้มั้ยมันเป็นกระจกนิรภัย”* หมายถึง สถานที่ยูโทเปียมีความปลอดภัยขั้นสูง เป็นกระจกนิรภัยทุกบานยังรวมไปถึงไม่มีใครสามารถเข้า-ออกได้ ถ้าไม่ได้รับอนุญาตแต่ทำให้เกิดเหตุการณ์กระจกแตกได้ ฉะนั้นในความเป็นจริงสถานที่ที่ปรากฏอาจไม่ได้เป็นอย่างที่เห็นความปลอดภัยขั้นสูงสุดอาจไม่ปลอดภัยแม้แต่น้อย

จากที่กล่าวไปข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า I, Robot มีการใช้องค์ประกอบด้านสถานที่ในการทำงานเหมือนกัน กล่าวคือแม้ว่าจะเป็นสถานที่ยูโทเปียแต่กลับเป็นการแฝงความลับ การสงสัยถึงสาเหตุการเสียชีวิตรวมไปถึงความน่าสะพรึงกลัวจากภัยอันตรายที่ก่อเกิดจากหุ่นยนต์ ฉะนั้นมันจึงเป็นสถานียูโทเปียที่แฝงดิสโทเปียในเวลาเดียวกัน

5.4 ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง Children of Men

ตารางที่ 8 แสดงการจัดฉากของภาพเกี่ยวกับเวลาและการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง Children of Men

เวลา (Time)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
เวลากลางวัน	มนุษยชาติตกอยู่ในสภาวะไร้ซึ่งความหวังและนำไปสู่ความน่าสะพรึงกลัวในชีวิต
เวลากลางคืน	เด็กทารกถือกำเนิดเพื่อมอบแสงสว่างในที่มืดครั้งใหม่แก่มนุษยชาติ

5.4.1 การจัดฉาก ด้านเวลา

1) ช่วงเวลากลางวัน เป็นช่วงเวลาที่ปรากฏตลอดทั้งเนื้อเรื่องอาจเป็นเพราะองค์ประกอบที่สำคัญที่ต้องการนำเสนอคือวิถีชีวิตความยากลำบากการเดินทางของผู้พยพ อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนสภาพแวดล้อมบริบทความขัดแย้งทางเชื้อชาติในประเทศอังกฤษ และเป็นเวลาที่ตัวละครส่วนใหญ่พบกับความน่าสะพรึงกลัวจากสงครามกลางเมือง ดังนั้นฉากที่ปรากฏจะมุ่งเน้นที่ถนน และอาคาร (ดังแสดงไว้ในรูปที่ 8)



รูปที่ 8 แสดงภาพตัวอย่างสังคมแห่งความรุนแรงในช่วงเวลากลางวัน

ที่มา: ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง Children of Men (2006)

จากรูปภาพประกอบพบว่า ช่วงเวลากลางวันเป็นสัญลักษณ์ของการสูญเสียความหวัง ความหวังที่รอคอยของประชาชนกำลังเลือนหายไปโดยสะท้อนผ่านแสงที่พร่ามัวและแสงริบหรี่ จะเห็นว่าหลังจากเกิดเหตุการณ์โรคระบาดทั่วโลกประชาชนส่วนใหญ่แสดงออกถึงการหมดหวังผ่านสัญลักษณ์ของฉากอาคาร โดยเห็นชัดว่าฉากของอาคารเปรียบเทียบกับสุสานฝังศพของมนุษย์ที่ชอบใช้ความรุนแรงยิ่งไปกว่านั้นเสียงกรีดร้องโหยหวน ควั่นจากระเบิด เพลิงไฟทั่วท้องฟ้าที่ปกคลุมช่วงกลางวันยังเป็นการสื่อความหมายนัยยะของความโกลาหลเมื่อมนุษย์กำลังจะสูญพันธุ์

นอกเหนือจากนั้นกรงขังสีดำที่ล้อมรอบกลุ่มผู้อพยพสื่อความหมายถึงการถูกกีดกันสิทธิและเสรีภาพในการใช้ชีวิต รวมไปถึงการยอมรับในโชคชะตาที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ ซึ่งสังเกตจากการจับกรง สีหน้าหมองหม่น และมีคราบน้ำตา

2) ช่วงเวลากลางคืน เป็นช่วงเวลาที่เราถูกซ่อนขังน้อยและเป็นฉากที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่บทบาทน้อยแต่เป็นบทบาทสำคัญกับมนุษยชาติเพราะเป็นช่วงเวลาของการถือกำเนิดเด็กทารก

โดยนัยยะที่แฝงในเด็กทารกมีความหมายถึงการมอบความหวังครั้งใหม่แก่มนุษยชาติ โดยสะท้อนผ่านช่วงเวลากลางคืนที่มีหลอดไฟส่องลงที่ตัวเด็กทารกเปรียบดังทารกคนนี้เป็นแสงสว่างในที่มืด อีกทั้งยังแฝงสัญลักษณ์ในบริบทของพระเยซูคริสต์ที่ร่ายล้อมด้วยความอบอุ่นจากคนรอบข้าง หากขยายขอบเขตจากฉากที่มีประเทศอังกฤษเป็นพื้นหลัง ผู้วิจัยพบว่าต้องการสร้างภาพสะท้อนสภาพแวดล้อมที่รัฐบาลอังกฤษมุ่งเน้นกดขี่เข้มงวดและกวาดล้างผู้อพยพต่างเชื้อชาติด้วยการใช้ความรุนแรงนำไปสู่การไร้เสียงจาก “สวรรค์” ทว่าอนาคตของมนุษยชาติกลับอยู่ที่ “ผู้หญิงผิวสีที่ตั้งครรภ์” ฉะนั้นท่ามกลางประเทศอังกฤษที่ไร้อำนาจกลายเป็นเพียงฉากดอกไม้ที่แฝงลวดลายและการกดขี่เข้มงวดชนชั้นทางสังคม ในทางกลับกันสิ่งมีชีวิตที่ถูกเอาเปรียบและถูกมองเป็นทาสกลับกลายเป็นผู้มอบแสงสว่างท่ามกลางความมืดให้กับมนุษยชาติ ในการนี้วิเคราะห์ได้ว่าเด็กทารกถือกำเนิดในช่วงเวลากลางคืนเป็นสัญลักษณ์ของโลกที่กำลังพบกับความหวังครั้งใหม่ท่ามกลางความหตุุความโกลาหล และจิตใจหมองหม่นของประชาชนที่เป็นอยู่

5.4.2 การจัดฉาก ด้านสถานที่

ตารางที่ 9 แสดงการจัดฉากของภาพเกี่ยวกับสถานที่และการสื่อสารความหมายในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง

Children of Men

สถานที่ (Place)	การสื่อสารความหมายในภาพยนตร์
สถานที่ดิสโทเปีย	เป็นสังคมและสถานที่ที่ปรากฏเพียงชนชั้นกรรมาชีพ
สถานที่ยูโทเปีย	เป็นสถานที่ที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์

สถานที่ที่ดิสโทเปียระดับสูง เป็นสถานที่หรือฉากที่ประชาชนพบกับความหดหู่ขั้นสูง โดยเชื่อว่าความหดหู่เป็นผลมาจากการสูญเสียและการไม่รู้ถึงอนาคต ท่ามกลางประเทศอังกฤษที่สร้างกฎระเบียบสำหรับกักขังความแตกต่างชนชั้นทางสังคม จะเห็นได้ว่าตลอดเนื้อเรื่องขับเคลื่อนด้วยกลุ่มผู้อพยพจากหลายเชื้อชาติประกอบกับกลุ่มคนเหล่านี้อยู่ในฐานะชนชั้นกรรมาชีพที่เป็นเหมือนผู้ถูกระงับ ฉะนั้นผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าเมื่อสังคมที่ถูกปกครองเพียงชนชั้นกรรมาชีพจะทำให้มีมุมมองเห็นแสงสว่างหรือหนทางการช่วยเหลือระหว่างมนุษย์เป็นเพราะสังคมมีแต่ชนชั้นกรรมาชีพ ด้วยเหตุนี้จึงเห็นว่าสังคมใน Children of Men คล้ายคลึงกับสังคมแห่งกลียุค (สังคมวาระสุดท้าย)

6. อุดมการณ์ในภาพยนตร์ดิสโทเปีย

อุดมการณ์มีความหมายถึงแนวคิด หลักการเพื่อถ่ายทอดคุณลักษณะบางอย่างให้สังคมคล้อยตาม ในที่นี้หมายถึงสังคมดิสโทเปีย ภาพยนตร์ดิสโทเปียได้ทำการก่อร่างมิติเชิงลบเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมคล้อยตามด้วยวิธีการครอบงำผ่านภาพน่าสะพรึงกลัว ซึ่งหลังจากศึกษาภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่อง ทำให้ทราบว่าอุดมการณ์ในแต่ละเรื่องทำหน้าที่ฉายภาพน่าสะพรึงกลัวซ้ำ ๆ ให้อุดมการณ์เป็นเรื่องธรรมชาติและคงอยู่ในสถานการณ์โลกปัจจุบัน ดังเช่น In Time หลังจากวิเคราะห์พบว่าการทำงานของอุดมการณ์นั้นพยายามปลุกฝังให้ผู้ชมเชื่อถึงกระบวนการทำงานของกลุ่มชนชั้นสูงหรือผู้ปกครองชนชั้นล่างหรือชนชั้นแรงงาน ดังนี้ (1) ชนชั้นเป็นองค์ประกอบแห่งมูลเหตุของโอกาสในชีวิตที่แตกต่างกัน (2) ชนชั้นที่วุ่นวายแสดงออกผ่านการมีผลประโยชน์ทางระบบเศรษฐกิจ และกำหนดกรอบสังคม อย่างไรก็ตามทำให้พบว่าภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดอุดมการณ์ความน่าสะพรึงกลัวในภาพแห่งความเป็นจริงหรือสถานการณ์ชนชั้นในปัจจุบัน “Class situation” เพื่อสืบทอดเจตนารมณ์และเป็นกระบอกเสียงช่วยเหลือกลุ่มคนชนชั้นล่าง

ต่อมาใน V for Vendetta ผู้วิจัยพบว่าอุดมการณ์ทำหน้าที่ตามบทพูดของวี (พระเอกของเรื่อง) และการกระทำของประชาชน ที่กล่าวว่า “People should not be afraid of their government” แปลเป็นไทยได้ว่าประชาชนไม่ควรกลัวรัฐบาล ซึ่งผู้วิจัยเพิ่มเติมจากประโยคนี้ด้วย “รัฐบาลต่างหากที่ต้องกลัวประชาชน” 2 ประโยคนี้ทำให้พบว่าการล้มล้างหรือขัดขึ้นต่อระบอบเผด็จการถูกถ่ายทอดภายใต้ตัวละคร “ประชาชน” โดยประชาชนทำหน้าที่สืบทอดเจตนารมณ์ของวีด้วยการขัดขึ้นอันนำไปสู่การล้มล้างระบอบเผด็จการ

หลังจากวิเคราะห์ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot พบว่าภาพยนตร์มิได้ครอบงำผู้ชมในด้านอุดมการณ์ชัดเจน ซึ่งสังเกตจากบทพูดของพระเอก Spooner ที่พูดกับหุ่นยนต์ Sonny ว่า “You will have to find your way like the rest of us, Sonny” แปลเป็นไทยว่า “นายสามารถเลือกทางเดินเหมือนพวกเราทุกคนได้...ซอห์นนี่” หากมองเชิงลึกผู้วิจัยเชื่อว่าการแอบแฝงอุดมการณ์ความน่าสะพรึงกลัวจากประโยคพูดของ Dr. Lanning “Revolution” แปลเป็นไทยว่า “การปฏิวัติ” ซึ่งเป็นคำพูดในทิศทางเชิงลบ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าทิศทางหลักของภาพยนตร์ภายใต้มิติความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการประกอบสร้างความหมายของการปกครอง ซึ่งเห็นว่าถ้าหุ่นยนต์เลือกที่จะปฏิวัติมนุษยย์อาจนำไปสู่การรื้อถอนโครงสร้างทางสังคมเดิม โดยถ้าเป็นเช่นนั้นจะนำไปสู่พลวัตทางด้านการเมืองและการปกครองในโครงสร้างใหม่ระหว่างการต่อสู้ของมนุษย์และหุ่นยนต์เพื่อแย่งชิงอำนาจสูงสุดในระดับมหภาค

ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง Children of Men ผู้วิจัยมองว่า ภาพยนตร์นำเสนอให้ผู้ชมเห็นถึงอุดมการณ์ความน่าสะพรึงกลัวผ่านกระบวนการทัศน์ 2 มิติ ซึ่งมิติแรก ได้แก่ “ภัยธรรมชาติ” ที่สร้างความเชื่อให้มนุษย์ว่าในท้ายที่สุดก็ต้องแพ้ภัยธรรมชาติจึงนำไปสู่ความน่าสะพรึงกลัวในรูปแบบการไร้ซึ่งความหวังในการดำเนินชีวิต มิติที่สอง “ชาติพันธุ์” ภาพยนตร์ได้ผลิตซ้ำความน่าสะพรึงกลัวตลอดทั้งเรื่องในรูปแบบความรุนแรงที่เกิดจากความเชื่อและการปลุกฝังในค่านิยมที่เปลี่ยนไป ซึ่งมิตินี้เผยให้ผู้ชมเห็นถึงความไร้ศีลธรรม และพฤติกรรมที่เชื่อว่าชนวนสงครามนั้นล้วนเกิดจากทัศนคติที่สร้างบรรทัดฐานให้กับตัวละคร ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์จึงพยายามฉายสภาพแวดล้อมดังกล่าวซ้ำ ๆ เพื่อสืบทอดความน่าสะพรึงกลัวจากพฤติกรรมมนุษย์ที่ขาดศีลธรรมประกอบกับการศึกษาครั้งนี้เชื่อว่ามิติชาติพันธุ์เป็นหนึ่งในชนบทความใหม่ภายใต้นิยามมิติความน่าสะพรึงกลัวในสังคมดิสโทเปีย เนื่องจากตามมิติความน่าสะพรึงกลัวที่ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมข้างต้นนั้นมีการปรากฏเพียง 4 มิติเท่านั้น

7. สรุป การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

7.1 สรุป

1) ช่วงเวลากลางวัน พบว่าตัวละครต้องพบเจอกับการถูกรอรับด้วยกฎระเบียบจากโครงสร้างส่วนบน ประกอบกับเป็นคุณลักษณะชนบของผู้อุทิศกระทำส่วนใหญ่ประกอบอาชีพแรงงานและอยู่ในชนชั้นกรรมมาชีพหรือชนชั้นล่าง อาจกล่าวได้ว่าในช่วงเวลากลางวันกลุ่มชนชั้นแรงงานใช้เวลาไปกับการทำงานตลอดวัน รวมไปถึงการที่ต้องเก็บตัวอาศัยอยู่ แต่ในเฉพาะพื้นที่ที่จำกัด เช่น บ้าน อาคาร ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวอาจถ่ายทอดผ่านช่วงเวลาทีคนชนชั้นล่างในปัจจุบันต่างดิ้นรนทำงานและสามารถหาความสุขจากการนอนตื่นสาย หรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ประกอบกับการมีได้สิ่งสมมุติในรูปแบบต่าง ๆ โดยสะท้อนผ่านเครื่องแต่งกาย ทรงผม ที่ใช้ซ้ำ ๆ ไม่แตกต่างจากเดิมนั้นเป็นเพราะช่วงเวลากลางวันของกลุ่มคนชนชั้นล่างต้องรีบร้อน และสามารถปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพเปรียบเสมือนการถูกรอรับด้วยคำสั่งของผู้ปกครองในทางอ้อม ฉะนั้นผู้วิจัยมองว่าภาวะช่วงเช้า-กลางวันเป็นค่านิยมที่ปกติของผู้คนในชนชั้นล่างนั้นเป็นเรื่องไม่ประหลาด

2) ช่วงเวลากลางคืน ในทางกลับกันชนบของช่วงเวลากลางคืนมักนำเสนอในรูปแบบการสร้างความน่าสะพรึงกลัวของผู้ปกครอง กล่าวคือเป็นช่วงเวลาออกไล่ล่าผู้ต่อต้านโดยส่วนใหญ่ช่วงเวลากลางคืนจะเป็นช่วงทำงานของชนชั้นสูงอาจเป็นเพราะการทำงานมีความลับที่สามารถเปิดเผยให้ประชาชนรับรู้จึงนำไปสู่การทำงานภายใต้ความน่าสะพรึงกลัว ในแง่ที่กลุ่มผู้ปกครองมักแสดงอำนาจผ่านรสนิยมแห่งความหรูหราที่จะถูกหล่อหลอมเข้าไปในครอบงำโครงสร้างทางสังคม และทำให้เกิดการสั่งสมทุนที่มีความแตกต่าง และได้เปรียบกว่าชนชั้นล่าง ซึ่งสะท้อนผ่านเครื่องแต่งกายโทสดำ ไฟนีออนสีส้ม บทพูดเชิงขวานผ่าซาก อีกทั้งในช่วงเวลากลางคืนยังสะท้อนถึงพฤติกรรมความรุนแรง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง V for Vendetta ที่กลุ่มผู้ปกครองแสดงอำนาจผ่านการควบคุมกำกับประชาชน หรือ ภาพยนตร์เรื่อง In Time ที่ชนชั้นสูงแสดงอำนาจผ่านการใช้เวลาว่างในการเล่นเกิโปเกิเอร์ในคาสีโน ในทางตรงกันข้ามช่วงเวลากลางคืนที่ปรากฏใน Children of Men มีความหมายถึง แสงสว่างของมนุษยชาติท่ามกลางความน่าสะพรึงกลัว กล่าวคือเป็นช่วงเวลาที่ได้กำหนดให้เด็กทารกได้ถือกำเนิดขึ้น การต่อลมหายใจของทุกคน ซึ่งนัยยะครั้งนี้แฝงเรื่องความหวังท่ามกลางความขัดแย้ง การต่อสู้ระหว่างศาสนาและเชื้อชาติ โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเด็กทารกที่มีผิวสีถือกำเนิดเพื่อทำหน้าที่ยุติความไม่ลงรอยที่เกิดจากค่านิยม และความเชื่อเรื่องการแบ่งแยกมนุษย์ที่วัดจากบรรทัดฐานทางศาสนา และเชื้อชาติ

3) สถานที่ ภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่อง ต่างนำเสนอสถานที่รูปแบบเดียวกันทั้งหมด โดยแต่ละเรื่องพยายามพาผู้ชมก้าวเข้าสู่ดินแดนอันเปลี่ยวร้าง ซึ่งเป็นสถานที่ที่ถูกปฏิเสธจากคนทั่วไปหรือเรียกว่าสถานที่ดิสโทเปีย ผู้วิจัยมองว่าสถานที่รูปแบบนี้เป็นภาพวิพากษ์วิจารณ์เรื่องที่สังคมชินชา เพิกเฉย ด้วยการสำรวจแง่มุมชีวิตและความดิ้นรนของประชาชนที่บางกลุ่มไม่เคยเหลียวมอง สภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องถูกผสมผสานระหว่างสังคมแห่งความทันสมัย ความเสื่อมโทรมของอาคาร บ้านเรือนและความไร้ศีลธรรมที่เกิดจากพฤติกรรมมนุษย์ หมายความว่าดำเนินเรื่องมีการปรากฏอุปกรณ์เทคโนโลยีทันสมัยผ่านองค์ประกอบของฉาก ความรกรุงรัง ความแร้นแค้น ของประชาชนที่พยายามแสวงหาอิสรภาพจากระบบสังคมที่กดขี่ทั้งในแง่การเมือง ความเหลื่อมล้ำ เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์และภัยธรรมชาติ โดยแต่ละเรื่องมีการวาดภาพให้ประชาชนอยู่ภายใต้เงื่อนไขการดำรงชีวิตภายในสังคมบางอย่าง ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์ In Time ที่กล่าวถึงเวลาเป็นตัวกำหนดความแตกต่างของคุณภาพชีวิต ซึ่งสิ่งที่สร้างความแตกต่างของคุณภาพชีวิต คือสถานที่เนื่องจาก ถ้าใครมีเวลามากก็สามารถอาศัยในสถานที่ดีวิไลซ์ หากแต่ใครที่มีเวลาน้อยหรือไม่ก็มีต้องอยู่สถานที่ที่เสื่อมโทรม อีกทั้งในภาพยนตร์เรื่อง V for Vendetta ที่ใช้ชื่อเรื่องเพื่อสะท้อนผ่านสถานที่ ยกตัวอย่างเช่น ในจิตใจของแต่ละตัวละครล้วนถูกสั่งสมด้วยความคลั่งแค้นจึงเป็นตัวจุดชนวนให้เกิดความเกลียดชัง ความรุนแรง กระนั้นจะสังเกตได้ว่าสภาพแวดล้อมภายในเรื่องถูกปกคลุมด้วยสถานที่โทสดำมืดสลัวเพื่อสะท้อนถึงอำนาจมืดของกลุ่มรัฐบาล นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Children of Men เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ โดยสังเกตจากความหมายของชื่อเรื่อง “บุตรทั้งหลายของพระองค์” เป็นการสื่อถึงถึงการหลุดพ้น ความว่างเปล่าและความหวัง ซึ่งความหมายเหล่านี้เป็นดังตัวแทนของสถานที่ที่อยู่ภายใต้ลืตเรื่อง กระนั้นจึงเชื่อว่าสภาพแวดล้อมรูปแบบนี้ต้องการสะท้อนถึงสังคมดิสโทเปียในระดับสูง เนื่องจากมนุษยชาติหมดสิ้นความหวังในการใช้ชีวิต

4) อุดมการณ์ อุดมการณ์ในที่นี้ทำหน้าที่ถ่ายทอดภาพความจริงและความลวงพร้อมกันเพื่อสะท้อนสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง In Time มีการให้ความสำคัญกับเวลา โดยใช้เวลาเป็นตัวแทนเงินในการแลกเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง V for Vendetta ที่มุ่งเน้นประชาชนเป็นสัญลักษณ์ของเสรีภาพและประชาธิปไตย ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อสังคมที่ถูกหุ่นยนต์เข้าครอบงำอาจมีการสั่งสมทุนในรูปแบบความคิดและความสามารถเพื่อความอยู่รอด ด้วยเหตุนี้จึงเป็นจินตภาพความสะพรึงกลัวต่อวิวัฒนาการเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์พยายามการประกอบสร้างอุดมการณ์เพื่อสะท้อนสังคมในปัจจุบัน

7.2 อภิปรายผล

การประกอบสร้างความน่าสะพรึงกลัวในภาพยนตร์ดิสโทเปีย (The construction of fear in dystopian film)

ครั้งที่ภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่อง ถูกใช้เป็นเครื่องประกอบสร้างความน่าสะพรึงกลัว ภาพยนตร์ในฐานะกลไกทางอำนาจจึงถ่ายทอดความรุนแรง การต่อสู้ และความขัดแย้งเพื่อทำหน้าที่ปลุกฝังให้ผู้ชมตระหนักถึงความน่าสะพรึงกลัวในรูปแบบต่าง ๆ ขณะเดียวกันภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่องก็เป็นเครื่องมือสาดิตให้ผู้ชมเห็นว่าในความเป็นจริงโลกในปัจจุบัน และอนาคตอาจอยู่ภายใต้สถานการณ์ดังเช่นในภาพยนตร์ดิสโทเปีย

หากพิจารณาความน่าสะพรึงกลัวจากภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่อง ทำให้ทราบว่าในแต่ละเรื่องมีระดับความน่าสะพรึงกลัวที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น (1) In Time มีการนำเสนอความน่าสะพรึงกลัวในระดับ Anxiety คือการสื่อความหมายที่มุ่งเน้นเจ็บปวดทางกายภาพของผู้ถูกระทำและระดับ Terror การสื่อความหมายที่มุ่งเน้นความเจ็บปวดภายในจิตใจของผู้ถูกระทำ (2) V for Vendetta ใช้การสร้างความน่าสะพรึงกลัวผ่านความเจ็บที่สะท้อนผ่านระดับ Fright และความน่าสะพรึงกลัวที่ถูกติดกับความทรงจำในอดีตที่เรียกว่า Paranoid (3) I, Robot เมื่อหุ่นยนต์มีอิสรภาพทางความคิดนั้นจะนำไปสู่การแสดงท่าทีขบถต่อมนุษย์ ความน่าสะพรึงกลัวระดับนี้เรียกว่า Terror และ (4) Children of Men โลกอนาคตที่ไร้ซึ่งแสงสว่างส่งผลให้ตัวละครยอมจำนนกับโชคชะตาชีวิตซึ่งสภาวะเช่นนี้เปรียบความน่าสะพรึงกลัวได้ในระดับ Dread

ผู้วิจัยพบว่าความลุ่มลึกของการเล่าเรื่องได้ถูกผู้กำกับภาพยนตร์วิพากษ์ผ่านสัญลักษณ์ (Signified) ของภาพ เช่น In Time มีการปรากฏศพตัวละครมากมายที่นอนบนกองเลือดท่ามกลางถนนหรือตัวละครชนชั้นล่างทำการต่อสู้เพื่อแย่งชิงทรัพยากร เมื่อผู้ชมได้เห็นเลือด ศพและการต่อสู้จึงนำไปสู่การสร้างภาพที่เชื่อว่าเป็นความรุนแรง อีกทั้งการใช้ช่วงเวลาของความมืด ความเงียบ ฉากเบื้องหลัง เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบเหล่านี้มีการมุ่งเน้นให้โทนสีดราม่าไปถึงใช้วิธีย้อนภาพความทรงจำในอดีตที่ตัวละครส่วนใหญ่ถูกทำร้ายและถึงยังผูกติดกับความรู้สึกทางจิตใจเพื่อสอดคล้องกับพล็อตเรื่อง V for Vendetta และ Children of Men

ฉะนั้นคุณลักษณะความน่าสะพรึงกลัวล้วนนำเสนอผ่านการประกอบสร้างสัญลักษณ์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงระดับความแตกต่างที่ปรากฏเป็นความหมายโดยนัยซึ่งถูกชูกซ่อนอยู่ในอุดมการณ์ที่เรียกว่า “มายาคติแห่งความน่าสะพรึงกลัว (Myth of fear)” ซึ่งผลที่ได้จากการประกอบสร้างสัญลักษณ์นอกจากภาพที่เห็นเชิงรูปธรรม (ภาพที่เห็น) ยังปรากฏเป็นนามธรรม (ความเชื่อ) แล้วยังมีผลที่ตามมาเป็นห่วงโซ่เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเชื่อถึงความน่าสะพรึงกลัวในแต่ละระดับ

หากขยายขอบเขตจากระดับความน่าสะพรึงกลัวจะกล่าวได้ว่าภายในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีการแฝงอุดมการณ์ความน่าสะพรึงกลัวแตกต่างกันออกไปจึงนำไปสู่กรอบระดับที่แตกต่างกัน ทว่าระดับดังกล่าวมิได้เป็นการจำแนกหรือไล่ระดับ หากแต่เป็นคำอธิบายนิยามความแตกต่างของจังหวะภาพเผชิญหน้าหมายความว่าระดับมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาวะทางกายภาพและจิตใจ ยิ่งไปกว่านั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในอดีตของตัวละคร

สุนทรียศาสตร์แห่งภาพยนตร์ดิสโทเปีย (The aesthetic of dystopian film) หากกล่าวถึงความแปลกใหม่ภายใต้ขนบสถานที่ในสังคมดิสโทเปีย ผู้วิจัยพบว่า Children of Men มีการสร้างภาพความเป็นสังคมดิสโทเปียในระดับสูงกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ สังเกตจากผลกระทบของภัยธรรมชาติสามารถล้มล้างสิ่งชีวิตทุกประเภทนำไปสู่สังคมที่สูญพันธุ์ โดยสะท้อนผ่าน ศพคนบนท้องถนน คราบเลือด เขม่าควัน ดินปืน ฝุ่น ขากปรักหักพังและความเสื่อมโทรมของอาคาร ฉะนั้นสิ่งที่ผู้ชมเห็นคือการสะท้อนให้เข้าใจว่าปรากฏการณ์แบบนี้ถ้าเกิดขึ้นจริง สถานที่ที่อยู่อาศัยจะพบกับความน่าสะพรึงกลัวเฉกเช่น

สถานที่ในภาพยนตร์ หากขยายสถานที่ความเป็นดิสโทเปียระดับสูง ผู้วิจัยพบว่าสภาพสังคมที่ปรากฏเปรียบดั่งวันสิ้นโลกซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่คล้ายโน้ตทัศน์ของส่วนผสมภาพยนตร์วันสิ้นโลก วันโลกแตก หรือเรียกว่า “Post apocalypse vision” ประเด็นนี้ตรงกับบทความดิสโทเปียไม่สิ้นหวังจาก The Standard Readery EP.31 (2019) กล่าวว่าสถานะของโลกที่สูญสลายทำให้สังคมไม่เหลือสิ่งมีชีวิตโดยสาเหตุเกิดจากอุกกาบาตพุ่งชน โลกกลายเป็นน้ำแข็ง ทั้งหมดนี้ก่อเกิดจากภัยธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถแก้ไขได้ ดังเช่นงานวิจัยของปราง ศรีอรุณ และทองแสง เชาว์ชุตติ ทำการศึกษามหานครดิสโทเปียในอาณานิคมญี่ปุ่นเรื่อง “ราตรีสีเลือด” พบว่าครั้งหนึ่งญี่ปุ่นเคยเป็นเมืองที่สวยงามเจริญก้าวหน้าในทุกด้าน แต่ในปัจจุบันกลับเหลือแต่ร่องรอยของอดีตโดยเป็นการบรรยายฉากสังคมที่มีแต่ความสูญเสียที่เกิดจากสงครามกลางเมือง ความเหลื่อมล้ำ โรคระบาด โดยเฉพาะภัยธรรมชาติ ซึ่งในท้ายที่สุดพบว่าประชาชนนั้นหมดหวัง และรอเพียงความตายเท่านั้นนำไปสู่ลักษณะสังคมเมืองที่เรียกว่า “Urban uncanny” (ปราง ศรีอรุณ และทองแสง เชาว์ชุตติ, 2561) ซึ่งงานวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับหนังสือเรื่อง The Emissary ของ Yoko Tawada ที่กล่าวว่าอนาคตในญี่ปุ่นถูกปิดประเทศ โลกเต็มไปด้วยมลภาวะ สารพิษทั้งในน้ำและบนบกจึงทำให้ไม่สามารถทำอุตสาหกรรมได้ เด็กเกิดมาไม่แข็งแรงพิการและเป็นโรคต่าง ๆ จึงทำให้อายุสั้น ประชาชนส่วนใหญ่ตัดสินใจฆ่าตัวตายเพราะต้องการหลีกเลี่ยงชีวิต มูเมอิ (ตัวละครเอก) มองไปทางไหนก็ได้แต่สิ้นหวัง (Tawada, 2018) ฉะนั้นทำให้เชื่อว่า Children of Men เป็นส่วนผสมระหว่างภาพยนตร์ดิสโทเปียในระดับสูง ในขณะที่กลิ่นอายของสังคมดิสโทเปียระดับสูงเป็นมโนภาพของภาพยนตร์วันสิ้นโลกนำไปสู่การค้นพบศัพท์ภาพยนตร์ดิสโทเปียเชิงวิชาการว่า “ดิสโทเปียระดับสูง” หรือ “Dark dystopian film”

อีกแง่มุมที่ผู้วิจัยพบความแปลกใหม่ที่เป็นภาพมายาผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เน้นสถานที่อย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง I, Robot สิ่งปรากฏในภาพยนตร์ล้วนมีความสวยงามทั้งอาคาร ฉาก สถาปัตยกรรม รถ อุปกรณ์ เมื่อศึกษาเชิงลึกพบว่ามันเป็นเพียงภาพที่ถูกครอบงำจากความน่าสะพรึงกลัวและไม่ได้เป็นดังที่ผู้ชมจินตนาการในเชิงสังคมอุดมคติซึ่งเปรียบเสมือนคำที่กล่าวไว้ว่า “สิ่งที่เห็นอาจไม่ใช่สิ่งที่คิดและสิ่งที่เห็น” ฉะนั้นความตระการตาในสังคมศิวิลไซส์ที่รายล้อมด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นเพียงภาพมายาที่สร้างขึ้นเพื่อต่อต้านนิยามดิสโทเปียและปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้ชมให้เชื่อว่ามีเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ในสังคมดิสโทเปียเป็นสิ่งสวยงามและไม่ได้น่ากลัวเสมอไป ประเด็นภาพมายาที่ภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่อง I, Robot นำเสนอนั้นมีความใกล้เคียงกับแนวคิดภาพมายาคติ (Myth) ของโรลิ่ง บาร์ตส์ ที่กล่าวในหนังสือ “Mythologies” ว่า หมายถึง คติความเชื่อที่ดูเป็นจริงหากแต่เป็นเพียงภาพลวงที่สร้างขึ้นมาแล้วถูกทำให้มันดูน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง โดยการประกอบสร้างเป็นความหมายตรงและความหมายแฝง ยิ่งไปกว่านั้นภาพมายาคติยังถูกส่งต่อให้กลายเป็นรูปสัญลักษณ์เพื่อโน้มน้าวให้คล้อยตาม ดังนั้นจากที่ผู้วิจัยค้นพบเนื้อหาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนั้นมิได้สะท้อนถึงเชิงบวก และสวยงามอย่างที่เห็นหากแต่เป็นเพียงภาพมายาให้เชื่อว่ามันคือสิ่งสวยงาม (Howard & Lavers, 2013, p. 133-136) ที่โน้มน้าวให้ผู้ชมเชื่อว่ามันเป็นสิ่งดี ฉะนั้นผู้วิจัยมองว่าภาพยนตร์ดิสโทเปียมุ่งเน้นการผสมผสานความจริงและใช้ภาพจินตนาการผ่านเทคนิคการตัดต่อเพื่อสร้างโลกแห่งอนาคต

การปลูกฝังความเชื่อในภาพยนตร์ดิสโทเปีย (Indoctrination of belief in dystopian film) ภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่องมุ่งเน้นให้ผู้ชมคิดไตร่ตรองถึงจิตใต้สำนึกความเป็นมนุษย์รวมไปถึงศีลธรรมที่พึงมีแม้ว่าสังคมจะมีความโกลาหลและโหดร้ายไปสู่การลวสลายสักเท่าใด อุดมการณ์เหล่านั้นยังคงมีเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมยิ่งไปกว่านั้นมันยังคงติดตั้งเจตคติให้กับผู้ที่กระทำการขัดขืนที่พยายามต่อรองกับอำนาจของความน่าสะพรึงกลัว โดยเห็นได้จากประชาชนที่มีความสามารถสักเท่าใด ท้ายที่สุดอุดมการณ์จะทำหน้าที่ปลูกฝังให้เชื่อและให้ทำตามหากขัดขืนจะถูกลงโทษสถานหนักจนถึงความตาย ซึ่งการลงโทษนั้นเปรียบเสมือนพิธีกรรมรูปแบบหนึ่งของกลุ่มผู้ปกครองที่เอาไว้จัดการกับกลุ่มคนนอกกริด ฉะนั้นมันเป็นเหมือนการสร้างมโนทัศน์ในเชิงความจริงเพื่อสะท้อนสังคมในปัจจุบันภายใต้การดำรงอยู่ของโครงสร้างส่วนบนที่คอยควบคุมโครงสร้างส่วนล่างผ่านการครอบงำ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเชื่อว่าอุดมการณ์หลักมิได้ทำหน้าที่วิพากษ์สังคมเท่านั้น แต่เป็นการมุ่งสอนให้คนในสังคมเชื่อเรื่อง “ศีลธรรมความเป็นมนุษย์” ที่ทุกคนพึงต้องมีภายในจิตใต้สำนึก มิเช่นนั้นจะเป็นเหมือนสังคมดังในภาพยนตร์ดิสโทเปียทั้ง 4 เรื่อง

เมื่อผู้วิจัยทำการศึกษาภาพยนตร์ดิสโทเปียในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ทั้ง 4 เรื่องทำให้ทราบว่าภาพยนตร์ดิสโทเปียในปัจจุบันพยายามรื้อถอนมโนภาพการกดขี่ตัวละครเพศหญิงให้ดูด้อยค่าด้วยการปลูกฝังให้คุณค่ากับตัวละครเพศหญิงขึ้นใหม่ เช่น สร้างภาวะผู้นำให้ตัวละครเพศหญิง ดังเช่น V for Vendetta, In Time, Children of Men นอกเหนือจากจากนี้ยังปรากฏในภาพยนตร์ดิสโทเปียเรื่องอื่น ๆ ได้แก่ Ghost in shell (2017), Mad max: fury road (2015), Hunger game (2012-2015), Aeon Flux (2005) ด้วยเหตุนี้จึงเป็นความแตกต่างจากภาพยนตร์ดิสโทเปียในยุคก่อนหน้านี้ หรือเรียกว่า (ยุคภาพยนตร์คลาสสิกดิสโทเปีย) ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Mihai Ene พบว่า ภาพยนตร์ดิสโทเปียร่วมสมัยมักพยายามสร้างเนื้อเรื่องถึงการปฏิวัติขั้นสุดชั่วโดยให้บทบาทและอำนาจกับตัวละครเพศหญิงเป็นผู้ปลดปล่อยประชาชนเนื่องจากไม่มีมาตรวัดใดที่กล่าวว่าเป็นตัวกำหนดคุณค่าหรือความสามารถและเป็นตัวชี้้นำการเปลี่ยนแปลงของโลก (Ene, 2016)

7.3 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการนำเสนอการจัดฉากของภาพและอุดมการณ์เพื่อสะท้อนสภาพแวดล้อมภายในสังคมดิสโทเปีย กรณีศึกษาภาพยนตร์ หากแต่ในงานวิจัยครั้งหน้าควรเลือกศึกษาบริบทอื่น ๆ เช่น งานวรรณกรรม ละครทีวี ละครเพลง และซีรีส์ เพื่อหาขอบความแปลกใหม่และความหมายที่แท้จริงของอุดมการณ์รูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากการทำงานของอุดมการณ์สามารถทับซ้อนกันได้หลายมิติที่นอกเหนือจากงานภาพยนตร์ ประกอบกับการใช้องค์ประกอบทางด้านการจัดฉากของภาพอาจมีการศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ ภายใต้แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ สืบเนื่องจากตามแนวคิดตระกูลภาพยนตร์มีองค์ประกอบทั้งสิ้น 7 ส่วน ดังนั้นในส่วนอื่น ๆ สามารถนำมาศึกษาเพื่อสะท้อนความเป็นดิสโทเปียได้ ท้ายที่สุดผู้วิจัยเล็งเห็นว่าสังคมยูโทเปีย (Utopia) เป็นอีกหนึ่งกรณีตัวอย่างในการศึกษาเพื่อค้นหาองค์ความรู้ใหม่เพราะสังคมยูโทเปียเป็นสังคมคู่ตรงข้ามของดิสโทเปีย ฉะนั้นจึงนำไปสู่ความแปลกใหม่ในบริบทภาพยนตร์เดียวกัน ทว่าต่างกรณีศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กนกกาญจน์ รักชาติ และวรุณญา อัจฉริยบดี. (2562). ลักษณะสังคมของดิสโทเปียที่ปรากฏในรวมเรื่องสั้น “สิงโตนอกคอก”. (รายงานวิจัย สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา).
- กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2551). ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547): กรณีศึกษา **ตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคสมัยใหม่**. (รายงานวิจัย สำนักกองทุนสนับสนุนการวิจัย).
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม: ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จอร์จ ออร์เวลล์. (2563). **หนึ่ง-เก้า-แปด-สี่ : 1984**. (รัศมี เผ่าเหลืองทอง และอานวยชัย ปฏิพัทธ์เผ่าพงศ์, แปล.). กรุงเทพฯ: สมมติสำนักพิมพ์.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ปราง ศรีอรุณ และทอแสง เขาว์ซุติ. (2561). มหานครดิสโทเปียในอาณานิคมญี่ปุ่นเรื่อง “ราตรีสีเลือด”. วารสารภาษาและวัฒนธรรม. 37(1), 141-156.
- ศิริมิตร ประพันธุ์กิจ. (2551). ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิง: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์ “หมากรุกโลกตะลึง”. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สุทธิชัย บุญยะกาญจน์. (2533). การศึกษาเชิงวิเคราะห์หัตถ์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วงค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972. (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2558). Literature: วรรณกรรมดิสโทเปีย Bangkok Creative Writing Workshop 4th. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=TQOiUAS9XPQ>.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2558). ประชาไทรายงานพิเศษ: ต้นกำเนิด และอิทธิพล วรรณกรรมยูโทเปียและดิสโทเปีย. เข้าถึงได้จาก: <https://prachatai.com/journal/2015/07/60233>.

- Boggs, J. M. and Petrie, D. W. (2003). **The Art of Watching**. 6th ed. New York: McGraw-Hill Companies.
- Bourke, J. (2005). **Fear: A Cultural History**. London: Virago Press.
- Demerjian, L. M. (2016). **The Age of Dystopia: One Genre, Our Fear Our Future**. United Kingdom: Cambridge Press.
- Ene, M. (2016). **There's More to Fear than Fear Itself: Fears and Anxieties in the 21st Century "The Imaginary of Fear and Anxieties in Contemporary Dystopian Film"**. Oxfordshire: Inter-Disciplinary Press.
- Fisher, M. (2009). **Capitalist Realism: Is There No Alternative?**. Winchester: John Hunt Publishing Books.
- Grant, B. K. (2007). **Film genre: From Iconography to Ideology**. New York: Wallflower Press.
- Howard, R. & Lavers, A. (2013). **Mythologies**. United Kingdom: Hill and Wang.
- Kellner, D. (2010). **Cinema wars: Hollywood film and politics in the bush-cheney era**. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Kopievsky, M. (2017). **Rebellion Divided Elements Book I**. Australia: Kyrija Publishing.
- of Innocence**. London: Routledge.
- Peter, F. (2009). A short history of utopian studies. **Science fiction studies Journal**. 36(1), 126.
- Philpott, S. & Mutimer, D. (2009). **The United State of Amnesia: Us Foreign Policy and the Recurrence**.
- Queenan, J. (2015). **From insurgent to Bladerunner: Why Is the Future on Film Always So Grim?**. **The Guardian**. Retrieve from: www.theguardian.com.
- Richard, G. N. (2018). **Imaging Race and Neoliberalism In young Adult Dystopian Cinema**. (Master thesis, University of Lethbridge).
- Tawada, Y. (2018). **The Emissary**. New York: New Direction Publishing.
- The Standard. (2019). **ดิสโทเปียไม่สิ้นหวัง อ่านเล่มไหนดี EP.31**.
Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=2Tvcj1qKzGs>.
- Young, J. (2010). **Friedrich Nietzsche: A Philosophical Biography**. United Kingdom: Cambridge University Press.