

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “บทบาทพระเอกของ สมบัติ เมทะนี” เป็นการศึกษาถึงชีวประวัติและภาพลักษณ์ความเป็นพระเอกในภาพยนตร์ในแต่ละยุคสมัย รวมไปถึงบทบาทและลักษณะของตัวละครผ่านสมบัติ เมทะนี ตลอดจนปัจจัยใดที่ทำให้สมบัติ เมทะนี ประสบความสำเร็จในชีวิตด้านการแสดงในบทบาทพระเอกจนได้รับฉายาว่า “พระเอกตลอดกาล” ซึ่งมีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

แนวคิด

1. แนวคิดเรื่องการศึกษาประวัติชีวิตบุคคล
2. แนวคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์
3. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา
4. แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร
5. แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์
6. แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์
7. แนวคิดเกี่ยวกับภาพความเป็นชาย
8. แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิเคราะห์

1. แนวคิดเรื่องการศึกษาประวัติชีวิตบุคคล

การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลทำให้มองเห็นถึงพัฒนาการของบุคคลนั้นๆ ว่าในอดีตและปัจจุบันเป็นอย่างไร รวมทั้งสามารถทำนายได้ว่า ในอนาคตจะมีแนวโน้มไปในทิศทางใด และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น “การศึกษามันที่ประวัติชีวิตบุคคล ใช้กันมากในการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาหรือชาติพันธุ์วิทยา ซึ่งเป็นศึกษาเกี่ยวกับสังคมเล็กหรือศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคนต่างๆ ที่น่าสนใจในสังคมนั้น การศึกษาระดับลึกในเชิงประวัติชีวิตบุคคล จึงเป็นการศึกษาถึงภูมิหลังของบุคคลแต่ละคน รวมไปถึงการศึกษาถึงความคาดหวังและปฏิบัติต่างๆ ที่ผู้ให้ข้อมูลมีต่อประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตของตนเองในขณะที่เติบโต และได้รับการพัฒนาขึ้นมาในสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา” (กุลเชษฐ์ เล็กประยูร, 2540)

ประวัติชีวิตบุคคล คือ ระเบียบวิธีการศึกษาประวัติบุคคลหรือกลุ่ม โดยการสืบค้นปัจจัยภายนอกอันได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม และปัจจัยภายในคือ ความนึกคิดของตัวบุคคลหรือกลุ่มนั้น การศึกษานั้นอาจกระทำโดยศึกษาเรื่องราวตลอดชีวิตหรือช่วงเวลาตอนใดตอนหนึ่งของชีวิต ลักษณะเด่นของประวัติชีวิตคือ การศึกษาบุคคลในบริบททางวัฒนธรรมของคนนั้นๆ เพื่อหาคำอธิบายว่าทำไมเขาจึงคิดเช่นนั้นเช่นนี้ เขาได้รับแรงจูงใจจากสิ่งใดทำให้ประพฤติปฏิบัติเช่นนั้น ประวัติชีวิตทำให้ผู้วิจัยมองเห็นความเกี่ยวพัน (Interplay) ระหว่างบุคคลกับวัฒนธรรมที่ห่อหุ้มเขาอยู่ (สุภางค์ จันทวานิช, 2542)

ขณะที่ Anger (1980) กล่าวว่า ประวัติชีวิตบุคคล คือการบันทึกเกี่ยวกับประวัติชีวิตความเป็นมาของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งไม่ว่าจะเป็นการบันทึกในรูปแบบใดก็ตาม การบันทึกนี้มีจุดประสงค์หลักเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจต่อสถานการณ์ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เป็นประสบการณ์ของบุคคลแต่ละคนในการวิเคราะห์เหตุการณ์เหล่านี้ จะเน้นให้เห็นความสำคัญของปัจจัยทางสภาพแวดล้อมที่มีความสำคัญต่อเหตุการณ์ต่างในชีวิตของบุคคลนั้นๆ รวมทั้งพัฒนาการหรือความเป็นมาของปัจจัยเหล่านั้นด้วย (Anger 1980 อ้างถึงใน เบญจฯ ยอดคำเนิน แอ็ดดิกจ์ และคนอื่นๆ, 2541)

วิธีการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนั้นมีแนวทางที่สำคัญในการศึกษาประกอบไปด้วย

1.1 การเลือกใช้ข้อมูลในการศึกษาประวัติชีวิตบุคคล นักวิจัยจะใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งข้อมูล แหล่งที่สำคัญที่สุดคือแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ แหล่งข้อมูลนี้คือข้อมูลที่ได้จากบุคคลผู้เป็นเจ้าของประวัติเอง ข้อมูลชนิดนี้จะได้ทั้งจากการสัมภาษณ์เจ้าตัวโดยตรง และบันทึกเล่าประวัติที่เจ้าตัวเขียนขึ้น แต่ในการใช้ข้อมูลจากบันทึกเล่าประวัตินั้น ผู้วิจัยต้องตรวจสอบโดยหาหลักฐานมาสนับสนุนให้แน่ใจว่าไม่บิดเบือนจากความจริง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยสามารถแสวงหาข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลอื่นๆ อีกมากมาย อาทิเช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ ข้อมูลจากสถานที่ที่เจ้าของประวัติได้เคยมีส่วนเกี่ยวข้อง ข้อมูลจากบันทึกประจำวันของบุคคล จดหมาย ข้อมูลบันทึกความทรงจำของเจ้าของประวัติ ข้อมูลจากผู้ที่อยู่ใกล้ชิดหรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติเช่น บิดา มารดา พี่น้อง สามี ภรรยา เพื่อนร่วมงาน เพื่อนสนิท เป็นต้น

1.2 การแนะนำตัว ผู้วิจัยควรบอกผู้ให้ข้อมูลถึงจุดประสงค์ และบอกความจริงแก่ผู้ที่เราจะศึกษาและให้ข้อมูลถึงการใช้เวลาทำงาน ต้องให้สิทธิในการตัดสินใจว่าจะยอมให้ทำวิจัยหรือไม่

บอกถึงข้อค้นพบว่าจะเอาไปทำอะไร บอกถึงสาเหตุที่ต้องเลือกบุคคลนั้น และบอกถึงผลที่เขาจะได้จากเรา

1.3 การสร้างความสัมพันธ์ นักวิจัยต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยเฉพาะเจ้าของชีวประวัติ ตลอดจนบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติ มีเทคนิควิธีเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีหลายวิธีเช่น ผู้วิจัยอาจสร้างความประทับใจด้วยการให้ของขวัญเล็กๆ น้อยๆ ให้คนอื่นเป็นกุญแจแนะนำเราให้รู้จักกับบุคคลที่เราจะสัมภาษณ์ สร้างความไว้นื้อเชื่อใจพบเจ้าของประวัติอย่างต่อเนื่องและวางตัวให้เหมาะสมกับสภาพการณ์

1.4 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะต้องใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เป็นอย่างมากเพราะต้องทราบเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคุณค่า ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ และความหมายของเจ้าของประวัติ การสัมภาษณ์อาจเป็นทั้งแบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการจะทำให้ได้ข้อมูลที่แตกต่างออกไปอีกลักษณะหนึ่ง ผู้วิจัยต้องตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เสมอ

การสัมภาษณ์ที่ดีจะต้องคำนึงถึงคำถามด้วย การเลือกคำถามต่างๆ จะต้องมีความสอดคล้องกับหัวข้อในการทำงานวิจัย และควรรวบรวมปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไว้ด้วย รวมทั้งมีการสร้างแนวคำถามไว้ล่วงหน้า แนวคำถามที่กำหนดไว้จะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยลดประเด็นต่างๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง และไม่ค่อยมีความสำคัญ

1.5 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากเจ้าของประวัติมานั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องตรวจสอบข้อมูลว่าเป็นความจริง หรือความน่าเชื่อถือเพียงใด และในการตรวจสอบนั้น ผู้วิจัยสามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยอาศัยวิธีการหลายวิธีดังนี้ การสังเกตดูความสมเหตุสมผล การตรวจสอบข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลคนอื่น (Data Triangulation) กล่าวคือสังเกตว่าหากเปลี่ยนบุคคลที่ให้ข้อมูลเป็นแหล่งอื่น ข้อมูลจะเหมือนเดิมหรือไม่ เช่น การถามซ้ำโดยอ้างว่าลืม หรือไม่เข้าใจข้อมูลที่เคยให้ไว้ทั้งนี้เพื่อเป็นการยืนยันข้อมูล

1.6 การจดบันทึกข้อมูล ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และข้อมูลเพิ่มเติมอื่นๆ ที่ได้มานั้นจะต้องบันทึกไว้เพื่อการวิเคราะห์ต่อไป ในกรณีบันทึกด้วยเทปบันทึกเสียงไว้ควรจะมีริบเร่งดำเนินการถอดเทปบันทึกไว้เช่นเดียวกัน (วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา, 2547)



นอกจากนี้ เบนจายา ยอดคำเนิน ได้เสนอรูปแบบของการนำเสนอการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลไว้ 2 แบบคือ (เบนจายา ยอดคำเนิน แอ็ดดิกซ์ และคนอื่นๆ, 2541)

1. อัตชีวประวัติ (Autobiographies) คือการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตของตนเองที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องด้วยปากเปล่า โดยผู้เล่าจะเป็นทั้งผู้แต่ง และผู้ให้ข้อมูลในเวลาเดียวกัน ฉะนั้นการเล่าเรื่องต่างๆ อาจได้รับการนำเสนอในรูปของคำของผู้ถูกศึกษาโดยไม่มี การเปลี่ยนแปลงใดๆ ทั้งนี้ ในด้านเนื้อหา อรรถาธิบาย รูปแบบ หรือแม้แต่เค้าโครงเรื่องราวนั้นๆ

2. ชีวประวัติ (Biographies) ชีวประวัติคือเรื่องราวที่บุคคลได้เล่าเกี่ยวกับชีวิตตนเอง และได้รับการเผยแพร่ ประแต่งโดยผู้วิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้คัดเลือกเอาประสบการณ์ต่างๆ คำกล่าวหรือ ถ้อยแถลง และการกระทำต่างๆ มาตีความและแสดงให้เห็น “แนวเรื่อง” หรือแบบแผนที่ปฏิบัติกัน เป็นส่วนใหญ่ในสังคม หรือวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้นชีวประวัติจึงมักจะไม่ใช่เรื่องราวที่ถ่ายทอดมาจากผู้ที่เราทำการศึกษาอย่างคำต่อคำ แต่มักจะถูกผู้วิจัยให้ความหมายใหม่เกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิต และเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งอาจผิดเพี้ยนไปจากการบรรยายเกี่ยวกับตนเองของผู้นั้นได้

2. แนวคิดเรื่องภาพลักษณ์ (Image)

ภาพลักษณ์ (Image) เป็นคำที่นักวิชาการตะวันตกได้บัญญัติขึ้นและมีการศึกษามานานแล้ว สำหรับนักวิชาการไทยยังไม่มีการศึกษาอย่างจริงจังในเรื่องนี้ แต่มีการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยเพื่อใช้แทนคำว่า “Image” ไว้หลายคำเช่น ภาพลักษณ์ จินตภาพ ซึ่งคำเหล่านี้ได้ใช้กันอย่างแพร่หลาย สำหรับในที่นี้จะใช้คำว่า “ภาพลักษณ์” โดยใช้แนวทางวิธีการของ เคนเนท อี โบลดิ้ง (Kenneth E. Boulding) และ เดเนียล เจ บัวสติน (Daniel J. Boorstin) เป็นหลักในการวิเคราะห์หาองค์ประกอบของภาพลักษณ์ตามรายละเอียดต่อไปนี้

ตามแนวคิดของ เคนเนท อี โบลดิ้ง (Kenneth E. Boulding) ภาพลักษณ์ เป็นความรู้และความรู้สึกของคนเราที่มีต่อสิ่งต่างๆ เป็นความรู้ที่เราสร้างขึ้นเอง จากการสะสมเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกรอบตัวที่เราได้ประสบ เนื่องจากเราไม่สามารถรับรู้และทำความเข้าใจกับสิ่งต่างๆ นั้นได้อย่างถ่องแท้เสมอไป เราจึงมักได้เฉพาะ “ภาพ” บางส่วนหรือลักษณะกว้างๆ ของสิ่งเหล่านั้นซึ่งมีความไม่แน่นอนอนชัดเจนอยู่ เรามักตีความหมายหรือให้ความหมายกับสิ่งนั้นๆ ด้วยตัวเราเอง ภาพลักษณ์ที่เรามีต่อสิ่งต่างๆ ในโลกและพฤติกรรมของเราจะขึ้นอยู่กับความรู้เดิมและประสบการณ์ที่เรามีอยู่ในทางความคิดอีกด้วย



ภาพลักษณ์ จึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับกระบวนการของความคิด จิตใจ ในเมื่อคนเรามีได้มีเพียงประสบการณ์โดยตรงกับโลกรอบตัว ซึ่งเราได้สัมผัส ชิมรส ดมกลิ่น ได้ยินและได้เห็นด้วยตนเองเท่านั้น เรายังมีประสบการณ์โดยทางอ้อมอื่นๆ อีกด้วย ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้ต้องอาศัยการตีความ และให้ความหมายกับตัวเอง ด้วยเหตุนี้ภาพลักษณ์จึงเป็นการแทนความหมายของสิ่งต่างๆ ที่เรารับรู้มาเป็นความรู้สึกเชิงตีความหมาย (Interpreted Sensation) หรือความประทับใจในภาพที่ปรากฏให้เห็น (Appearance) ความคล้ายคลึง (Similarity) หรือการแทนความหมายจากการรับรู้ (Perception) กระบวนการของการรับรู้อย่างเลือกสรรและให้ความหมายต่อสิ่งต่างๆ นี้คือ กระบวนการเกิดมโนทัศน์ (Process of Imagery) ซึ่งมักจะมีความหมายสำคัญยิ่ง ต่อการรับรู้ในสิ่งที่มีความหมายไม่แน่นอนชัดเจนในตัวของมันเอง

ลักษณะการก่อตัวของภาพลักษณ์ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บุคคลอาจจะสังเกตโดยตรงหรือโดยอ้อม ทั้งที่ผ่านสื่อมวลชนและสื่ออื่นๆ ในรูปแบบต่างๆ จากข้อมูลที่ได้หรือการสังเกตที่ผ่านมาโดยกระบวนการของการรับรู้ ซึ่งจะต้องมีการให้ความหมายแก่สิ่งที่ถูกสังเกตนั้นด้วยการนำไปสู่การสร้างความรู้ที่มีการแยกแยะลักษณะ ประเภทและการจัดหมวดหมู่ของสิ่งต่างๆ นั้นเป็นความรู้สึกที่สร้างขึ้นจากการตีความ และให้ความหมายด้วยตัวเราเอง แต่สิ่งที่ถูกสังเกต ความรู้ที่สร้างขึ้นมานี้เองได้ไปเกี่ยวพันกับพื้นฐานประสบการณ์เดิม เช่น ทักษะคิด ค่านิยมเกิดเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่ถูกสังเกตนั้นๆ แล้วพัฒนาเป็นความผูกพันที่จะยอมรับ หรือไม่ยอมรับ ชอบหรือไม่ชอบและความรู้สึกนี้อาจจะไม่แสดงออกก็ได้ แต่เป็นความรู้สึกที่มีความพร้อมที่จะแสดงออก ได้อีกด้วย

เมื่อภาพลักษณ์ที่มีอยู่แล้วได้รับการกระทบจากสิ่งที่ได้รับรู้เข้ามาใหม่ เกิดการกระทบต่อภาพลักษณ์อาจมีสิ่งหนึ่งหรือหลายสิ่งในสามประการต่อไปนี้เกิดขึ้นได้คือ

- ภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นยังคงเดิมไม่ถูกกระทบกระเทือนแต่อย่างใด
- ข้อมูลใหม่ที่ได้รับเข้ามามีทิศทางเดียวกับภาพลักษณ์เดิม จะสามารถเรียกร้องความสนใจ ทำให้เกิดการประเมินคุณค่าและอาจจะทำให้ภาพลักษณ์เดิมเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่จะสามารถให้คำอธิบายได้ชัดเจนขึ้น
- ข้อมูลใหม่ในสารทำให้ภาพลักษณ์ถูกเปลี่ยนแปลงโดยสิ้นเชิง ในบางกรณีที่บางครั้งอาจจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อโครงสร้างเดิมของภาพลักษณ์นั้น

โครงสร้างความรู้ของแต่ละคนหรือภาพลักษณ์ของปัจเจกบุคคลไม่เพียงแต่ประกอบไปด้วย “ข้อเท็จจริง” (Fact) เท่านั้น แต่ยังประกอบด้วยจินตนาการอีกด้วย หากสารนั้นเข้ากันได้หรือ

เสริมกับภาพลักษณ์เดิมของปัจเจกบุคคล อาจจะทำให้ภาพลักษณ์เปลี่ยนแปลงมากหรือน้อยก็ได้ ขึ้นอยู่กับน้ำหนักของข้อมูลใหม่ที่ผู้รับได้รับ

เมื่อบุคคลมีภาพลักษณ์ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ในความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตนแล้ว ภาพลักษณ์นี้ก็จะมิอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น ภาพลักษณ์ที่ได้ก่อตัวหรือถูกสร้างขึ้นแล้วย่อมมีแนวโน้มที่จะไปเหนี่ยวนำพฤติกรรมของผู้บริโภค และสาธารณชนให้เห็นคล้อยตามไปในทิศทางเดียวกันได้เช่นกัน โดยเฉพาะภาพลักษณ์เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก เพราะว่าการเปลี่ยนแปลงอาจจะต้องไปกระทบกระเทือนโครงสร้างของพฤติกรรมมากมาย การสร้างภาพลักษณ์ถึงแม้จะยาก แต่ก็ง่ายกว่าการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ที่สูญเสียไปแล้ว การพยายามสรรหาข้อมูลให้แก่บุคคลเพื่อเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเขานั้น ข้อมูลอาจจะถูกปฏิเสธได้หากข้อมูลดังกล่าวไปขัดแย้งกับความคิดเห็นความเชื่อเดิม ทศนคติหรือค่านิยมของบุคคล ข้อมูลใหม่ที่ให้ไปนั้นอาจจะคิดว่าผิดหรือเป็นการบิดเบือนได้ ดังนั้นถึงแม้ว่าภาพลักษณ์ของสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะไม่หยุดนิ่งก็ตามแต่การเปลี่ยนแปลงก็กระทำได้ยาก (Kenneth E. Boulding, 1975)

เดเนียล เจ บัวสติน (Daniel J. Boorstin, 1973) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์ไว้ว่า คือ ความดีเลิศ ไม่ใช่ของจริง เป็นการสังเคราะห์ขึ้นมาจากองค์ประกอบหลายอย่าง ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาได้ เชื่อถือได้ มองเห็นชัดเจนง่ายแก่การเข้าใจ ซึ่งภาพลักษณ์มีลักษณะ 6 ประการดังนี้ (Daniel J. Boorstin, 1973 อ้างถึงใน อารยา ถาวรวันชัย, 2539: 11)

2.1 An image is synthetic ภาพลักษณ์ที่ถูกสังเคราะห์ขึ้นเพื่อให้สนองต่อวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะ เพื่อสร้างความประทับใจให้เกิดแก่สาธารณชน ภาพลักษณ์เป็นภาพคร่าวๆ เกี่ยวกับบุคลิกภาพของปัจเจกบุคคล สถาบัน องค์กร สินค้า หรือบริการที่มีการเสริมแต่งอย่างจงใจ

2.2 An image is believable ภาพลักษณ์ถูกสร้างขึ้นให้น่าเชื่อถือ การสร้างภาพลักษณ์จะไม่เกิดประโยชน์หากไม่มีความน่าเชื่อถือ ภาพลักษณ์ที่มีความน่าเชื่อถือต้องสามารถเข้าใจง่ายไม่เกินจริงเป็นที่ยอมรับของสาธารณชน

2.3 An image is passive ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่อยู่นิ่งและสมมติขึ้นมาให้เหมาะสมกับความจริง ผู้สร้างภาพลักษณ์จะเป็นผู้วางสิ่งนั้นให้พอดีกับภาพมากกว่าที่จะคุชดัแย้งไม่เข้ากัน และภาพลักษณ์คือ “ความดีที่กลายเป็นความจริงเมื่อนำมาเผยแพร่แล้วเท่านั้น”

2.4 An image is vivid and concrete ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยจะต้องตอบสนองเป้าหมายให้ดีที่สุด ด้วยการดึงความรู้สึก

2.5 An image is simplified ภาพลักษณ์ควรเป็นสิ่งที่เข้าใจง่าย จะต้องเป็นสิ่งที่ดูง่ายเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ทันที ภาพลักษณ์ที่มีประสิทธิผลมากที่สุดต้องมีลักษณะพื้นๆ แต่พอมีลักษณะพอจดจำได้

2.6 An image is ambiguous ภาพลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างจินตนาการกับความจริง มีความคลุมเครือเพื่อให้ผู้บริโภคตีความหมายตามความคาดหวังของตนเอง

แนวคิดเรื่องภาพลักษณ์นี้นำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ความเป็นพระเอกในภาพยนตร์ของสมบัติ เมทะนี ที่ผู้รับสารรับรู้ผ่านสื่อภาพยนตร์ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร

3. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญวิทยา “Semiology” หรือสัญศาสตร์ (Semiotic) นั้นหมายถึงศาสตร์ที่ว่าด้วยสัญลักษณ์หรือระบบของสัญลักษณ์ โดยมาจากการศึกษาระบบการสร้างความหมายของภาษา ซึ่งการที่จะทำความเข้าใจกับความหมายของสิ่งต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้งนั้นควรจะต้องทราบถึงความหมายที่แฝงอยู่ในภาษานั้นๆ ที่มีการแสดงออกมาในหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นภาษาพูด ภาษาภาพ ตลอดจนภาษาของสื่อต่างๆ ดังนั้น “สัญลักษณ์” จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนสิ่งที่เห็นจริง (Object) ในตัวบท (Text) และบริบท (Context) หนึ่งๆ ที่ต่างกันไป การที่จะทราบความหมายของภาษาหรือภาพที่ปรากฏนั้นจึงมิใช่การดูที่ภาพหรือวัตถุเพียงอย่างเดียว เพราะความหมายที่แฝงอยู่นั้นอาจเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับอีกสิ่งหนึ่ง (กาญจนาน แก้วเทพ, 2541: 327) ซึ่งกระบวนการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความหมายของคำหรือภาพกับความเป็นจริงดังกล่าวนี้เรียกว่ากระบวนการสร้างความหมายหรือกระบวนการให้ความหมาย (Signification) (จุฑาพรรณ ผดุงชีวิต, 2551: 274-275)

เฟร์ดินอง เดอ โซซูร์ (Ferdinand De Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสผู้เสนอทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) ได้แบ่งองค์ประกอบของกระบวนการสร้างความหมายออกเป็น 2 ประการ (Arthur Asa Berger, 2007: 38-39) คือ “รูปสัญลักษณ์” (Signifier) หรือตัวหมาย และ “ความหมายสัญลักษณ์” (Signified) หรือตัวหมายถึงซึ่งก็คือแนวคิด (Mental Concept) เมื่อนำถ้อยคำ ภาพ

หรือภาพเคลื่อนไหวมาประกอบเข้ากับแนวความคิดใดความคิดหนึ่ง เช่น ความสุข ความเศร้า ความยินดี ถ้อยคำหรือภาพต่างๆ จะกลายเป็นสัญลักษณ์ของแนวความคิดนั้น ระบบภาษาจึงเป็นการจัดระบบสัญลักษณ์ต่างๆ ขึ้นมาและมีการถ่ายทอดจนเป็นที่รับรู้และยอมรับในความหมายที่ใช้ ดังนั้นการสร้างความหมายในระบบสัญลักษณ์วิทยาจึงมีลักษณะที่ไม่แน่นอนตายตัว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นเรื่องของการกำหนดขึ้นมากกว่าจะเป็นโดยธรรมชาติ (Arbitrary nature of sign) (Arthur Asa Berger, 2007: 39) ความหมายที่ได้จึงขึ้นอยู่กับทางเลือกตัวหมายมาเข้ากับตัวหมายถึงที่ได้รับการยอมรับจากชุมชนหรือสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไปตามแต่ละสถานที่และยุคสมัย การสร้างระบบความหมายด้วยวิธีการสัญลักษณ์วิทยาของภาษาศาสตร์จึงมีความสำคัญอย่างมากในการทำความเข้าใจกับภาพเคลื่อนไหวของสื่อภาพยนตร์ เพราะในภาพยนตร์นั้นตัวหมายจะอยู่ใกล้ชิดกับตัวหมายถึงอย่างมาก กล่าวคือ ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริงและเสียงที่ออกมาก็เป็นการผลิตซ้ำเสียงที่เหมือนกับเสียงจริงของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง ผู้ชมจะไม่มีทางเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้หากไม่สามารถจดจำตัวหมายถึงในเวลาเดียวกันได้ด้วย

เมื่อพูดถึงตัวหมายและตัวหมายถึงแล้ว ชาร์ล แซนเดอร์ เพียร์ซ (Charles Sanders Peirce) ได้นำองค์ประกอบ 2 ประการนี้มาใช้ในการแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภทคือ (James Monaco, 1981: 133)

- *Icon* คือ สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นภาพหรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัด รูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุจริงมากที่สุด รูปแบบของ Icon ถูกกำหนดขึ้นมาโดยภาพปรากฏของตัววัตถุเองและสามารถเข้าใจได้ในทันที เช่น รูปวาด ปากกา ฯลฯ
- *Index* คือ ธรรมชาติหรือตัวบ่งชี้ที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงเชิงเหตุผลโดยตรงกับ วัตถุจริง เช่น ควันไฟ เป็นเครื่องบ่งชี้ว่าเกิดไฟไหม้ เป็นต้น ซึ่งการถอดรหัสต้องอาศัยการคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงระหว่างตัวบ่งชี้และวัตถุ
- *Symbol* คือ สัญลักษณ์ที่ไม่มีมีความเกี่ยวพันอันใดระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง เป็นการให้ความหมายเชิงอุปมาอุปมัย ซึ่งการถอดความหมายจะต้องอาศัยการตกลงร่วมกันของสังคมผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นๆ รวมถึงการเรียนรู้ของผู้ชมต่อการเชื่อมโยงความหมายด้วย

ลักษณะของสัญลักษณ์ทั้งสามประเภทนี้ไม่ได้แยกออกจากกันโดยเด็ดขาด สัญลักษณ์ต่างๆ อาจประกอบด้วยรูปแบบต่างๆ กันหรือสัญลักษณ์หนึ่งอาจจะรวมลักษณะทั้งสามประเภทเข้าไว้ด้วยกันก็ได้ ซึ่งนอกจากวิธีการศึกษาในเรื่องของสัญลักษณ์ดังกล่าวแล้ว การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา

จำเป็นต้องพิจารณาอีกสองส่วนสำคัญ คือ การศึกษาในเรื่องของรหัส (Code) และวัฒนธรรม (Culture) (John Fiske, 1982: 43)

- รหัส (Code) เป็นรหัสพฤติกรรม (Code of Behavior) และรหัสการให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งอยู่ในลักษณะของสัญญาณต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ โดยบริบททางสังคมในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนดรหัสและการให้ความหมายของสิ่งต่างๆ ด้วย
- วัฒนธรรม (Culture) เป็นตัวให้ความหมายแก่สัญญาณและรหัสต่างๆ เพราะสัญญาณและรหัสจะมีความหมายอย่างไรอย่างหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับว่าในบริบทของวัฒนธรรมใด ดังนั้นรหัสหรือสัญญาณที่เหมือนกันอาจมีความหมายแตกต่างกันเมื่ออยู่ต่างวัฒนธรรมด้วย

3.1 เทคนิคทางภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย

3.1.1 ขนาดของภาพ (Image size) ขนาดของภาพถูกกำหนดด้วยจุดประสงค์ที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อสาร ซึ่งไม่ได้จำกัดเฉพาะจุดประสงค์ในด้านการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ยังรวมถึงจุดประสงค์ในเชิงจิตวิทยาเพื่อให้เกิดอารมณ์กับความหมายต่อผู้ชมด้วย ดังนั้นขนาดของภาพจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับการกำหนดสิ่งที่ผู้ชมควรรับรู้และผลลัพธ์ในทางความหมายที่จะเกิดขึ้น นอกจากนี้การวิเคราะห์ความหมายของการใช้ขนาดภาพที่แตกต่างกันยังต้องคำนึงถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ประกอบด้วย โดยทั่วไปแล้วขนาดของภาพสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ได้ดังนี้

- Establishing Shot ลักษณะภาพจะมีความกว้างที่เผยให้เห็นส่วนประกอบทั่วไปภายในฉาก เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเรื่องราวนั้นเกิดขึ้นที่ใด
- Long Shot เป็นภาพไกลที่แสดงบริบทและขอบเขตที่เกิดเหตุการณ์
- Full Shot เป็นภาพเต็มตัวของบุคคลที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม
- Medium Shot ใช้กับฉากการสนทนาแสดงกิริยาท่าทางระหว่างตัวละคร 2 ตัว
- Close up เน้นความสัมพันธ์ในระยะใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับตัวละคร หรือแสดงนัยยะสำคัญ
- Extreme Close Up เป็นภาพที่แสดงส่วนหนึ่งส่วนใดของใบหน้า ที่ต้องการสื่อสารอารมณ์ในฉากนั้นอย่างละเอียด หรือเป็นภาพของวัตถุที่ใช้เพื่อต้องการสื่อถึงสัญลักษณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ (Arthur Asa Berger, 2007: 43-46)

3.1.2 มุมกล้อง ตำแหน่งที่ตั้งหรือมุมของกล้องสามารถให้ความหมายแก่วัตถุหรือบุคคลที่ ถูกถ่ายได้ ซึ่งความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นก่อให้เกิดความหมายหรือความรู้สึกในเชิงจิตวิทยาต่อผู้ชม นอกจากนี้มุมกล้องจะมีความหมายมากยิ่งขึ้นหรือสัมพันธ์กับระยะหรือขนาดของภาพประเภท ต่างๆ มุมกล้องโดยทั่วไปประกอบด้วย (Arthur Asa Berger, 2007: 43-46)

- *มุมระดับสายตา (Eye – Level Angle)* มุมปกติที่ความหมายจะเกิดจากองค์ประกอบ ต่างๆ ร่วมกัน
- *มุมสูง (High Angle)* การถ่ายภาพด้วยกล้องมุมสูงจะทำให้มองเห็นเหตุการณ์ได้อย่าง กว้างไกลทั้งด้านหน้าและด้านหลังของฉาก หากเป็นภาพมุมสูงที่ถ่ายบุคคล จะให้ ความรู้สึกว่าคุณคนนั้นต่ำต้อย ไม่น่าเกรงขามหรือเป็นการดูถูกตัวละคร
- *มุมต่ำ (Low Angle)* ภาพมุมต่ำมักนำไปใช้เมื่อต้องการหวังผลทางภาพ เพื่อให้ผู้ชม รู้สึกเกรงขาม ตื่นเต้น หวาดเสียวหรือต้องการให้วัตถุมีความสูงใหญ่ การนำเสนอ ภาพที่ได้จากกล้องที่อยู่ในระดับต่ำจะมีผลทำให้ภาพที่ถูกถ่ายดูมีพลังและแข็งแรง มากกว่า ถึงแม้ว่าสิ่งที่ถูกถ่ายจะเป็นสิ่งเล็กๆ บอบบาง ก็สามารถเห็นว่าแข็งแรงได้
- *มุมเอียง (Dutch Angle)* เป็นมุมภาพที่ตัวละครกำลังล้มไปทางหนึ่ง บ่งบอกถึงสภาวะ มึนเมา จิตหลอน ไม่นั่นคงของตัวละคร นอกจากนี้ยังสื่อถึงภาวะตึงเครียด ตลอดจน สถานการณ์ที่ไม่มั่นคงในฉากที่มีความสับสนวุ่นวาย

3.1.3 การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) ความเคลื่อนไหวในภาพหนึ่งๆ มีอยู่ 2 ประเภท คือ การเคลื่อนไหวของผู้แสดงตามที่ผู้กำกับการแสดงกำหนดให้ และความเคลื่อนไหว ของกล้อง ซึ่งการเคลื่อนไหวของกล้องนั้นนอกจากจะเป็นการเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกให้กับฉากนั้นๆ แล้วยังสามารถสื่อความหมายบางประการได้อีกด้วย การเคลื่อนไหวของกล้องโดยทั่วไปแล้ว ประกอบด้วย (ปมข สุภสาร, 2532: 830)

- *การแพน (Panning)* เป็นลักษณะการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวนอนหรือ แนวราบ โดยกล้องภาพยนตร์ตั้งอยู่บนขาตั้งกล้องแล้วแพน กล้องจากซ้ายไปขวาหรือ จากขวาไปซ้าย การแพนมักใช้เพื่อรักษาการเคลื่อนไหวของตัวละครให้อยู่ในกรอบ ภาพ บางครั้งใช้เพื่อการเปิดเผยให้เห็นถึงรายละเอียดเพิ่มขึ้น เช่น ความกว้างใหญ่ของ สถานที่ เป็นต้น
- *การทิลต์ (Tilting)* เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องบนขาตั้งกล้องในแนวตั้ง การยกกล้อง ให้ด้านหน้าของกล้องแหงนขึ้นเรียกว่า “ทิลต์ขึ้น” (Tilt up) เป็นการสื่อความหมายถึง

ความอ่อนแอและต่ำต้อย ส่วนการกดกล้องลงต่ำเรียกว่า “ทิลต์ลง” (Tilt down) เป็นการสื่อถึงความมีพลังและการมีอำนาจ

- *ซูม (Zoom)* เป็นการเคลื่อนที่ของภาพที่เกิดจากเลนส์ซูมในตัวกล้อง ภาพที่ใกล้เข้าไป เรียกว่า “ซูมเข้า” (Zoom in) เป็นการแสดงความสนใจของภาพหรือรายละเอียดที่กำลังเสนอ ส่วนภาพที่ออกมาเรื่อยๆ เรียกว่า “ซูมออก” (Zoom out) เป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของวัตถุหรือตัวละคร
- *ดอลลี่ (Dolly)* เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องและขาตั้งไปพร้อมกัน การเคลื่อนที่ไปข้างหน้าหาเป้าหมายเรียกว่า “ดอลลี่เข้า” (Dolly in) เป็นการแสดงความน่าสนใจของวัตถุที่ถูกถ่ายหรือเป็นการสำรวจสิ่งต่างๆ และการเคลื่อนที่ถอยหลังออกมาเรียกว่า “ดอลลี่ออก” (Dolly out) เป็นการแสดงให้เห็นถึงบริบท ความสัมพันธ์กับสังคมหรือแสดงถึงการจากลา
- *การทรัก (Trucking)* หรือการแทรค (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์และขาตั้งกล้องไปพร้อมกันด้านข้างโดยกล้องยังคงหันหน้าไปยังเป้าหมาย การเคลื่อนที่ไปทางขวา เรียกว่า “แทรคขวา” (Track Right) การเคลื่อนที่ไปทางซ้าย เรียกว่า “แทรคซ้าย” (Track Left) (ปมูขุ ศุภสาร, 2532: 831)

3.1.4 เทคนิคด้านการตัดต่อลำดับภาพ การตัดต่อภาพยนตร์นอกจากจะใช้คำในภาษาอังกฤษว่า “Editing” หรือ “Cutting” บางครั้งจะพบเห็นการใช้คำในภาษาฝรั่งเศสว่า “Montage” ซึ่งมีความหมายเหมือนกันแปลว่า การตัด หรือการปะติดปะต่อชื่อต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยปกติแล้วภาพยนตร์จะใช้เทคนิคอยู่ 4 รูปแบบ ดังนี้

- *การตัดชน (Cut)* คือ การนำภาพจากชื่อหนึ่งของภาพยนตร์มาตัดชนเข้าด้วยกัน โดยมีความต่อเนื่อง (Continuity) ระหว่างชื่อที่นำมาต่อ นอกจากนี้การตัดชนยังใช้สำหรับการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ เมื่อเหตุการณ์หนึ่งดำเนินไป ตัดไปยังภาพอีกเหตุการณ์หนึ่งหรืออีกเวลาหนึ่งได้ทันทีโดยผู้ชมไม่รู้สึกลับสนกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์
- *การจางซ้อนหรือการดิสซอลฟ์ (Dissolve)* ลักษณะของการดิสซอลฟ์ คือ การทำให้ภาพแรกเลื่อนจางหายไป โดยมีภาพที่สองซ้อนทับเข้ามาแทนที่ ผลจากการดิสซอลฟ์ทำให้เกิดความเข้าใจกันถึงเวลาหรือเหตุการณ์ การควบคุมความเร็วของการดิสซอลฟ์เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับอารมณ์ของภาพยนตร์

- การจางหรือการเฟด (*Fade*) คือ การเชื่อมภาพที่ค่อยเป็นค่อยไปจากภาพหนึ่งไปสู่ฉากที่ดำเนินหรือขาทั้งหมด เรียกว่า “เฟดออก” (*Fade out*) และจากฉากดำเนินหรือขาไปสู่ภาพใดภาพหนึ่งเรียกว่า “เฟดเข้า” (*Fade in*) การเฟดเป็นการบอกถึงการเริ่มต้นและสิ้นสุด หรือเป็นการเปลี่ยนจากเวลา เหตุการณ์ หรือสถานที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง
- การกวาดภาพหรือการไวพ์ (*Wipe*) คือ การกวาดภาพแรกออกไปจากจอภาพยนตร์ และภาพที่สองถูกกวาดเข้ามาแทนที่ ในลักษณะต่างๆ เช่น การเลื่อนภาพจากขวามาซ้ายหรือการเลื่อนภาพจากบนลงล่าง การกวาดภาพเป็นการเชื่อมภาพที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ทันที (ปมข สุภसार, 2532: 831)

แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงสัญลักษณ์ที่ภาพยนตร์ต้องการใช้ภาพหรือว่าวัตถุสิ่งของในภาพยนตร์เป็นตัวแทนในการสื่อถึงแก่นความคิดของเรื่อง ลักษณะนิสัย และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ตลอดจนการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของพระเอกในภาพยนตร์โดยผ่านการวางองค์ประกอบภาพ การตัดต่อ การใช้มุมกล้อง เป็นต้น

4. แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนเราตามที่เราเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986) หรือเป็นมุมมองหรือวิถีมองโลก หมายถึงวิสัยทัศน์หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ ตัวละครของเราอาจเป็น นักเรียน ครู แม่ค้า ตำรวจ พ่อ แม่ ที่มีมุมมองแตกต่างกันออกไปตามสภาพแวดล้อมและพื้นเพเดิมของแต่ละคน Henry James นักประพันธ์ชาวอเมริกันให้ความหมายว่า ตัวละคร คือ สิ่งที่เชื่อมโยงเหตุการณ์และเหตุการณ์ก็คือ สิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความชัดเจนขึ้น (Syd Field, 1994 อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 65 - 66)

ตัวละครและเหตุการณ์มีความสำคัญ เพราะการเล่าเรื่องในหนังจะใช้เล่าผ่านตัวละคร ผ่านเหตุการณ์ จึงจะเห็นการกระทำหรือแก่นขัณฑ์ของตัวละคร คนดูไม่ต้องการแค่เห็นตัวละครพูดกันไปพูดกันมาเท่านั้น แต่ต้องการในแง่มุมต่างๆ ของตัวละคร ทั้งรูปร่าง หน้าตา จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 65 - 66)

โรงลอนด์ บาร์ตส (อ้างถึงใน พูลสุข ต้นพรหม, 2546) ได้ให้นิยามของตัวละครไว้ว่า คือ ผู้ที่มีบทบาทกำหนดเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดเค้าโครงเรื่อง และเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดเค้าโครงเรื่องนี้คือ

การเผยให้ผู้อ่านรู้จักบทบาทนิสัยใจคอตัวละคร ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าไม่มีเรื่องเล่าใดที่ปราศจากตัวละคร

ในหนังสือ *Aspects of the Novel* ของ E.M. Forster ได้แบ่งตัวละครไว้ 2 ประเภท คือ

1. *ตัวละครมิติเดียว (Flat Character)* คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมที่สามารถสรุปได้ไม่ยาก กล่าวคือ สร้างขึ้นจากความนึกคิดหรือคุณสมบัติประการเดียว ผู้เขียนเสนอโดยไม่ต้องให้รายละเอียดมากมาย จึงบรรยายด้วยข้อความเพียงวลีหรือประโยคเดียวก็เพียงพอที่ผู้อ่านจะเห็นเพียงด้านเดียวของตัวละครเท่านั้น

2. *ตัวละครหลายมิติ (Round Character)* คือตัวละครที่มีลักษณะหลากหลาย มีอารมณ์และเหตุจูงใจที่ซับซ้อน แต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก ผู้เขียนจะเสนอด้วยความพิถีพิถัน ผู้อ่านจะสามารถอ่านตัวละครได้รอบด้าน (พลสุข ต้นพรหม, 2546)

กุหลาบ มัลลิกามาส ได้อธิบายเพิ่มเติมถึง Flat Character ไว้ว่าเป็นตัวละครน้อยลักษณะหรือตัวละครไม่ซับซ้อน (Simple Character) คือ ตัวละครที่แสดงนิสัยออกมาด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียวประจำตัว คือ สร้างตัวละครแบบฉบับ (Types) ของคนประเภทนั้นๆ จนจัดได้เป็นสูตร (Formula) เช่น ผู้ร้ายต้องมีใจโหดเหี้ยม หรือคนแก่ต้องจู้จู้ขี้บ่น เป็นต้น เรียกว่ามี “Stereotypes” (กุหลาบ มัลลิกามาส อ้างถึงใน ศศิลักษณ์ แจ่มสุข, 2538)

4.1 ตัวละครและการวางนิสัยตัวละคร

กาญจนา วิชญูปกรณ์ (2534) ได้ให้นิยามไว้อีกแนวทางหนึ่งว่าการวางลักษณะนิสัยตัวละคร คือ การที่ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครมีนิสัยอย่างไร ตามความเหมาะสมของเรื่องราวที่นำเสนอ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

4.1.1 *ตัวละครที่มีลักษณะแบบตายตัว (Typed Character)* คือ ตัวละครที่สามารถมองเห็นได้แต่เพียงด้านเดียว ไม่ว่าจะอยู่ในบทบาทพยนตร์หรือละครเรื่องใด จะมีลักษณะนิสัยคล้ายๆ กันและมักจะกระทำในสิ่งที่ผู้ชมคาดหมายไว้

4.1.2 ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (Well – rounded Character) มีลักษณะคล้ายชีวิตของคนจริงๆ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย ส่วนใหญ่จะมีการพัฒนาทางด้านนิสัยใจคอเนื่องมาจากผลกระทบของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น (กาญจนา วิชญ์ปกรณ์, 2534: 41 -45)

ดไวท์ วี. สวอน กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) (Dwight V. Swain 1982: 95 - 114)

ความคิดของตัวละคร โดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเองซึ่งสิ่งนี้จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษาและฐานะความเป็นอยู่ เป็นต้น

ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดทัศนคติของตัวละคร เช่นตัวละคร กอร์ดอน เกร็กโก ในภาพยนตร์เรื่อง “Wall Street” (1987) เขามีความคิดว่าเงินคือพระเจ้า ดังนั้นพฤติกรรมของเขาจึงเต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยมและทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทองนั่นเอง

4.2 การจำแนกประเภทของตัวละคร ตามความสำคัญของบทบาทที่ปรากฏในเรื่องแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ

4.2.1 ตัวละครเอกหรือตัวละครหลัก (Protagonist or Central Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องและมีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องมากที่สุดจึงไม่จำเป็นเสมอไปที่ตัวละครเอกต้องเป็น พระเอก นางเอกเท่านั้น ผู้ร้ายในเรื่องก็จัดเป็นตัวเอกได้ ถ้าบทบาทมีความสำคัญและช่วยในการดำเนินเรื่องมาก หลักในการพิจารณาตัวละครเอกของเรื่องจึงอยู่ที่ความสำคัญของบทบาทมิใช่อยู่ที่ลักษณะนิสัยบุคลิกและพฤติกรรมที่ดีแล้ว แต่โดยภาพรวมแล้วตัวละครสำคัญจะเป็นพระเอกหรือนางเอกของเรื่อง ในส่วนของเรื่องราวของพระเอกนั้นมีขั้นตอนดังนี้ (ชัชวาลย์ เพชรสุวรรณ, 2536: 7 อ้างถึง Boorstin, 1970 : 51)

- เขาจะแยกตัวออกจากกลุ่ม หรือเดินทางออกจากกลุ่มไป
- เป็นผู้เริ่มการต่อสู้และได้รับชัยชนะ

- จะกลับสู่กลุ่ม และรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับสังคมนั้น

Vladimir Propp (1975) ศึกษาเรื่องของรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน โดยเสนอแนวทางของวีรบุรุษในรูปแบบของการเล่าเรื่องที่อาจจะไม่มีรูปแบบตายตัว แต่สามารถใช้เป็นแนวทางประกอบการศึกษาได้ มีลักษณะดังนี้ (ชัชวาลย์ เพชรสุวรรณ, 2536: 8 – 12 อ้างถึง V. Propp, 1975: 25 - 26)

1. An interdiction is addressed to the hero: มีข้อห้ามบางอย่างที่วีรบุรุษนั้นต้องปฏิบัติตาม
2. The interdiction is violated : ข้อห้ามถูกละเมิด
3. Misfortune or lacks are made known : the hero is approached with a request or command ; he is allowed to go or he is dispatched : เมื่อเกิดเรื่องเดือดร้อน ได้รู้ว่ามีเพียงวีรบุรุษเท่านั้นที่สามารถแก้ปัญหานี้ได้ มีการขอร้องหรือออกคำสั่งให้เป็นผู้รับภารกิจนั้น
4. The seeker agrees to or decides upon counteraction : วีรบุรุษตกลงใจที่จะหยุดภารกิจที่ฝ่ายตรงข้ามได้ทำเอาไว้
5. The hero leaves home : วีรบุรุษเริ่มออกเดินทาง
6. The hero is tested, interrogated, attacked, etc., which prepares the way for his receiving either a magical agent or helper : วีรบุรุษจะต้องได้รับการทดสอบ ได้รับความช่วยเหลือจากผู้วิเศษ หรือ ได้พบผู้ช่วย
7. The hero and the villain join in direct combat : วีรบุรุษได้เข้าต่อสู้ ปะทะกับผู้ร้าย
8. The villain is defeated : ผู้ร้ายเป็นฝ่ายแพ้
9. The hero is married and ascends to the throne : วีรบุรุษแต่งงานหรือขึ้นครองราชย์

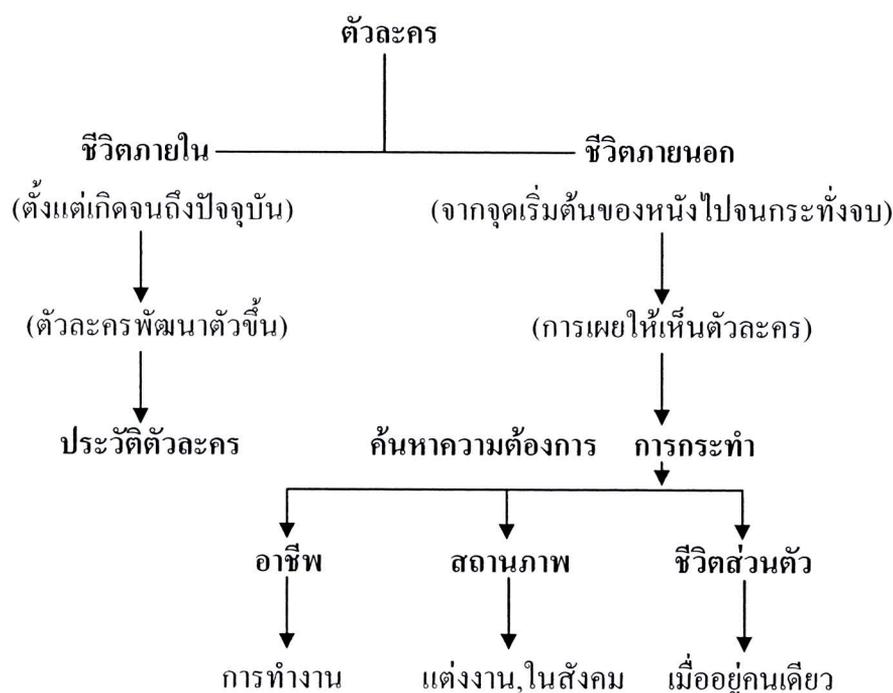
4.2.2 ตัวละครประกอบ (Minor Character) ได้แก่ ตัวละครที่มีบทบาทไม่มากนัก โดยอาจมีบทบาทไปในทางใดทางหนึ่งของเรื่อง เช่น ช่วยในการดำเนินเรื่องเสริมตัวละครเอกให้เด่นออกมา บางครั้งอาจช่วยสร้างอารมณ์ขันในเรื่อง ผ่อนคลายความตึงเครียดของเรื่อง ทำให้การดำเนินเรื่องไม่น่าเบื่อ

4.2.3 ตัวละครขัดแย้งหรือตัวละครฝ่ายตรงข้าม (Antagonist Character) จะปรากฏในเรื่องที่มีความขัดแย้ง ซึ่งเป็นปัญหาหรืออุปสรรคที่ตัวละครต้องแก้ปัญหาหรือเอาชนะอุปสรรคนั้น

ให้ได้ ตัวละครขัดแย้งนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลเสมอไป อาจเป็นธรรมชาติ สัตว์ สิ่งของ สิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นต้น (กาญจนา วิชาญปรกรณ์, 2534: 41 - 45)

4.3 การค้นหาตัวละคร

ตัวละครมีความสำคัญ เป็นพื้นฐานที่จำเป็นของบทภาพยนตร์ ถือเป็นหัวใจและวิญญาณของเนื้อเรื่องทั้งหมด ดังนั้นการสร้างตัวละครสิ่งแรกที่ต้องทำคือ ค้นหาตัวละครให้ได้ว่าคือใคร เป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับใคร ถ้ามีตัวละครหลายตัว เราให้น้ำหนักตัวละครไหนมากที่สุดโดยเลือกมาเพียงตัวเดียวหลังจากนั้นแยกส่วนประกอบชีวิตของตัวละครออกเป็น 2 ประการ คือ เรื่องราวชีวิตภายในและเรื่องราวชีวิตภายนอก ดังนี้ (Syd Field, 1994 อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 65 - 66)



4.4 เรื่องราวชีวิตภายในของตัวละคร

ชีวิตภายในของตัวละครเป็นส่วนหนึ่งที่ไม่เห็นการกระทำ เป็นปุ่มหลัง (Background) ของตัวละคร เริ่มจากชีวิตตั้งแต่เกิดจนกระทั่งจุดที่เราเริ่มเรื่องในหนังของเรา ซึ่งเป็นกระบวนการที่ตัวละครพัฒนาขึ้นเป็นรูปเป็นร่างเรียกว่า “Backstory” บางครั้งเรียกว่า “Exposition”

การค้นหาชีวิตตัวละครในภาพยนตร์ เช่น

- ตัวละครหลักเป็นชายหรือหญิง
- อายุเท่าไรเมื่อเริ่มเรื่อง
- อาศัยอยู่ที่ไหน
- ประเทศไหน
- เกิดที่ไหน
- เป็นลูกคนเดียวหรือไม่
- มีพี่น้องหรือไม่
- ตอนเป็นเด็ก เป็นคนอย่างไรมีความสุขหรือไม่ เป็นเด็กประเภทไหน
- สัมพันธภาพกับครอบครัวเป็นอย่างไร

การรับรู้ชีวิตภายในของตัวละครนั้นทำให้ทราบถึง พัฒนาการของตัวละคร และยังช่วยอธิบายผู้ชมภาพยนตร์ได้ว่าทำไมตัวละครสำคัญในเรื่องจึงมีแรงจูงใจที่ต้องการบรรลุความต้องการของเขา

4.5 เรื่องราวชีวิตภายนอกของตัวละคร

ชีวิตภายนอกของตัวละครเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มแรกในบทภาพยนตร์ของเรา และเรื่อยไปจนกระทั่งจบเรื่องเป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นการกระทำของตัวละครได้ เป็นกระบวนการเผยให้เห็นลักษณะนิสัยตัวละคร จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องสำรวจความสัมพันธ์ชีวิตภายในของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

- เป็นใคร
- มีอาชีพหรือทำมาหากินอะไร
- มีความสุขหรือไม่ในชีวิต
- วิธีการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร
- มีความต้องการอะไรในชีวิต

4.6 ความต้องการ (Dramatic Need)

ความต้องการของตัวละคร คือ สิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ ต้องการให้ได้มา เป็นแรงกระตุ้นของตัวละครที่อยากได้อะไรเป็น อย่างที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ตัว

ละครกระทำกรต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการตลอดระยะเวลาในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะผ่านความขัดแย้งมากเพียงใดก็ตาม ความต้องการของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความต้องการของตัวละครเอกเปรียบเสมือนหัวใจของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547: 73)

ความต้องการของตัวละครแบ่งออกได้เป็นความต้องการภายนอก เช่น ความต้องการที่จะฆ่าฉลามให้ได้ในภาพยนตร์เรื่อง “Jaws” (1975) และความต้องการภายใน เช่น ความต้องการพิสูจน์ตัวเองของตัวละครหลักว่าตนไม่ได้มีดีแค่รูปร่างภายนอก ในภาพยนตร์เรื่อง “Legally Blonde” (2001) เป็นต้น

4.7 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหา หรือ พยายามบรรลุเป้าหมายนั้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 113) ความขัดแย้งคือ การต่อสู้ระหว่างฝ่ายที่ตรงข้ามกัน เป็นความซับซ้อนที่ทำให้ตัวละครห่างออกไปจากการบรรลุสิ่งที่พวกเขาต้องการหรือพอใจ ดังนั้นความขัดแย้งจึงเป็นทั้งเรื่องที่กระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในและเป็นสิ่งที่ท้าทายทางกายภายนอกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อขัดขวางตัวละครกับเป้าหมายของพวกเขา (ฟิลิปดา, 2549: 130) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

- ความขัดแย้งแบบแนวนอน เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน แข่งขันกันเพื่อเป้าหมายเดียวกัน ความขัดแย้งเกิดจากจุดยืนที่แตกต่างกันของพวกเขา ในบางกรณีตัวละครทั้งสองอาจเรียนรู้จากกันและกันและหลอมรวมด้านดีของทั้งคู่เข้าด้วยกัน (Eliot Grove, 2001: 53)
- ความขัดแย้งแบบแนวตั้ง เป็นความขัดแย้งของตัวละครที่เหนือกว่ากับตัวละครที่ด้อยกว่า ถึงแม้ว่าความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักกับฝ่ายตรงข้ามจะเท่าเทียมกัน แต่เมื่อมีตัวละครอื่นที่มีอำนาจเหนือกว่าเข้ามาสัมพันธ์ ระดับความขัดแย้งในเรื่องก็จะเปลี่ยนไป (Eliot Grove, 2001: 54)

นอกจากความขัดแย้งระหว่างบุคคลหรือความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (Man against Man) ดังกล่าวแล้ว ประเภทของความขัดแย้งอาจแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบ เช่น ความ

ขัดแย้งภายในจิตใจ (Man against Himself) และ ความขัดแย้งกับพลังภายนอก (Man against Outside Force)

- ความขัดแย้งภายในจิตใจ (Man against Himself) เป็นความขัดแย้งกับตัวเองหรือความขัดแย้งภายใน ซึ่งความขัดแย้งนี้อาจจะมีโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว ในบางกรณีอาจเป็นสิ่งที่ตัวละครรู้แต่ละเลยไม่สนใจ หรือมีเหตุผลบางอย่างทำให้ไม่กล้าที่จะเผชิญกับสิ่งต่างๆ แต่เมื่อตัวละครต้องเจอกับความขัดแย้งภายนอก ไม่ว่าจะ เป็นบุคคลอื่น สภาพแวดล้อม หรือสังคม ความขัดแย้งภายในก็จะชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น ความละอายใจ ความไม่มั่นใจในตนเอง ฯลฯ ดังนั้นความขัดแย้งภายในต้องถูกทำให้หมดไปในทางใดทางหนึ่งเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเติบโตและการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (ฟิลิปดา, 2549: 131)
- ความขัดแย้งกับพลังภายนอก (Man against Outside Force) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เป็นความขัดแย้งที่ตัวละครต้องฝ่าฟันไปให้ได้ อาจเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติที่ตัวละครหลักต้องต่อสู้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ระเบิด พายุหิมะ ฯลฯ หรือความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ประเพณี หรือความเชื่อ ในภาพยนตร์มักเป็นเรื่องของคนที่ขาดศรัทธาในพระเจ้าแล้วต้องยอมรับในที่สุด ความขัดแย้งกับพลังภายนอกนี้จะเป็นการค้นหาความเข้มแข็งและความเชื่อมั่นในตนเองของตัวละครเพื่อเอาชนะกับสิ่งที่กำลังเผชิญหน้าได้ (ฟิลิปดา, 2549: 133)

4.8 การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

เป้าหมายของตัวละครถูกกำหนดขึ้นเพื่อบอกทิศทางความเคลื่อนไหวของตัวละครถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการ ดังนั้นวิธีการที่จะนำไปเป้าหมายของตัวละครสามารถผลักดันการกระทำของตัวละครนั้นๆ ได้อย่างน่าสนใจ และชวนติดตามก็คือ การเพิ่มความต้องการของตัวละคร (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 118) ซึ่งความต้องการดังกล่าวก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหาภายในจิตใจของตัวละคร และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร จนรู้สึกอยากติดตามว่าตัวละครนั้นจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคนั้นๆ ไปได้อย่างไร ถือเป็นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง โดยตัวละครแต่ละตัวจะสามารถแก้ไขปัญหาและบรรลุเป้าหมายต่างๆ ได้ ก็ต่อเมื่อปัญหาภายในและภายนอกของตัวละครได้รับการแก้ไขแล้ว

4.9 การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงเพื่อแสดงให้เห็นว่าบทภาพยนตร์ตั้งแต่แรกเริ่มจนจบเรื่องนั้น ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่และอย่างไร (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 118) ตัวละครที่ดีจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง (ฟิลิปดา, 2549: 109) หรือมีความเปลี่ยนแปลงไปมาภายในตนเอง ตามแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงของภาพยนตร์

การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้น เมื่อตัวละครต้องรับมือกับเหตุวิกฤติของชีวิตหลายครั้งตลอดทั้งเรื่องของภาพยนตร์ โดยในแต่ละครั้งตัวละครจะแสดงปฏิกิริยาต่างๆ กันไป ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นพัฒนาการทางด้านจิตใจของตัวละครอย่างชัดเจนขึ้นทีละน้อย จนส่งผลให้ผู้ชมเชื่อในการตัดสินใจและการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในท้ายที่สุด

กล่าวโดยสรุปแล้วตัวละครถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารไปยังผู้ชม ตัวละครจะเป็นตัวละครที่นอกภาพหรือโลกที่เขาอาศัยอยู่ ผ่านทางองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเบื้องหน้าหรือเบื้องหลัง จนก่อให้เกิดการกระทำและนำไปสู่เรื่องราวในภาพยนตร์

5. แนวคิดเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

การเล่าเรื่อง (Narratives) และเรื่องเล่าต่างๆ (Stories) นั้นเป็นวิธีการพื้นฐานอันหนึ่งของการสร้างความหมายหรือความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ของคนเรา มนุษย์มีแนวโน้มที่จะเล่าถึงประสบการณ์ต่างๆ ทั้งหลายโดยผ่านเรื่องเล่า ในวัฒนธรรมตะวันตกเมื่อผู้คนต้องการพูดถึงสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเรื่องที่เสกสรรขึ้นมาเอง พวกเขาจะนำเสนอประสบการณ์ต่างๆ เหล่านี้ในรูปของเรื่องเล่าหรือโครงสร้างของการดำเนินเรื่อง นั่นคือ ลำดับเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เชื่อมโยงกันผ่านกระบวนการของเหตุผลที่เกิดขึ้นตามเวลาและสถานที่ (David Bordwell, 1993: 65) โดยเล่าถึงจุดเริ่มต้นเรื่องราวที่ดำเนินไปในระหว่างกลางและตอนจบ (David A. Cook, 1996: 969)

การเล่าเรื่องนั้นมีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยนักปราชญ์ของโลกอย่าง อริสโตเติลในหนังสือเรื่อง “The Poetics” ของเขาได้แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ลักษณะคือ การแสดงให้เห็น (Mimesis / Showing) (อัญชลี ชัยวรพร, 2548: 224) เช่น ละครเวทีที่เหตุการณ์สามารถเล่าเรื่องด้วยตนเอง กับ การเล่า (Diegesis / Telling) เช่น วรรณกรรมหรือนวนิยายที่ต้องผ่านการเล่า

ของนักเล่าเรื่องหรือผู้ประพันธ์ ซึ่งการเล่าเรื่องทั้งสองประเภทนี้ก็พื้นฐานของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ที่ต้องประกอบด้วยภาพและเสียง โดยมีเทคนิคของการเล่าเรื่องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยนั่นเอง (Louis Giannetti, 1987: 305)

ในสื่อภาพยนตร์นั้นคำว่า “การเล่าเรื่อง” หรือ “Narrative” นั้นมีการให้คำนิยามหรือความหมายไว้อย่างกว้างขวางและหลายรูปแบบ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วสรุปว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เรียงลำดับกันต่อเนื่องกัน ไปอย่างมีเหตุผล ตามเวลาและสถานที่ที่เชื่อมโยงกัน (David Bordwell, 1933: 305) และส่วนประกอบของการเล่าเรื่องนั้นจะมีองค์ประกอบต่างๆ คือตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง เทคนิค ที่ผสมผสานเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพยนตร์ (Thomas Schatz, 1981: 10) ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องจึงถูกนำมาใช้ตีความให้เข้าใจเรื่องราวต่างๆ ในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดเจนยิ่งขึ้นซึ่งการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีเนื้อหาหลักที่นิยมนำมาใช้ในการวิเคราะห์หลายวิธี กล่าวคือ

5.1 โครงเรื่อง (Plot)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาศึกษาเสมอ ซึ่งลักษณะของเรื่องเล่าในภาพยนตร์จะมีความแตกต่างในรายละเอียดตามประเภทของของงาน แต่ที่ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลมากที่สุดต่อการสร้างภาพยนตร์ของทุกประเทศในโลกปัจจุบันคือ ประเภทการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูดคลาสสิก (Classic Hollywood Narrative) (อัญชลี ชัยวรพร, 2548: 236-237) ซึ่งมีลักษณะการดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง จัดเรียงตามลำดับเวลาและเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยมีโครงสร้างการลำดับเหตุการณ์ตามหลักของกุสตาฟ เฟรย์ทาก (Gustav Freytag) (Louis Giannetti, 1987: 313) นักปราชญ์ชาวเยอรมันที่แบ่งการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูดคลาสสิกออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

5.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจติดตามเรื่องราว แนะนำตัวละครทั้งฝ่ายพระเอกนางเอก (Protagonist) และฝ่ายตรงข้าม (Antagonist) ฉากหรือสถานที่ให้ชวนติดตาม โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจมีการเริ่มเรื่องจากตอนท้ายไปหาต้นเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Memento” (2000)

5.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นการทำเรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้นเป็นลำดับ ปมปัญหา ข้อยกแย้ง ในแต่ละสถานการณ์นั้นจะเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ

5.1.3 จุดสูงสุด (Climax) เป็นจุดที่สถานการณ์และเหตุการณ์ทวีความเข้มข้นสูงสุด จะเกิดเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ หรือความจริงในเรื่องได้รับการเปิดเผย

5.1.4 ภาวะคลี่คลาย (Resolution) เป็นส่วนของการคลี่คลายสถานการณ์ คือ สภาพหลังจากที่จุดสูงสุดได้ผ่านพ้นไปแล้วหรือเงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย

5.1.5 การปิดเรื่อง (Closure) เป็นจุดยุติหรือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งอาจจบลงในรูปแบบสุนทรภกรรม โศกนาฏกรรมหรือไม่บอกโดยตรงและปล่อยให้ผู้ชมนำไปคิดต่อก็เป็นได้

จากลำดับขั้นการเล่าเรื่องของเฟรย์ทาคดังกล่าว นักเขียนคนสำคัญของฮอลลีวูดชื่อ “ซิดฟิลด์” (Syd Field) ได้แสดงความเห็นว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องของฮอลลีวูดคลาสสิกนั้นมีส่วนประกอบสำคัญเพียงสามส่วน หรือ สามองก์ (Three Act) เท่านั้นคือ (Louis Giannetti, 1987: 313-315)

- **องก์หนึ่ง** เรียกว่า ช่วงวางฐานของเรื่อง (The Setup) อยู่ในส่วนแรกของเรื่องมีประมาณ หนึ่งในสี่ส่วนของบทภาพยนตร์ เป็นช่วงของการปูพื้นฐานของเรื่อง ทั้งในส่วนตัวละคร ที่มา และประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอในส่วนต่อไป
- **องก์สอง** เรียกว่า การเผชิญหน้า (Confrontation) เป็นส่วนกลางของเรื่อง มีประมาณสองในสี่ส่วนของบท อยู่ในช่วงที่สถานการณ์กำลังดำเนินไป มีการเปิดเผยปมปัญหา และการกระทำของตัวละคร ก่อนที่สถานการณ์จะพลิกผันเป็นจุดวิกฤติที่จะนำไปสู่องก์ที่สาม
- **องก์สาม** เรียกว่า การคลี่คลาย (Resolution) เป็นส่วนสุดท้ายหรือหนึ่งในสี่ส่วนสุดท้ายของเรื่องราว มีการคลี่คลายและแก้ปัญหาต่างๆ ของสิ่งที่เกิดขึ้นในองก์สอง

5.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือ ศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู (รักสานวิวัฒน์สินอุดม , 2547: 14) หรือความคิดหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งเป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ (Emil Hurtik and Robert Yarber, 1971: 94)

ผู้ชมจะสามารถเข้าใจแก่นความคิดของเรื่องได้จากองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่อง ตัวละคร สถานการณ์ การกระทำหรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง โดยแก่นของเรื่องนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้ชมจะต้องรับทราบหรือจับใจความสำคัญให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่สามารถทราบหรือเข้าใจถึงแนวคิดหลักที่ผู้สร้างต้องการถ่ายทอด

5.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละคร เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในการดึงดูดให้ผู้ชมติดตามไปสู่จุดเป้าหมายของเรื่อง ลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurence Perrine) ให้คำนิยามว่าตัวละครคือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตาหรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย (Laurence Perrine, 1978: 1491) ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ผู้ชมจะได้รับการกระตุ้นให้เข้าไปสัมพันธ์กับตัวละครหลักต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกผูกพันและคล้อยตามไปกับสิ่งที่ตัวละครกระทำ รวมถึงเอาใจช่วยตัวละครเมื่อต้องเผชิญกับภาวะวิกฤติด้วย

ดไวท์ วี. สเวน (Dwight V. Swain) พูดถึงลักษณะของตัวละครไว้ในหนังสือเรื่อง “Film Scripting” (Dwight V. Swain, 1982: 95-114) ว่าแต่ละตัวละครต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ส่วนความคิดของตัวละครโดยปกติจะเป็นสิ่งเปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ส่วนพฤติกรรมของตัวละครจะเป็นผลอันเกิดจากการความคิดและทัศนคติของตัวละคร นอกจากนี้คุณสมบัติของตัวละครมักได้รับการนำมาวิเคราะห์อยู่เสมอ โดยจำแนกตัวละครตามคุณสมบัติของตัวละครได้เป็น 2 ประเภทคือ (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 16)

5.3.1 ตัวละครผู้กระทำ (Action character) คือ ตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นโดยง่าย มักมีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตนเองโดยทั่วไปแล้ว คือตัวละครหลักหรือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง ที่จะเป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำสร้างสถานการณ์ต่างๆ ขึ้นมา และเป็นตัวดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ (Margaret Mehring, 1990: 196) ตัวละครประเภทนี้ต้องสามารถดึงดูดและสร้างความสนใจแก่ผู้ชมได้ เพื่อที่จะนำผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับเรื่องราวและติดตามการกระทำของตัวละครไปโดยตลอด

5.3.2 ตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive character) คือ ตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอต้องพึ่งพาหรืออยู่ภายใต้การดูแลควบคุมของตัวละครอื่น เป็นตัวละครประเภทที่ตรงข้ามกับตัวละครแบบผู้กระทำ คือจะเป็นตัวละครที่มักไม่ใช่ผู้ที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ แต่กลับเป็นฝ่ายที่ต้องทำตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอันอาจจะมาจากการกระทำของตัวละครอื่น เพราะหากตัวละครหลักเป็นผู้ที่เป็นฝ่ายถูกกระทำเสมอหรือเกือบตลอดทั้งเรื่อง ความน่าสนใจในตัวละครนั้นจะลดลง

5.4 มุมมอง (Point of view)

หลุยส์ จิอันเน็ตติ (Louis Giannetti) ให้ความเห็นว่าเทคนิคทางภาพยนตร์ที่สามารถเทียบเท่ากับเสียงของผู้เล่าเรื่องในนวนิยายก็คือตากล้อง (Louis Giannetti , 1982: 324) เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพดังนั้นนอกจากกล้องภาพยนตร์จะมีหน้าที่นำเสนอภาพวัตถุแล้ว ยังสามารถเล่าเรื่องได้เช่นเดียวกับผู้เล่าเรื่องในนวนิยายอีกด้วย เพราะทั้งภาพยนตร์และนวนิยายต่างเล่าเรื่องราวโดยผ่านมุมมอง (James Monaco, 1977: 30) มุมมองของเรื่องหรือใครเป็นผู้เล่าเรื่องจึงเป็นเสมือนตัวกลางระหว่างภาพยนตร์กับผู้ชม ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวในระดับลึกหรือขอบเขตกว้างเพียงใดขึ้นอยู่กับการใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง เดวิด บอร์ดเวล (David Bordwell) ได้แบ่งมุมมองในภาพยนตร์ออกเป็น 2 แบบ คือ มุมมองการเล่าเรื่องในลักษณะจุดยืนแบบรอบด้าน (The Omniscient Point of view) และมุมมองแบบจำกัดเขต (David Bordwell , 1993: 75)

1. มุมมองการเล่าเรื่องในลักษณะจุดยืนแบบรอบด้าน (The Omniscient Point of view) คือ การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ผู้เล่าเรื่องไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ แต่สามารถรับรู้และเข้าใจความคิดของตัวละครทุกตัวและสามารถเล่าเรื่องโดยย้ายเหตุการณ์ สถานที่ หรือแม้แต่กาลเวลา สามารถเล่าย้อนอดีต หรือก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความปรารถนาความคิดของตัวละครได้อย่างอิสระ มุมมองแบบนี้พบบ่อยมากที่สุดในการ์ตูน

2. มุมมองแบบจำกัดขอบเขต คือการเล่าเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งในตัวละคร ภาพยนตร์ อาจเป็นตัวละครที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องราวหรือผู้ที่คอยสังเกตการณ์ นำมาถ่ายทอดให้กับผู้ชมได้ทราบ มุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ



- มุมมองจากบุคคลที่หนึ่ง (*The first – person Narrator*) คือ การที่ตัวละครหลักของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ พอได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์แนวอัตชีวประวัติ
- มุมมองจากบุคคลที่สาม (*The third – person Narrator*) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องกล่าวถึงตัวละครอื่น หรือเหตุการณ์อื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “The Last Samurai” (2003) ที่ผู้เล่าอยู่ในเหตุการณ์ของเรื่องราวแต่จุดสนใจทั้งหมดอยู่ที่ตัวพระเอกของเรื่อง ไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่าเอง
- มุมมองที่เป็นกลาง (*The Objective Point of view*) เป็นมุมมองที่ผู้เล่าพยายามให้เกิดความเป็นกลางและปล่อยให้ผู้ชมติดตามและตัดสินใจเรื่องราวเอง เป็นวิธีการที่นิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดี

5.5 ขอบเขตของการเปิดเผยเรื่องราว (Range of Story Information)

เมื่อมีมุมมองในการเล่าเรื่องแล้ว สิ่งที่ตามมาคือ ขอบเขตของการเปิดเผยเรื่องราว ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างตัดสินใจเลือกเปิดเผยข้อมูลไปตาม โครงเรื่องที่กำลั้งดำเนินไป โดยบอร์ดเวล แบ่งลักษณะของการเปิดเผยเรื่องราวออกเป็น 3 ประเภท คือ (David Bordwell, 1993: 102-104)

- Unrestricted narration เป็นการเปิดเผยข้อมูลที่ผู้ชมรู้มากกว่าตัวละคร ส่วนใหญ่จะใช้กับภาพยนตร์ประเภทสืบสวนสอบสวนที่ไม่ต้องการสร้างจุดหักเหหรือจุดหักมุมต่อผู้ชม แต่เน้นที่การชิงไหวชิงพริบกันระหว่างตัวละคร
- Restricted narration เป็นการเปิดเผยข้อมูลที่ผู้ชมรู้เท่ากับตัวละคร ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องลักษณะนี้ ผู้ชมจะค่อยๆ รับรู้เรื่องราวไปพร้อมตัวละคร เช่น ในภาพยนตร์สยองขวัญหรือเขย่าขวัญ ที่ผู้ชมจะไม่สามารถรับรู้ถึงตัวฆาตกร จนถึงตอนท้ายของภาพยนตร์เป็นต้น
- Mixed narration เป็นการเล่าเรื่องที่ผสมผสานแนวทางการเปิดเผยข้อมูลระหว่างแบบ Unrestricted narration และ Restricted narration เข้าด้วยกัน

5.6 เวลาและพื้นที่ (Time and Space)

องค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ก็คือ เวลาและพื้นที่ ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก เวลาในภาพยนตร์นั้นจะมีหน้าที่บอกเวลาที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆ

ในเรื่อง ซึ่งเป็นส่วนช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามและเข้าใจเรื่องราวได้ดีมากยิ่งขึ้น โดยมากแล้ว ภาพยนตร์มักใช้เวลาจริงเป็นกรอบของเรื่องราว เช่นยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ หรือ ยุคสมัยในปัจจุบัน แต่ในบางครั้งภาพยนตร์อาจใช้เวลาในอนาคตหรือเวลาในจินตนาการที่ผู้แต่งเสริมเติมขึ้นมาเองเพื่อนำความตื่นตาตื่นใจหรือเพิ่มความตื่นเต้นให้แก่เรื่องราวที่กำลังนำเสนอ เช่น ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

ในภาพยนตร์อาจใช้เวลาที่ดำเนินไปตามความเป็นจริงตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือเรียงลำดับเวลา (Chronological Order) ที่เป็นที่ยอมรับกันมากในภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูดคลาสสิก แต่ในบางครั้งการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับเวลา (Non – Chronological Order) ก็เป็นส่วนช่วยสร้างสีสันและความน่าสนใจให้กับเรื่องราวได้เป็นอย่างมากเช่นกัน ตัวอย่างของการเล่าเรื่องราวในลักษณะนี้คือ ภาพยนตร์ของ เควนติน ทาร์นติโน (Quentin Tarantino) ที่มักมีการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ แต่เมื่อผู้ชมดูภาพยนตร์ไปจนจบเรื่องแล้วสามารถที่จะนำเอาเรื่องราวทั้งหมดมาจัดเรียงใหม่ตามลำดับเวลาเพื่อทำความเข้าใจในเรื่องราวได้เช่นเดียวกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Reservoir Dogs” (1992) และ “Pulp Fiction” (1994) เป็นต้น

ในสื่อบางชนิดนั้น การเล่าเรื่องจะเน้นเพียงเรื่องของความเป็นเหตุเป็นผลและเรื่องของเวลา แต่สำหรับภาพยนตร์แล้วสถานที่ที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่อง (David Bordwell, 1993: 72) พื้นที่หรือสถานที่ในภาพยนตร์มีบทบาทในการทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่า เหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นนั้นอยู่ในสถานที่แห่งใดและจะแปรเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์หรือเวลาที่ปรากฏในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนมากนิยมเปิดฉากด้วยการบอกให้ทราบถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ ส่วนใหญ่แล้วผู้ชมจะสามารถเข้าใจหรือรับรู้ได้ทันทีว่าสถานที่ๆ ปรากฏตรงหน้านั้นเป็นที่ใด เช่น บ้าน อาคารสำนักงาน ทะเลทราย ฯลฯ แต่ในบางกรณีหากผู้สร้างต้องการระบุสถานที่หรือเวลาอย่างเจาะจงเพื่อให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสน ก็อาจมีการใช้สื่อตัวอักษรกำกับไว้บนภาพ เช่น ชื่อเมือง ชื่อประเทศหรือชื่อองค์กรต่างๆ

นอกจากบทบาทดังกล่าวแล้วสถานที่ในภาพยนตร์อาจทำหน้าที่เป็นตัวอธิบายชีวิตหรือสัญลักษณ์เกี่ยวกับชะตาชีวิตตัวละครด้วย เช่น ภาพยนตร์จีนเรื่อง “Raise the Red Lantern” (1991) บ้านสกุลเงินที่ตัวละครหลักถูกขายให้ไปเป็นภรรยาอีกคนหนึ่งของนายใหญ่นั้น สภาพแวดล้อมและสถานที่โดยความหมายตรงแล้ว ก็คือบ้านหลังใหญ่ที่ประกอบด้วยผู้คนหลายชนชั้น แต่โดยความหมายแฝงแล้วบ้านหลังใหญ่เป็นเสมือนภาพสะท้อนของสังคมจีนที่กดขี่และมองผู้หญิงเป็นเพียงวัตถุทางเพศ หรือสถานที่อันเป็นที่กักขังชีวิตของตัวละครหลักนั่นเอง

5.7 สัญลักษณ์ (Symbols)

สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักมีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ สัญลักษณ์ทั้งหลายที่มักพบในภาพยนตร์มี 2 ชนิดคือ สัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

5.7.1 สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ (Motif) อาจเป็นวัตถุ สถานที่หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อในภายหลัง นอกจากนี้เทคนิคทางภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นมุมกล้อง แสงและสี ยังสามารถสื่อความหมายหรือบ่งบอกสารบางอย่างไปยังผู้ชมได้เช่นเดียวกัน

5.7.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นเพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์

5.8 ฉาก (Setting)

ฉากมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ที่บ่งบอกความหมายของเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละคร (ปริญญา เกื้อหนุน, 2537: 70) หรือเป็นตัวกำหนดเวลาและสถานที่ที่สมมติว่าเรื่องราวกำลังเกิดขึ้น ดังนั้นฉากจึงมีส่วนทำให้บรรยากาศของเรื่องเป็นไปอย่างสมจริง (ประภาศรี สีหอำไพ, 2531: 100) โดยประเภทของฉากนั้นอาจแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภทดังนี้ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539: 191 – 193)

5.8.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ บ้าน สภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละครเช่นป่าไม้ ทุ่งหญ้าหรือบรรยากาศในแต่ละวัน

5.8.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้หรือสิ่งประดิษฐ์สำหรับใช้สอย

5.8.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์

5.8.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ชุมชน หรือท้องถิ่นอาศัย

5.8.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถจับต้องได้ มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิด เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี

กล่าวโดยสรุปแล้วโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ที่ ผสานเข้าด้วยกันหรือร้อยเรียงกันไปตามลำดับเวลาและเหตุผล ในงานวิจัยชิ้นนี้การศึกษา โครงสร้างการเล่าเรื่องจะทำให้มองเห็นเป็นปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลในการเสริมภาพลักษณ์ของการเป็น พระเอกในภาพยนตร์หรือองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อที่จะสามารถเข้าใจแล้วตีความหมายได้ถูกต้อง

6. แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์

การแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่างๆ เป็นเรื่องยาก แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ได้ถูกจัด ไว้เป็นประเภทต่างๆ ดังที่ วิลเลียม ไบเออร์ (William Bayer) และกลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ของ อเมริกาได้แบ่งภาพยนตร์ไว้ 12 ประเภท (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2541: 5) แต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ นำภาพยนตร์มาศึกษาเพียง 5 ประเภท เพราะฉะนั้นจะกล่าวถึงภาพยนตร์ 5 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์ควาบอย ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์ย้อนยุคและภาพยนตร์ชีวิต

6.1 ภาพยนตร์ควาบอย (Western)

องค์ประกอบของภาพยนตร์ควาบอยหรือภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก มักจะเป็นถนนสาย ใหญ่ผ่านกลางเมือง สุสาน (ซึ่งส่วนมากเรียกว่า Boot hill) บาร์ ร้านขายของสารพัดชนิด คอกม้า ธาราการ สถานีรถไฟ ทะเลทราย และที่ทำการนายอำเภอ ส่วนใหญ่ภาพยนตร์จะใช้ฉากแถบ ตะวันตกเฉียงใต้ของอเมริกา แต่ที่แปลกก็คือ ความเคยชินเหล่านี้ไม่เคยสร้างความรู้สึกร้าช่าที่น่า เบื่อหน่ายแก่คนดูเลยแม้แต่น้อย แม้กระทั่งตัวละครที่จะต้องมีนายอำเภอ หมอ ผู้หญิงบาร์ พนักงาน โทรเลข คนประจำบาร์ และชายแปลกหน้าผู้ผ่านเข้ามาในเมืองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่าเขาคือ มือปืนที่ ไรที่สุดในโลก มือปืนรับจ้าง เจ้าของไร่ปศุสัตว์ นักพนัน กลุ่มอาสารสมัครตามจับโจรปล้นธนาคาร ผูกคนบ้าคลั่งที่คิดแต่จะใช้ศาลเตี้ย กองทหารม้าที่มักจะช่วยต่อสู้กับอินเดียนแดง ได้อย่างทันเวลา พอดี การต้อนวัว และการควลปืนเพื่อพิสูจน์ความยิ่งใหญ่ ภาพยนตร์ควาบอยมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความขัดแย้งระหว่างกฎหมายกับการไม่เคารพกฎหมายหรือระหว่างความป่าเถื่อนกับความศิวิไลซ์ พระเอกของภาพยนตร์ควาบอยมักจะเป็นผู้ที่อยู่โดดเดี่ยวและจริงจังกับชีวิต ถ้าเขาจะรักผู้หญิงคนที่ เขารักก็มักจะไม่ใช่เขาและเธอก็จะเกลียดการฆ่ากัน ส่วนผู้หญิงที่เข้าใจพระเอกมักจะเป็นผู้หญิง หากินหรือผู้หญิงที่ทำงานในบาร์ ซึ่งเธอจะมีลักษณะกึ่งๆ ผู้ชาย อีสระและไม่มีใครเป็นเจ้าของเธอ (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2541: 16-17)

ภาพยนตร์คำวบอยเป็นการสนองความต้องการด้านความรุนแรงในตัวของผู้ชมโดยที่จะไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ทางจิตใจ บางคนเชื่อว่าเป็นเพราะภาพยนตร์คำวบอยแสดงถึงการก่อสร้างตัวของประเทศอเมริกาในช่วงเวลาที่ผ่านมานับนานนักและสามารถเป็นประเทศที่ยิ่งใหญ่ได้ในช่วงเวลาอันสั้น

6.2 ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

ในแวดวงของภาพยนตร์ตลกดูเหมือนว่าตลกในยุคของภาพยนตร์เงียบซึ่งถือกันว่าเป็นยุคทองของภาพยนตร์ตลกจะครองความยิ่งใหญ่เอาไว้ตลอดกาล โดยที่ไม่มีภาพยนตร์ตลกในช่วงระยะเวลาต่อมา มาเข้าไปเทียบได้เลย แม้ในปัจจุบันจะได้เปรียบในด้านเสียงและเทคนิคต่างๆ มากมายซึ่งในกลุ่มของภาพยนตร์ประเภทอื่นยังพอจะกล่าวกันได้ว่า เมื่อความก้าวหน้าทางด้านเทคนิคและความรู้ทางภาพยนตร์สูงขึ้น คุณภาพภาพยนตร์ก็ดีขึ้นด้วยราวกับว่าภาพยนตร์เงียบกับมุขตลกเป็นของคู่กัน เมื่อหมดยุคภาพยนตร์เงียบก็เป็นอันหมดยุคความรุ่งเรืองของภาพยนตร์ตลกไปด้วย และในบรรดาภาพยนตร์ทั้งหมดภาพยนตร์ตลกก็สามารถใช้เทคนิคของภาพยนตร์เงียบอย่างได้ผลเต็มที่ที่สุด ในการที่จะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์จดจำภาพยนตร์นั้นได้ (กฤษดา เกิดดี, 2541: 111)

ภาพยนตร์ตลกแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. Comedy of Incidents คือ ภาพยนตร์ตลกที่ใช้บทตลกเป็นจุดสำคัญ เนื้อเรื่องเป็นเพียงส่วนประกอบซึ่งจะเป็นภาพยนตร์ตลกที่ไม่มีสาระ

2. Comedy of Situation คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเป็นหลัก โดยมีบทตลกแทรกเพื่อให้เรื่องสนุก ภาพยนตร์ประเภทนี้ยังแบ่งได้เป็น

- 2.1 Satire ตลกเสียดสี
- 2.2 Parody ตลกล้อเลียนเหตุการณ์หรือบุคคล
- 2.3 Social Comedy ตลกสะท้อนสังคม
- 2.4 Black Comedy ตลกสะท้อนภาพในด้านที่เจ็บปวดขมขื่น
- 2.5 Slapstick ตลกเจ็บตัว มักเป็นตลกที่แสดงความผิดพลาดของตัวละคร
- 2.6 Chase ตลกวิ่งไล่
- 2.7 Swashbuckler ตลกโลดโผน

6.3 ภาพยนตร์เพลง (Musicals)

ภาพยนตร์เพลง คือ ภาพยนตร์ที่มีฉากเพลงหรือฉากเต้นรำเป็นองค์ประกอบสำคัญ เป็นจุดสนใจหลัก ข้อสำคัญเพลงจะต้องเป็นตัวดำเนินเรื่อง เนื้อเรื่องทำหน้าที่เป็นบทนำให้กับเพลงเท่านั้น ภาพยนตร์เพลงมีลักษณะของศิลปะการละครเข้ามาเป็นส่วนผสมอยู่มาก การแสดงความรู้สึกออกมาเป็นเพลง การเดินเรื่องด้วยเพลงเป็นเรื่องที่ไม่อาจจะเกิดขึ้นได้จริงในชีวิตจริง ผู้คนส่วนใหญ่ไปดูภาพยนตร์เพลงก็เพื่อที่จะหนีจากความเป็นจริงที่เห็นกันอยู่ทุกวัน นับตั้งแต่ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก “The Jazz Singer” (1927) ภาพยนตร์เพลงก็เป็นจุดเด่นสำคัญของฮอลลีวูด ในขณะที่ภาพยนตร์ประเภทอื่นจะให้ความสำคัญกับดาราหรือผู้กำกับการแสดงอยู่ในขั้นสูงสุด แต่ความสำคัญของภาพยนตร์เพลงแต่ละเรื่องอาจจะอยู่กับใครสักคนหนึ่งก็ได้ ทุกคนมีส่วนสำคัญในการเรียกคนดูและถือได้ว่าทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกันที่จะเรียกตนเองได้ว่าเป็นผู้ที่มีความสำคัญมากที่สุดในการภาพยนตร์เพลงแต่ละเรื่อง (กฤษดา เกิดดี, 2541: 99)

ภาพยนตร์เพลงมีลักษณะที่สำคัญคือ

- เพลงจะต้องมีส่วนในการเล่าเรื่อง เดินเรื่อง แสดงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร
- เนื้อเรื่องจะต้องเบา มุ่งความบันเทิงเป็นสำคัญ
- การร้องเพลงกับเนื้อเรื่องจะกลมกลืนเป็นธรรมชาติ

บ็อบ ฟอสส์ (Bob Foss) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับฉากเพลงหรือฉากเต้นรำในภาพยนตร์เพลงว่าอย่างน้อยก็ควรมีข้อใดข้อหนึ่ง ดังนี้

- แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง และพฤติกรรม ของตัวละครกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง
- มีส่วนในการเดินเรื่อง ไม่ทำให้เรื่องหยุดเดิน
- สื่อถึงอารมณ์จำเพาะ ไม่จำเป็นต้องเดินเรื่องไปด้วยแต่แสดงอารมณ์ในขณะนั้นออกมาให้รู้สึก
- ให้ความบันเทิง
- สวยงาม น่ามอง กระทบอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของคนดูด้านใดด้านหนึ่ง

ภาพยนตร์เพลงก็มีการเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบไปตามยุคสมัยกับรูปแบบดนตรีที่เปลี่ยนไป ตามเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจ รวมถึงรสนิยมคนดู จากยุครุ่งเรืองของภาพยนตร์เพลงแบบเก่าที่หรูหรา ดงาม มาถึงภาพยนตร์เพลงที่สะท้อนปัญหาสังคม และภาพยนตร์เพลงร็อก ภาพยนตร์เพลงที่อาศัยความนิยมในดนตรีร่วมสมัยเป็นจุดขาย

6.4 ภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Films)

ภาพยนตร์ย้อนยุค ไม่ใช่ประเภทของภาพยนตร์ที่จะมีลักษณะบ่งให้เห็นกันชัดเจนเหมือน ภาพยนตร์ควบอย ภาพยนตร์สยองขวัญหรือภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์หลายเรื่องที่ถูกจัดเข้าไปอยู่ในประเภทอื่นๆ อาจจะนับเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคได้ ขณะเดียวกันภาพยนตร์ประเภทนี้ก็จะจัดเข้าไปอยู่ในภาพยนตร์ประเภทอื่นก็ได้ ภาพยนตร์ย้อนยุคไม่จำเป็นจะต้องเป็นเรื่องราวในสมัยโบราณ เช่น ยุคกรีกโบราณหรือยุคใดๆ ทั้งสิ้น

ลักษณะของภาพยนตร์ย้อนยุคแบ่งได้ 3 ประการ

ประการแรก คือ ความสมจริงในทางประวัติศาสตร์ ทั้งในด้านการจัดฉาก เครื่องประดับฉาก เครื่องแต่งกายและถ้าหากเป็นเรื่องราวของคนที่มีตัวตนจริงๆ ในประวัติศาสตร์ก็จำเป็นต้องหาคนที่มีความคล้ายคลึงกับตัวจริงนั้นที่สุด

ประการที่สอง ได้แก่เนื้อเรื่อง ภาพยนตร์ย้อนยุคต้องไม่เป็นเพียงแค่เอาฉากที่สร้างขึ้นมาเป็นส่วนประกอบเนื้อเรื่อง การเดินเรื่องจะต้องคำนึงถึงความจริงทางประวัติศาสตร์ด้วย

ประการที่สาม คือ ผู้กำกับการแสดงไม่ได้มีหน้าที่เพียงนำตัวนักแสดงมาสวมชุดโบราณแล้วให้แสดงไปตามเนื้อเรื่องเท่านั้น ผู้กำกับจะต้องรู้ด้วยว่าลักษณะนิสัย การแสดงออก และพฤติกรรมของคนในแต่ละยุคสมัยนั้นเป็นเช่นไร (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2541: 234-235)

6.5 ภาพยนตร์ชีวิต (Drama Film)

ภาพยนตร์แนวชีวิต เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเป็นไปของชีวิตมนุษย์ ในสถานการณ์ต่างๆ ท่ามกลางความขัดแย้งกับทั้งตนเอง ผู้อื่นหรือสภาพแวดล้อม ภาพยนตร์แนวชีวิตจะนำเสนอเรื่องราวทั้งในด้านดีและด้านไม่ดีของชีวิต ในพล็อตที่หลากหลายและแตกต่างกันออกไป (ฐาปนันท์ วิจิตรรัฐกานต์, 2547: 9-11)

หากจัดแบ่งภาพยนตร์แนวชีวิตออกเป็นประเภทต่างๆ อย่างกว้างๆ ภาพยนตร์แนวชีวิตที่เห็นได้โดยทั่วไปมี 2 ประเภทคือ

1. Melodrama Film หรืออาจเรียกอย่างไทยๆ ว่า ภาพยนตร์ประโลมโลก ภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นภาพยนตร์ย่อยประเภทหนึ่งของภาพยนตร์แนวชีวิต นำเสนอตัวละครในพล็อตที่มีการดึงดูใจต่ออารมณ์ของผู้ชม คำว่า “Melo” เป็นคำที่มีความหมายถึง การเล่นดนตรี สำหรับภาพยนตร์ประเภทนี้หมายถึง ภาพยนตร์ที่ใช้ดนตรีในการเร้าอารมณ์และบ่อยครั้งที่มีความเกินจริง (Exaggerate) ผสมอยู่

ภาพยนตร์ประเภทนี้ให้ความสำคัญกับสถานการณ์ที่เกี่ยวกับความรู้สึกทางจิตใจ รวมไปถึงวิกฤตทางอารมณ์ของบุคคลและสถานการณ์ต่างๆ ในครอบครัว โศกนาฏกรรม ความเจ็บป่วย ทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจ ส่วนใหญ่ตัวเอกของภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะเป็นเพศหญิง มักถูกนำเสนอในสถานการณ์ที่มีความกดดันทางสังคมอย่างหนักอยู่รอบตัวหรือความขัดแย้งอันไม่น่าเกิดขึ้นกับเพื่อน ชุมชน หน้าที่การงานรวมถึงคนรักหรือครอบครัว ภาพยนตร์ประเภทนี้มักมุ่งความสนใจไปที่ผู้ชมเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่

2. Romance Film เรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ของหัวใจที่มีศูนย์กลางที่ความปรารถนา และอารมณ์ของตัวละครหลักซึ่งโดยปกติแล้วเป็นผู้ชายกับผู้หญิง เรื่องราวจะดำเนินผ่านการเกี่ยวพาราสีหรือการแต่งงานของคนทั้งสอง เรื่องราวความรักจะเป็นหัวใจหลักของภาพยนตร์ประเภทนี้ โดยที่คู่รักในเรื่องจะต้องเผชิญกับวิกฤติในรูปแบบต่างๆ เช่น ความขัดสนทางการเงิน ความเจ็บป่วยทางร่างกาย เรื่องของสถานะทางสังคมและเชื้อชาติที่มีความแตกต่าง ความขัดแย้งทางอาชีพ ความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน การนอกใจ การหักห้ามใจ ความรักที่ผิดหวัง หรือเรื่องของครอบครัวซึ่งเป็นอุปสรรคต่อความรักของทั้งสองคน

ภาพยนตร์รักจะเล่าเรื่องราวของความรักในหลากหลายรูปแบบ อาทิ การตกหลุมรักทันทีในครั้งแรกที่เจอกัน ความรักระหว่างหนุ่มสาวและผู้ใหญ่ ความรักที่มีอาจหวงถิ่น ความรักที่ครอบงำ ความรักที่เหนือจริง ความรักต้องห้าม ความรักที่มีความปรารถนาทางเพศซ่อนอยู่ ความรักที่เสียสละ ความรักที่รุนแรงและสามารถทำลายทุกสิ่งทุกอย่างได้ รวมไปถึงความรักที่เป็นโศกนาฏกรรม

ภาพยนตร์รักเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ชมได้หลีกเลี่ยงจากชีวิตจริงและปลดปล่อยจินตนาการของตน โดยเฉพาะในกรณีที่ตัวละครหลักสามารถฟันฝ่าอุปสรรคและลงเอยกันอย่างมีความสุข แม้ภาพยนตร์บางเรื่องไม่ได้ลงเอยเช่นนี้ แต่เรื่องราวความรักในรูปแบบต่างๆ ที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ ก็ทำหน้าที่รับใช้ผู้ชมในฐานะที่เป็นโล่ป้องกันความไม่โสภานในโลกแห่งความเป็นจริง

แนวคิดเกี่ยวกับประเภทภาพยนตร์ได้นำมาใช้ในการแยกประเภทภาพยนตร์ที่นำมาทำการศึกษาในครั้งนี้ เนื่องจากภาพยนตร์ที่สมบัติ เมทะนี แสดงนั้นมีจำนวนมากและมีหลากหลายประเภท ซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยทำการจำแนกภาพยนตร์ที่สมบัติ เมทะนี ได้อย่างถูกต้อง

7. แนวคิดเกี่ยวกับภาพความเป็นชาย

ในการศึกษาเรื่องผู้ชาย (Male) หรือความเป็นชาย (Masculinity) นั้น นักวิชาการสาขาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนักจิตวิทยา สังคมวิทยา หรือ มานุษยวิทยา ต่างได้พยายามตอบปัญหาที่มาของความ เป็นชาย โดยผลสรุปนั้นระบุตรงกัน คือ ความเป็นชายได้รับการสร้างขึ้นโดยสังคม (Socially Constructed) (Lance Strate, 1992: 79 อ้างถึงในกำจร หลุยยะพงศ์, 2539: 7) ดังนั้นหากสังคมเปลี่ยนแปลงไป ความหมายของความเป็นชายก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ในการศึกษาเรื่องความเป็นชายและความเป็นหญิงนั้น ส่วนหนึ่งยังต้องขึ้นอยู่กับระบบของสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) (Steve Craig , 1992: 2) ด้วย

7.1 ที่มาของความเป็นชาย

ในงานของ เจมส์ ดอยล์ (James A. Doyle) ได้มีการกล่าวถึงมิติเชิงประวัติศาสตร์ของความเป็นชายในแนวคิดตะวันตก ว่าการศึกษาความเป็นชายโดยทั่วไปนั้น มักจะเริ่มมาจากระบบของสังคมที่ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะมีลักษณะของอำนาจหรือการครอบงำที่ผู้ชายมีต่อผู้หญิง ซึ่งจากการศึกษาย้อนหลังกลับไปของเขาพบว่า ความเป็นชายในประวัติศาสตร์ ตั้งแต่สมัยกรีก – โรมัน เป็นต้นมานั้นถูกแบ่งออกได้เป็น 5 รูปแบบหลักๆ ด้วยกัน (James A. Doyle, 1989: 27) คือ

1. The Epic Male
2. The Spiritual Male
3. The Chivalric Male

4. The Renaissance Male

5. The Bourgeois Male

7.1.1 The Epic Male เป็นแนวคิดของความเป็นชายในสังคมกรีก – โรมัน ที่เน้นเรื่องความกล้าหาญ ความเป็นมหากาพย์ หรือความยิ่งใหญ่ในโลกของผู้ชายที่เต็มไปด้วยขุนศึก การผจญภัย การต่อสู้ กษัตริย์และเทพเจ้า ผู้ชายในยุคนี้จะต้องมีความเข้มแข็ง มีร่างกายที่เต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ มีหัวใจที่เด็ดเดี่ยวกล้าหาญ ซื่อสัตย์ และเป็นนักรู้ที่พร้อมจะทำศึกได้ทุกเมื่อ (Eva C. Keuls, 1989: 28) สำหรับบทบาทของผู้หญิงในยุคนี้พบว่าความมีเกียรติ จะเกิดจากความสวยงามทางด้านร่างกาย ความมีเสน่ห์ดึงดูด และการอุทิศตนเพื่อผู้ชาย มากกว่าความพยายามในการใช้ทักษะและความสามารถของตน (Eva Cantarella, 1987 อ้างถึงใน James A. Doyle, 1989: 28) ซึ่งโดยภาพรวมแล้วผู้ชายในช่วงสมัยนี้จะเป็นผู้กระทำ เป็นผู้ตัดสินหรือกำหนดทุกสิ่งทุกอย่างและมีอำนาจอยู่เหนือผู้หญิง

7.1.2 The Spiritual Male การพัฒนาของอารยธรรมตะวันตกประกอบกับการเกิดขึ้นของคริสตจักรในช่วงศตวรรษที่ 4 ทำให้รูปแบบของความเป็นชายเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากภาพลักษณ์ของพระเยซูที่เต็มไปด้วยความบริสุทธิ์ อ่อนโยน ละทิ้งกามารมณ์ เป็นผู้ให้และเมตตาต่อผู้ทุกข์ยาก เหล่านี้เป็นต้นแบบทำให้ผู้ชายในยุคนี้ต้องเป็นผู้เสียสละ และต้องจำกัดความต้องการทางด้านกามารมณ์ หรือกิจกรรมทางเพศของตนเอง อีกทั้งยังทำให้ผู้ชายในยุคนี้มีความรู้สึกต่อต้านผู้หญิง เพราะมองว่าเพศหญิงเป็นตัวขัดขวางการปฏิบัติตามแบบพระเยซู ผู้หญิงในยุคนี้เปรียบเสมือนกับเป็นตัวบาปหรือปีศาจ ที่ทำให้ความเป็นมนุษย์ในตัวผู้ชายต่ำลง (เป็นผลมาจากจารีตต่างๆ ในการมองผู้หญิง เช่น ความเชื่อในเรื่องอีฟของชาวฮีบรู หรือ ความเชื่อในเรื่องของแพนดอร่าผู้เปิดกล่องแห่งความชั่วร้ายในเทพปกรณัมกรีก) (James A. Doyle, 1989: 30) ลักษณะของผู้ชายในยุคนี้จะมี ความเคร่งขรึม เป็นผู้ให้ แต่ขณะเดียวกันก็ทำให้การแสดงออกทางทั้งท่าทางและอารมณ์มีความเย็นชาและเก็บความรู้สึก นอกจากนี้ ในยุคนี้ผู้คนจะต้องยึดมั่นในอำนาจของเพศชายและต่อต้านพวก รกร่วมเพศด้วย

7.1.3 The Chivalric Male ในช่วงศตวรรษที่ 12 ยุโรปได้มีระบบของสังคมแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้นเพื่อสร้างความมั่นคงให้แก่ผู้คนในยุโรปตะวันตก คือระบบสังคมแบบศักดินาหรือเจ้าขุนมูลนาย (Feudalism) (James A. Doyle, 1989: 30) การเกิดขึ้นของระบบสังคมแบบใหม่นี้ทำให้เกิดการกระจายอำนาจจากคริสตจักรมาสู่กลุ่มชนชั้นผู้ดีและกองทัพมากยิ่งขึ้น เกิดการขยายตัวของเมืองการค้า รวมถึงการพัฒนาระบบเงินและเศรษฐกิจ ลักษณะของผู้ชายในยุคนี้จะมุ่งเน้นไปที่รูปแบบ

ของนักสู้หรือนักรบ แต่จะแตกต่างจากนักรบในรูปแบบเดิม คือ มีการเกิดขึ้นของทหารที่เรียกว่า “อัศวิน” (The Knight) (James A. Doyle, 1989: 30) ซึ่งเป็นชนชั้นใหม่ที่ถือเป็นแบบแผนของผู้ชาย สิ่งที่ต่างไปของผู้ชายในยุคนี้คือความรู้สึกที่มีต่อสตรีเพศ ถึงแม้ว่าผู้ชายจะต้องมีความจงรักภักดีต่อกษัตริย์ หรือเจ้าของที่ดิน และรักการผจญภัย แต่ก็มีความรักให้กับหญิงสาว และอุทิศตนเพื่อปกป้องสตรีที่ตนรักหรือสตรีที่อ่อนแอ

ระบบของอำนาจชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ยังคงเติบโตต่อไปในระบบสังคมแบบศักดินา เห็นได้ชัดจาก ระบบการสืบทอดมรดกให้แก่บุตรชายคนโต (Primogeniture) (James A. Doyle, 1989: 31) ที่จะได้รับทรัพย์สินและสมบัติทั้งหมดที่หามาได้จากผู้เป็นพ่อ รวมถึงอำนาจทั้งหมดที่จะมีเหนือกว่าพี่น้องรวมถึงมารดาด้วย

7.1.4 The Renaissance Male ในช่วงศตวรรษที่ 16 เริ่มเกิดรูปแบบความเป็นชายแบบใหม่ นี้ในประเทศอังกฤษ ชนชั้นกลางเริ่มก่อตัวขึ้นในสังคม ผู้ชายในแบบอัศวินนักรบดั้งเช่นสมัยก่อน ได้เปลี่ยนแปลงมาสู่ยุคผู้ชายที่แสวงหาความรู้และมีเหตุผล จุดมุ่งหมายที่สำคัญของผู้ชายในยุคนี้คือการแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และศิลปะวิทยาการ เพื่อปลดปล่อยตนเองจากอำนาจของคริสตจักรที่ครองอำนาจมาตลอดสามร้อยปีที่ผ่านมา แต่อย่างไรก็ตามผู้ชายยังคงเป็นผู้กระทำและผู้ควบคุมทุกอย่างในระบบสังคมที่ชายเป็นใหญ่เช่นเดิม เพราะถึงแม้ว่าจะมีผู้หญิงก้าวขึ้นมามีอำนาจในสังคมและมีสิทธิของตนเองบ้าง แต่ก็พบว่าในเรื่องการเมือง สังคม และศาสนา นั้นผู้ชายยังคงมีบทบาทควบคุมอยู่เบื้องหลังด้วย (France Gies and Joseph Gies, 1980 อ้างถึงใน James A. Doyle, 1989: 32)

7.1.5 The Bourgeois Male ในช่วงศตวรรษที่ 18 ชนชั้นกลางที่เริ่มเกิดขึ้นเมื่อสองร้อยปีก่อน ได้กลายมาเป็นกลุ่มที่มีอำนาจและเข้มแข็งอย่างมากในอังกฤษ จากเป้าหมายเดิมของผู้ชายที่เน้นการต่อสู้ จิตวิญญาณ และแสวงหาความรู้ ถูกแทนที่ด้วยความเป็นชายรูปแบบใหม่ของชนชั้นกลางที่เน้นเรื่องเงิน อำนาจและศักดิ์ศรีของตน (France Gies and Joseph Gies, 1980 อ้างถึงใน James A. Doyle, 1989: 32) ผู้ชายในยุคสมัยนี้จะมีลักษณะเป็นนายทุน เน้นการทำธุรกิจและการค้าเพื่อสร้างตนเอง เพราะเชื่อว่าการประสบความสำเร็จในหน้าที่และการดำเนินธุรกิจ เป็นเครื่องพิสูจน์ถึงคุณค่าภายในตนเองและได้รับการยอมรับจากสังคม ในส่วนของผู้หญิงนั้นยังคงเป็นเพียงวัตถุที่อยู่ภายใต้อำนาจของผู้ชาย และยังมีความเชื่อว่าสาวบริสุทธิ์จะเป็นรางวัลให้แก่ผู้ชายที่ทำงานหนักและประสบความสำเร็จด้วย

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับภาพความเป็นชายผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงรูปแบบของความเป็นพระเอกที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของพระเอก อันประกอบไปด้วยการแต่งกาย การศึกษา ความมีฐานะทางสังคม ตลอดจนหน้าที่การงานของพระเอก เป็นต้น เพื่อเป็นการจำแนกภาพลักษณ์ของพระเอกในภาพยนตร์แต่ละประเภทว่าพระเอกมีรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างไร

8. แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิเคราะห์

ในการศึกษาเกี่ยวกับตัวละครในภาพยนตร์นั้น ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่าการสร้างตัวละครให้มีมิติ อย่างมีรายละเอียดนั้นประกอบไปด้วยปัจจัยต่างๆ หลายประการ ซึ่งนอกจากผู้วิจัยจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีต่างๆ ทางภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์หรือการประกอบสร้างตัวละครแล้ว แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ยังเป็นอีกหนึ่งแนวคิดสำคัญที่ผู้วิจัยจะต้องทำความเข้าใจกับหลักการพื้นฐานของจิตวิทยาด้วย เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการด้านต่างๆ ของมนุษย์หรือตัวละครในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย อารมณ์ความรู้สึก และปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของตัวละคร

จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่าแนวคิดหรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์นั้น เป็นแนวคิดที่มีประวัติการศึกษาค้นคว้ามาอย่างยาวนาน และหลายแนวคิดมีเนื้อหาสาระที่ยากแก่การเข้าใจ เพราะมักศึกษามนุษย์ในแง่มุมเชิงลึกประกอบกับการพัฒนาการทางบุคลิกภาพของมนุษย์เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาศึกษาถึงปัจจัยสำคัญสองประการที่มีผลต่อพัฒนาการทั้งทางด้านจิตใจและพฤติกรรมหรือการกระทำ คือ การศึกษาถึงแรงขับเคลื่อนภายใน และการศึกษาถึงแรงขับเคลื่อนภายนอก โดยทฤษฎีสำคัญสองทฤษฎีที่มีเนื้อหาครอบคลุมสาระสำคัญของงานวิจัยก็คือ ทฤษฎี “Psychosexual developmental stage” ของ فروยด์ และทฤษฎี “Psychosocial developmental stage” ของอีริกสัน (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2538: 33)

ทฤษฎี “Psychosexual developmental stage” ของ فروยด์

ซิกมันด์ فروยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชื่อดังชาวออสเตรียได้ศึกษามนุษย์ โดยเขาเชื่อว่าบุคลิกภาพของมนุษย์พัฒนามาจากแรงขับเคลื่อนภายในซึ่งเป็นแรงขับพื้นฐานสามประการ (พรหมทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2549: 88) ของมนุษย์คือ

- แรงขับที่จะดำรงชีวิตอยู่ (Survival drive)
- แรงขับที่จะทำลาย (Aggressive drive)

- แรงขับทางเพศ (Sex drive)

ฟรอยด์อธิบายว่าแรงขับในตัวนี้เป็นแรงขับที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ซึ่งจะกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบพฤติกรรมต่างๆ โดยแรงขับทั้งสามนี้จะอยู่ในส่วนลึกของมนุษย์ที่เรียกว่าจิตไร้สำนึก (Unconsciousness) จากระดับของจิตที่ฟรอยด์ได้แบ่งเอาไว้ 3 ระดับคือ จิตไร้สำนึก จิตใต้สำนึก (Subconscious) และจิตในสำนึก (Conscious) ซึ่งจิตทั้งสามระดับนี้ประกอบกันเป็นโครงสร้างของจิตใจ 3 ส่วน (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2538: 34) คือ

1. ตนเบื้องต้น (Id) คือ ตนที่อยู่ในจิตไร้สำนึก ซึ่งมีแรงขับทั้งสามประการติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด หรือเป็นพลังเพื่อแสวงหาความพึงพอใจ (Pleasure seeking principle) (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2538: 34)
2. ตนปัจจุบัน (Ego) คือ ตนที่รับรู้โดยตนเอง เป็นส่วนที่แสดงพฤติกรรมต่างๆ ด้วยการให้เหตุผลตามข้อเท็จจริง หรือเป็นส่วนของความคิดสติปัญญา
3. ตนในคุณธรรม (Super ego) คือ ส่วนที่ควบคุมการแสดงออกทางด้านคุณธรรมที่สร้างโดยจิตในสำนึกของบุคคลนั้น หรือ ส่วนของความถูกต้อง จริยธรรม ที่ได้รับการเรียนรู้จากสังคมและวัฒนธรรมนั้นๆ

ฟรอยด์อธิบายเพิ่มเติมว่าบุคคลทั่วไปมักมีแนวโน้มที่จะพัฒนาบุคลิกภาพไปในด้านใดด้านหนึ่งของจิตทั้งสามส่วนนี้ แต่บุคลิกภาพที่เหมาะสมคือ บุคคลที่สามารถใช้พลัง Ego เป็นตัวควบคุมพลัง Id และ Super ego ให้สมดุลกัน นอกจากนี้ฟรอยด์เชื่อว่า ความต้องการทางร่างกายเป็นความต้องการตามธรรมชาติของคน ซึ่งเหมือนกับสัตว์ประเภทอื่นๆ ความต้องการนี้ทำให้คนแสวงหาความสุขความพอใจจากส่วนต่างๆ ของร่างกายที่แตกต่างไปตามวัย และพัฒนาไปเป็นขั้นตอนตามลำดับ เริ่มต้นจากแรกเกิดจนถึงสิ้นสุดในวัยรุ่น (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2538: 34) อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญอันมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล ก็คือกลไกการป้องกันตนเอง (Defense Mechanism) หรือการยับยั้งการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมและเปลี่ยนแปลงการแสดงออกในรูปแบบที่สังคมยอมรับมากกว่า เช่น ผู้ใหญ่เมื่อหิวแต่ยังทานไม่ได้ก็หันไปสนใจอย่างอื่นแทนที่จะร้องไห้เหมือนเด็ก หรือบางครั้งบุคคลอาจแสดงออกในทางตรงกันข้ามกับความต้องการเพื่อลดความคับข้องใจ เช่นการหาคนรักไม่ได้ก็แสดงออกมาในลักษณะเกลียดผู้ชาย (พรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2549: 88) ฟรอยด์ได้อธิบายกลไกการป้องกันตนเองไว้หลายแบบ ซึ่งต่อมามีลูกศิษย์ของเขาได้พัฒนากลไกการป้องกันตนเองนี้ออกเป็นหลายรูปแบบดังต่อไปนี้ (Ding, G.F. and Friend, 1970 : 193 อ้างถึงใน พรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2549: 89)

- การเก็บกด (*Repression*) เป็นการเก็บกดความรู้สึกไม่สบายใจหรือความรู้สึกผิดหวังความคับข้องใจไว้ในจิตใจสำนึก
- การแสดงปฏิสัมพันธ์ตอบ (*Reaction formation*) เป็นการเก็บกดความต้องการหรือแรงขับไว้ในจิตใจสำนึกของตนแล้วบิดเบือนแสดงออกมาในทางตรงกันข้าม
- การส่งทอดความรู้สึก (*Projection*) เป็นการส่งทอดความผิดไปให้กับผู้อื่น หรือการพยายามกดความรู้สึกของตนเองแล้วส่งทอดภาพพจน์ของตนเองไปยังผู้อื่นแทน เช่น บุคคลที่มีความก้าวร้าวแต่เก็บกดไว้จะชอบดูมวยหรือการต่อสู้ของคนอื่น
- การมีพฤติกรรมย้อนถอย (*Regression*) การมีพฤติกรรมย้อนถอยไปสู่อดีตหรือวัยเด็กที่เคยทำให้ตนมีความสุข เพื่อหลีกเลี่ยงการรับรู้ในสภาพปัจจุบัน
- การแยกตัว (*Isolation*) การแยกตนให้พ้นจากสถานการณ์ที่นำความคับข้องใจมาให้ โดยแยกตนออกไปอยู่ตามลำพัง
- การมีความคิดตายตัว (*Fixation or Undoing*) การไม่ยอมรับในสิ่งที่ไม่ตรงกับความเชื่อและประสบการณ์ของตนเอง ยึดมั่นในสิ่งที่ตนเชื่อและคิดอย่างไม่เปลี่ยนแปลง
- การหาสิ่งมาแทนที่ (*Displacement*) เป็นการระบายอารมณ์โกรธหรือคับข้องใจต่อคนหรือสิ่งของที่ไม่ได้เป็นต้นเหตุของความคับข้องใจนั้น
- การเลียนแบบ (*Identification*) เป็นการปรับตัวโดยการเลียนแบบบุคคลที่ตนนิยมยกย่อง

กล่าวโดยสรุปแล้ว จะเห็นว่าแนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์เป็นการกล่าวถึงพัฒนาการของมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ ทั้งทางด้านร่างกาย การกระทำและทางจิตใจ การศึกษาทฤษฎีดังกล่าวนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจ และตีความถึงลักษณะนิสัยและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่เป็นพระเอกได้อย่างลึกซึ้ง มีมิติ และมีความถูกต้องมากขึ้นด้วย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์ (2549) ศึกษาภาพตายตัวของตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์ไทย ผลการวิจัยพบว่า ภาพตายตัวของพระเอก ประกอบด้วยรูปร่างหน้าตาดี เสียงไพเราะน่าฟัง เป็นคนดี อยู่ในช่วงวัยหนุ่ม เป็นโสด มีบุคลิกที่ดี ภาพตายตัวของนางเอก ประกอบด้วย รูปร่างหน้าตาดี เสียงไพเราะน่าฟัง เป็นคนดี อยู่ในช่วงวัยสาว เป็นโสด เป็นสาวบริสุทธิ์ ภาพตายตัวของผู้ร้าย ประกอบด้วย เป็นคนไม่ดี มีบุคลิกไม่น่าไว้วางใจ ภาพตายตัวของตัวตามพระ ตัวตามนาง ประกอบด้วย เป็นตัวตลก เป็นผู้ช่วยเหลือพระเอกนางเอก และภาพตายตัวของตัวอิจฉา ประกอบด้วย รูปร่างหน้าตาดี อยู่ในช่วงวัยสาว มีบุคลิกขี้ขลาดทางเพศ มีนิสัยอิจฉาริษยา สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ภาพตายตัวของตัวละครในภาพยนตร์ไทยได้แก่ จารีตการแสดงของไทยในอดีต ภาพยนตร์ต่างประเทศ ระบบธุรกิจภาพยนตร์ และลักษณะบุคลิกของคนในชีวิตจริง ในแง่การสื่อสารกับ มวลชนภาพตายตัวถือเป็นรหัสสารเชิงเสมือนจริงซึ่งช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถสื่อสารถึง กันได้อย่างสมบูรณ์ครบถ้วน

ศศิลักษณ์ แจ่มสุข (2538) ศึกษาการนำเสนอภาพตัวละครเอกในโทรทัศน์ ผลการวิจัย พบว่า ลักษณะของตัวละครเอกที่ปรากฏ โดยส่วนใหญ่เป็นชนชั้นกลางถึงชนชั้นสูงในสังคมเมือง อยู่ในวัยหนุ่มสาว หน้าตาและบุคลิกดี เป็นโสด มีอาชีพและการศึกษา สิ่งที่ได้รับการนำเสนอเป็น หลักคือ คุณงามความดีของตัวละคร ซึ่งปรากฏค่านิยมตัวละครเอกหญิงคือ ความเป็นแม่ศรีเรือน และการศึกษา ส่วนค่านิยมของตัวละครเอกชายคือ การมีอาชีพและรายได้ ความเป็นผู้นำ และการศึกษา ภาพของตัวละครเอกต่างๆ ดังกล่าวถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อถึงคนดูในเรื่องค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคมนอกจากนี้ยังพบว่าละครที่ศึกษา ปรากฏแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักและศีลธรรม จรรยา และไม่ปรากฏความสัมพันธ์ระหว่างแก่นเรื่องกับภาพตัวละครเอก

ฉลอมรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ศึกษาการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี มีโครงสร้าง การเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษ ได้แก่ แก่นความคิดและข้อขัดแย้ง ที่เป็นเรื่องของผู้หญิงกับความ รัก ครอบครัวและสังคม โดยตัวละครหญิงจะมีบทบาทหลากหลายและมีลักษณะเป็นผู้กระทำ มากกว่าตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั่วไป สำหรับฉากที่ตัวละครหญิงมักเข้าไปเกี่ยวข้อง ได้แก่ สถานที่ทำงานและท้องถนน ส่วนการใช้สัญลักษณ์พิเศษจะเกี่ยวข้องกับความรัก ครอบครัวและ สังคม นอกจากนี้ยังพบว่าละครที่ศึกษา ปรากฏแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักและศีลธรรมจรรยา และไม่ปรากฏความสัมพันธ์ระหว่างแก่นเรื่องกับภาพตัวละครเอก

ภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541) ศึกษาการนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536 - 2540) ผลการวิเคราะห์พบว่า โดยภาพรวมวีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งไม่ตรงกับข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ หากพิจารณาถึงรายละเอียดของลักษณะตามรูปแบบการนำเสนอภารกิจและหน้าที่ปฏิบัติจะมีความแตกต่างกัน ลักษณะของวีรบุรุษตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆ นานา ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์ และประเทศชาติ ตนได้รับการยกย่องชมเชยว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถเหนือผู้อื่น ลักษณะของวีรบุรุษจะเน้นความสามารถในเชิงกีฬา เชิงการต่อสู้ จากความมุ่งมั่นมานะพยายาม ฝึกฝนตนเองและแสวงหาความรู้ แม้จะมีคุณลักษณะทั้งด้านดีและด้านไม่ดี แต่ก็ได้ปรับปรุงตนเอง และแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม เหมาะที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก และสร้างเสริมคุณธรรม ปลุกฝังนิสัยที่ดีให้เกิดขึ้นแก่เด็ก โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

กรอบแนวคิดของงานวิจัย (Conceptual Framework)

