

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอ เพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษา ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องมิวสิกวิดีโอเพลง ( Music Video )
- 2.2 แนวคิดเรื่องรูปแบบมิวสิกวิดีโอ ( Music Video Genre )
- 2.3 แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ ( Ideology )
- 2.4 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์ตัวบท ( Textual Analysis )
  - 2.4.1 ทฤษฎีเรื่องการเล่าเรื่อง ( Narrative )
  - 2.4.2 ทฤษฎีเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก ( Mise En Scene )
  - 2.4.3 ทฤษฎีเรื่องสัญวิทยา ( Semiology )
- 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรอบแนวคิดในการศึกษา

#### 2.1 แนวคิดเรื่องมิวสิกวิดีโอเพลง ( Music Video )

ประวัติและความเป็นมา

มิวสิกวิดีโอเกิดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา เริ่มจากอัลบั้ม Thriller ของไมเคิล แจ็คสัน ทำให้อัลบั้มชุดดังกล่าวขายได้เป็นอย่างมาก หลังจากนั้นมิวสิกวิดีโอก็เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น ภาพประกอบเพลงในมิวสิกวิดีโอกลายเป็นกลยุทธ์สำคัญในการโฆษณาของอุตสาหกรรมเพลง ส่งผลให้มิวสิกวิดีโอเพลงกลายเป็นเครื่องมือชี้วัดความสำเร็จของเทปเพลง ปრაการณัที่แสดงให้ เห็นถึงบทบาทสำคัญของมิวสิกวิดีโอต่ออุตสาหกรรมเพลงสมัยนิยม คือ กำเนิดสถานีโทรทัศน์ เพลงที่เรียกว่า MTV (Music Television) ขึ้นเป็นครั้งแรก

การให้คำจำกัดความคำว่ามิวสิกวิดีโอเริ่มต้นจากวงควีน ( Queen ) ซึ่งเป็นที่รู้จักดีว่าเป็นวงที่ได้รับการยกย่องว่าการแสดงสดมีความยอดเยี่ยมที่สุดในโลก ทุกคนอยากดูการแสดงสดของวงนี้ จนกระทั่งวงควีนได้รวบรวมเอาวิดีโอการแสดงสดเพลงต่างๆมาฉายทางโทรทัศน์ โดย

การนำคลิปต่างๆมาตัดต่อแล้ว แยกออกมาเป็นเพลง มีการนำเทคนิคการใช้ภาพซ้อนใช้สโลว์โมชั่น สตัดิโอโมชั่นเข้ามาผสมและให้คำจำกัดความเป็นมิวสิกวิดีโอ นอกจากนั้นแล้ว แนวคิดเรื่องจุด กำเนิดและที่มาของมิวสิกวิดีโอเพลงแรกๆ คอ วิดีโอโปรโมชั่น เพลง โบฮีเมียน ราฟโซดี ของ วงควีน ที่ผลิตออกอากาศมาปี 1975 ซึ่งกำกับโดย Bruce Gowers

#### ความหมายของมิวสิกวิดีโอ

มิวสิกวิดีโอ หมายถึง ภาพประกอบเพลงหรือภาพที่สื่อความหมายจากเนื้อหาของเพลง เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและความเพลิดเพลินจากการได้รับชมมิวสิกวิดีโอ นอกจากนี้มิวสิกวิดีโอยังสอดแทรกสิ่งที่เป็นประโยชน์และสิ่งที่ดีมีสาระไว้อีกด้วย หากแต่จุดมุ่งหมายที่สำคัญที่ทำให้มีงานชนิดนี้ขึ้นนั้น ก็เพื่อส่งเสริมเพลงของศิลปินในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการตลาด ยอดจำหน่ายเทปเพลง หรือการโปรโมทให้ประชาชนได้คุ้นเคยกับเพลงของศิลปินจากอัลบั้มชุดนั้น มิวสิกวิดีโอยังหมายถึง ภาพประกอบเพลงที่สามารถถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับเพลง เป็นสื่อกลางระหว่างผู้ผลิตและผู้ชมที่ดีความหมายและสร้างจินตนาการให้แบบสำเร็จรูป ตั้งแต่มิวสิกวิดีโอ กำเนิดขึ้นสามารถพิจารณามิวสิกวิดีโอในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางการโฆษณาประชาสัมพันธ์ นิยามของมิวสิกวิดีโอในยุคแรกๆจึงเป็นการผลิตภาพประกอบหรือมีเพลงเป็นหลัก ภาพเป็นรอง (อินทิรา เอิ้งทับทิม, 2554)

#### บทบาทและความสำคัญของมิวสิกวิดีโอ

มิวสิกวิดีโอเป็นสุนทรียศาสตร์ทางการสื่อสารที่เป็นสัญลักษณ์ของศิลปิน และเป็นชนวนที่ทำให้เกิดการใช้เวลาและเงินสำหรับการซื้อหาของกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่น โดยมีบทบาทสำคัญ ดังนี้(อินทิรา เอิ้งทับทิม, 2554)

1. มิวสิกวิดีโอมีบทบาทในการเสนอสิ่งแวดล่อม ประสบการณ์ อารมณ์และวัฒนธรรมวัยรุ่น
2. เป็นพื้นฐานทางการตลาดของเพลงสมัยนิยม
3. มีรูปแบบเฉพาะที่ใช้เป็นสื่อเพื่อการโฆษณาของบริษัทเทปเพลง
4. มีอิทธิพลในการสร้างฝัน จินตนาการและวัฒนธรรมวัยรุ่น

#### รูปแบบของมิวสิกวิดีโอ

รูปแบบของมิวสิกวิดีโอประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทางกายภาพ ทางอารมณ์ และทางระดับการจดจำ โดยรูปแบบมิวสิกวิดีโอที่เห็นได้จากการที่บริษัทเทปเพลงผลิตออกมา ซึ่งมี 3 รูปแบบ ดังนี้ (อินทิรา เอิ้งทับทิม, 2554)

1. การแสดงเป็นหลัก (Performance) หรือเส้นร้อง เป็นมิวสิกวิดีโอที่มีโครงสร้าง ความสัมพันธ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มักเป็นการนำเสนอภาพวงดนตรี แสดงดนตรี หรือ นักร้องร้องเพลง

2. สื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative) หรือเส้นเรื่อง เป็นมิวสิกวิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์เป็นเรื่องราว แต่ไม่เหมือนกับนิยามหรือภาพยนตร์ เนื่องจากเรื่องราวขึ้นอยู่กับความหมายของเพลง

3. มีแนวความคิดบางอย่างที่ไม่เป็นเรื่องราว (Conceptual) หรือเรื่องราวที่ไม่มีความสอดคล้องกับเพลงเป็นรูปแบบที่อธิบายถึงสิ่งที่เรียกว่า คอนกรีตภาพ หรือท่าเต้นที่เป็นจังหวะ รูปแบบนี้ใช้เทคนิคการพัฒนาแนวความคิดเรื่องความสัมพันธ์ต่างๆของดนตรี การลำดับเรื่องราว และภาพลักษณ์

#### การใช้ภาษาทางสื่อมิวสิกวิดีโอ

มิวสิกวิดีโอมีการพัฒนาไปจากเดิมอย่างมาก ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ได้แก่

1. ปัจจัยทางสังคม โดยเฉพาะการรับอิทธิพลจากตะวันตกมากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นด้านเนื้อหาที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอ อาจมีการเลียนแบบมิวสิกวิดีโอตะวันตก ซึ่งบางครั้งไม่เหมาะสมต่อสังคมไทย

2. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี ซึ่งมีบทบาทต่อการผลิตมิวสิกวิดีโอเช่นกัน ช่วยพัฒนารูปแบบและเนื้อหาให้ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น เช่นการใช้คอมพิวเตอร์ กราฟิก อนิเมชันต่างๆ

3. ปัจจัยทางการตลาด เป็นการแข่งขันกันของค่ายเพลง เพื่อสร้างความสนใจแก่กลุ่มเป้าหมาย จึงมีการแข่งขันกันเพื่อพัฒนามิวสิกวิดีโอให้มีความน่าสนใจมากกว่าในอดีต

ในการศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย แนวคิดเรื่องมิวสิกวิดีโอ จะเป็นกรอบที่ผู้ศึกษานำไปใช้ในการศึกษาลักษณะและรูปแบบของมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย

## 2.2 แนวคิดเรื่องรูปแบบมิวสิกวิดีโอ ( Music Video Genre )

คำว่า Genre เป็นภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่า Type หรือ Kind ในภาษาอังกฤษซึ่งมีประวัติความเป็นมายาวนานตั้งแต่ยุคสมัยละครกรีก และถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแบ่งประเภทของภาพยนตร์เป็นแบบต่างๆ เช่น แบบตะวันตก แบบนวนิยายวิทยาศาสตร์ เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2552) อริสโตเติล เป็นผู้ที่ใช้คำว่า รูปแบบ ตั้งแต่ดั้งเดิม ในฐานะเป็นวิธีการในการจัดหมวดหมู่วรรณกรรมกรีก ทั้งโศกนาฏกรรมและสุขนานุกรม และคำว่ารูปแบบ ถูกประยุกต์ใช้โดยนักวิจารณ์ วรรณกรรมสมัยใหม่ เช่น Northrop Frye ผู้ซึ่งปรารถนาจะพัฒนาระบบการจัดหมวดหมู่ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งมีความสามารถพอที่จะจัดการกับวรรณกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น หมวดหมู่เริ่มแรกของอริสโตเติล ก็ขยายออกไปเป็นรูปแบบย่อย (Sub-genres) ที่ใช้การ

กระทำของพระเอกเป็นหลักในการแบ่งการแบ่งรูปแบบในการศึกษาสื่อที่ใช้ครั้งแรกๆ ในความสัมพันธ์ที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดทำภายใต้เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์และเงื่อนไขทางเศรษฐกิจของระบบสตูดิโอ คือ ความนิยมในหมู่มวลชน ทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้รับพลังทางวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญให้ภาพยนตร์มีแนวโน้มที่จะเป็นสูตรสำเร็จ ซ้ำไปซ้ำมาซึ่งนักวิจารณ์ในยุคนั้น มองว่ามันเป็นเรื่องที่น่าเอือมระอาที่จะประมาณค่า และในด้านเงื่อนไขทางเศรษฐกิจของการผลิตที่คล้ายโรงงาน ต้องผลิตออกมาเร็วและราคาถูก ดังนั้นจึงมีการทำซ้ำเรื่องที่ประสบความสำเร็จทางธุรกิจ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยบางครั้งรูปแบบของภาพยนตร์กลายเป็นเรื่องที่มีคุณค่าการศึกษา เมื่อนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสให้ความสนใจภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด โดยพัฒนาแนวคิดเรื่องผู้กำกับในฐานะผู้แต่งเบื้องต้นของภาพยนตร์ และได้แย้งว่า ผู้กำกับเหล่านี้มีความสามารถและวิสัยทัศน์เฉพาะตัวและสามารถใช้มันในการผลิตภาพยนตร์ที่มีคุณภาพทางศิลปะได้ภายใต้ระบบสตูดิโอที่เข้มงวดของฮอลลีวู้ด ซึ่งเรื่องนี้เป็นปูทางสำหรับการศึกษารูปแบบภาพยนตร์ยอดนิยมอย่างมีระบบและจริงจัง (สกุวลวดี สุขอนันต์, 2553)

แมคเคลว กล่าวไว้ว่า คำว่า รูปแบบ หมายถึง ชนิดหรือประเภท และบ่อยครั้งสามารถประยุกต์ใช้โดยอนุโลมกับหมวดหมู่ที่แตกต่างกันของผลผลิตทางวัฒนธรรม แมคเคลวยังกล่าวถึงรูปแบบว่า มีความสำคัญต่อสื่อมวลชนในทุกแขนง เพราะทำให้สื่อมวลชนผลิตผลงานที่ดีมีคุณภาพ นอกจากนี้การแบ่งรูปแบบผลงานของสื่อมวลชนยังเชื่อมโยงระหว่างตัวผลงานกับความคาดหวังของผู้บริโภค กล่าวคือ การผลิตผลงานตามแนวคิดรูปแบบที่มีมาก่อนจะทำให้ผู้รับสารแต่ละคนสามารถเลือกผลผลิตจากสื่อมวลชนได้

แมคเคลว กล่าวไว้ว่า รูปแบบสามารถอ้างถึงหมวดหมู่ของเนื้อหาซึ่งมีลักษณะดังนี้

เป็นอัตลักษณ์ที่สังเขปไว้ ซึ่งถูกจำได้มากกว่าหรือน้อยกว่าอย่างเท่าๆกัน โดยผู้ผลิต (สื่อ) และผู้บริโภค (ผู้รับสาร) อัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ (ความยาว จังหวะ โครงสร้าง ภาษา และอื่นๆ) และความหมาย (การอ้างอิงความเป็นจริง) และอัตลักษณ์ที่ถูกทำให้เป็นที่ยอมรับมายาวนานและเป็นขนบเดิม (Conventions) ที่สังเกตได้ ดังนั้น ขนบ เป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ถูกสงวนไว้ ถึงแม้ว่าอาจจะสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนามันได้ภายในกรอบของตระกูลดั้งเดิมก็ตาม ตลอดจนรูปแบบจะเป็นไปตามโครงสร้างของการเล่าเรื่องและลำดับเหตุการณ์ที่คาดหวังได้นำไปสู่คลังของภาพที่ทํานายได้และมีองค์ประกอบศิลป์ที่แตกต่างออกไปจากแก่นเรื่องพื้นฐาน

การวิเคราะห์รูปแบบ

กาญจนา แก้วเทพ กล่าวไว้ว่า แนวคิดเรื่องรูปแบบ (Genres) มีมิติมากมาย ดังนั้นจึงทำการวิเคราะห์ได้หลากหลายแง่มุม เช่น การวิเคราะห์สูตร การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง การวิเคราะห์

ความเชื่อมโยงระหว่างสี่ เป็นต้น อย่างไรก็ตามในการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้ได้สูตรของรูปแบบมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัยนั้น สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบย่อยๆ หลักขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอนดังนี้

1. โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือ มีใครทำอะไร ด้วยจุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจอย่างไร

2. แก่นเรื่อง คือ ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้แต่ง

3. ตัวละคร คือ ผู้กระทำ และผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำในบทละคร ตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ นั่นคือ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัยใจคอ ตลอดจนมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงต่อเรื่องราวต่างๆ เนื่องจากประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ที่มากกระทบชีวิตของตัว หากแต่การเปลี่ยนแปลงนี้ต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ไม่ขัดต่อหลักความจริง

4. ความขัดแย้ง การเล่าเรื่องมักดำเนินเรื่องราวเกี่ยวพันกับความขัดแย้ง ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่อง ที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง” ซึ่งแบ่งความขัดแย้งเป็น 3 ประเภท

5. ฉาก หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย หากมีการเพชฌกษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่งฉากในการเล่าเรื่องประกอบด้วยสองส่วน คือ

ช่วงเวลา (Time) ได้แก่ระยะเวลาที่เหตุการณ์ที่เกิดเรื่องเหล่านั้น ช่วงเวลาจะเป็นตัวกำหนดเบื้องต้นที่สำคัญต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อมาอีกมากเพราะ “กาลเวลา” เป็นปัจจัยพื้นฐานของเหตุการณ์ เช่น ถ้าเราสร้างละครยุคสมัยรัชกาลที่ 5 ฉากบ้านเรือนก็จะถูกบังคับว่าจะต้องเป็นแบบใด การแต่งกาย คำพูด การกระทำ ความนึกคิดของตัวละครก็เช่นเดียวกัน

สถานที่ (Location) ได้แก่สถานที่ที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น สถานที่เป็นตัวกำหนดเบื้องต้นที่สำคัญต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อมาอีกมาก เพราะ “กาลเวลา” เป็นปัจจัยพื้นฐานของเหตุการณ์ เช่น ถ้าเราสร้างละครยุคสมัยรัชกาลที่ 5 ฉากบ้านเรือนก็จะถูกบังคับว่าจะต้องเป็นแบบใด การแต่งกาย คำพูด การกระทำ ความนึกคิดของตัวละครก็เช่นเดียวกัน

## 6. มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. มุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวละครของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ
2. มุมมองบุคคลที่สาม แบ่งเป็น ผู้เล่าอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นมา และผู้เล่าไม่ได้อยู่ร่วมในเหตุการณ์ ทำหน้าที่เป็นผู้สังเกต เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลางในการนำเสนอเรื่อง เป็นการเล่าโดยที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง และผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ แต่สามารถรู้ลึกถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่อง หรือเรียกว่า ผู้เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน คือ การเล่าเรื่องแบบไม่มีขีดจำกัด สามารถรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว เป็นต้น

ในการศึกษาครั้งนี้สามารถนำแนวคิดรูปแบบมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์รูปแบบของมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย โดยพิจารณาจากรูปแบบการนำเสนอและวิธีการสร้างสรรค์มิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งในแต่ละยุค เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบของมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย

### 2.3 แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ ( Ideology )

อุดมการณ์ ( Ideology ) เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง อิทธิพลทางความคิดเรื่อง อุดมการณ์ ที่สำนักนี้ใช้ มาจากนักวิชาการสายมาร์กซิสต์ ชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ หลุยส์ อัลธุสเซร์ (Louis Althusser) อัลธุสเซร์ปฏิเสธความคิดของมาร์กซิสต์แบบดั้งเดิมที่ว่า อุดมการณ์ คือ จิตสำนึกที่ผิดพลาดหรือเป็นแนวความคิดที่ชนชั้นปกครองยึดเยื้อดใส่ไว้ให้กับประชาชน โดยเขาอธิบายว่า ในขณะที่คนเราต้องอยู่ในสังคม และต้องปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่นหรือสังคม เราต้องมีกรอบแนวคิดหรือวิธีการบางอย่างในการที่จะทำให้เราสร้างประสบการณ์หรือเข้าใจความหมาย รวมทั้งรูปเป็นจิตสำนึกของเราขึ้นมา อุดมการณ์จึงไม่ใช่ความคิด หากแต่เป็นกรอบแนวคิดในการทำความเข้าใจตัวเรา เข้าโลก และเข้าใจสังคม (ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร, 2548)

กาญจนา แก้วเทพ ได้สรุปว่า อุดมการณ์เป็นผลผลิตที่สร้างขึ้นมาจากภาวะทางจิตสำนึก ผลผลิตชุดนี้ได้แก่ ชุดของความคิด ความรู้สึก และความพร้อมที่จะลงมือกระทำ

จากแนวคิดเรื่องอุดมการณ์ของอัลธุสเซร์ ทำให้สามารถจำแนกอุดมการณ์ในเพลงตามเกณฑ์ได้ 3 ประเภท คือ (ลำเนา เข้มสะอาด, 2539)

ก. อุดมการณ์หลัก (Dominant Ideology) คือ อุดมการณ์ที่มีอำนาจในการครอบงำความคิดของผู้คนในสังคมมากกว่าอุดมการณ์อื่นๆ อุดมการณ์หลักนี้กลุ่มผู้มีอำนาจในสังคม เป็นผู้สร้างขึ้นมาเพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่กลุ่มตน ในทางการเมืองกลุ่มที่มีอำนาจคือ ผู้ที่สามารถกุมอำนาจรัฐได้นั่นเอง การที่ผู้กุมอำนาจรัฐจะสามารถรักษาอำนาจไว้ได้ต้องใช้กลไกอยู่สองอย่างคือ กลไกของรัฐที่กดขี่ปราบปรามและกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐ กลไกของรัฐที่กดขี่ปราบปรามตามทฤษฎีของลัทธิมาร์กซ์เป็นกลไกที่ใช้ความรุนแรงประกอบไปด้วย รัฐบาล ฝ่ายบริหาร กองทัพ ตำรวจ ค่ายกักกันคุก และอื่นๆ ส่วนกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐมีลักษณะแตกต่างกับกลไกที่กดขี่ปราบปรามอย่างตรงกันข้าม คือจะไม่ใช้ความรุนแรง แต่จะเป็นการครอบงำทางคิดเป็นด้านหลัก สถาบันที่เป็นกลไกทางอุดมการณ์รัฐ ได้แก่ ศาสนา โรงเรียน ครอบครัว กฎหมาย ระบบเมือง พรรคการเมือง สหภาพแรงงาน การสื่อสารมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ อื่นๆ และสถาบันทางวัฒนธรรม เช่น วรรณกรรม ศิลปะ กีฬา ดนตรี อื่นๆ สังคมที่อุดมการณ์หลักเป็นอุดมการณ์อนุรักษ์นั้นจุดมุ่งหมายของอุดมการณ์ก็คือ มุ่งรักษาสถานภาพเดิมของความสัมพันธ์ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็น เรื่องความรัก เรื่องครอบครัว สถานะหญิงชาย ตลอดจนช่องว่างระหว่างชนชั้นต่างๆในสังคม

ข. อุดมการณ์แบบเสนอทางเลือกแบบใหม่ให้กับระบบ (Alternative Ideology) อุดมการณ์แบบนี้อาจจะไม่เห็นด้วยกับอุดมการณ์หลักแต่ไม่ได้คัดค้านระบบอย่างรุนแรง คือแทนที่จะโจมตีอุดมการณ์หลักโดยตรงแต่กลับเล็งไปพูดถึงข้อเสนอใหม่ที่ตนคิดว่าดีกว่า

ค. อุดมการณ์ที่มีเป้าหมายเพื่อต่อต้านอุดมการณ์หลักและมุ่งเสนออุดมการณ์ใหม่ (Oppositional Ideology) อุดมการณ์ประเภทนี้ไม่เห็นด้วยกับระบบเดิมที่มีอยู่ในสังคม และเห็นว่าเป้าหมายของอุดมการณ์หลักก็เพื่อประโยชน์ของชนชั้นที่มีอำนาจในสังคมซึ่งเป็นคนกลุ่มน้อยส่วนผู้ที่เสียเปรียบ คือ คนส่วนใหญ่ ดังนั้น จึงมุ่งที่จะโจมตีและทำลายอุดมการณ์หลักและเสนออุดมการณ์ใหม่

การศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลง ลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย แนวคิดเรื่องอุดมการณ์จะเป็นกรอบที่ผู้ศึกษานำไปใช้ในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบอุดมการณ์ค่านิยมทางสังคมที่ปรากฏผ่านการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายต่างๆในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย

## 2.4 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

กลุ่มทฤษฎีตัวบทเป็นทฤษฎีที่ถือกำเนิดขึ้นในยุคแรกของภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีในกลุ่มนี้ให้ความสนใจการวิเคราะห์ “ตัวบท” หรือการวิเคราะห์ตัวภาพยนตร์ รากฐาน

สำคัญของทฤษฎีกลุ่มนี้คือ แนวคิดศิลปะ โดยมองว่าภาพยนตร์ คือ ศิลปะแขนงหนึ่งไม่ต่างไปจากศิลปะที่ผ่านมามีในอดีต 6 แขนง คือ นาฏกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ดนตรี และวรรณกรรม แต่กว่าจะก้าวมาเป็นศิลปะได้นั้น ภาพยนตร์ก็ต้องพิสูจน์คุณสมบัติด้วยการยกระดับตนเอง ไม่ใช่แค่เพียงแค่การถ่ายภาพแสดงละครเวที แต่ต้องพัฒนาเทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียง เพื่อให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ มีวิถีวิดีโอเพลงลูกทุ่งเช่นกัน ที่มีการพัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอมาโดยตลอดระยะเวลากว่า 30 ปี เป็นอีกสื่อศิลปะหนึ่งที่ได้พิสูจน์คุณสมบัติตนเองด้วยการสร้างสรรค์เทคนิคการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายด้วยภาพและเสียง ให้สามารถสื่อสารความบันเทิงต่างๆ ไปยังผู้รับสารได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น

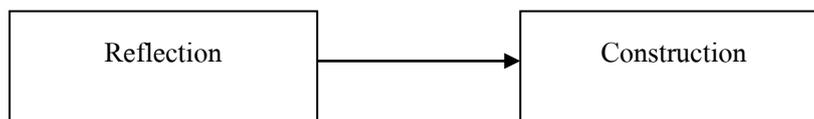
การวิเคราะห์รูปแบบของมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกและยุคร่วมสมัยสนใจปัจจัยภายในของมิวสิกวิดีโอหรือ โครงสร้างภายในตัวบท เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง มุมมองการเล่าเรื่อง ตัวละคร ฉาก สี แสง การแต่งกาย สัญลักษณ์ และองค์ประกอบต่างๆ โดยเชื่อว่าความหมายเกิดจากการเรียงตัวขององค์ประกอบดังกล่าว

ซึ่งกลุ่มแนวคิดการวิเคราะห์ตัวบทในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย ผู้ศึกษาได้นำแนวคิด ทฤษฎีดังต่อไปนี้มาใช้ในการศึกษา

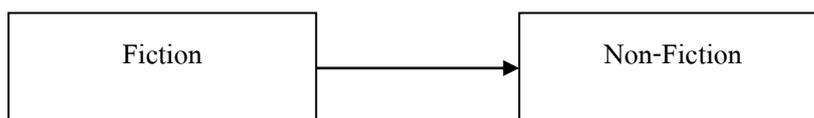
#### 2.4.1 ทฤษฎีเรื่องการเล่าเรื่อง ( Narrative )

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่าเป็นมนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ดี ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสาร และสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้น อยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็น องค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกันการเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน แนวคิดการเล่าเรื่องนี้จึงมองว่า การสื่อสารของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วมประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่านั้นๆ องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนามาอย่างจริงจังในช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย หมายความว่าถึง ยุคที่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ศึกษา มีการกำหนดวิธีการที่ใช้ในการศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวมๆ ได้ว่า เป็นศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องซึ่งก็เป็นศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า นั่นเอง โดยเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่องของแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษานั้นมีอยู่หลายชนิด ทั้ง นิทาน นิยาย ภาพยนตร์ และมิวสิกวิดีโอ เป็นต้น

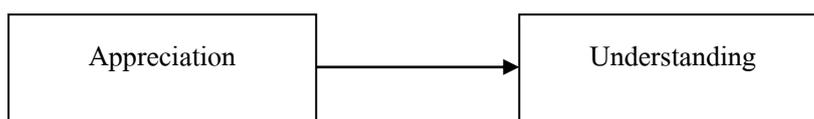
ศาสตร์แหล่งเรื่องเล่าเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษา 3 จุดใหญ่ด้วยกัน คือ(สิวนารถ หงส์ประยูร, 2550)



จากเดิมที่มองว่าเรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนความจริง Reflection มาเป็นการมองใหม่ว่าเรื่องเล่าไม่ได้เป็นสิ่งสะท้อนโลกความจริง แต่เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง จึงจะให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่า Construction ของการเล่าเรื่องมากกว่ามองว่ามันสะท้อนสะท้อนความเป็นจริงที่อยู่ข้างนอก



ขอบเขตของเรื่องเล่า จากเดิมที่เรื่องเล่าจะถูกมองว่าจำกัดตัวอยู่แต่เฉพาะในวรรณกรรมเป็นเรื่องสมมติ Fiction ตอนนี้ขอบเขตของการศึกษาเรื่องเล่าได้ขยายออกสู่ตัวบทประเภทอื่นที่เราเรียกว่า Non-Fiction อาทิ ข่าว สารคดี เป็นต้น



วัตถุประสงค์ในการศึกษา เปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่า จากที่เน้นความซาบซึ้ง Appreciation มาเน้นที่ความเข้าใจ Understanding การพยายามทำความเข้าใจกระบวนการสื่อความหมายที่อยู่ในเรื่องเล่า นั้น มักนำเราไปสู่การวิเคราะห์หาคติ ค่านิยม อุดมการณ์ที่สื่อผ่านเรื่องเล่า นั้นออกมา

องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ประกอบไปด้วย

### 1. โครงเรื่อง

หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือ มีใครทำอะไร ด้วยจุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจอย่างไร

อริสโตเติล ได้ให้ความเห็นไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอทิกส์ ว่าโครงเรื่องที่ดีย่อมต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผลตามกฎแห่งกรรม กล่าวคือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำในฉากที่นำมาก่อน และในทำนองเดียวกันก็จะเป็นสาเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดในฉากต่อไป ฉะนั้นในเรื่องที่มีการวางโครงเรื่องอย่างรัดกุมจะไม่สามารถตัดฉากหนึ่งฉากใดทิ้งไปได้โดยไม่กระทบกระเทือนฉากอื่น เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลต่อกันอย่างแท้จริง(อริสโตเติล, 1983 อ้างถึงใน สุรพล บุญลือ, 2556)

ส่วน อี เอ็ม ฟอรัสเตอร์ ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ทำให้คำจำกัดความที่ชัดเจนของโครงเรื่อง โดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง และโครงเรื่อง กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือการเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

การเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1. การเริ่มเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายๆแบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิด ประเด็นขัดแย้ง หรืออื่นๆ

2. การพัฒนาเหตุการณ์ เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

3. ขั้นภาวะวิกฤต เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุด และถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปอันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่างๆได้เปิดเผยแก้ไขได้

5. ขั้นการยุติเรื่องราว เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจจะมีจุดหลายๆแบบ เช่น อาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ เป็นต้น

สิ่งสำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้ง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดยอด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรมระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งนี้เรียกว่าเป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง

## 2. แก่นเรื่อง

คือ ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกลงมาเข้าร่วมกับผู้แต่ง

## 3. ตัวละคร

ตัวละคร (Character) คือ ผู้กระทำ และผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำในบทละคร ตัวละครที่จะต้องมีการพัฒนาการ นั่นคือ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัยใจคอ ตลอดจนมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงต่อเรื่องราวต่างๆ เนื่องจากประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ที่มากระทบชีวิตของตน หากแต่การเปลี่ยนแปลงนี้ต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผลไม่ขัดต่อหลักความจริง (อมาพร มะโรณี. 2551)

ตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ตัวละครที่มีลักษณะเป็นแบบตายตัว (Typed character) เป็นตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว และมักมีลักษณะนิสัยตามแบบฉบับที่นิยมใช้กันในบทละครต่างๆ ไป เช่น “พระเอก” “นางเอก” หรือ “ตัวอิจฉา” ตัวละครเหล่านี้ไม่ว่าจะอยู่ในละครเรื่องใด มักมีลักษณะนิสัยคล้ายกันแทบเป็นสูตรสำเร็จ และบทบาทที่จะกระทำก็เป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหมายไว้สำหรับตัวละครนั้นๆ ได้

2. ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (Well – rounded character) ตัวละครประเภทนี้มีความลึกซึ้ง และเข้าใจยากกว่าตัวละครที่มีลักษณะตายตัว จะคล้ายคนจริงๆ ซึ่งมองได้รอบด้าน มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอ หรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในชีวิต

## 4. ความขัดแย้ง

การเล่าเรื่องมักดำเนินเรื่องราวเกี่ยวพันกับความขัดแย้ง ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่อง ที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง” ซึ่งแบ่งความขัดแย้งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ (เหมือนฝัน ชาวเหนือ, 2553)

1. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันแต่ฝ่ายต่อต้านกันหรือพยายามทำลายล้างกันเช่น การรบของทหารสองฝ่ายหรือการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับลำนึกับผิดชอบ หรือ ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

3. ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

## 5. ฉาก

หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย หากมีการเพชฌกษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่งฉากในการเล่าเรื่องประกอบด้วยสองส่วน คือ

1 ช่วงเวลา (Time) ได้แก่ระยะเวลาที่เหตุการณ์ที่เกิดเรื่องเล่าขึ้น ช่วงเวลาจะเป็นตัวกำหนดเบื้องต้นที่สำคัญต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อมาอีกมากเพราะ “กาลเวลา” เป็นปัจจัยพื้นฐานของเหตุการณ์ เช่น ถ้าเราสร้างละครยุคสมัยรัชกาลที่ 5 ฉากบ้านเรือนก็จะถูกบังคับว่าต้องเป็นแบบใด การแต่งกาย คำพูด การกระทำ ความนึกคิดของตัวละครก็เช่นเดียวกัน

2 สถานที่ (Location) ได้แก่สถานที่ที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น สถานที่เป็นตัวกำหนดเบื้องต้นที่สำคัญต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อมาอีกมาก เพราะ “กาลเวลา” เป็นปัจจัยพื้นฐานของเหตุการณ์ เช่น ถ้าเราสร้างละครยุคสมัยรัชกาลที่ 5 ฉากบ้านเรือนก็จะถูกบังคับว่าต้องเป็นแบบใด การแต่งกาย คำพูด การกระทำ ความนึกคิดของตัวละครก็เช่นเดียวกัน

ฉากในเรื่องเล่ามี 5 ประเภทดังนี้

ก. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ หุ่นหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

ข. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ

ค. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

ง. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

จ. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

#### 6. มุมมองการเล่าเรื่อง

มุมมองการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. มุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ

#### 2. มุมมองบุคคลที่สาม แบ่งเป็น

ผู้เล่าอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นมา

ผู้เล่าไม่ได้อยู่ร่วมในเหตุการณ์ ทำหน้าที่เป็นผู้สังเกต เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลางในการนำเสนอเรื่อง เป็นการเล่าโดยที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง

ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ แต่สามารถรู้ลึกถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่อง หรือเรียกว่า ผู้เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน คือ การเล่าเรื่องแบบไม่มีขีดจำกัด สามารถรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว เป็นต้น

ในการศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลง ลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย ทฤษฎีการเล่าเรื่องจะเป็นกรอบที่ผู้ศึกษานำไปใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีการเล่าเรื่องในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย โดยศึกษาวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องทั้ง 6 องค์ประกอบ

#### 2.4.2 ทฤษฎีเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก ( Mise En Scene )

ความหมายและความสำคัญ Mise En Scene เป็นคำศัพท์ภาษาฝรั่งเศส ที่นิยมอ่านออกเสียงว่า มีส-อง-แซง และใช้เป็นคำทับศัพท์ในแวดวงละครเวทีและภาพยนตร์ ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ อังกฤษ-ไทย ไทย-อังกฤษ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติศัพท์คำไทยของ Mise En Scene คือ การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก ถ้าเรานำไปใช้ในการแสดงละครเวทีคำว่า ฉาก จะครอบคลุมทุกสิ่งที่ผู้ชมมองเห็นผ่านการแสดงบนเวที แต่ถ้าเป็นสื่อภาพยนตร์คำว่า ฉาก หรือ ฉีน (Scene) จะเน้นสถานที่ซึ่งมีเหตุการณ์เกิดขึ้นและถูกถ่ายทอดผ่านการนำเสนอเป็นช็อต(Shot) ที่ต่อเนื่อง เพื่อประกอบการเล่าเรื่องภาพยนตร์ ละครเวทีและภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจมีฉากเพียงฉากเดียวหรือมากกว่าหนึ่งฉาก ขึ้นอยู่กับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ฉากแต่ละฉากจะมีองค์ประกอบรวมซึ่งต้องผ่านการออกแบบ จัดเตรียม ประกอบสร้าง หรือสรรหาอุปกรณ์เพื่อนำมาประกอบฉากให้สมจริง และสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอมากที่สุด

มีส-ออง-แซง ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของการสร้างสรรคงานละครเริ่มมีบทบาท มากยิ่งขึ้นและเพิ่มรายละเอียดขององค์ประกอบตามความเจริญของยุคสมัยโดยเฉพาะใน ช่วง คริสต์ศตวรรษที่ 19 การถือกำเนิดของสื่อภาพยนตร์พร้อมอุปกรณ์สำคัญประกอบการถ่ายทำคือไฟ ประดิษฐ์ (Artificial Light) ทำให้การจัดแสงภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญต่อการถ่ายทำและเป็นสิ่ง ที่ช่วยสื่ออารมณ์และสะท้อนความหมายให้กับภาพยนตร์การใช้ไฟประดิษฐ์ไม่เพียงแต่มีประโยชน์ เฉพาะสื่อภาพยนตร์ แต่ยังสามารถนำมาใช้ประโยชน์ร่วมกับการจัดแสงละครเวทีเพื่อความสว่างเห็น กระแจ้งในการแสดง และยังเป็นการเน้นย้ำทำให้เกิดมุมมองสื่ออารมณ์ให้กับฉากการแสดงไป พร้อมกัน นอกจากนี้การจัดแสงยังทำให้นักแสดงมีความโดดเด่นในการแสดงและอิทธิพลของแสง และเงาทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับการแสดงได้ดียิ่งขึ้นมีส-ออง-แซง จึงขยายขอบเขตไปถึงการ ออกแบบจัดแสงฉากการแสดง ซึ่งเป็นการแสดงออกในเชิงทักษะผสมผสานความเป็นศิลปะ เพื่อ สื่ออารมณ์และสะท้อนความหมายประกอบการแสดง การออกแบบจัดแสงไม่ว่าจะเป็นละครหรือ ภาพยนตร์ เริ่มต้นจากความเข้าใจความหมายในฉากการแสดงนั้นๆและวางแผนออกแบบการจัด แสง กำหนดตำแหน่งการแสดงให้สอดคล้องกับฉาก รู้ว่าควรจัดแสงให้เหมาะสมกับการแสดง อย่างไรหรือต้องการให้แสงเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องหรือสื่อความหมายอย่างไร (Metz, 1974)

มิวสิกวิดีโอ (Music Video) หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลง แบบมีภาพประกอบ โดยยุคแรกๆ มิวสิกวิดีโอ นำมาใช้ในการเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็น รูปแบบการถ่ายภาพวงดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมามีนำภาพมาประกอบเพลง และพัฒนามา เป็นการนำเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลงจึงเป็นสื่อที่ผู้ชม สามารถรับสัมผัสด้วยการฟังและการมองเห็นไปพร้อมกันทุกครั้งของการชมมิวสิกวิดีโอผู้ชมให้ ความสนใจภาพและตามมาด้วยเสียง องค์ประกอบภาพจึงเป็นจุดดึงดูดที่สำคัญโดยมี มีส-ออง-แซง เป็นกลไกกำหนดบรรยากาศและการสื่ออารมณ์ของภาพ และมีเสียงสนทนาหรือเสียงดนตรี ประกอบเป็นตัวเสริมภาพที่เห็น มีส-ออง-แซง มีความหมายโดยรวมหมายถึง การจัดองค์ประกอบ รวมในแต่ละฉาก ซึ่งเงื่อนไขการจัดองค์ประกอบต่างๆของ มีส-ออง-แซง ให้รวมอยู่ในฉากและ ประจักษ์แก่สายตาผู้ชมสรุปได้ดังนี้

1. การจัดองค์ประกอบรวมในฉากต้องสอดคล้องกับการแสดง (Staging an Action) การเล่าเรื่องเหตุการณ์แต่ละฉากของมิวสิกวิดีโอจะมีการแสดงเป็นกลไกสำคัญ ซึ่งการแสดงของ นักแสดงจะถูกกำหนดให้สื่อความหมายร่วมกับมีส-ออง-แซง เพื่อทำให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวการ นำเสนอได้ดียิ่งขึ้น ผู้กำกับมิวสิกวิดีโอ คือ ผู้ทำหน้าที่ควบคุมให้การแสดงแต่ละฉากดำเนินไป พร้อมกับความเหมาะสมขององค์ประกอบรวมในฉากของมิวสิกวิดีโอ

2. การจัดองค์ประกอบรวมในฉากต้องเข้ากับเหตุการณ์ในแต่ละฉากของมิวสิกวิดีโอ (Placed in a Scene) บททำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านฉาก ซึ่งแต่ละฉากจะมีรายละเอียดของเนื้อหาแตกต่างกันไป การกำหนด มีส-ออง-แซง ต้องเข้ากับเหตุการณ์ในฉากนั้นของมิวสิกวิดีโอ และทำให้ผู้ชมเชื่อหรือรู้สึกสมจริงไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในมิวสิกวิดีโอ

3. การจัดองค์ประกอบรวมในฉากต้องสอดคล้องกับเรื่องราวของมิวสิกวิดีโอ (Putting on stage) การทำมิวสิกวิดีโอที่ถูกต้องไม่ควรให้ฉากมาเด่นเหนือตัวละคร แต่ควรทำให้ฉากและตัวละครมีความกลมกลืนเข้ากับเรื่องราวโดยรวมของมิวสิกวิดีโอ การกำหนดมีส-ออง-แซงจึงเป็นส่วนสำคัญที่ผลักดันการเล่าเรื่องให้ขับเคลื่อนไปพร้อมรายละเอียดของ ฉาก แสง เสื้อผ้า หน้าและผมของนักแสดง

#### ความสำคัญของ มีส-ออง-แซง

การตระหนักในความหมายและความสำคัญของ มีส-ออง-แซง เป็นสิ่งที่ทีมงานผลิตมิวสิกวิดีโอต้องเรียนรู้และเข้าถึงอย่างลึกซึ้ง พร้อมจะนำไปปฏิบัติให้เกิดผลสูงสุดในการถ่ายทำ บางครั้งผู้ชมอาจไม่รู้สึกรู้หรือไม่รับรู้ว่ามีส-ออง-แซงคืออะไร แต่ถ้ามิวสิกวิดีโอเรื่องนั้นทำให้ผู้ชมคล้อยตามความสมจริงสนุกสนาน และเกิดความรู้สึกชื่นชอบไปกับเนื้อหาและลีลาเป็นการยืนยันว่ามีส-ออง-แซง ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้มิวสิกวิดีโอประสบความสำเร็จเพราะฉะนั้นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ มีส-ออง-แซง สร้างความสำเร็จมี 4 ประการ ดังนี้

1. ความสมจริงในระหว่างการชมสิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้ผู้ชมติดตามชมมิวสิกวิดีโออย่างจดจ่อคือความสนุกสนาน กลไกสำคัญของความสนุกสนานคือความสมจริงมีส-ออง-แซง เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องยึดหลักความสมจริง โดยทำให้องค์ประกอบรวมในฉากสมจริงตามเนื้อหา สอดคล้องกับอารมณ์ของแต่ละฉาก และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อและยอมรับในเหตุการณ์ที่นำเสนอผ่านมิวสิกวิดีโอฉากนั้นๆ

2. ความสอดคล้องกับการจัดองค์ประกอบภาพมิวสิกวิดีโอเป็นสื่อที่นำเสนอภาพเคลื่อนไหวแต่ละช็อตต่อเนื่องเพื่อเล่าเรื่อง ช็อตแต่ละช็อตต้องผ่านการกำหนดองค์ประกอบภาพซึ่งตากล้องเป็นผู้ทำหน้าที่สำคัญนี้ภายใต้การตีความแต่ละฉากร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์การจัดองค์ประกอบภาพเป็นการบรรยายรายละเอียดของ มีส-ออง-แซง ซึ่งประกอบด้วย การแสดง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า หน้าและผมของนักแสดง การจัดองค์ประกอบภาพต้องมีความสัมพันธ์กับ มีส-ออง-แซง เพื่อให้ภาพแต่ละช็อตสื่อความหมายและสอดคล้องกับการสื่ออารมณ์ของเรื่องราวในมิวสิกวิดีโอ การจัดองค์ประกอบภาพที่ดีต้องเน้นความสวยงามของการกำหนด ขนาดภาพ มุมกล้อง และการจัดแสง เพื่อให้ผู้ชมจะได้เข้าถึงเรื่องราวไปพร้อมกับความงดงามลงตัวของภาพและแสงในแต่ละช็อตของมิวสิกวิดีโอ

3. การสื่อความหมาย มิวสิกวิดีโอไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องผ่านการแสดงเพียงอย่างเดียว องค์ประกอบต่างๆของ มีส-ออง-แซง เป็นตัวช่วยที่ดีในการสื่อความหมายของมิวสิกวิดีโอ ผู้กำกับ ศิลปินเลือกสถานที่ถ่ายทำที่สื่ออารมณ์ ช่างแต่งหน้าและทำผมนักแสดงเลือกที่จะแต่งหน้าและทำผมนักแสดงให้สอดคล้องกับบทบาทการแสดง ช่างไฟจัดแสงฉากให้สื่อความหมายของฉากนั้นหรือการออกแบบเสื้อผ้านักแสดงให้เข้ากับบุคลิกลักษณะตัวละคร มีส-ออง-แซง จึงเป็นงานสร้างสรรค์ที่ผู้ผลิตใช้ประโยชน์เพื่อการสื่อความหมายให้กับมิวสิกวิดีโอ

4. การตอบรับของผู้ชม การนำเสนอ มีส-ออง-แซง ควรยึดหลักการทำให้ผู้ชมเกิดการตอบรับหรือคล้อยตามการนำเสนอของมิวสิกวิดีโอ เรื่องราวในแต่ละฉากจะมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ชัดเจน ตัวละครมีควรแสดงบทบาทอย่างไร สถานที่ที่เกิดเหตุคือที่ไหน ภายในฉากควรจัดบรรยากาศแสง หรืออุปกรณ์ประกอบฉากเป็นอย่างไร คำถามเหล่านี้ต้องตอบให้ตรงกับจินตนาการของผู้กำกับ และทำให้เกิดเป็นจริงในมิวสิกวิดีโอ นอกจากนี้ต้องทำให้ผู้ชมเกิดความรู้อีกส่วนไปกับมิวสิกวิดีโอแนวทางเดียวกับที่ผู้กำกับต้องการสื่อสารสู่ผู้ชม

#### ภาพกับการสื่อความหมาย

โทรทัศน์เป็นสื่อที่สร้างอารมณ์ด้วยภาพ และเป็นภาพแบบเคลื่อนไหว เมื่อเทียบกับสื่อที่เป็นตัวหนังสือแล้ว การสร้างอารมณ์ด้วยภาพจะสร้างความรู้สึกที่สมจริงมากกว่า (Realistic) เทคนิคต่างๆ ของการสร้างภาพด้วยกล้อง เช่น ระยะห่างของกล้อง การกำหนดมุมกล้อง การจัดแสงไฟ การตัดต่อภาพ การหยุดภาพ การย้อนกลับ การเปลี่ยนแปลงจังหวะช้าเร็วของภาพ ฯลฯ จะทำให้ผู้ผลิตควบคุม “กระบวนการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม” ได้ โดยที่ผู้ผลิตและผู้ชมมีรหัสความหมายเกี่ยวกับภาพและความรู้สึกชุดเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของภาพขึ้นกับบริบทการนำเสนอภาพ (เสียง / คำบรรยาย) ซึ่งทำให้ภาพเปลี่ยนแปลงความหมายได้ ภาพทุกภาพล้วนมีความหมายแฝงจากภาษาทางเทคนิคการถ่ายภาพเสมอ แต่ต้องพิจารณาร่วมกับบริบทแวดล้อมทางการถ่ายภาพและคำบรรยาย ในบางกรณีระดับมุมกล้องจากมุมสูง ไม่ได้หมายความว่าสิ่งที่ถูกถ่ายต่ำต้อยเสมอไป เช่น ภาพถ่ายมุมสูงโบราณสถาน หมายความว่า ความยิ่งใหญ่ในครั้งอดีตก็ได้

ความหมายของภาพล้วนมีความหลากหลาย (Polysemy) กล่าวคือ ภาพมีความหมายอย่างไรก็ได้ตามที่ผู้รับสารปรารถนาให้เป็น ความรู้เกี่ยวกับบริบทของการบันทึกภาพ เหตุการณ์แวดล้อมขณะบันทึกภาพ จะทำให้ผู้รับสารตีความหมายได้ชัดเจนมากขึ้น

#### ขนาดภาพ

ขนาดภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้กำหนดว่าคนดูควรจะเห็นอะไร และเห็นแก่ไหน ซึ่งจะทำให้เกิดความหมายและความรู้สึกที่แตกต่างกันไปดังนั้น การกำหนดขนาดภาพต้องสอดคล้องกับ

ความหมายที่ต้องการจะสื่อ อย่างไรก็ตามความหมายของภาพระยะใกล้และระยะไกลของช่างภาพคนหนึ่งอาจมีความแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง ขนาดภาพแบ่งออกเป็น 7 ขนาดดังนี้ (Berger, 2007)

1. ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) ได้แก่ ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง หรือแสดงแสนยานุภาพของตัวละครในหนังประเภทสงครามหรือหนังประวัติศาสตร์ ส่วนช็อตที่ใช้ตามหลังมักเป็นภาพระยะไกล (LS) แต่ในบางครั้งก็ใช้ภาพระยะใกล้ (CU) เปิดฉากก่อนเพื่อเป็นการเน้นเรียกจุดสนใจหรือบีบอารมณ์คนดูให้สูงขึ้นอย่างทันทีทันใด

2. ภาพระยะไกล (Long Shot /LS) ภาพระยะไกล สามารถเห็นแอ็คชั่นหรืออากัปกริยาของผู้แสดงเต็มตัวและชัดเจนพอ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าหนังของชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) มักใช้ขนาดภาพนี้กับภาพปานกลาง (MS) ถ่ายทอดอารมณ์ตลกประสบความสำเร็จในหนังเงียบของเขา

3. ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น

4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่ง ภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)

5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบ คลอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรมบางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สาขตา แหวดตา เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกลิ้งนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วน

หนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น

#### การสื่อความหมายด้วยแสงและสี

การใช้แสงหรือสีมีความสำคัญยิ่งในการทำสื่อทุกประเภท เพราะ แสงและสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกซึ่งสามารถสัมผัสได้ด้วยตา การสื่อความหมายของแสงและสีมีมากมายหลายแนวคิด สีเดียวกันอาจจะตีความหมายให้มีความหมายตรงกันข้ามในแต่ละท้องถิ่น ส่วนสีที่แตกต่างกันย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันไปด้วย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน ดังนั้น ในการเลือกใช้แสงและสีผู้ศึกษาควรหมั่นสังเกตและทดสอบปฏิกิริยาการรับรู้สีของแต่ละคน หากเลือกใช้แสงและสีสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทบาทของ มีส-ออง-แซง ได้กลายเป็นส่วนประกอบสำคัญของการผลิตมิวสิกวิดีโอไม่ว่ามิวสิกวิดีโอเรื่องนั้นจะมีบทที่ดี นักแสดงมากฝีมือที่นิยมเป็นประกันหรือผู้กำกับที่เก่งกาจระดับผู้ชมยอมรับ แต่ถ้ามิวสิกวิดีโอเรื่องนั้นขาดการสร้างสรรค์ มีส-ออง-แซง ผู้ชมคงรู้สึกถึงความไม่กลมกลืนของการติดตามชม มีส-ออง-แซง จึงเป็นสิ่งสำคัญของการผลิตมิวสิกวิดีโอ สรุปให้เห็นความสำคัญของ มีส-ออง-แซงที่มีต่อมิวสิกวิดีโอเพลงได้ดังนี้

1. มีส-ออง-แซง เป็นส่วนหนึ่งของการสะท้อนภาพ สังคม ธรรมชาติ และวิถีชีวิตของมนุษย์ ทำให้ผู้ชมเกิดการจดจำและรู้สึกประทับใจ
2. มีส-ออง-แซง เป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายให้กับมิวสิกวิดีโอ
3. มีส-ออง-แซง เป็นส่วนประกอบสำคัญคล้ายชิ้นส่วนของจิ๊กซอว์ที่ทำให้ผู้ชมเก็บเกี่ยวและนำมาประติดประต่อเพื่อเป็นข้อมูลประกอบการติดตามเนื้อหาในแต่ละตอนของมิวสิกวิดีโอ
4. มีส-ออง-แซง เป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอบุคลิกลักษณะของตัวละครในมิวสิกวิดีโอ
5. มีส-ออง-แซง เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องมิวสิกวิดีโอผ่านภาพทำให้ผู้ชมเห็นและรู้สึกได้ในองค์ประกอบต่างๆของ มีส-ออง-แซง

ในการศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย ทฤษฎีเรื่อง MISE EN SCENE จะเป็นกรอบที่ผู้ศึกษานำไปใช้ในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบการสื่อความหมายด้วยภาพ ทั้งในเรื่องของการใช้แสง ขนาดภาพ และการแต่งกายของศิลปินในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย

### 2.4.3 ทฤษฎีเรื่องสัญวิทยา ( Semiology )

สัญวิทยา (Semiology) หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคำเดียวกันคือ Semeion ที่แปลว่า Sign หรือ สัญญา ซึ่งเป็นศาสตร์ใหม่ที่ได้รับการพัฒนามาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยนักวิชาการหลายท่าน เช่น เฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และชาร์ลส์ เพียร์ส (C. Peirce) นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

สัญญา หมายถึง ตามปกติในชีวิตประจำวันคุ้นเคยกับสัญญาอยู่แล้ว เช่น เมื่อไปซื้อของตามห้างสรรพสินค้าและเห็นป้ายที่มีรูปผู้หญิง/ผู้ชาย ก็จะเข้าใจอย่างดีว่า รูปนั้นมีได้หมายความว่าอยู่เพียงแค่ "ผู้หญิงและผู้ชาย" เท่านั้น แต่รูปนั้นยังแทนความหมายอะไรบางอย่างที่มากกว่าตัวของมันเอง เช่น ยืนแทนความหมายว่า ห้องน้ำ (ในระบบสังคมของไทย) รูปดังกล่าวก็คือ สัญญาสำหรับกรณีตัวอย่างที่ยกไป หากจะวิเคราะห์ว่าสิ่งที่จะเป็น สัญญา ได้จะต้องมีคุณสมบัติดังนี้ (ภัทวดี นิติเกษตรสุนทร และคณะ, 2548) ประการแรก สัญญาจะต้องมีลักษณะทางกายภาพสามารถจับต้องรับรู้ได้ด้วยอวัยวะสัมผัส เช่น เป็นตัวอักษร ภาพวาด เสียง อากัปกริยา ฯลฯ ตัวอย่างเช่น ป้ายรูปผู้หญิง/ผู้ชาย รูปภาพหัวใจ เป็นต้น ประการที่สอง ตัวสัญญานั้นต้องเกิดมาจากความตั้งใจที่จะส่งสารหรือสื่อความหมายอะไรบางอย่าง ฉะนั้น แม้ว่าผมอาจเป็นสัญญาว่าฝนจะตกแต่เราก็ไม่ถือว่าผมเป็นสัญญา เนื่องจากผมไม่ได้มีความตั้งใจที่จะส่งข่าวสารอะไร

ประการที่สาม เป็นคุณสมบัติที่ต่อเนื่องมาจากสองคุณสมบัติแรก กล่าวคือ เมื่อภาพเสียง ฯลฯ ถูกผู้ใช้สัญญานำมาใช้อย่างตั้งใจนั้น ความหมายของภาพเสียงนั้นจะต้องมีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง ฉะนั้น ถ้ารูปหัวใจหนึ่งรูป ถูกรับรู้ว่าเป็นเพียงแค่รูปๆหนึ่ง มันก็จะยังไม่มีลักษณะเป็นสัญญา จนกว่าเมื่อรูปหัวใจนั้น จะถูกรับรู้ว่าเป็นมากกว่ารูปหัวใจ เช่น อาจเป็นรูปที่แทนความรักความผูกพัน ฯลฯ

กล่าวโดยสรุปสั้น ๆ อีกครั้งหนึ่งก็คือ ของทุกสิ่งทุกอย่างในโลกไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ แหวน ก้อนหิน เสา ฯลฯ สามารถจะเป็นสัญญาได้หมด หากมีคุณสมบัติ 3 ประการคือ

- (1) ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็นภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุอื่น ๆ
- (2) ต้องมีความหมายมากกว่าตัวเอง
- (3) ผู้ใช้สัญญาต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนี้เป็นสัญญา

จากคุณสมบัติทั้ง 3 นี้ เพียร์สได้นำมาเรียงร้อยเป็นคำนิยามที่รัดกุมของสัญญาว่า

Sign is something (1) which stands for something (2) to someone in some respect.

กล่าวคือ สัญญา คือ ของอย่างหนึ่งที่ยืนแทนความหมายของอีกอย่างหนึ่ง เช่น รูปหัวใจ ยืนแทนความหมายของความรัก สำหรับคนบางคน ในบางกาลเทศะช่วงเวลาหรือบริบท

เพราะฉะนั้น สัญญะจะมีความหมายก็แต่เฉพาะคนบางคนในบางเงื่อนไขเท่านั้น ดังนั้น หากมีการเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลหรือเปลี่ยนแปลงกาละ/เทศะ/บริบท ความหมายของวัตถุขึ้นเดิมก็จะเปลี่ยนแปลงไป เราพบตัวอย่างอยู่เสมอในชีวิตประจำวัน เช่น แหวนแต่งงานที่เคยมีความหมายว่า "เป็นตัวแทนความรัก" แต่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเปลี่ยนใจไปมีคนอื่น แหวนวงเดิมจะเปลี่ยนความหมายไปเป็น "ตัวแทนแห่งการหลอกลวง" และเมื่อความหมายของสัญญะเปลี่ยนไป เราก็จะมีปฏิกิริยาหรือมีการกระทำต่อสัญญะที่แตกต่างกัน เช่น ในกรณีของแหวน จากการกระทำที่เคยสวมใส่ เราก็จะเปลี่ยนเป็นถอดโยนทิ้งไป เป็นต้น

การศึกษาสัญญะจากทัศนะของสองผู้บุกเบิกวิชาสัญวิทยาที่ศึกษาเรื่องความหมายของสัญญะเป็นหลักนี้ มีบรรพบุรุษผู้บุกเบิกอยู่ 2 ท่านคือ เฟอร์ดินันท์ เดอ โซซูร์ นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และชาร์ลส์ เพียร์ส นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน เนื่องจากท่านทั้งสองมีชีวิตและค้นคิดทฤษฎีสัญวิทยาในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้น แต่ละท่านจึงมีการสร้างคำศัพท์เพื่ออธิบายความคิดที่เป็นของตัวเอง และอาจจะแตกต่างกันทั้ง ๆ ที่หมายความถึงสิ่งเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน จุดร่วมของนักคิดทั้ง 2 ท่านก็คือ ทั้งสองล้วนสนใจกระบวนการที่ตัวหมายหนึ่งสามารถสร้างความหมายขึ้นมาในห้วงความคิดของผู้ใช้สัญญะ ตัวอย่างเช่น เมื่อเรามองเห็น "แหวน" หรือคำว่า "แหวน" ซึ่งเรียกว่า "ตัวหมาย/รูปสัญญะ" (Signifier) อันได้แก่ ภาพ-เสียง-วัตถุที่ถูกนำมาใช้แทนความหมายที่เป็น "ตัวหมายถึง/ความหมายสัญญะ" (Signified) อันได้แก่ แนวความคิดต่าง ๆ เช่น ความรัก ความผูกพันของกระบวนการสร้างรอยเชื่อมต่อระหว่าง ตัวหมาย-ตัวหมายถึง (รูปสัญญะ-ความหมายสัญญะ) นี้ เรียกว่ากระบวนการสร้างความหมาย (Signification) ในกระบวนการสร้างความหมายนั้น เป็นไปอย่างไรไม่มีหลักเกณฑ์ ไม่เกี่ยวข้องกับความตั้งใจของผู้ส่งสาร และไม่ใช้ธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ คำๆ หนึ่งกับแนวคิดหนึ่ง จะไม่มีการเชื่อมโยงในเชิงเป็นเหตุและเป็นผลกัน จุดที่ทำให้ค้นพบความหมายของตัวสาร จึงไม่มีหลักเกณฑ์ตายตัว จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงความหมายต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวหมาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามี รหัส ที่เป็นสิ่งเชื่อมโยงความคิดที่มีโครงสร้างบางประการอยู่ ทำให้เราสามารถตีความหมายของสัญญะต่างๆ ได้ การเกิดขึ้นของความหมายทั้งหลายนี้ ล้วนถูกควบคุมจากรหัสทางภาษาศาสตร์และจากค่านิยม ที่กำหนดมาจากเกณฑ์ของวัฒนธรรม และกฎเกณฑ์ของระบบสัญญะ

ยกตัวอย่างเช่น เราเรียนคำว่า โบว์สีแดง ตัวอักษร โบว์สีแดง นั่นคือ ตัวให้ความหมาย Signifier แต่สิ่งที่เราต้องการมุ่งให้ความหมายนั้น คือ ตัวโบว์สีแดงจริงๆ เป็นตัวที่ถูกให้ความหมาย Signified และกระบวนการสร้างความหมายเช่นนี้ เรียกว่า Signification สัญวิทยา คือ การสำรวจธรรมชาติของระบบสัญญะในส่วนที่อยู่นอกเหนือไปจากกฎของไวยากรณ์และกฎแห่งความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค ระบบสัญญะนำการควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไป

อย่างมีความสลับซับซ้อน อย่างแฝงเร้นและต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรมด้วย

ในการศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลง ลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย ทฤษฎีเรื่องสัญวิทยาจะเป็นกรอบที่ผู้ศึกษานำมาใช้ในการวิเคราะห์รูปสัญลักษณ์ ความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่นอกเหนือจากการใช้ แสง ขนาดภาพและการแต่งกายของศิลปินซึ่งจะปรากฏอยู่ในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับ ยุคร่วมสมัย

## 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ลักขณา สุขสุวรรณ (2521) ได้ศึกษาเรื่อง วรรณกรรมเพลงลูกทุ่ง โดยได้ศึกษาเพลง ลูกทุ่ง ในช่วง พ.ศ.2498-2518 ผลการศึกษาพบว่า เพลงลูกทุ่งมีอิทธิพลต่อชีวิตคนไทยส่วนใหญ่ ซึ่ง อยู่ในชนบทและกำลังมีอิทธิพลมากขึ้นในสังคม เพลงลูกทุ่งทำให้ผู้ฟังทราบเรื่องราวและเหตุการณ์ ต่างๆ ได้ในทันที แสดงอารมณ์สนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของคนไทย จึงน่าจะ นำคุณสมบัตินี้ไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้เพลงลูกทุ่งยังมีลักษณะเป็นเพลงพื้นเมืองยุค ใหม่ มักกล่าวถึงสิ่งที่ควรปฏิบัติในสังคม ความเชื่อทางพุทธศาสนา สำหรับเนื้อร้องของเพลงลูกทุ่ง พบว่ามีความสัมพันธ์กับสังคมอย่างแน่นแฟ้นเพราะเพลงลูกทุ่งได้รับอิทธิพลจากสังคมในฐานะที่ผู้ แต่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมจึงต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม เพลงลูกทุ่ง ได้มีส่วนเผยแพร่ค่านิยมต่างๆ ไปสู่คนในสังคมอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว

จินตนา คำรงค์เลิศ (2533) ได้ศึกษาชนบทธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม และการดำเนิน ชีวิตของชาวชนบทไทยที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่งไทยตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่2 จนถึงปัจจุบัน โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพสังคมไทย ชนบทธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยมและการดำเนินชีวิต ผล การศึกษาพบว่าเพลงลูกทุ่งมีเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของชนบทไทยอย่างกว้างขวาง ชาว ชนบทเป็นผู้ที่ยึดมั่นในศาสนา ชนบทธรรมเนียมประเพณี และสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ค่านิยมของชนบทหลายประการ เช่น ค่านิยมของวัด อุบายมุข ไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ การบริโภค การประกอบอาชีพ การถูกเอารัดเอาเปรียบของชาวชนบท เพลงลูกทุ่งไม่ใช่เป็นเพียงสื่อเพื่อความ บันเทิงบริสุทธิ์แต่เพลงลูกทุ่งจัดเป็นวรรณกรรมเพื่อชีวิตด้วย

บุปผา เมฆสีทองคำ (2534) ได้ศึกษาเรื่องศึกษาบทบาทเพลงลูกทุ่งในการพัฒนาคุณภาพ ชีวิต วิเคราะห์เนื้อหาของเพลงลูกทุ่งในช่วงปี พ.ศ.2532-2533 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค่านิยม ในเรื่องของความรักชาติ เพศ ทศนคติความรักของหนุ่มสาว ความคิดในเรื่องครอบครัว วิธีการ ดำเนินชีวิตและการสะท้อนการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่6 ผลการศึกษาพบว่าเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งสะท้อนถึงค่านิยมในเรื่องเพศ การแสดงออก และ

ทัศนคติเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาวมากที่สุด ส่วนเพลงลูกทุ่งที่สะท้อนในเรื่องของการพัฒนาคุณภาพชีวิตจะกล่าวถึงความยากจนและผลผลิตมากที่สุด

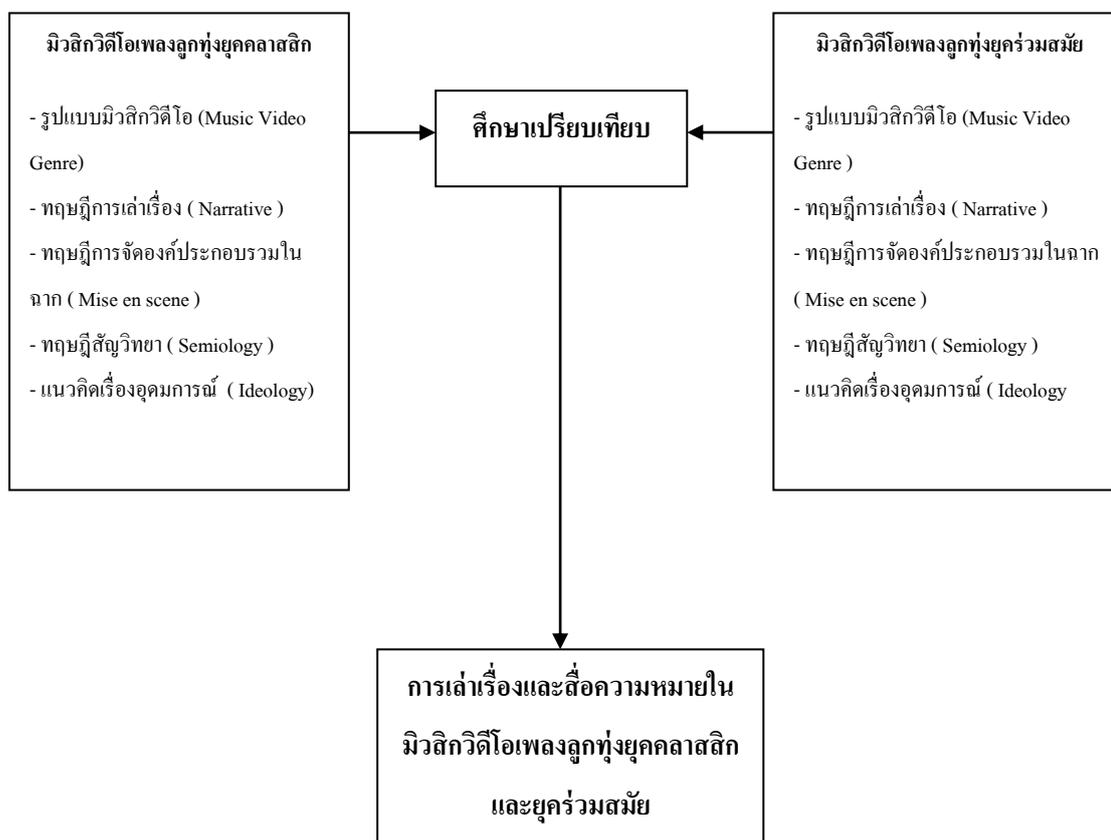
อัมพร จิตรรักษา (2543) ได้ศึกษาภาพสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่งที่ขับร้องโดย เอกชัย ศรีวิชัย จากการศึกษาพบว่าภาพสะท้อนที่ปรากฏนั้นมีทั้งภาพของสังคมและวัฒนธรรมของคนไทยส่วนรวมและภาพสะท้อนของชาวไทยในภาคใต้ปรากฏอยู่จำนวนมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากภาพลักษณ์ของ เอกชัย ศรีวิชัย เองที่ยืนยันอยู่เสมอว่าเขาเป็นคนภาคใต้ เป็นเลือดเนื้อและสมบัติของชาวภาคใต้ รวมทั้ง พยายามนำเสนอความเป็นปักษ์ใต้ของไทยออกสู่สาธารณะ ดังนั้น บทเพลงที่ถูกคัดสรรให้ เอกชัย ศรีวิชัย นำเสนอจึงมุ่งเน้นเนื้อหาของสังคมและวัฒนธรรมของชาวใต้เป็นหลัก

ญาณิกา อ้อมฉงษา (2548) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาภาพสะท้อนสังคมจากบทเพลงของสลา คุณวุฒิที่ขับร้องโดย ไมค์ ภิรมย์พร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2540-2547 จำนวน 66 เพลง ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1. ภาพสะท้อนวิถีชีวิต พบ 2 ประเด็น คือการทำมาหากินปัจจัยสี่ในการดำรงชีวิต 2. ภาพสะท้อนเศรษฐกิจ พบ 4 ประเด็น คือ ความยากจนในการดำเนินชีวิต การมีหนี้สิน การซื้อสินค้าระบบเงินผ่อน การขึ้นราคาของสินค้า 3. ภาพสะท้อนความเชื่อ พบ 4 ประเด็น คือ เรื่องนรก สวรรค์ การทำบุญ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ โชคชะตา 4. ภาพสะท้อนค่านิยม พบ 4 ประเด็น คือ การเลือกคู่ครอง ความกตัญญู การศึกษาและนันทนาการ 5. ภาพสะท้อนประเพณี พบ 4 ประเด็น คือ ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีออกพรรษา ประเพณีทอดผ้าป่าและประเพณีการแต่งงาน

ลำเนา เอี่ยมสะอาด (2538) วิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อกที่ออกจำหน่ายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2526 ถึง 2538 โดยอาศัยแนวคิดเรื่องอุดมการณ์และการเข้าสู่ปัญหาแนวสัจวิทยา ลำเนาพบว่า เพลงไทยสมัยนิยมแนวร็อกได้รับอิทธิพลจากเพลงร็อกของอเมริกาและอังกฤษ ทั้งนี้ ภายหลังจากการตั้งฐานทัพของสหรัฐอเมริกาในเมืองไทยเพลงร็อกก็ค่อยๆขยายตัวอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยมรูปแบบหนึ่ง ลำเนาได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในขณะที่เพลงไทยสมัยนิยมประเภทอื่นๆค่อนข้างมีเนื้อหาจำกัดตัวอยู่ในเรื่องของความรักเป็นส่วนใหญ่ แต่เพลงร็อกของไทยกลับใช้รูปแบบดนตรีที่หนักแน่นรุนแรง และมีเนื้อร้องที่เร้าอารมณ์ความรู้สึก กับทั้งยังสะท้อนถึงเรื่องราวในสังคม ได้หลากหลาย ทั้งนี้ด้วยรูปแบบดนตรีที่รุนแรงและแข็งแกร่ง เพลงร็อกจึงเป็นพื้นที่ในการนำเสนออุดมการณ์ต่อต้านสังคม ในขณะที่ส่วนของเนื้อร้องนั้น มีส่วนผสมของแนวคิดและค่านิยมต่างๆในสังคมไทย ซึ่งแม้จะมีได้ต่อต้านอุดมการณ์หลักของสังคมอย่างรุนแรง แต่ก็เป็นการเสนออุดมการณ์ทางเลือกใหม่ให้กับสังคมได้เช่นกัน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาวิวัฒนาการและประวัติของเพลงลูกทุ่งไทย ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายใน มิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย

## 2.6 กรอบแนวคิดในการศึกษา



จากกรอบแนวคิด แสดงให้เห็นถึงการศึกษเปรียบเทียบมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย โดยศึกษาผ่านแนวคิดเรื่องรูปแบบมิวสิกวิดีโอ (Music Video Genre) แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ (Ideology) แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative) แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene) และแนวคิดเรื่องสัญวิทยา (Semiology) เพื่อทำความเข้าใจในเรื่องของรูปแบบการนำเสนอ วิธีการเล่าเรื่อง การสื่อความหมายและอุดมการณ์ที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย