

แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration)

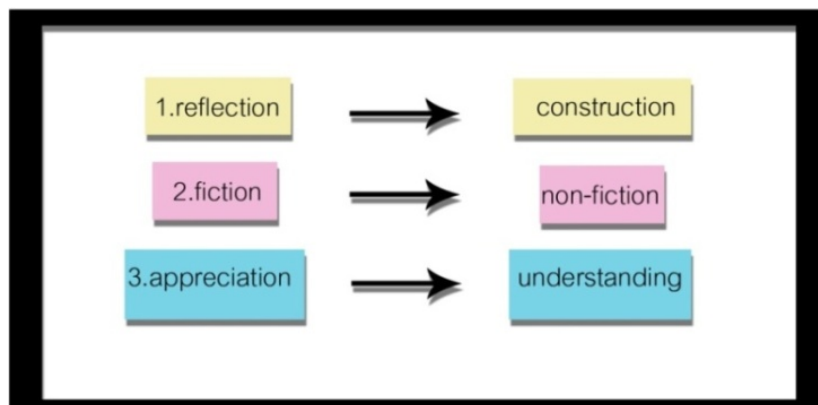
จุดเริ่มต้นศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) อยู่กับสายวรรณคดีมาตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 (อิรวดี ไตลังคะ, 2543, น. คำนำ) ซึ่งที่มาของวิธีศึกษาการเล่าเรื่องในสายวรรณคดีมาจากกลุ่มรูปแบบนิยามรัสเซีย (Russian Formalism) เช่น Vladimir Propp, Viktor Shklovsky ซึ่งนักทฤษฎีกลุ่มรูปแบบนิยามรัสเซียมุ่งค้นหารูปแบบของวรรณคดีที่ทำให้ต่างจากงานเขียนประเภทอื่น ๆ และความคิดนี้ได้พัฒนากลายเป็นรากฐานส่วนหนึ่งของกลุ่มโครงสร้างนิยม (Structuralism) ที่ก่อตั้งขึ้นภายหลัง

การศึกษาการเล่าเรื่องบนพื้นฐานลัทธิโครงสร้างนิยม ได้รับการพัฒนา และประยุกต์มาจากสาขาวิชาภาษาศาสตร์ เช่น นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส คือ Ferdinand de Saussure และโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศส Claude Lévi-Strauss ที่ศึกษาแบบแผนระบบเครือญาติ ระบบความคิดของกลุ่มชนดั้งเดิม และการศึกษาตำนานปรัมปรา (myths) มโนทัศน์ที่เด่นชัดของเขาคือ โครงสร้างพื้นฐาน (ความคิด) - Binary opposition เขาพยายามแสดงให้เห็นระบบ (system) หรือการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างศัพท์ (terms) ต่าง ๆ เพราะว่า ความหมายของศัพท์แต่ละศัพท์ไม่ได้มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ฉะนั้นจำเป็นต้องเห็นความสัมพันธ์ในเชิงความหมายระหว่างศัพท์ต่าง ๆ (Nodelman & Reimer, 2003, pp. 231-232)

ดังนั้นมิติศึกษาการเล่าเรื่อง ก็มีได้ขีดเส้นพรมแดนถูกกักขังอยู่ในฝั่งวรรณคดี หรือสาขาวิชาใดอย่างเฉพาะเท่านั้น เนื่องจากวิธีศึกษาการเล่าเรื่อง สามารถศึกษาเรื่องเล่า (stories) ได้ทุกชนิด เพราะคำจำกัดความของคำว่า “เรื่องเล่า” คือ สื่อต่าง ๆ ที่สามารถแสดงเหตุการณ์หรือเรียงเป็นเรื่องราว อาจสื่อได้ทั้งมุมมอง ตัวอักษร ภาพ เสียง เป็นต้น ก็เรียกได้ว่าเป็น “เรื่องเล่า” เพราะฉะนั้น องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า ได้กลายเป็นความรู้ที่ไม่ต้องไปอาศัยอยู่ในวิชาอื่น ๆ แต่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว เนื่องด้วย Narratology หรือศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ได้มีวิธีการศึกษาข้ามผ่านจากสายวรรณคดีมาสู่สาขาสื่อสารมวลชนจากการเปลี่ยนแปลงของกระบวนทัศน์แห่งการศึกษาเรื่องเล่าในสามจุดใหญ่ด้วยกัน (นพพร ประชากุล, 2547, น. 1-30)

แผนภูมิที่ 2.2

การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ของการศึกษาเรื่องเล่า



จุดแรก คือ การเปลี่ยนแปลงนิยาม จากเดิมที่เรื่องเล่าเป็นการสะท้อนความเป็นจริง เปลี่ยนสู่การมองใหม่ว่า เรื่องเล่าไม่ได้เป็นสิ่งสะท้อนโลกของความเป็นจริง แต่เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง ฉะนั้นในการศึกษาเรื่องเล่าของสื่อหนังสือภาพ จะให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่าการประกอบสร้าง หรือการสื่อสารความหมายของเรื่องเล่ามากกว่า การมองว่าเรื่องเล่าสะท้อนความเป็นจริงในสังคม

จุดที่สอง คือ การเปลี่ยนแปลงขอบเขตการศึกษา จากเดิมที่เรื่องเล่าจะถูกมองอย่างมีขอบเขตจำกัดอยู่แต่เฉพาะในวรรณคดี วรรณกรรมที่เป็นเรื่องสมมติ ตอนนีขอบเขตของการศึกษาเรื่องเล่าออกไปสู่ตัวบทประเภทอื่น ๆ ที่ไม่ใช่บันเทิงคดี เช่น การศึกษาเรื่องเล่าในสื่อสารมวลชน มีการศึกษาทั้งเนื้อหาแนวบันเทิงคดี เช่น ภาพยนตร์ เพลง และไม่ใช่บันเทิงคดี เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ รายการสนทนาข่าวในโทรทัศน์

จุดที่สาม คือ การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ในการศึกษา มีการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่า จากเดิมที่เน้นเรื่องความซาบซึ้ง เปลี่ยนเป้าหมายมาเน้นที่ความเข้าใจ เป็นหลักแทน ซึ่งคำว่า การเปลี่ยนจุดเน้น หมายถึงว่า การศึกษาเรื่องเล่าที่มีการเปลี่ยนกระบวนทัศน์นี้ไม่ได้ถึงกับละทิ้งเรื่องความซาบซึ้ง เพียงแต่ไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะเรื่องความซาบซึ้งเป็นสิ่งสำคัญอันดับหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่เป้าหมายของการศึกษาเปลี่ยนมาที่การพยายามทำความเข้าใจกับเรื่องเล่าเป็นส่วนสำคัญกว่า

สำหรับสื่อมวลชนศึกษา (Media Studies) ในแง่มุมของวิธีวิเคราะห์ “การเล่าเรื่อง” มีจุดมุ่งหมาย ดังต่อไปนี้ คือ 1. การชี้ให้เห็นถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่า 2. การศึกษาลงลึกไปกว่าผิวหน้าของข้อมูลสื่อต่าง ๆ เพื่อดูว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ช่วยสนับสนุนความหมายอย่างไร (O'Shaughessy & Stadler, 2005, p. 232)

นอกจากนั้นในกระบวนการเล่าเรื่องจะก่อให้เกิดเป็นความหมาย และสร้างความเข้าใจกับผู้รับสารได้นั้น จะต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ ที่เสมือนเป็นอวัยวะภายในร่างกายที่ต้องพึ่งพาอาศัยแต่ละส่วนมาเชื่อมโยงและประสานกัน เพื่อรวมกันเป็นร่างกายที่สมบูรณ์ ฉะนั้นการเล่าเรื่องของสื่อหนังสือภาพจะรวมตัวเป็นความหมายหนึ่งเดียวได้ จะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง โดยทำหน้าที่เพื่อการประกอบสร้างความหมาย รวมทั้งสร้างความเข้าใจให้กับผู้รับสาร โดยการศึกษาสื่อหนังสือภาพครั้งนี้ ผู้ศึกษามุ่งวิเคราะห์ทั้งเนื้อเรื่องและภาพประกอบ เนื่องจากธรรมชาติของสื่อหนังสือภาพนั้น การเล่าเรื่องด้วยเรื่องและภาพ เป็นเสมือนคู่แฝดที่แยกขาดออกจากกันไม่ได้ ดังนั้นจึงต้องอาศัยแนวคิดการเล่าเรื่อง และแนวคิดการสื่อสารด้วยภาพมาวิเคราะห์ประกอบเป็นคู่ขนานกันไป แต่ส่วนนี้จะเป็นการอธิบายรายละเอียดแนวคิดการเล่าเรื่องที่ใช้ในการวิเคราะห์สื่อหนังสือภาพ มีดังนี้

1. ฉาก (Setting)

ฉาก คือ เวลา และ สถานที่ ใช้ในการดำเนินเรื่องที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง เรื่องราว ตัวละคร สิ่งทีตัวละครกระทำ คิด รู้สึก ซึ่ง “เวลา” อาจเกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบัน หรือ อนาคต อีกทั้ง “สถานที่” ในหนังสือภาพอาจจะเป็นสถานที่ที่มีอยู่ในโลกมนุษย์ หรือโลกที่มีแต่ในจินตนาการ โดยฉากอาจรวมถึงสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังสือภาพ จะมีภาพประกอบและเนื้อเรื่องเป็นบทบาทสำคัญของการสร้างฉากที่น่ามหัศจรรย์ ตื่นเต้น ชวนติดตามให้เกิดขึ้น นอกจากนี้หนังสือภาพสำหรับเด็กมักจะมีการบรรยายเกี่ยวกับฉากเพียงสั้น ๆ (สมพร จารุณภู, 2541, น. 55-56) โดย “ฉาก” แยกเป็นลักษณะต่าง ๆ ได้ดังนี้

1.1 ฉากที่มีลักษณะเป็น เวลา

1. ระยะเวลา คือ เรื่องราวที่ดำเนินเรื่อง มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของเวลาอย่างชัดเจน เช่น 1 ชั่วโมง 1 วัน 10 ปี เป็นต้น
2. ช่วงเวลา คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง แต่ไม่ได้เจาะจงระบุจำนวนของเวลาอย่างชัดเจน เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในอดีต วันหนึ่ง เป็นต้น

1.2 ฉากที่มีลักษณะเป็น สถานที่

ลักษณะทางกายภาพ ภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศของท้องถิ่น ทักษะสภาพของสถานที่ เช่น ความงดงามของป่าไม้ ความเปลี่ยนแปลงของอากาศ บ้านเล็ก ๆ หลังหนึ่ง เป็นต้น โดยสถานที่สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. สถานที่ในโลกแห่งความเป็นจริง คือ สถานที่เหล่านั้นมีอยู่จริงในโลกมนุษย์ หรือ สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกมนุษย์ เช่น โรงเรียน หมู่บ้าน สนามเด็กเล่น เป็นต้น
2. สถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ คือ สถานที่ที่มีได้ตั้งอยู่ หรือ เกิดขึ้นในโลกมนุษย์ เช่น โลกแห่งพ่อมดแม่มด เมืองวิเศษที่มีเวทมนต์ อธิติฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เป็นต้น

1.3 ฉากที่มีลักษณะแวดล้อมทางวัฒนธรรม

การกล่าวถึงสิ่งที่เป็นนามธรรมในการดำเนินเรื่อง เช่น ศีลธรรม ชนชั้น ค่านิยม เพศ ความสัมพันธ์ในครอบครัว เชื้อชาติ เป็นต้น

1.4 ฉากที่มีลักษณะแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์

ฉากที่มีได้บอกสถานที่อย่างเจาะจง แต่ทว่า “ฉาก” ในหนังสือภาพเล่มนั้น ๆ แสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น บ้าน หมายถึง สถานที่ที่เต็มไปด้วยความรัก ความอบอุ่น และปลอดภัย ป่า หมายถึง สถานที่ที่มีความลึกลับ น่าตื่นเต้นผจญภัย นอกเหนือจากนี้ในบางกรณี ฉาก ก็ใช้สถานที่หรือธรรมชาติเป็นตัวแทนอารมณ์ ความรู้สึก เช่น ฝน เมืองพิสดาร ฝน ดินแดนที่ไม่มีผู้ใดรู้จักมาก่อน หมายถึง ความประหลาดใจ ความลึกลับ (พูลสุข อภาวพัชรุตม์ ต้นพรม, ม.ป.ป., น. 54)

2. ตัวละคร (Characters)

ตัวละคร คือ สิ่งที่นักเขียนเรื่องสร้างขึ้นมาให้เป็นผู้กระทำ ที่ก่อให้เกิดเรื่องราว เกาะเกี่ยวกันเป็นโครงเรื่อง ดังนั้นตัวละครจึงมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าโครงเรื่องหรือองค์ประกอบอื่น ยกตัวอย่างมุมมองของ Tzvetan Todorov นักทฤษฎีวิวัฒนาการแนวโครงสร้างนิยมคนสำคัญคนหนึ่ง ที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับตัวละครเท่า ๆ กับโครงเรื่อง โดยไม่ได้ชี้เฉพาะเจาะจง หรือสรุปว่าเรื่องเล่าเน้นความสำคัญไปที่สิ่งใด ได้แบ่งเรื่องเล่าออกเป็นสองแบบเท่านั้น ได้แก่ 1. เรื่องเล่าที่เน้นโครงเรื่อง คือ การให้ความสำคัญแก่การกระทำหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 2. เรื่องเล่าที่เน้นตัวละคร หรือเรื่องเล่าเชิงจิตวิทยา คือ การให้ความสำคัญต่อความคิด ความรู้สึก ที่อยู่ภายในตัวละครกับการเผชิญเหตุการณ์ต่าง ๆ

2.1 วิธีการสร้างบุคลิกของตัวละคร

Golden (1990, pp. 35-53, pp. 94-96) ได้แสดงทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการที่จะอธิบายตัวละคร และการค้นหาว่าการสร้างตัวละคร ในหนังสือภาพเป็นอย่างไรนั้น เราสามารถใช้ 4 เงื่อนไข (terms) ได้แก่

1. ตัวละครแบบบุคลิกลักษณะเฉพาะ (Character Traits)

นักเขียนเรื่องได้สร้างให้ตัวละครมีการกระทำ ความคิด พฤติกรรมแบบซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องในเนื้อเรื่อง จนกลายเป็นลักษณะบุคลิกเฉพาะตัวอันโดดเด่นของตัวละคร หรือการสื่อความหมายให้ตัวละครตัวนั้น เป็นภาพตัวแทนของบุคลิกลักษณะเฉพาะแห่งความเป็นเด็กที่มีอยู่ในเด็กทุก ๆ คน แต่ไม่ได้มุ่งหมายให้เป็นบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละครใดตัวละครหนึ่งในเรื่องเท่านั้น เช่น เรื่อง Snowy Day สร้างสรรค์เรื่องและภาพโดย Ezra Jack Keats (1976) ซึ่งตัวละครเด็กชายที่ชื่อ Peter มีความรู้สึกสนุกกับการค้นพบสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองเพียงลำพัง จากวันที่หิมะตก เช่น เมื่อเดินเข้าไปบนหิมะจะเกิดเสียงและเกิดรอยเท้าของเขาเป็นทางยาว แต่เมื่อลากเท้าอย่างช้า ๆ เขาพบว่าหิมะจะเกิดเป็นเส้นยาวต่อเนื่องกัน การนำหิมะมาปั้นเป็นตุ๊กตาหิมะที่มีรอยยิ้ม การป็นปายขึ้นไปบนกองหิมะที่สูงคล้ายภูเขาและลื่นไหลลงมา เป็นต้น

2. ตัวละครแบบความสลับซับซ้อน (Character Complexity)

นักเขียนเรื่องได้สร้างลักษณะเฉพาะให้ 1 ตัวละคร มีการแสดงบุคลิกภาพออกมาอย่างหลากหลาย ซับซ้อนในตัวละคร เช่น ในหนังสือภาพ Crow Boy สร้างสรรค์เรื่องและภาพโดย Taro Yashima (1983) ตัวละครเด็กชายที่ชื่อ Chibi เป็นคนขี้อาย การแยกตัวเองออกจากกลุ่มเพื่อนขณะอยู่ที่โรงเรียน การเผชิญกับการถูกหัวเราะเยาะของเพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียน แต่เขาก็มีสิ่งที่ทำให้เพื่อน ๆ ที่โรงเรียนประหลาดใจ คือ เขามีความสามารถพิเศษด้วยการเลียนเสียงเสียงแบบต่าง ๆ ของอีกา เช่น เสียงพ่ออีกา เสียงแม่อีกา เสียงร้องของอีกาในช่วงเวลาเช้า เสียงร้องของอีกาเมื่อสมาชิกในหมู่บ้านไม่มีความสุข หรือเกิดเหตุร้าย เสียงของอีกาเมื่อเวลามีความสุข เป็นต้น นอกจากนั้นเขาต้องช่วยงานของครอบครัว ก่อนที่เดินทางมาโรงเรียน ทั้ง ๆ ที่ระยะทางจากบ้านมาถึงโรงเรียนนั้นไกลมาก

3. ตัวละครแบบพัฒนาการ (Character Development)

นักเขียนเรื่องสร้างพัฒนาการของตัวละคร โดยกำหนดตัวละครประเภทที่มี 2 แนวทางอย่างสุดขั้ว คือ การรวมระหว่างตัวละครสถิต (Static Characters) หมายถึงตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง สามารถสรุปได้ชัดเจนว่า ตัวละครตัวนั้นมีนิสัยอย่างไร และตัวละครพลวัต (Dynamic Characters) หมายถึงตัวละครที่มีความเปลี่ยนแปลง ซึ่งการรวมลักษณะของตัวละคร

ประกอบด้วยสองนัยยะแห่งการสื่อสารความหมาย คือ ตัวละครที่แสดงลักษณะนิสัยอันแท้จริงโดดเด่น ตามค่านิยมของชีวิตตัวละครตัวนั้น (a life of values) และตัวละครเหล่านั้น มีชีวิตที่สามารถผันแปร เปลี่ยนแปลงไปตามเวลา (a life by time) ที่เคลื่อนไหวไปในฉากต่างๆ และเกิดขึ้นเรียงไปตามลำดับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่อง อีกทั้งโดยปกติแล้วตัวละครในหนังสือภาพส่วนใหญ่จะมีพัฒนาการไปสู่พฤติกรรมเชิงบวก ตัวอย่างเช่น หนังสือภาพเรื่อง Sam, Bangs and Moonshine สร้างสรรค์เรื่องและภาพประกอบโดย Eveline Ness (1966) ตัวละครหลักของเรื่องคือ เด็กผู้หญิงที่ชื่อ Sam หรือชื่อจริงว่า Samantha มีลักษณะนิสัยที่โดดเด่น คือ เป็นคนที่พูดจาเหลวไหลไร้สาระไม่ยั้งคิด (moonshine) ซึ่งพ่อของเธอได้ตักเตือนแล้วว่าการพูดจาโดยไม่คิดใคร่ครวญจะนำไปสู่เรื่องเลวร้ายได้ แต่เธอก็ยังไม่เชื่อฟัง ซึ่งตัวละครอย่าง Sam ก็มีการเคลื่อนไหว ของลักษณะนิสัยในช่วงจุดสูงสุดของเรื่อง เพราะ Sam ได้รับบทเรียนจากเหตุการณ์ ที่เธอพูดจาเหลวไหล จนทำให้เพื่อนและแม่ของเธอ เกือบจมน้ำเสียชีวิต และเรียนรู้ถึงความแตกต่างระหว่างการพูดจาโกหกเหลวไหล กับ การพูดความจริง รวมถึงเข้าใจความดีกับความเลว

4. ตัวละครแบบชีวิตจิตใจภายใน (Inner Life)

นักเขียนเรื่องสร้างตัวละครลักษณะชีวิตจิตใจภายใน ด้วยการนำเสนอความรู้สึก ความคิด ที่อยู่ในส่วนลึก ๆ ภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งผู้อ่านจะรับรู้ได้โดยผ่านการบรรยายของผู้เล่าเรื่อง (Narrator) สำหรับการวิเคราะห์ตัวละครว่าเป็นตัวละครลักษณะ Inner life ด้วยเทคนิค 2 ประการ ดังนี้

1. การรู้จักชีวิตจิตใจภายในตัวละคร ด้วยบทบรรยายของตัวละครในเรื่อง (Interior monologue) คือ หนังสือภาพเล่มนั้น บรรยายเรื่องด้วยตัวละครโดยตรงที่อยู่ในเรื่อง ไม่ผ่านผู้เล่าเรื่องที่อยู่นอกเรื่องของหนังสือภาพเล่มนั้น ซึ่งใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง

2. การรู้จักชีวิตภายในจิตใจตัวละคร ด้วยการปลดปล่อยเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ อันเป็นอิทธิพลที่มีผลต่ออารมณ์และจิตใจ (Stream of consciousness) คือ หนังสือภาพเล่มนั้น เล่าเรื่องด้วยการสร้างคำพูด และถ่ายทอดเสียงผ่านผู้เล่าเรื่อง ซึ่งใช้สรรพนามบุรุษที่สาม

ยกตัวอย่างเช่น การรู้จักชีวิตจิตใจภายในตัวละคร ด้วยการเล่าเรื่องของตัวละครในเรื่อง แบบสรรพนามบุรุษที่หนึ่ง เช่น หนังสือภาพ The Happy Owls สร้างสรรค์เรื่องและภาพประกอบโดย Celestino Piatti (1963) ซึ่งเรื่องนี้มีแนวคิดหลักของเรื่องเกี่ยวกับมิตรภาพและฤดูกาล ซึ่งตัวละครนกฮูกสองตัวในเรื่องได้เปิดเผยแบ่งปันความคิด ความรู้สึกของพวกมัน ด้วยการเล่า พูดคุยกับสัตว์ตัวอื่น ๆ ในเรื่อง ว่าทำไมพวกมันใช้ชีวิตร่วมกันอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติ และสงบสุข ในเนื้อเรื่องพวกนกฮูกเริ่มต้นด้วยการพูดว่า “เมื่อฤดูใบไม้ผลิมาถึง พวกเรามีความสุข

กับการได้เห็นทุกสิ่งกลับสู่ความมีชีวิตชีวาอีกครั้ง หลังจากทุกสิ่งทุกอย่างดูเยียบเหงาในช่วงฤดูหนาวที่ยาวนาน” เป็นต้น และนักสื่อกสร้างต่อเนื่องในเรื่อง ด้วยการเล่าความคิดของพวกเขาเกี่ยวกับฤดูอื่น ๆ ต่อไป

2.2 วิธีการสร้างตัวละครที่ผสมผสานหลากหลายลักษณะ

วิธีการค้นหาตัวละครตามที่กล่าวมาแล้วนั้น Golden ได้กล่าวถึงการสร้างตัวละคร 1 ตัวละคร อาจประกอบไปด้วยหลายเงื่อนไข คือ 1. Traits 2. Complexity 3. Development 4. Inner life เช่น ตัวละคร 1 ตัวนั้นอาจมีทั้งบุคลิกภาพหลายเงื่อนไข คือ ตัวละครมีบุคลิกแบบความสลับซับซ้อน อีกทั้งมีพัฒนาการ มีการแสดงออกถึงความรู้สึกภายในจิตใจ ซึ่งตัวละครของหนังสือภาพอาจได้เป็นตัวละครมิติเดียวหรือตัวละครหลายมิติอย่างสุดขีด ฉะนั้น Golden ได้เสนอประเภทของตัวละครที่ประกอบด้วยบุคลิกหลากหลาย ไว้ 3 ลักษณะ

1. ตัวละครหลายมิติเชิงพลวัต (Round, Dynamic Orientation) ได้แก่ ตัวละครที่มีความซับซ้อนและมีพัฒนาการ
2. ตัวละครหลายมิติเชิงสถิต (Round, Static Orientation) ได้แก่ ตัวละครที่มีความซับซ้อน แต่ไม่มีพัฒนาการ
3. ตัวละครมิติเดียวเชิงสถิต (Flat, Static Orientation) ได้แก่ ตัวละครที่มีบุคลิกเฉพาะของนิสัยที่แท้จริงอันโดดเด่น และไม่มีพัฒนาการ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

2.3 วิธีการสร้างตัวละครตามหน้าที่

นอกเหนือจากการแบ่งประเภทตัวละครจากมุมมองของการวิเคราะห์ลักษณะนิสัย และพฤติกรรมแล้ว การแบ่งประเภทของตัวละครตามหน้าที่ของตัวละครก็สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ตัวละครหลัก (Main Character) คือ ตัวละครที่โดดเด่นกว่าตัวละครทุกตัวในเรื่อง มีการปรากฏตัวและมีความสำคัญมากกว่าตัวละครอื่น ๆ
2. ตัวละครรอง (Secondary Character) คือ ตัวละครที่อาจจะเป็นเพื่อน หรือคนสนิทของตัวละครหลัก ซึ่งจะมีบทบาทน้อยกว่าตัวเอก
3. ตัวละครทั่วไป (Common Character) คือ ตัวละครที่ปรากฏ หรือ อาจไม่ปรากฏในเรื่อง แต่ตัวละครตัวอื่นกล่าวอ้างถึง หรือบางครั้งอาจอยู่ในห้วงความคิดคำนึงของตัวละคร ซึ่งตัวละครเหล่านี้ อาจมีผลหรือไม่มีผลต่อโครงเรื่องก็ได้

3. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง คือ การเรียงลำดับการเล่าเรื่องของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง โดยที่เหตุการณ์เหล่านั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงถึงกันอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งโครงเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเวลา (Chronological) ที่เกิดขึ้น (Nodelman & Reimer, 2003, p. 62) เพราะโครงเรื่องสามารถใช้การเปิดเรื่องด้วยการนำชุดเหตุการณ์ที่เป็นตอนท้ายเรื่อง แล้วเล่าย้อนไปสู่ต้นเรื่องได้ สำหรับลักษณะโครงเรื่องที่เด็กส่วนใหญ่ชอบน่าจะมีลักษณะตื่นเต้น ผจญภัย ต้องการให้เรื่องดำเนินไปแบบรวดเร็วทันใจ ไม่ซับซ้อน อีกทั้งโครงเรื่องจะเกี่ยวเนื่องกับข้อขัดแย้ง อันเกิดจากการต่อสู้ภายในจิตใจของตัวละครหลักเอง การต่อสู้ของตัวละครหลักกับผู้อื่น การต่อสู้ของตัวละครหลักกับสภาพแวดล้อม ซึ่งตัวละครหลักอาจจะต้องดำเนินชีวิตภายใต้ความกดดันและบรรทัดฐานของสังคม รวมถึงการต่อสู้กับแรงผลักดันตามธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร

การแบ่งประเภทโครงเรื่อง (อิรวาดิ ไตลังคะ, 2543, น. 21) เพื่อวิเคราะห์โครงเรื่องที่ปรากฏในสื่อหนังสือภาพสำหรับเด็กของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1. โครงเรื่องเชิงเดี่ยว คือ เหตุการณ์ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลชุดหนึ่ง
2. โครงเรื่องเชิงซ้อน คือ เหตุการณ์ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลหลายชุด เกาะเกี่ยวกันอย่างหลวม ๆ ที่เรียกกันว่ามีโครงเรื่องหลัก และโครงเรื่องรอง

สำหรับแนวทางวิเคราะห์การสืบเนื่องของลำดับเหตุการณ์ และความเป็นเหตุเป็นผลของแต่ละเหตุการณ์ว่า หนังสือภาพเล่มนั้นมีวิธีการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องเป็นประเภทใด ผู้ศึกษาปรับประยุกต์ และประมวลความคิดจากกฎ Freytag's Pyramid ประกอบด้วย 6 ส่วน (Freytag, 1863, pp. 114 -115)

1. การเปิดเรื่อง (Exposition) คือ การแนะนำฉากหรือสถานที่ และตัวละคร นำไปสู่การพรรณนาเกี่ยวกับภูมิหลังของตัวละคร และเชื่อมโยงไปสู่การผูกปมเรื่อง
2. การผูกปมของเรื่อง (Inciting Incident or Complication) คือ การเปิดเผยเหตุการณ์อันเป็นสัญญาณเริ่มต้นของความขัดแย้งหลักของเรื่อง
3. การดำเนินเรื่อง (Rising Action) คือ การพัฒนาของเหตุการณ์ อย่างเป็นเหตุเป็นผล อีกทั้งข้อขัดแย้งเริ่มเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ นำไปสู่ตัวละครเกิดความรู้สึกปั่นป่วนในจิตใจ
4. จุดวิกฤต (Climax) คือ ช่วงขณะเวลาที่มีเหตุการณ์ตื่นเต้น ใกล้เคียงจุดแตกหักภาวะกดดันที่สุดในเรื่อง และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

5. การคลี่คลายปม (Resolution) คือ ตัวละครหลัก หรือตัวละครอื่น ๆ สามารถแก้ปัญหา คลี่คลายปัญหาหลักของเรื่อง หรือมีใครบางคนที่แก้ปัญหาให้กับตัวละครหลักของเรื่อง และเหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นหลังจากผ่านพ้นจุดสูงสุดของเรื่อง

6. การปิดเรื่อง (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งนักเขียนเรื่องทำให้ผู้อ่านเข้าใจด้วยการอธิบายว่าตัวละครคิดและรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับปัญหาเหล่านั้น

4. เทคนิคการเล่าเรื่อง (Narrative Technique)

เทคนิคการเล่าเรื่อง คือ นักเขียนเรื่อง (บุคคลที่มีตัวตนอยู่จริง) ได้สร้างผู้เล่าเรื่องขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สะท้อนเรื่องเล่าต่าง ๆ (Stories) ในหนังสือภาพ โดยนักเขียนเรื่องสร้างและกำหนดว่า ใครเป็นผู้เล่า? กับ ใครเป็นผู้เห็นเหตุการณ์? และบางกรณีของเรื่องเล่าในหนังสือภาพบางเล่ม ผู้เล่าเรื่อง กับ ผู้เห็นเหตุการณ์ อาจมิใช่บุคคลเดียวกัน ซึ่งเทคนิคการเล่าเรื่องมีการกำหนดผู้เล่าเรื่องไว้ 3 วิธี (อิรวดี ไตลังคะ, 2543, น. 28-42) ได้แก่

4.1 ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้ง (Omniscient Narrator)

ผู้เล่าเรื่องที่เปรียบเสมือนเป็นเทวดา นางฟ้า มีญาณวิเศษที่มองเห็นมาจากเบื้องบน สามารถล่วงรู้ความคิด ความรู้สึก รู้จักทุกตัวละครเป็นอย่างดี

4.2 ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้งขีดจำกัด (Limited Omniscient Narrator)

ผู้เล่าเรื่องที่รู้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครเพียงบางจุด หรือผู้เล่าเรื่องสามารถเล่าความคิดความรู้สึก ความเป็นไปของตัวละครเพียงตัวละครเดียว

4.3 ผู้เล่าเรื่องแบบไม่แสดงทรรศนะของตน (Objective, Dramatic Narrator)

ผู้เล่าเรื่องที่ไม่แสดงทรรศนะของตนเข้าไปในความคิดของตัวละคร ผู้เล่าเรื่องเปรียบเสมือนเป็นผู้สังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ ไม่ใส่ความคิดเห็น ไม่วิจารณ์ โดยผู้เล่าเรื่องแบบไม่แสดงทรรศนะของตน คล้ายกับว่า เห็นเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องของหนังสือภาพเกิดขึ้นอย่างไร ก็จะเล่าไปตามสายตาที่มองเห็น

จากเทคนิคทั้ง 3 วิธีที่กล่าวมานั้น ในแต่ละเทคนิคการเล่าเรื่องนั้น ผู้เล่าเรื่องจะต้องเลือกใช้สรรพนามเพื่อแสดงมุมมองของการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือภาพ โดยผู้เล่าเรื่องจะเล่าผ่านมุมมองของตัวละครที่อยู่ในเรื่อง หรือ ผู้เล่าเรื่องจะเล่าผ่านมุมมองที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง ซึ่งการปรากฏของการใช้สรรพนามในสื่อหนังสือภาพมี 3 ลักษณะ คือ สรรพนามบุรุษที่ 1 สรรพนามบุรุษที่ 2 สรรพนามบุรุษที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

สรรพนามบุรุษที่ 1 คือ ผู้เล่าเรื่อง ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือภาพผ่านมุมมองสรรพนามบุรุษที่ 1 ด้วยคำว่า ฉัน เรา ผม พวกเขา เป็นต้น

สรรพนามบุรุษที่ 2 คือ ผู้เล่าเรื่อง ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือภาพผ่านมุมมองสรรพนามบุรุษที่ 2 ด้วยคำว่า เธอ คุณ เป็นต้น

สรรพนามบุรุษที่ 3 คือ ผู้เล่าเรื่องใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือภาพผ่านมุมมองสรรพนามบุรุษที่ 3 ด้วยคำว่า เขา หล่อน พวกเขา มัน เป็นต้น

ยกตัวอย่างหนังสือภาพเรื่อง อาย่ายอมให้เจ้านกพิราบขับรถเมล์นะ สร้างสรรค์เรื่องและภาพโดย: โม วิลเลียมส์ ซึ่งมีการนำมาแปลเป็นภาษาไทย โดย วิภาวี ฉกาจทรงศักดิ์ เรื่องนี้ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องด้วยการกำหนดให้ผู้เล่า และผู้เห็นเป็นบุคคลเดียวกัน โดยแยกแยะได้ดังนี้

ใครเป็นผู้เล่า? คือ ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้ง เพราะผู้เล่าเปิดเผยความคิดของตัวเอง

ใครเป็นผู้เห็น? คือ เจ้านกพิราบ กับ คนขับรถเมล์ ซึ่งเป็นตัวละครในเรื่อง ผ่านมุมมองการใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 ด้วยคำว่า “ฉัน” “ผม” เช่น ในหน้าคู่ที่ 6 ตัวละครเจ้านกพิราบเล่าว่า: ฉันจะบอกอะไรให้นะ ฉันก็แค่จะจับพวงมาลัยเท่านั้นเอง

5. ท่วงทำนองของภาษา (Style of Language)

ท่วงทำนองของภาษา คือ การใช้ถ้อยคำช่วยสื่อถึงเรื่องราวภายในหนังสือภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจ ให้ผู้รับสารสนใจที่จะอ่านหนังสือเล่มนั้น รวมไปถึงวิธีการที่ผู้เขียนเรื่องเลือกใช้คำ และเรียบเรียงประโยคจนกระทั่งเป็นเรื่องราว ซึ่งจะเป็นภาษาร้อยแก้ว หรือ ร้อยกรอง หรือ การใช้คำซ้ำ คำคล้องจอง ภาษามีความง่ายและความงาม ดังนั้นโดยลักษณะของการใช้ภาษาเหล่านี้เป็นที่มาของ “อรรถรส” เช่น ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีการเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะการออกเสียง

การสร้างสรรคภาษาเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหนังสือภาพมีเจตนาให้เป็นภาษาที่ผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟัง แล้วเด็กสามารถเข้าใจได้ ฉะนั้นต้องคำนึงถึงทักษะด้านภาษาของพ่อแม่และเด็กด้วย ส่วนลักษณะท่วงทำนองของภาษาหนังสือภาพสำหรับเด็กต้องสะท้อนให้เห็นถึงเวลาสถานที่ ตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง รวมไปถึงบทสนทนาที่ดีต้องมีความเป็นธรรมชาติ รวมถึงส่งผลให้ผู้อ่านผู้ฟังเข้าใจในเรื่องได้ดี โดยมีแนวทางการวิเคราะห์ดังนี้

5.1 ชื่อเรื่อง

การใช้ถ้อยคำช่วยสื่อถึงเรื่องราวภายในหนังสือภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจ ให้ผู้รับสารสนใจที่จะอ่านหนังสือเล่มนั้น โดยแยกลักษณะของชื่อเรื่อง (อิรวดี ไตลังคะ, 2543, น. 68) ได้ดังนี้

- ชื่อเรื่องที่เป็นชีวิตตัวละคร เช่น กระต่ายน้อยปีเตอร์ คุณตาหนวดยาว
- ชื่อเรื่องที่เป็นสัญลักษณ์ เช่น นิง
- ชื่อเรื่องที่เป็นฉาก เช่น ดุซิทุงหญ้าตงนี้สวยจัง เล่นริมน้ำ บ้านน้อย

5.2 เทคนิคการใช้ภาษาเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องแบบร้อยแก้ว หรือ ร้อยกรอง ซึ่งการใช้ภาษาควรมีความสัมพันธ์ สอดคล้อง ขยายความ หรือ เสริมย้ำให้กับภาพประกอบ รวมไปถึงการใช้คำที่สร้างบรรยากาศ ให้กับเรื่องด้วย คำขยายบริบทของตัวละคร คำที่เลียนเสียงธรรมชาติ คำอุทาน การใช้คำ วลี ข้อความซ้ำ ๆ (พูลสุข อภาวชิรุตม์ ตันพรหม, ม.ป.ป., น. 89)

6. แนวคิดหลักของเรื่อง (Theme)

แนวคิดหลักของเรื่อง คือ สารสำคัญหรือศูนย์กลางของความคิดที่ปรากฏในงานเขียนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยผู้เขียนเรื่องหรืองานเขียนนั้นสะท้อนออกมาให้ผู้อ่านเห็นและเข้าใจ นอกจากนี้สามารถกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า แนวคิดหลักของเรื่อง คือ ผู้อ่านสรุปหาความหมายของเรื่อง เช่น อย่ายอมให้เจ้านกพิราบขับรถเมล์นะ มีแนวคิดหลักของเรื่อง คือ การรักษาคำมั่นสัญญา เป็นต้น แต่ในเรื่องเล่าหนึ่งเรื่อง อาจจะมีทั้งแนวคิดหลักของเรื่องและแนวคิดรองของเรื่อง ดังนั้น การตีความหมายและสรุปแนวคิดหลักของเรื่องในหนังสือภาพเล่มนั้น ๆ ผู้อ่านแต่ละคนอาจจะตีความหมายแนวคิดหลักของเรื่องได้แตกต่างกันออกไป ตามความคิดเห็น หรือประสบการณ์ภูมิหลัง (Field of Experience) เช่น ทักษะคติ ความรู้ ระบบสังคม ทักษะการสื่อสาร วัฒนธรรมของแต่ละปัจเจกบุคคล

สรุปได้ว่า องค์ประกอบต่าง ๆ ของโครงสร้างการเล่าเรื่องด้วยตัวบท ได้แก่ ฉาก ตัวละคร โครงเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่อง ท่วงทำนองของภาษา แนวคิดหลักของเรื่อง อาจปรากฏใช้ในหนังสือภาพสำหรับเด็กในประเทศไทยมากบ้าง น้อยบ้าง เพื่อทำหน้าที่สื่อสารความหมาย นำไปสู่จุดมุ่งหมายและคุณค่าของสื่อหนังสือภาพที่สามารถสร้างความสนุกสนาน ให้กับเด็ก ๆ ได้