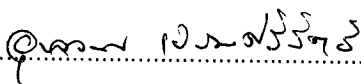


กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยม
ของมาร์เวลสตูดิโอ

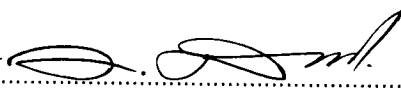
กัญญาธิภัทร์ กฤตากร

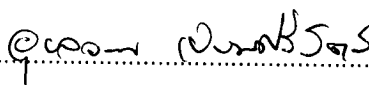
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ
คณานิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยม
ของมาร์เวลสตูดิโอ
กัญญาธิภัทร์ กฤดากร
คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

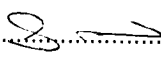
รองศาสตราจารย์..........อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ)

อาจารย์..........ประธานกรรมการ
(ดร.วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์)

รองศาสตราจารย์..........กรรมการ
(อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)

รองศาสตราจารย์..........กรรมการ
(อวยพร พานิช)

ศาสตราจารย์..........คณบดี
(ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

กันยายน 2560

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ
ชื่อผู้เขียน	นางสาวกัญญารัตน์ กฤดากร
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม)
ปีการศึกษา	2560

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษากลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์จากมาร์เวลสตูดิโอจำนวน 2 เรื่อง คือ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron

ผลการวิจัยพบว่า กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอหัวใจสำคัญอยู่ที่กลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe คือการผลิตภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่หลาย ๆ เรื่องของมาร์เวลที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน โดยเริ่มต้นจากภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่แต่ละคนซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพัน คั่นเคย ทราบที่มาที่ไปของตัวละคร แล้วนำหลาย ๆ ตัวละครจากภาพยนตร์เดี่ยวของตัวเองมารวมกันในภาพยนตร์ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron และเรื่องต่อ ๆ มาก็มีความเกี่ยวเนื่องกันอีก เรียกได้ว่าเป็นแฟรนไชส์ภาพยนตร์ กลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe นี้มีระบบการทำงานที่เริ่มตั้งแต่การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง และทุก ๆ ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ต้องสอดคล้องต่อเนื่องกัน ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมาพูดคุยกันเพื่อวางแผนให้ทิศทางของหนังแต่ละเรื่องสอดคล้องประสานอย่างลงตัว รวมถึงกลวิธีการเล่าเรื่องจากมาร์เวลสตูดิโอนั้นตอนจบของเรื่องหรือที่เรียกกันว่า End Credit (ส่วนที่แสดงรายชื่อนักแสดง ทีมงาน ผู้มีส่วนร่วมต่าง ๆ ของหนัง) ซึ่งกลายเป็นธรรมเนียมของหนังมาร์เวลเกือบทุกเรื่องที่หลัง End Credit จะมีฉากลับเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อบอกใบ้ภาคต่อไปหรือเชื่อมไปหาเรื่องอื่นในจักรวาลซึ่งฉากดังกล่าว กลายเป็นลูกเล่นที่ผู้ชมติดตามชมมาตลอด

(4)

ตั้งแต่ปี 2008 รวมถึงสร้างกระแสดความนิยม อีกทั้งยังเพิ่มฐานผู้ชมหนังชุดเปอร์ซีโร่กว้างขึ้นอีกไปทั่วโลก

Abstract

Title of Thesis	Strategic Content Creation for Maximizing Popularity in Marvel Studio's Films
Author	Miss Gunyatibhatr Kridahbhorn
Degree	Master of Arts (Communication Arts and Innovation)
Year	2017

This research defines the Strategic Content Creation for Maximizing Popularity in Marvel Studio's Films. This is a qualitative research, using content analysis of a total of 2 marvel studio films, Marvel's the Avengers and Avengers : Age of Ultron.

The findings of the research are as follows. In the Strategic Content Creation for Maximizing Popularity in Marvel Studio's Films, the key to success is Marvel Cinematic Universe (MCU). The Marvel Cinematic Universe is a Marvel media franchise and shared universe that is centered on a series of superhero films. The shared universe was established by crossing over common plot elements, settings, cast, and characters. MCU strategy starts with script writing and casting. Pre-production is essential in the filmmaking process because each film director have to talk about plan and direction of each movie in the perfect harmony. Marvel Studio developed a comprehensive plan involving four superheroes to culminate with two movies, they took the superheroes (Iron Man, Captain America, Thor, and Hulk) that were the most relatable, relevant, and aspirational to build into one package. Every Marvel movie since 2008 was created with the full intention of this Marvel's the Avengers and Avengers : Age of Ultron.

As for narration, the post-credits scenes are a recurring staple in the feature films of the Marvel Cinematic Universe, where a clip is shown during and/or after the ending credits. The clip usually foreshadows future films, resolves a plotline from the

(6)

film, or provides comic relief. That is the reason why the fans want to look further and find connections. That will increase the fans around the world.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(7)
สารบัญ	(9)
สารบัญตาราง	(10)
สารบัญภาพ	(11)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 ปัญหาการวิจัย	4
1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	4
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่	6
2.2 แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละคร	14
2.3 แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop culture)	21
2.4 ความเป็นมาของมาร์เวลสตูดิโอ	23
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	28
3.1 รูปแบบการวิจัย	28
3.2 วิธีดำเนินการวิจัย	28
3.3 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	29

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	30
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	30
3.6 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล	31
3.7 ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์	31
บทที่ 4 การวิเคราะห์กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ	33
4.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง	33
4.2 วิเคราะห์การประกอบสร้างตัวละครของภาพยนตร์ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron	57
4.3 วัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) กับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่	100
4.4 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์	101
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและอภิปราย	106
5.1 โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ	106
5.2 การประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ	109
5.3 อภิปรายผลวิจัย	116
5.4 ข้อจำกัดของงานวิจัย	119
5.5 ข้อเสนอแนะ	119
บรรณานุกรม	120
ประวัติผู้เขียน	123

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 เปรียบเทียบโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron	52
4.2 เปรียบเทียบการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ที่ทำรายได้สูงสุด ของมาร์เวลสตูดิโอ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron	98

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กราฟแสดงรายได้รวมทั่วโลกของภาพยนตร์ประเภทซูเปอร์ฮีโร่ที่เข้าฉายตั้งแต่ปีค.ศ. 1978 – 2014	1
2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี	9
4.1 ธอร์ ไอรอนแมน และกัปตันอเมริกา	36
4.2 ฉากในเรื่อง Marvel's The Avenger	38
4.3 กัปตันอเมริกา	39
4.4 สตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค	40
4.5 บทสนทนาระหว่างธอร์กับทิมอเวนเจอร์	41
4.6 บทสนทนาระหว่างฮัลค์และโลกิ	41
4.7 ตัวละครโลกิ	42
4.8 ตัวละครธานอส	43
4.9 ทิมอเวนเจอร์	44
4.10 บทสนทนาระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค	49
4.11 บทสนทนาระหว่างบรูซ แบนเนอร์ กับโทนี่ สตาร์ค	50
4.12 บทสนทนาระหว่างอัลตรอนกับโทนี่ สตาร์ค	50
4.13 ตัวละครธานอส	51
4.14 ทิมอเวนเจอร์	57
4.15 ตัวละครกัปตันอเมริกาและไอรอนแมน	62
4.16 ตัวละครกัปตันอเมริกา	63
4.17 บทสนทนาระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค	67
4.18 ตัวละครไอรอนแมน	68

4.19 บทสนทนาระหว่างกัปตันอเมริกาและไอรอนแมน	72
4.20 ตัวละครไอรอนแมน	74
4.21 ตัวละครธอร์	76
4.22 ตัวละครธอร์	78
4.23 ตัวละครธอร์	82
4.24 ตัวละครฮัลค์	83
4.25 ตัวละครฮัลค์	84
4.26 บทสนทนาระหว่างบรูซ แบนเนอร์กับนาตาชา โรมานอฟ	87
4.27 ตัวละครฮัลค์	89
4.28 ตัวละครโลกิ	91
4.29 ตัวละครโลกิ	92
4.30 ตัวละครโลกิ	94
4.31 บทสนทนาระหว่างโลกิและธอร์	95
4.32 ตัวละครโลกิ	96

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากความอนุเคราะห์อย่างสูงจาก รองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช กรรมการปรึกษาภายนอก และอาจารย์ ดร. วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์ ประธานกรรมการ วิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็น อย่างสูง ที่ท่านได้ให้เกียรติและเสียสละเวลาให้ คำแนะนำและคำปรึกษาตลอดจนการตรวจทานและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ อย่างดีมาโดยตลอด ซึ่งช่วยให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ทำยนี้ ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับ Marvel Studio ในประเทศไทยที่ได้ให้การสนับสนุนและกรุณา ให้ทำการสัมภาษณ์และอนุเคราะห์ให้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับบริษัทและภาพยนตร์เป็นอย่างดี

กัญญารักษ์ภัทร กฤดากร

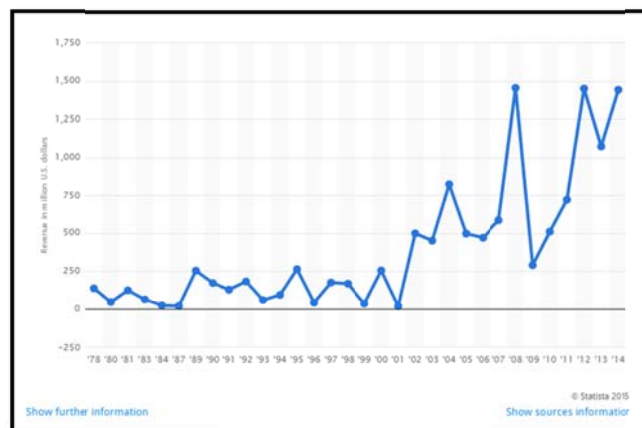
สิงหาคม 2560

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง Marvel's The Avenger ผลงานจากค่ายภาพยนตร์ Marvel Studio เป็นภาพยนตร์ประเภทซูเปอร์ฮีโร่เรื่องแรกที่ทำรายได้ทั่วโลกมากกว่า 1,500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อีกทั้งยังติด 1 ใน 5 อันดับภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดการจากการจัดอันดับของ Box Office สหรัฐอเมริกา (“Box Office Mojo”, n.d.) และสร้างกระแสความนิยมไปทั่วโลก อีกทั้งยังเพิ่มฐานผู้ชมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่กว้างขึ้นไม่ใช่แต่เฉพาะกลุ่มคนที่อ่านการ์ตูน Comic เท่านั้น ภายหลังจากนั้นก็มีภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เรื่องอื่น ๆ เข้าฉายซึ่งส่วนใหญ่ทำรายได้ทั่วโลกเกิน 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ



ภาพที่ 1.1 กราฟแสดงรายได้รวมทั่วโลกของภาพยนตร์ประเภทซูเปอร์ฮีโร่ที่เข้าฉายตั้งแต่ปี

ค.ศ. 1978 – 2014

แหล่งที่มา: Statista (2015).

จากข้อมูลในกราฟข้างต้นพบว่าตั้งแต่ปี 2002 เป็นต้นไปภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่หลายเรื่อง ทำรายได้มากกว่า 500 ล้านดอลลาร์สหรัฐซึ่งบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดประเภทซูเปอร์ฮีโร่หลัก ๆ มีแค่ 4 รายเท่านั้นคือ Marvel Studios, Sony Pictures Entertainment, 20th Century Fox and Warner Bros. โดยเฉพาะค่ายภาพยนตร์อย่าง Marvel Studio ที่ในอดีตเริ่มต้นจากภาพยนตร์สื่อ Comic นำเสนอเฉพาะเรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่หลายร้อยเรื่องหลายร้อยคาแรคเตอร์ ก่อนหน้าที่ Marvel จะมีสตูดิโอสร้างภาพยนตร์เป็นของตัวเองนั้นตัวละครจากโลกของ Marvel ที่ถูกสร้างขึ้นโดยสตูดิโออื่น ๆ Marvel เริ่มสร้างภาพยนตร์ด้วยตัวเองในปี 2008 ผลงานแทบทุกเรื่อง ประสบความสำเร็จในแง่ของรายได้ อีกทั้งยังได้รับคำวิจารณ์โดยมีแนวโน้มไปในทางบวกเกือบทุกเรื่อง ภาพยนตร์ 4 จาก 5 เรื่องทั้งหมดที่ผ่านมา ซึ่งได้แก่ Iron Man (2008), Iron Man 2 (2010), Thor (2011) และ Captain America : The First Avenger (2011) มีรายได้เกิน 500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยเฉพาะภาพยนตร์รวมตัวละครเด่นๆของซูเปอร์ฮีโร่เรื่อง Marvel's The Avengers ที่เข้าฉายเมื่อปี 2012 สามารถทำรายได้ทั่วโลกมากกว่า 1500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งทำสถิติเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดทั่วโลกตลอดกาลเป็นอันดับห้า ("Box Office Mojo", n.d.)

สำหรับซูเปอร์ฮีโร่คนแรกของค่ายมาร์เวล ที่ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ก็คือ กัปตันอเมริกา ในปี ค.ศ.1944 หลังจากนั้นมา ซูเปอร์ฮีโร่จากค่ายมาร์เวลเริ่มเป็นที่รู้จักสำหรับคนดูภาพยนตร์มากขึ้นเรื่อยๆ อย่างเช่น ภาพยนตร์ภาคต่อฟอร์มยักษ์อย่าง สไปเดอร์แมน หรือเอ็กซ์เมน และจุดเปลี่ยนที่สำคัญของมาร์เวลสตูดิโอ เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 2009 ซึ่งวอลท์ดิสนีย์ได้ซื้อลิขสิทธิ์มาร์เวลด้วยราคาสูงถึง 4,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐหรือ 120,000 ล้านบาท โดยหลังจากการที่วอลท์ดิสนีย์ได้เริ่มต้น ด้วยการจัดจำหน่าย The Avengers เมื่อปี 2012 แล้วประสบความสำเร็จในเชิงรายได้ ต่อด้วย Ironman ภาค 3 ก็กระแสนแรงไม่แพ้กัน ทำให้เห็นว่าซูเปอร์ฮีโร่จากมาร์เวลสตูดิโอ คือขุมทรัพย์ที่มีค่ามหาศาล ซึ่งดูจดาว พรหมโมบล ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด วอลท์ ดิสนีย์ ประเทศไทย ได้เห็นความเห็นว่า ปัจจัยความสำเร็จมาจากการที่ฐานผู้ชมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่กว้างขึ้นเมื่ออยู่ภายใต้แบรนด์ของดิสนีย์ (Cartoonthai, 2556)

จุดเปลี่ยนอีกอย่างที่สร้างความแตกต่างของมาร์เวลสตูดิโอนั้นคือ จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe) จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล กลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe หรือที่เรียกย่อๆ ว่า MCU นั้น คือการผลิตภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่หลายๆเรื่องของมาร์เวลที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน โดยเริ่มต้นจากซูเปอร์ฮีโร่แต่ละคน แล้วนำหลาย ๆ คนมารวมกันในภาพยนตร์อีกเรื่อง และเรื่องต่อๆมาก็มีความเกี่ยวเนื่องกันอีก เรียกได้ว่าเป็นแฟรนไชส์ภาพยนตร์ เริ่มต้นจากเรื่อง Iron Man (2008), The Incredible Hulk (2008), Iron Man 2 (2010), Thor

(2011), Captain America (2011), The Avengers (2012), Iron Man 3 (2013), Thor: The Dark World (2013), Captain America : Winter Soldier (2014), Guadian of the Galaxy (2014), The Avengers : Age of Ultron (2015), Ant Man (2015) และยังมีแผนการผลิตภาพยนตร์ในจักรวาลนี้อีกหลายเรื่อง โดยประธานบริษัท Marvel Studios ได้พูดกับนิตยสาร Bloomberg ว่ามีแผนสร้างภาพยนตร์ยาวจนถึงปี 2028 (Gomez, 2014)

การสร้างจักรวาลมาร์เวลขึ้นมาทำให้ยอดขายบัตรชมภาพยนตร์ของมาร์เวลทำลายสถิติสูงสุดครั้งแล้วครั้งเล่า ยอดขายตั๋วทั่วโลกของภาพยนตร์ 12 เรื่อง ทำเงินมากกว่า 8.78 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เฉพาะภาพยนตร์เรื่อง The Avengers (2012) เรื่องเดียวก็ทำรายได้ไปกว่า 1.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ แล้ว ยังไม่นับรวมยอดขายสินค้าลิขสิทธิ์จากคาแรกเตอร์ในภาพยนตร์เหล่านี้อีก นับว่ากลยุทธ์ MCU นี้สร้างรายได้ให้กับมาร์เวลอย่างมหาศาลอย่างที่ไม่เคยมีสตูดิโอไหนทำได้มาก่อน ก่อนหน้านี้นักภาพยนตร์ที่เป็นแฟรนไชส์มักสร้างเป็นไตรภาค ที่สร้างมากกว่า 3 ภาคมีเพียงไม่กี่ชุด เช่น แฮร์รี่ พอตเตอร์ (8 ภาค) ทำเงินรวม 7.7 พันล้านดอลลาร์ฯ, เจมส์ บอนด์ (25 ภาค) ทำเงินรวม 6.1 ล้านดอลลาร์ ฯลฯ (“Box Office Mojo”, n.d.)

การศึกษาเรื่องการประกอบสร้างเนื้อหาในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เน้นเป็นการศึกษาที่เน้นเรื่องการสร้างตัวละคร เช่น ในการสร้างตัวละครขึ้น ในภาพยนตร์แบทแมนนั้น ผู้กำกับจะต้องมีการศึกษาตัวละครต่าง ๆ ที่มีอยู่ในฉบับหนังสือการ์ตูน รวมไปถึงภาพยนตร์แบทแมนเรื่องต่าง ๆ ที่ได้มีการสร้างมาก่อนหน้า และนำเอาลักษณะต่างๆของตัวละครในหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์เหล่านั้นมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ตัวละครในแบบฉบับของตนเอง โดยผู้กำกับแต่ละท่านต่างก็มีแนวทางในการสร้างตัวละครของตนเองที่แตกต่างกัน และการตีความตัวละครต่าง ๆ จากต้นฉบับเดียวกันนั้นสามารถเกิดความเป็นไปได้ของตัวละครที่ไม่จำกัด (อัครจุณัฏฐ์ วรรณกรกุล, 2554)

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่มีค่าภาพยนตร์ต่าง ๆ สร้างขึ้นมาในรูปแบบที่หลากหลาย แต่สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาคือการประกอบสร้างเนื้อหาในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลสตูดิโอให้เกิดความนิยมทั้ง การเล่าเรื่อง บทสนทนา การสร้างตัวละคร การคัดเลือกนักแสดง และความสัมพันธ์ของค่ายภาพยนตร์กับผู้กำกับซึ่งเป็นการยากที่หากกลยุทธ์เหล่านี้จากค่ายภาพยนตร์อื่น แต่ค่ายภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอนั้นสามารถนำภาพยนตร์เฉพาะทางที่เน้นเรื่องราวของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมาเป็นภาพยนตร์ติดอันดับ 1 ใน 10 ภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดตลอดกาลของ Box Office Mojo กลยุทธ์ MCU นี้ถือว่าเป็นกลยุทธ์เฉพาะทางของทางค่ายภาพยนตร์นี้ซึ่งผู้วิจัยจึงเห็นว่ามาร์เวล สตูดิโอเลือกแข่งขันที่จะแตกต่าง (Compete to be

Unique) มีระบบการทำงานที่เริ่มตั้งแต่การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง และทุกๆขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ต้องสอดคล้องต่อเนื่องกัน ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมาพูดคุยกันเพื่อวางแผนให้ทิศทางของภาพยนตร์แต่ละเรื่องสอดคล้องประสานอย่างลงตัว ด้วยการทำงานเป็นระบบเช่นนี้ เป็นเรื่องยากอย่างยิ่งที่สตูดิโอคู่แข่งจะลอกเลียนแบบกลยุทธ์ให้ประสบความสำเร็จได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรกในการเล่าเรื่องและผสมผสานการประกอบสร้างตัวละครจะทำให้ได้องค์ความรู้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาสื่อบันเทิงคดีทั้งในแง่ของสื่อศึกษาและสามารถนำมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของไทยได้

1.2 ปัญหาการวิจัย

กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ทำให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอมีลักษณะเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษากลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอโดยศึกษาจาก DVD ภาพยนตร์ บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย นักวิจารณ์ภาพยนตร์ นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ ข้อมูลจากภาพยนตร์สื่อตำรวจทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุด เอกสารบทความตามสื่อต่าง ๆ และทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องจากภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่

- 1) Marvel's The Avengers
- 2) Avengers : Age of Ultron

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ผลการวิจัยนี้จะส่งผลให้เห็นแนวทางของกลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนากลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาให้ประสบความสำเร็จ
- 2) ผลการวิจัยจะสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงลึกในแง่กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยม

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาเป็นกรอบในการศึกษาและอธิบายกลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอให้เกิดความนิยมมีดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่
- 2.2 แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละคร
- 2.3 แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture)
- 2.4 ความเป็นมาของมาร์เวลสตูดิโอ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

เรื่องเล่า (Narrative or Story) คือการนำเสนอชุดของเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งอาจจะเรียบเรียงออกมาเป็นประเภทต่าง ๆ กันออกไป ได้แก่ ประเภทสารคดี ซึ่งได้แก่ ข่าวหรือข่าวสารต่าง ๆ หรือประเภทบันเทิงคดี ซึ่งได้แก่ วรรณกรรมประเภทเรื่องสั้น นวนิยาย ละครเวที ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ เราจะพบเรื่องเล่าในทุกรูปแบบของการสร้างสรรค์ของมนุษย์และงานศิลปะต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อบันเทิงคดีต่าง ๆ ซึ่งมีการสร้างสรรค์การลำดับเหตุการณ์ และมีองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่าอันได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า การเล่าเรื่องในสื่อบันเทิงคดีต่าง ๆ จะยึดโยงการเล่าเรื่อง (Narrative) ด้วยการสื่อทางอารมณ์ (Emotional) และสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle) เพื่อเสนอหรือกระตุ้นความคิดบางประการ (Intellectual) โดยจะมีองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่าอย่างครบถ้วน (อิรินันท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2543, น. 24)

เรื่องเล่ามีทั้งส่วนที่เป็นเหตุผลของเรื่องเล่า (Narrative Rationality) และส่วนที่เป็นอารมณ์ของเรื่องเล่า (Narrative Emotion) ทั้งสองส่วนนี้จะต้องประกอบเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสมจะภายใต้

ทฤษฎีเรื่องเล่า (Narrative Theory) แนวของเหตุผลในงานเรื่องเล่าจะมุ่งเน้นที่ประสิทธิผลการนำเสนอเรื่องราวไปพร้อม ๆ กับการแสดงนัยยะทางสังคม ส่วนแนวของอารมณ์ในเรื่องเล่าย่อมต้องการความพิถีพิถันการผสมผสานเข้าไปในเรื่องเพื่อมุ่งผลต่อปฏิกิริยาต่าง ๆ ในบันทึกคดีนั้น ๆ และด้วยเหตุนี้ในการวิเคราะห์เป้าประสงค์ของเรื่องเล่า หรือในการศึกษาเรื่องเล่าจึงต้องศึกษาว่ามีการใช้อารมณ์อย่างไร การใช้อารมณ์ในเรื่องเล่านั้นสามารถเป็นตัวแทน เป็นตัวกำหนดประสบการณ์ในการให้ความสนใจต่อเรื่องเล่า นั้น ๆ ของผู้รับสารอย่างไร แนวโน้มในการศึกษาทฤษฎีเรื่องเล่าในปัจจุบันคือการศึกษารมณ์ของเรื่องเล่า และนิยมศึกษาในบันทึกคดีร่วมสมัยหรือกระแสที่เกิดขึ้นใหม่ต่าง ๆ และเป็นที่ยอมรับกันในวงวิชาการว่าในแง่ของการทำความเข้าใจกับสุนทรียศาสตร์ในปัจจุบันนั้น อารมณ์มีคุณค่าในฐานะสิ่งสำคัญในการศึกษา (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2556)

สำหรับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครซูเปอร์ฮีโร่โดยทั่วไปอาจไม่มีความแตกต่างกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั่วไปมากนัก แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดของโครงสร้าง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Iron Man (2008) ที่ตัวละครหลักเป็นผู้มีความอัจฉริยะจนอยู่เหนือมนุษย์ธรรมดา ก็มีโครงสร้างของการเล่าเรื่องเช่นภาพยนตร์ธรรมดาทั่วไป มีการเริ่มเรื่องที่อธิบายถึงตัวเอกที่เป็นนักประดิษฐ์และมหาเศรษฐีพันล้าน มีการพัฒนาเหตุการณ์เมื่อตัวเอกถูกลักพาตัวไปขณะอยู่ต่างบ้านต่างเมือง มีภาวะวิกฤติเมื่อถูกบีบบังคับให้คิดค้นอาวุธที่มีประสิทธิภาพการทำลายล้างสูง แทนที่เขาจะใช้สติปัญญาอันปราดเปรื่อง และแนวคิดอัจฉริยะประดิษฐ์ตามคำสั่งแต่กลับสร้างชุดเกราะไฮเทค และมีภาวะคลั่งคลาญเมื่อตัวเอกสามารถหนีรอดการถูกจองจำมาได้ จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครซูเปอร์ฮีโร่โร่นั้นก็มีลักษณะโครงเรื่องเหมือนภาพยนตร์ทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่มุมมองในการเล่าเรื่องที่เกินจริงเท่านั้น

การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เป็นการ “ก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด (Tilley, 1991, อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 9)

2.1.1 องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รูปแบบวิธีใด ๆ สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐานต่าง ๆ ได้ดังนี้

1) โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง โครงเรื่องส่วนใหญ่มักมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ความต้องการหรือความปรารถนาของตัวละครอย่างหนึ่ง กับ ปัญหาหรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุจุดหมายอย่างหนึ่ง โดยมีขั้นตอนการลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, น. 158-160; ธีรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์, 2551, น. 90-91)

(1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราว โดยเป็นการแนะนำเบื้องต้น เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ หรือเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม อาจเปิด ประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้ง โดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากตอนท้าย หรือตอนกลางเลยก็ได้

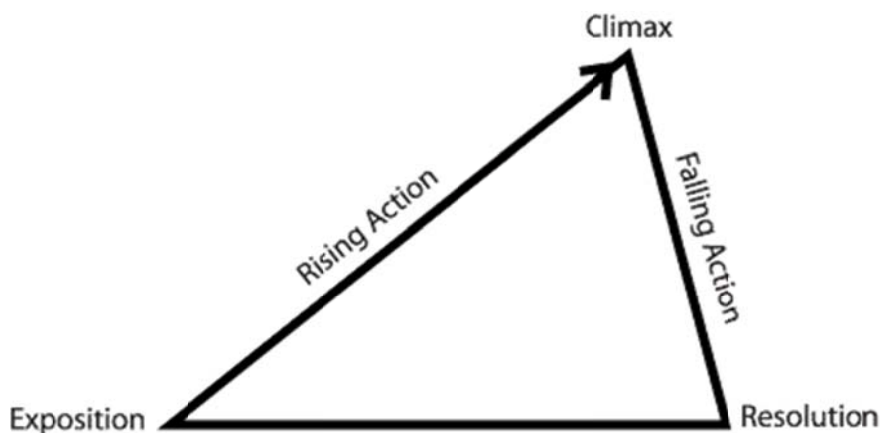
(2) การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปมปัญหา (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวดำเนินไปมากขึ้น ปมปัญหาที่สร้างความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลให้ตัวละครเริ่มอยู่ในสถานการณ์ที่ยุ้งยากมากยิ่งขึ้น (Complication)

(3) ขั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งได้พุ่งขึ้นสูงสุด กระทั่งถึงจุดแตกหัก และตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือก หรือหาทางออกด้วยวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่ง

(4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนภายหลังจากจุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำต่าง ๆ ปัญหาความยุ่งยาก ข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ถูกเปิดเผยให้กระจ่างหรือแก้ไขเสร็จสิ้นไปด้วยดี

(5) ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดตั้งแต่ต้นได้จบสิ้นลง โดยจะจบได้หลายแบบ เช่น จบแบบมีความสุข (Happy Ending) หรือจบแบบเป็นปริศนาให้คิดต่อไป เป็นต้น

Gustav Freytag ได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ดังนี้ (Giannetti, 2008, p. 376)



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี

จากแผนภาพนี้ อธิบายถึงโครงสร้างในการเล่าเรื่องได้ว่า เรื่องเล่าเริ่มต้น (Exposition) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับไปสู่จุดสุดยอด (Climax) แล้วจบเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (Resolution)

2) แก่นเรื่อง (Theme) หรือแก่นความคิดที่เรื่องได้นำเสนอต่อผู้ชม อาจเป็นสาระหรือข้อคิดเห็นที่สอดแทรกอยู่ภายใต้องค์ประกอบต่าง ๆ ของละครแก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการเล่าเรื่อง เป็นส่วนที่บรรจุความหมายสำคัญของเรื่องและผู้เขียนต้องการจะสื่อไปยังผู้รับสาร การทำความเข้าใจถึงแก่นเรื่องสามารถสังเกตได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ชื่อเรื่อง ลักษณะตัวละคร ค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่องที่นำมาเล่า แก่นเรื่องถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการเล่าเรื่อง ทั้งนี้แก่นเรื่องสามารถใช้ได้ในสองความหมาย คือ ความคิดที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง และจุดมุ่งหมายอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง

แก่นเรื่องภาพยนตร์ชุดเปอร์ซีวี่ สามารถจำแนกได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ (Goodlad, 1971, อ้างถึงใน มนทกานติ ธีรนนท์วัฒน์, 2550, น. 18-19)

(1) Morality Theme คือ ภาพยนตร์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดีที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งในภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นว่าสังคมต้องการคือการทำความดี หรือคาแรคเตอร์ในภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นระหว่างการเลือกที่จะทำความดีมากกว่าความชั่ว

(2) Idealism Theme คือ ภาพยนตร์ที่มีแนวเรื่องให้เห็นถึงการแสดงออกของตัวละครในความพยายามในการกระทำในสิ่งที่สังคมต้องการ ซึ่งซูเปอร์ฮีโร่จะเป็นผู้ที่มีจุดยืนและอุดมการณ์ ซึ่งมีความคิดแตกต่างไปจากบุคคลทั่วไปในสังคม

(3) Power Theme ภาพยนตร์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ ความไม่ลงรอยกันระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มต่าง ๆ ที่มาจากความต้องการในสิ่งเดียวกัน เช่น การต่อสู้กันระหว่างซูเปอร์ฮีโร่กับตัวร้ายในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ

(4) Career Theme คือ ภาพยนตร์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่พยายามฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน เพื่อบรรลุความต้องการส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม

(5) Outcast Theme คือ ภาพยนตร์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ใช้ชีวิตในสังคมต่างจากคนทั่วไป ซึ่งการดำเนินเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงที่มาที่ไป สิ่งที่ตัวละครนึกคิดและแสดงออกมากับการที่สังคมปฏิบัติกับตัวละครเหล่านั้น

3) ความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึง ความขัดแย้งที่ปรากฏในการเล่าเรื่องนั้น มักจะเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร หรือความต้องการและการกระทำที่มีความเป็นปรปักษ์ต่อกัน ความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่องซึ่งความขัดแย้งจะสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

(1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน หมายถึง การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันแต่ฝ่ายต่อต้านหรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น ความขัดแย้งระหว่างนางเอกและนางร้าย การแข่งขันกันระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของมนุษย์เอง หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเอง ซึ่งตัวละครจะมีความสับสนหรือความลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำบางสิ่งบางอย่าง เช่น ความขัดแย้งสำนึกกับผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

(3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือกลุ่มคน หมายถึง ความขัดแย้งกับสิ่งแวดล้อม เช่น ตัวละครเกิดอยู่ในสภาพครอบครัวที่ยากจน ทำให้ต้องต่อสู้ดิ้นรนให้ชีวิตตนเอง

ดีขึ้น แม้จะด้วยวิธีการใด ๆ ก็ตาม ซึ่งความขัดแย้งดังกล่าว จะช่วยสร้างให้เรื่องราวมีสีสัน น่าติดตามว่าตัวละครจะทำอย่างไรต่อไป เพื่อให้ชีวิตตนเองดีขึ้น

4) ตัวละคร (Character) หมายถึง ผู้กระทำเรื่องราวดังกล่าว และเป็นผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำนั้น ๆ ด้วย ตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ หรือการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุนิสัยใจคอ ตลอดจนมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงต่อเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้ต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ไม่ขัดต่อหลักความเป็นจริงประเภทของตัวละคร (Type of Character) สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

(1) จำแนกประเภทตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละคร แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ

ก) ตัวละครด้านเดียว หรือตัวละครที่ไม่ซับซ้อน (Flat Character or Simple Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยในด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียว จนคล้ายกับเป็นลักษณะประจำตัว หรือเป็นตัวละครแบบฉบับ (Types) ของคนประเภทนั้น ๆ จนถือว่าเป็นสูตรสำเร็จ (Formula) เช่น ตัวละครที่เป็นผู้ร้ายต้องมิจิตใจโหดเหี้ยม ซึ่งลักษณะเช่นนี้เรียกว่าเป็นลักษณะแบบ Stereotypes

ข) ตัวละครรอบด้าน หรือตัวละครที่ซับซ้อน (Round Character or Complex Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลาย ๆ ด้านอยู่ในตัวเอง เป็นตัวละครที่มีชีวิตความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง อาจมีทั้ง รัก โกรธหลง ดี หรือ เลว อยู่ในตัวเองได้ จะเป็นลักษณะของตัวละครที่เราสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน

(2) การจำแนกตัวละครตามบุคลิกภาพและพฤติกรรม โดยแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะได้แก่

ก) ตัวละครประเภทสถิต (Static Character) หมายถึง ตัวละครที่มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง ไม่ว่าประสบการณ์สถานการณ์เวลา ฯลฯ จะเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม

ข) ตัวละครประเภทพลวัต (Dynamic Character) หมายถึง ตัวละครที่มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ เหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อม ซึ่งตัวละครประเภทนี้จะมีลักษณะสมจริง และมีความเป็นมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริงมากกว่าประเภทแรก

(3) การจำแนกตัวละครตามความสำคัญของบทบาทที่ปรากฏในเรื่อง แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

ก) ตัวละครเอก หรือตัวละครสำคัญ (Protagonist or Main Character) เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อทั้งเรื่อง และเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่อง (Plot) มากที่สุดด้วย ซึ่งตัวละครเอกสามารถเป็นตัวละครใดก็ได้ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง แต่โดยรวมแล้วมักจะเป็นตัวละครพระเอกหรือนางเอก

ข) ตัวละครประกอบ (Minor Character) เป็นตัวละครที่มีบทบาทในเรื่องไม่มากนัก แต่มักมีบทบาทที่เน้นไปในทางใดทางหนึ่ง เช่น อาจเป็นผู้ช่วยพระเอก นางเอก และช่วยเสริมให้ตัวละครเอกโดดเด่นขึ้นมาได้

ค) ตัวละครฝ่ายตรงข้าม (Antagonist) จะปรากฏในเรื่องที่มีความขัดแย้งอาจจะไม่ใช่ตัวละครที่เป็นบุคคลก็ได้ อาจเป็นปัญหาหรืออุปสรรคย่อยอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวละครเอกจะต้องเอาชนะหรือฝ่าฟันไปให้ได้ก็ได้

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารอย่างหนึ่งที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน เรียกว่าต้องมี "ตรรกะของการเล่าเรื่อง" ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าว ได้แก่ ฝ่ายพระเอกและฝ่ายนางเอก, ฝ่ายผู้ร้าย, ความขัดแย้งระหว่างทั้งสองฝ่าย และมีผู้ช่วยซึ่งเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง และวิธีการในการไปสู่เป้าหมาย (เช่น ของวิเศษ, แผนลับ, ความสามารถเหนือมนุษย์ ในเรื่องเล่าแต่ละประเภท)

5) ฉาก (Setting) หมายถึง สถานที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเวลาที่กำหนดไว้ และฉากจะทำหน้าที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ฉากยังมีหน้าที่สนับสนุนองค์ประกอบอื่น ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น การสร้างความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง การสร้างอิทธิพลต่อจิตใจและการกระทำของตัวละคร นอกจากนี้ ยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมในแต่ละช่วงเวลา

6) บทสนทนา (Dialogue) หมายถึง ศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละคร

7) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องเดินตามหลัง หรือยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้น มุมมองของผู้รับสารจึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั่นเอง มุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ (Giannetti, 1988, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 150)

(1) ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First Person Narrator) กล่าวคือตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะได้ยินคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอดเนื่องจากผู้เล่าเรื่องเป็นเจ้าของเรื่อง ดังนั้น จึงมีข้อเด่นตรงที่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ข้อด้อยคืออาจจะมือคตใจเอียงอยู่ด้วย

(2) ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก (ไม่ใช่เรื่องของตัวผู้เล่าโดยตรง)

(3) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นตัวกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอาเอง ตัวอย่างเช่น วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี ข้อเด่นของวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ก็คือ มีความเป็นกลาง แต่มีข้อด้อยคือ การเล่าแบบนี้ไม่สามารถจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ ความคิด และจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

(4) การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้อาจจะมีความรู้ร่วมกับทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาคือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือ มุมมองที่เป็นกลาง หากทว่าวิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษคือ ผู้เล่าจะมีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคิดหรือจิตใจของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้ามกาลเวลาข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชมได้รับรู้ตาม

8) ตอนจบ (Ending) หรือ การปิดเรื่อง บทสรุปเรื่องราวทั้งหมดในเรื่อง ที่ดำเนินมาตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งอาจจบแบบผิดหวัง (Tragic Ending) หรือจบแบบสมหวัง (Happy Ending) ก็ได้

ผู้วิจัยนำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง โดยนำองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง คือ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และฉาก มาเป็นกรอบในการพิจารณาวิเคราะห์ถึงการกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองด้านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลสตูดิโอแต่ละเรื่องที่ทำรายได้เกิน 1500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

2.2 แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละคร

ภาพยนตร์ดัดแปลง (Film Adaptation) เกิดจากการดัดแปลงสื่ออื่นไปสู่ภาพยนตร์ โดยอาศัยการตีความ (Interpretation) การแปลงเนื้อหาจากสื่ออื่น ๆ สู่ภาพยนตร์ การตีความนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบเดิม แต่สิ่งสำคัญคือผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เห็นต้นฉบับได้ (Naremore, 2000, p. 32) ซึ่งการออกแบบตัวละครนั้นจำเป็นต้องดึงดูดความสนใจของผู้ชม มีความแฉะเตอร์ที่ชัดเจน และยังสามารถเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับฉากและส่วนประกอบอื่น ๆ ของภาพยนตร์ได้ โดยในภาพยนตร์ดัดแปลงนั้นจำเป็นต้องมีการออกแบบตัวละครใหม่ ถึงจะเป็นตัวละครเดิมที่มีอยู่ในสื่อเดิมที่เคยมีมา แต่การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ องค์ประกอบต่าง ๆ ย่อมเปลี่ยนแปลงไป การออกแบบและตีความตัวละครจึงมีความจำเป็นอย่างมากเพื่อให้ตัวละครนั้น ๆ ลงตัวเมื่ออยู่ในภาพยนตร์ (Naremore, 2000, p. 113) โดยสามารถสรุปหลักการออกแบบตัวละครต่าง ๆ ได้ 4 ประการ ดังนี้ (Tillman, 2011, pp. 4-7)

- 1) ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)
- 2) เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)
- 3) รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)
- 4) ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ (Character's Originality)

2.2.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetypes)

ลักษณะตัวละครคือลักษณะดั้งเดิมที่เป็นพื้นฐานของคน การกระทำ หรือการแสดงออกที่มนุษย์จะกระทำตาม เป็นแบบอย่างในอุดมคติของคนทั่วไปในด้านต่าง ๆ (Tillman, 2011, p. 11) โดยมีแนวความคิดมาจากนักจิตวิทยานาม คาร์ล จุง (Carl Jung) ผู้มีความคิดว่า คนทุกคนมีมีพื้นฐานนิสัยเหมือนกัน และคาแรคเตอร์เหล่านี้สามารถพบได้ในทุก ๆ คน ตลอดจนตัวละครในจินตนาการต่าง ๆ (Bassil-Morozow, 2010, p. 25) โดยลักษณะตัวละครต่าง ๆ ตามทฤษฎีของ คาร์ล จุง นั้นมีมากมายแต่ที่พบเห็นส่วนใหญ่ในการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่นั้นมี 5 รูปแบบ ได้แก่ (Tillman, 2011, p. 11-20)

1) Hero Archetype ตามความหมายเดิม หมายถึงคาแรคเตอร์ของผู้ที่มีความกล้าที่จะต่อสู้กับสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ มีความทะเยอทะยานที่จะต่อสู้กับสิ่งไม่ดี (Jess Feist & Gregory J. Feist, 2008, p. 105) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่จะหมายถึงตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่มีความกล้าที่จะกระทำการต่าง ๆ เพื่อส่วนรวม และมีความตั้งใจใน มีพลังอำนาจพิเศษหรืออาวุธเฉพาะตัว และมีความพยายามในการพิสูจน์ตนเอง

2) Shadow Archetype ตามความหมายเดิม หมายถึงเป็นคาแรคเตอร์ในทางลบ ด้านที่ไร้กฎเกณฑ์ของศีลธรรม เป็นด้านหนึ่งของคนทุกคนที่ไม่ต่างอะไรไปจากสัตว์ และพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่แสดงด้านนี้ออกมา เป็นด้านมืดในใจที่ทุกคนไม่ต้องการจะรับรู้ว่ามีสิ่งนี้อยู่ (Jess Feist & Gregory J. Feist, 2008, p. 101) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่จะหมายความว่าถึงตัวร้ายในภาพยนตร์ ที่เต็มไปด้วยสิ่งชั่วร้ายมีความโหดเหี้ยมลึกลับ หรือเทียบได้กับความเป็นสัตว์ในตัวมนุษย์ เป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับซูเปอร์ฮีโร่และเป็นอุปสรรคที่ซูเปอร์ฮีโร่ต้องเอาชนะ

3) Fool Archetype ตามความหมายเดิม หมายถึงคาแรคเตอร์ของความโง่ หรือความน่าขบขันในสายตาผู้อื่น (Crisp, n.d.) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่จะหมายถึงตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นตัวสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ โดยไม่ตั้งใจ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราวด้วย

4) Mentor Archetype เป็นคาแรคเตอร์ของคนที่มีความฉลาดและรอบรอบรู้ที่จะถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ไปยังอีกรุ่นหนึ่ง (Jess Feist & Gregory J. Feist, 2008, p. 103) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่จะหมายถึงตัวละครที่ทำให้ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ดึงความสามารถที่แท้จริงออกมาทางตรงและทางอ้อม โดยมีคาแรคเตอร์ของผู้ที่มีอายุมากกว่าตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ เพราะโดยส่วนใหญ่จะมีการเชื่อมโยงเรื่องของอายุกับความรอบรู้เสมอ

5) Trickster Archetype ตามความหมายเดิม หมายถึงคาแรคเตอร์ของการหลอกลวง การโกหกต่าง ๆ (Crisp, n.d.) คือตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ฉลาด มีเล่ห์เหลี่ยมในการใช้กลอุบายต่าง ๆ ในการทำให้ตัวเองได้เปรียบหรือได้ในสิ่งที่ต้องการ โดยตัวละครลักษณะนี้จะเป็นคนดีหรือผู้ร้ายก็ได้

ลักษณะคาแรคเตอร์ของตัวละครเหล่านี้มีอยู่ในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ทุกเรื่อง และโดยปกติแล้ว ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ต่าง ๆ นั้นไม่จำเป็นต้องเกิดจากลักษณะตัวละครเดี่ยว แต่เกิดจากการรวมกันของคาแรคเตอร์ 2 แบบขึ้นไปก็ได้ โดยเฉพาะตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่มักมีลักษณะของ Hero Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียว เช่นตัวละคร “โทนี่ สตาร์ค” (Tony Stark) ในภาพยนตร์เรื่อง The Avengers (2012) ที่มีคาแรคเตอร์กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบหรือได้ผลประโยชน์ เพราะตัวละครนี้เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจเป็นต้น

2.2.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

การออกแบบตัวละครนั้น การสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ของตัวละครมีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากการคาแรคเตอร์ที่เลือกมาต้องตอบโจทย์วัตถุประสงค์ของการแสดง (Blocker, 1996, p. 15) การสร้างรายละเอียดเล็กน้อย ๆ และความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากตัวละครจะเป็นตัวกำหนดการเดินเรื่องต่าง ๆ ในภาพยนตร์ (D'Vari, 2005, p. 128) ดังนั้นการให้รายละเอียดต่าง ๆ ของคาแรคเตอร์ในภาพยนตร์ดัดแปลงต้องสามารถสร้างความเกี่ยวข้องกับตัวละครต้นแบบไปด้วยเสมอ ดังนั้นการสร้างตัวละครให้มีมิติและสมจริง จึงต้องทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในการกระทำ พฤติกรรม เนื้อ เรื่อง หรือตัวเอง ได้อย่างกลมกลืน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 102) และสำหรับการตีความตัวละครซูเปอร์ฮีโร่โร่นั้น จึงเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญในการตีความตัวละคร ดังนั้น ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยให้แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครออกเป็น 2 ประการสำคัญ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548)

2.2.2.1 เบื้องหลังตัวละคร (Character's Background) เบื้องหลังของตัวละคร (Background) คือ ปุ่มหลังหรือประวัติชีวิตของตัวละครตั้งแต่เกิดจนถึงจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อตัวละครทั้งในแง่ของการสร้างบุคลิกภาพและเหตุการณ์ในอดีตที่ส่งผลกระทบต่อตัวละครโดยตรง โดยเบื้องหลังของตัวละครประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญคือ

1) ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Character's Biography) ถือเป็นโครงสร้างหรือองค์ประกอบหนึ่งที่ยึดโยงเรื่องราวกับตัวละครเข้าด้วยกัน และเมื่อประกอบกันขึ้น ก็สามารถสร้างความหมายและเพิ่มความน่าสนใจ หรือสร้างความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อตัวละครได้ นอกจากนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวยังมีอิทธิพลกับพฤติกรรมของตัวละครในระหว่างการเดินทางเรื่องในบทภาพยนตร์ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 123)

2) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

มุมมองคือวิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ดีมักจะแสดงมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน (รัก ศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 116) ความเชื่อและมุมมองนั้นไม่จำเป็นว่าผิดหรือถูก ตัวละครทุกคนก็มีมุมมองของตัวเอง (Field, 1982, p. 32) จุดยืนและความเชื่อที่แตกต่างกันของตัวละครแต่ละตัวมักสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ทั่วไป มักจะมีมุมมองหรือความเชื่อที่แตกต่างออกไปจากคนปกติเสมอ

3) ทักษะคติของตัวละคร (Character's Attitude) การแสดงของทัศนคติ

ของตัวละครทำให้ให้ตัวละครนั้น ๆ มีมิติมากขึ้น เป็นการแสดงออกต่อสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ความคิดเห็นทั้งด้านบวกและด้านลบ

2.2.2.2 เบื้องหน้าของตัวละคร (Character's Foreground)

เบื้องหน้าของตัวละคร คือสถานการณ์เริ่มต้นจนถึงตอนจบที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ซึ่งไปจำเป็นต้องแสดงเรื่องราวของตัวละครนั้น ๆ ทั้งหมด แต่ก็ต้องมากพอที่จะดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวของตัวละครนั้น (D'Vari, 2005, น. 128) ขั้นตอนที่จะทำให้ผู้ชมเห็นถึงนิสัยของตัวละครนั้น ๆ ประกอบไปด้วย 7 อย่าง คือ (รัก ศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 122)

1) อาชีพ ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่นั้นเบื้องหน้าประกอบอาชีพอะไรเมื่อ

สามารถเปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครได้ ก็เท่ากับว่าได้สร้างมุมมองที่เป็นส่วนตัวของตัวละครได้

2) สถานภาพ ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่มีสถานภาพอย่างไร เช่น โสด

แต่งงาน แยกกันอยู่ หรือ หย่าร้าง ถ้ามีแฟนความสัมพันธ์กับแฟนเป็นอย่างไร สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร เป็นคนมีเพื่อนมากมายหรือชอบแยกตัวออกมาอยู่คนเดียว

3) ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need) ความอยากได้ อยาก

มีครอบครอง อยากเป็น หรือแม้แต่อยากปกป้องตัวเอง เป็นแรงผลักดันต่าง ๆ ของความต้องการของตัวละคร ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด ๆ ก็ตาม เช่น ตัวละครโทนี่ สตาร์ก" (Tony Stark) ในภาพยนตร์เรื่อง Iron Man (2008) ในตอนแรกเขาต้องการที่จะปกป้องตัวเองจากการถูกปล่อยร้ายเท่านั้นแต่เหตุการณ์ต่าง ๆ ก็พาให้เขาไปอยู่ในสถานะที่ต้องปกป้องสิ่งชั่วร้ายไม่ให้เกิดขึ้นในสังคม ความต้องการนี้เองที่เป็นตัวผลักดันผ่านการกระทำของตัวละคร และทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้าด้วยความเข้มข้นและน่าติดตาม

4) ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งเป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร และสร้างอุปสรรคให้กับตัวละครแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 113) ความขัดแย้งในภาพยนตร์ชูปเปอร์ฮีโร่คือความขัดแย้งกันระหว่างความดีงามกับความชั่วร้าย ดังนั้นอาจเป็นความขัดแย้งทั้งภายในจิตใจหรืออุปสรรคภายนอกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อขัดขวางตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่กับสิ่งที่ตัวละครต้องการ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบ คือ

(1) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่ต้องมีความขัดแย้งกับตัวละครที่มีภาพลักษณ์ของความชั่วร้ายในสังคม ซึ่งตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่จำเป็นต้องผ่านอุปสรรคไปให้ได้

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง ตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่ต้องเอาชนะอำนาจภายในจิตใจตัวเองไม่ให้เข้าไปยุ่งกับสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ

(3) ความขัดแย้งระหว่างชูปเปอร์ฮีโร่กับสังคม การที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับคนในสังคมเพื่อให้บรรลุในสิ่งที่ถูกต้องแม้ว่าในตอนแรกสังคมจะไม่เข้าใจก็ตาม

5) การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวละคร การบรรลุเป้าหมายของตัวละครจะเป็นแรงผลักดันสำหรับการกระทำต่าง ๆ ให้กับตัวละครชูปเปอร์ฮีโร่ (Grove, 2001, p. 47) ซึ่งความต้องการดังกล่าวจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหภายในจิตใจของตัวละคร และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร จนรู้สึกอยากติดตามว่าตัวละครนั้นจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นได้ไปอย่างไร ถือเป็นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง ซึ่งตัวละครที่เป็นชูปเปอร์ฮีโร่เหล่านั้นมักมีอุดมการณ์ที่ยิ่งใหญ่เป้าหมายของตัวละครนั้นมักต้องทำเพื่อส่วนรวมเสมอ

6) การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) คือการเปลี่ยนแปลงให้ตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นบทบาทยนตร์ตั้งแต่แรกเริ่มจนจบเรื่องนั้น ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่และอย่างไร (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 118) คาแรคเตอร์ที่ติดนั้นต้องมีความเปลี่ยนแปลงหลังจากเจอสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงภายในจิตใจหรือรับมือกับเหตุการณ์ภายนอกก็ตาม ซึ่งการดำเนินเรื่องจะทำให้ผู้ชมคล้อยตามกับการกระทำและแสดงออกมาของตัวละครเหล่านั้น ตัวอย่างเช่น ตัวละครของ "ดร. บรูซ แบนนอร์" ในภาพยนตร์เรื่อง The Hulk (2008) ที่ในตอนต้นนั้นมีความเครียดจากการโดนระเบิดรังสีแกมมาและได้กลายร่างเป็น ฮัลค์ (The Hulk) ยักษ์ใหญ่สีเขียวที่มีนิสัยโหดเหี้ยมจากสารอะตอมที่ถูกละลายออกมาในยามที่ถูกกระตุ้นอารมณ์โกรธหรือกลัวอย่างรุนแรงและรู้สึกแปลกแยกจากคนทั่วไป แบนนอร์ใช้

ชีวิตราวกับนักโทษหลบหนี ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงให้พ้นจากการตามล่าอย่างไม่ลดละของศัตรูตัวร้าย เพราะรู้ว่าทางกองทัพที่ต้องการจับตัวเขาและต้องการศึกษาพลังของเขา นักวิทยาศาสตร์หนุ่ม ต้องเผชิญหน้ากับการตัดสินใจครั้งสุดท้ายที่เขาต้องเลือกระหว่างการใช้ชีวิตที่สุขสงบในฐานะที่เป็นบุรุษ แบนเนอร์ หรือต้องค้นหาความเป็นวีรบุรุษในตัวอัลท์ที่แฝงอยู่ในร่างกายของเขา

2.2.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)

การสร้างคาแรคเตอร์ในภาพลักษณ์ภายนอกนั้นต้องสามารถสร้างจุดเด่นได้ทันทีตั้งแต่ปรากฏตัวออกมา โดยที่ผู้ชมไม่เกิดคำถามใด ๆ กับคาแรคเตอร์ของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ นั้น ๆ (Tillman, 2011, p. 79) ดังนั้นสีสันท่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นมาเป็นชุดของซูเปอร์ฮีโร่ หรือ ส่วนประกอบที่เป็นอาวุธอื่น ๆ จึงสะท้อนภาพลักษณ์และความหมายต่าง ๆ ดังนี้ (Tillman, 2011, pp. 112-114)

- 1) สีแดง แสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความกล้าหาญ ความอันตราย ความแข็งแกร่ง ความโกรธ ความมุ่งมั่น ตัณหา ความต้องการ และความรัก
- 2) สีเหลือง ให้ความรู้สึกถึงความรอบรู้ สติปัญญา ความสนุกสนาน ความสุข ความระมัดระวัง ความเจ็บป่วย ความทรุดโทรม ความขลาด ความอิจฉา ความหึงหวง ความสบายและความเต็มตื่น
- 3) สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงความจงรักภักดี ความไว้วางใจ ความศรัทธา ความมั่นใจ ความรอบรู้ ความฉลาด ความจริง ความสุขภาพ ความสงบนิ่ง ความเข้าใจ ความนุ่มนวล พลัง ความจริงจัง ความเย็น และความเศร้า
- 4) สีม่วงให้ความรู้สึกถึงยศศักดิ์ เวทย์มนตร์ ความลึกลับ ความหรูหรา ความมุ่งมั่น ความร่ำรวย ความซับซ้อน ความรอบรู้ ความมุ่งมั่น ความอิสระ และความคิดสร้างสรรค์
- 5) สีเขียว ให้ความรู้สึกถึงการเติบโต ความเจริญงอกงาม ธรรมชาติ ความอ่อนโยน การมองโลกในแง่ดี ความปลอดภัย ความทนทาน เงินทอง ความหรูหรา ความคิดด้านบวก และความเจ็บป่วย
- 6) สีส้ม ให้ความรู้สึกถึงความดึงดูด ความตื่นตัว ความหลงใหล ความคิดสร้างสรรค์ ความสำเร็จความสุข ความตั้งใจ ศักดิ์ศรี ความลงตา และความรอบรู้
- 7) สีดำ ให้ความรู้สึกถึงความเศร้าหมอง พลัง ความชั่วร้าย ความตาย ความลึกลับ ความหวาดกลัว ความหรูหรา ความเป็นทางการ ความซับซ้อน ความสับสน และความอาลัย

8) สีขาว ให้ความรู้สึกถึง ความบริสุทธิ์ สะอาด ความใหม่ สันติภาพ ความเป็นระเบียบง่าย ความเบา ความดีงาม และความสมบูรณ์แบบ

การสื่อความหมายต่าง ๆ ของสีเหล่านี้มีความแตกต่างกันไปตามแต่โทนความเข้มของสีและการผสมสีหรือบริเวณที่ใช้สีต่าง ๆ ก็ยังทำให้ความรู้สึกที่ได้รับมีความแตกต่างกันไปด้วย นอกจากการออกแบบตัวละครจะให้ความสำคัญกับการใช้สีเพื่อสื่อความหมายแล้ว ดังนั้นการเลือกใช้สีเพื่อให้สื่อถึงความหมายต่าง ๆ จึงจำเป็นกับการออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมซึ่งการตีความหมายควรมีความพอดีไม่ซับซ้อนหรือตีความง่ายเกินไปเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมทุกวัย (Tillman, 2011, p. 103)

2.2.4 ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้าง (Character's Originality)

การตีความตัวละครที่มาจากสื่ออื่นนั้น แต่ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของค่ายภาพยนตร์จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ (Tillman, 2011, p. 50) ซึ่งในทฤษฎีประพันธ์กรรมได้มีการกล่าวถึงหลักสำคัญของการใส่ตัวตนของค่ายภาพยนตร์ลงไปในการ์ตูน 3 อย่างที่สำคัญ (Sarris, 2008, pp. 35-45)

1) ใส่ตัวตนที่ชัดเจนของค่ายภาพยนตร์แฝงลงไป สะท้อนออกมาเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของค่ายภาพยนตร์นี้

2) มีความเป็นลักษณะส่วนตัวของค่ายภาพยนตร์นั้น ๆ ซึ่งเป็นลักษณะที่โดดเด่น - ใช้องค์เทคนิคการถ่ายทำของค่ายภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพชัดเจน โดยลักษณะสำคัญทั้ง 3 ประการจึงเป็นส่วนสำคัญที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะสามารถใส่ความเป็นตัวตนของตนเองลงไปในการสร้างตัวละครได้เช่นกัน และจากหลักสำคัญทั้ง 3 ประการนี้ทำให้สามารถแบ่งผู้กำกับได้เป็น 2 ประเภทคือ

3) Great Author หรือ Major Author มีลักษณะเด่นคือเป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมรูปแบบ

และแก่นแท้ของภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ตนเองเป็นเจ้าของ

4) Lesser Author เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมได้เฉพาะการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ เท่านั้นแต่ไม่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ชัดเจนหรือเป็นแก่นแท้

2.3 แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture)

วัฒนธรรมในโลกสมัยใหม่ เป็นผลผลิตของกระบวนการครอบงำโลกที่เรียกว่า “โลกาภิวัตน์” (Globalization) ซึ่งข่าวสารข้อมูล อุดการณ์ความคิด เทคโนโลยี เงินทุน หรือประชากรโลก ต่างก็ติดต่อสื่อสาร และมีอิทธิพลต่อกัน และกัน ข้ามพรมแดนรัฐชาติ ข้ามพรมแดนวัฒนธรรมใน ความหมายดั้งเดิมอย่างใกล้ชิด ซึ่งวัฒนธรรมในความหมายใหม่นี้ นักวิชาการสายสกุลวัฒนธรรม ศึกษาเรียกกว้าง ๆ ว่า “วัฒนธรรมประชานิยม” (Popular Culture) หรือ “วัฒนธรรมสมัยนิยม” (Pop Culture) ที่สำคัญการกำเนิด และกระแสนิยมของวัฒนธรรมศึกษา ให้มีความสำคัญกับ การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยม ถือได้ว่าเป็นรูปธรรมที่สำคัญในการประยุกต์นำโม เดิร์น และกรอบคิดทฤษฎีสายสกุลหลังสมัยใหม่ (Postmodern) และหลังโครงสร้างนิยม (Post structuralism) มาใช้ในการวิเคราะห์อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรม จอห์น สโต เรย์ (John Storey) ได้สรุปบทบทความความคิดในเนื้อหาค่านิยม “วัฒนธรรม” ของเรย์มอนด์ วิล เลียมส์ (Raymond Williams) ว่าประกอบด้วยความหมาย 3 กลุ่มที่สำคัญได้แก่ 1) กระบวนการ ทั่วไปที่ทำให้เกิดพัฒนาการความรู้ จิตวิญญาณ และสุนทรียภาพ 2) วิธีชีวิตเฉพาะเจาะจงทั้งของ กลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง หรือในช่วงเวลาหนึ่ง 3) ผลงาน และกิจกรรมทางปัญญา โดยเฉพาะงานทางด้าน ศิลปะ ในความหมายที่ 3 นี้ ทั้งตัวบท (Text) และปฏิบัติการของตัวบท มีหน้าที่สำคัญในการสื่อ ความหมาย และสร้างโอกาสในการผลิตความหมาย สโตเรย์สรุปว่า ความหมายที่ 2 กับ 3 นั้นคือ หมายถึงวิธีชีวิตของกลุ่มคนเฉพาะกลุ่มในเฉพาะช่วงเวลา และหมายถึงความหมายที่ได้รับจากตัว บท และปฏิบัติการทางสังคมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวิธีชีวิตเหล่านั้นด้วย

การให้ค่านิยมของวัฒนธรรมสมัยนิยม จะวัดความนิยมที่แพร่หลายของปรากฏการณ์ ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้อย่างไร พิจารณาโดยใช้อะไรเป็นเกณฑ์ ตามความคิดของเรย์มอนด์ วิล เลียมส์⁴ (Raymond Williams) ซึ่งขยายเพิ่มเติมโดย ซี ลี แฮร์ริงตัน และเดนนิส บิลบาย⁵ (C. Lee Harrington and Denise D. Bielby) เสนอว่า อาจพิจารณาได้จากเกณฑ์สำคัญ 4 ประการได้แก่

- 1) เป็นสิ่งที่ชื่นชอบ ชื่นชม หรือยอมรับโดยผู้คนจำนวนมาก (Well-Like by a Lot of People)
- 2) เป็นสิ่งที่มักถูกมองว่าต่ำชั้น และไม่มีคุณค่า/รสนิยมทางศิลปะ (Inferior and Unworthy)
- 3) เป็นสิ่งที่ออกแบบ หรือสร้างขึ้นเพื่อให้คนจำนวนมากชื่นชอบ สร้างขึ้นเพื่อ ประโยชน์ในทางการค้าและบริโภคนิยม (Win Favour with the People/Explicitly Commercial)

4) เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้คนเพื่อพวกเขาเอง (Actually Made by the People for Themselves) แต่วัฒนธรรมสมัยนิยมส่วนใหญ่ ได้รับการวิเคราะห์ศึกษาโดยคนอื่น เช่น นักวิชาการสื่อมวลชน นักวิจัยการตลาดบริษัทโฆษณา ฯลฯ

เมื่อพิจารณาทบทวนความหมายในทัศนะของวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยมีนักคิดนักทฤษฎีกลุ่มต่าง ๆ ให้คำอธิบายไว้ ซึ่งสตอเรียได้จัดหมวดหมู่ความหมายของวัฒนธรรมสมัยนิยมออกเป็น 6 กลุ่มได้แก่

1) กลุ่มแรกวัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง วัฒนธรรมอะไรก็ตาม ที่เป็นที่ยอมรับ และชื่นชอบของคนจำนวนมาก นิยามข้อนี้ ครอบคลุมเนื้อหาของวัฒนธรรมโดยทั่วไป มีจุดอ่อนในแง่ที่ขาดขอบเขตที่ชัดเจน หรือไม่สามรถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงของวัฒนธรรมแต่ละอย่าง ซึ่งมักมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไป

2) กลุ่มที่สองวัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง วัฒนธรรมที่หลงเหลืออยู่จากการให้คำนิยามวัฒนธรรมชนชั้นนำ หรือวัฒนธรรมชนชั้นสูง (High Culture) ในแง่นี้ วัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง วัฒนธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมชนชั้นผู้นำ หรือวัฒนธรรมของชนชั้นส่วนใหญ่ในสังคม

3) กลุ่มที่สามวัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง วัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) นิยามในกลุ่มนี้ ให้ความสำคัญกับรูปแบบต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่ถูกผลิต เผยแพร่ และโฆษณาในตลาด สินค้าของระบบทุนนิยมสมัยใหม่ที่ได้รับการนิยาม เช่น แฟชั่นเสื้อผ้าอาภรณ์ เครื่องสำอางดนตรี กีฬาภาพยนตร์ ฯลฯ ต่างก็เป็นตัวอย่างสำคัญของวัฒนธรรมสมัยนิยมในความหมายนี้ อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมมวลชน มักจะถูกตีความหมายในลักษณะที่เชื่อมโยงกับการครอบงำทางวัฒนธรรมจากประเทศตะวันตก หรือประเทศอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของสื่อวัฒนธรรมในกลุ่มดังกล่าว

4) กลุ่มที่สี่วัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง วัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชนเป็นวัฒนธรรมขนานแท้ และดั้งเดิมของประชาชน หรือชาวบ้านร้านตลาดทั่วไป ในแง่นี้ วัฒนธรรมสมัยนิยม คือวัฒนธรรมประชาชน

5) กลุ่มที่ห้าวัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง พื้นที่ หรืออาณาบริเวณของการต่อสู้ระหว่างพลังของกลุ่มคนที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ กับกลุ่มคนผู้มีอำนาจครอบงำในสังคม วัฒนธรรมสมัยนิยมในแง่นี้ ไม่ใช่ทั้งชนชั้นผู้นำ หรือชนชั้นผู้เสียเปรียบในสังคม แต่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ ต่อรองและช่วงชิงทางอุดมการณ์ และผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคม นิยาม

ดังกล่าว ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากมโนทัศน์การครอบครองความเป็นใหญ่ (Hegemony) ของ อันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci)

6) กลุ่มสุดท้าย วัฒนธรรมสมัยนิยมหมายถึง วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายหลังการพัฒนาอุตสาหกรรม และการขยายตัวของชุมชนเมือง นิยามในกลุ่มนี้ สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อมวลชน การคมนาคม การสื่อสารของโลกสมัยใหม่ที่มีบทบาทสำคัญในการก่อรูป และขยายตัวของวัฒนธรรมในชุมชนเมืองขนาดใหญ่ วิธีการผลิตแบบอุตสาหกรรม วิธีชีวิตในเมืองทำให้ผู้คนจำนวนมากเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในสังคมเกษตรกรรม หรือสังคมชนบทไปอย่างมโหฬาร โลกความทันสมัยก่อให้เกิดรูปแบบวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่เปลี่ยนวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ชีวิตประจำวัน กลายมาเป็นปริณทลที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมที่มีชีวิต วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นเสมือนกระแส หรือพลังที่เรามองไม่เห็น แต่รู้สึกได้ บริโภคได้ และใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในขณะที่เราใช้ชีวิตประจำวัน (พัฒนา กิตติอาษา, 2546, น. 35-43)

2.4 ความเป็นมาของมาร์เวลสตูดิโอ

จักรวาลของมาร์เวลนั้นมีเรื่องราวเป็นของตัวเองและเต็มไปด้วยตัวละครเด่นมากมายนับไม่ถ้วน จึงไม่แปลกที่จะได้เห็นเรื่องราวของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่บนจอภาพยนตร์กันอย่างแพร่หลาย โดย 2 คำหลัก ๆ ที่ถูกพูดถึงกันบ่อย และสำคัญมากในโลกของทั้งภาพยนตร์สื่อการ์ตูนและภาพยนตร์ คือ คำว่า Marvel Comics และ Marvel Entertainment

2.4.1 Marvel Comics คือ ชื่อบริษัทผลิตภาพยนตร์สื่อการ์ตูนชื่อดังในอเมริกา ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี 1939 โดย มาร์ติน กู๊ดแมน ภายใต้ชื่อบริษัท Timely Publications ออกภาพยนตร์สื่อการ์ตูนเล่มแรกนามว่า The Marvel Comics เกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่ประเภทต่าง ๆ ต่อมาเมื่อภาพยนตร์สื่อการ์ตูนเริ่มขายไม่ดี โดยเฉพาะเรื่องราวซูเปอร์ฮีโร่เหล่านั้นไม่เข้าตาคนอ่านอีกต่อไป ทำให้ Timely ต้องออกการ์ตูนประเภทอื่น ๆ ตามสมัยนิยม โดยเป็นที่รู้จักกันในนาม Atlas Comics ในช่วงปี 1950 ซึ่งเป็นชื่อเดียวกับบริษัทจัดจำหน่ายของ กู๊ดแมน เอง แต่เมื่อ กู๊ดแมน หันมาใช้บริการ American News Company บริษัทจัดจำหน่ายรายักษ์ของอเมริกา กลับต้องพบกับภาวะถูกลอยแพ เพราะบริษัทจัดจำหน่ายนั้นต้องปิดตัวลงตามอำนาจทางกฎหมาย ทำให้ ณ ตอนนั้น Marvel Comics กำลังประสบภาวะลำบากอย่างมาก ประกอบกับทางฝั่ง DC Comics ออกการ์ตูนเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่คี่ชิ้นใหม่ในนามของ The Justice League of America ทำให้ทาง

Marvel Comics ทำตามบ้าง จึงกำเนิดเป็น Fantastic Four ซูเปอร์ฮีโร่ครอบครัวแรกบุกเบิกตลาดของ Marvel ซึ่งกู้ชื่อเสียงและรายได้กลับมาและเป็นต้นแบบให้ฮีโร่รุ่นต่อไปอีกจำนวนมาก เช่น Hulk, Spider-Man, Ant-Man, Thor, X-Men เป็นต้น

2.4.2 Marvel Entertainment คือ บริษัทธุรกิจบันเทิงสัญชาติอเมริกัน สร้างขึ้นจากการรวมตัวเอาบริษัทอย่าง Marvel Entertainment Group และ Toy Biz เข้าไว้ด้วยกัน โดยในตอนนั้นใช้ชื่อว่าบริษัท Marvel Enterprises and Toy Biz ปัจจุบัน Marvel Entertainment เป็นที่รู้จักในฐานะบริษัทผู้ครอบครองบริษัท Marvel Comics และบริษัทโปรดักชันภาพยนตร์อย่าง Marvel Studios โดยในปี 2009 บริษัท The Walt Disney Company ได้เข้าซื้อ Marvel Entertainment ไว้เป็นมูลค่า 4,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯนั่นเอง

Marvel เป็นพันธมิตรกับค่ายภาพยนตร์ค่ายดังอย่าง 20th Century Fox และ Columbia Pictures ในขณะที่ภาพยนต์ของ Marvel Studios นั้นก็จะถูกปล่อยฉายโดย Walt Disney Studios Motion Pictures ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ The Walt Disney Company นั่นเอง (ก่อนหน้านี้ Marvel เคยเป็นพันธมิตรกับ Universal Studios, New Line Cinema และ Lionsgate ด้วย) นอกเหนือจากจักรวาลมาร์เวลที่แยกย่อยในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนแล้ว ตอนนีจักรวาลของมาร์เวลถูกแบ่งออกเป็น 4 ส่วนใหญ่ ๆ ตามค่ายภาพยนตร์ที่มีลิขสิทธิ์ในการสร้างภาพยนตร์ที่อิงจากการ์ตูน โดยจะเรียงรายชื่อตั้งแต่ปี 1998 เป็นต้นไป (อ้างอิงเฉพาะภาพยนตร์ที่มีคนแสดงจริงเท่านั้น)

1) Universal Studios: Namor จักรพรรดิแห่งท้องทะเล เป็นตัวละครรุ่นแรก ๆ ของ Marvel Comics เป็นลูกครึ่งของกัปตันเรือ Leonard McKenzie และเจ้าหญิง Fen จากแอตแลนติส ซึ่งตอนนี้ลิขสิทธิ์ก็ยังคงอยู่กับ Universal และยังไม่มีความคืบหน้าว่าจะกลับมาয় Marvel เมื่อไร (Namor เชื่อมโยงกับทาง Fantastic Four และ The Avengers)

2) Marvel Studios: ตั้งปี 2008 เป็นต้นมา ทาง Marvel Studios ก็เริ่มสร้างจักรวาลมาร์เวลทางภาพยนต์ของเขาขึ้นมาเอง โดยใช้ชื่อว่า Marvel Cinematic Universe (MCU) ซึ่งเรื่องราวจะอิงจากการ์ตูนเป็นหลัก แต่มีเปลี่ยนแปลงและแต่งเพิ่มเติมตามความเหมาะสมด้วย โดยตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา Marvel Studios นำเอาฮีโร่อย่าง Iron Man, Hulk, Thor, Captain America, Avengers, Guardians of Galaxy, Ant-Man, Dr. Strange, Black Panther, Captain Marvel บวกกับเหล่าตัวละครที่ปรากฏในภาพยนต์ของฮีโร่เหล่านี้มารวมตัวกันใน MCU นั่นเอง

- 3) New Line Cinema: Blade ซีรีส์ที่สร้างครั้งแรกเป็นไตรภาคที่มาจาก Marvel Comics โดยในภาพยนตร์ได้ เวสลีย์ สไนปส์ รับบทไป ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ด้วยกันทั้งสิ้น 3 ภาคถ้วน (Blade, Blade II และ Blade III) เคยอยู่ภายใต้ลิขสิทธิ์ของ New Line Cinema ทว่าเมื่อปี 2013 Blade ได้คืนสู่ Marvel แล้ว รวมไปถึง Ghost Rider และ Punisher ด้วย
- 4) 20th Century Fox: Daredevil ก็ได้กลับคืนสู่ Marvel เช่นกันเมื่อปี 2013 ที่ผ่านมา พร้อม ๆ กับ Elektra ที่ก่อนหน้านี้ลิขสิทธิ์ตกเป็นของ 20th Century Fox นั่นเอง

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อัครุจน์ วรธกรกุล (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน” เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน และศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคมของภาพยนตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แบทแมนจำนวน 7 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างตัวละครขึ้นในภาพยนตร์แบทแมนนั้น ผู้กำกับจะต้องมีการศึกษาตัวละครต่าง ๆ ที่มีอยู่ในฉบับภาพยนตร์สื่อการ์ตูน รวมไปถึงภาพยนตร์แบทแมนเรื่องต่าง ๆ ที่ได้มีการสร้างมาก่อนหน้า และนำเอาลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนหรือภาพยนตร์เหล่านั้นมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ตัวละครในแบบฉบับของตนเอง โดยผู้กำกับแต่ละท่านต่างก็มีแนวทางในการสร้างตัวละครของตนเองที่ต่างกันไป และการตีความตัวละครต่าง ๆ จากต้นฉบับเดียวกันนั้น สามารถเกิดความเป็นไปได้ของตัวละครที่ไม่จำกัด ซึ่งรวมไปถึงถึงลักษณะทางจิตหรือภาวะจิตเภทของตัวละครที่แม้จะมีที่มาจากตัวละครต้นฉบับเดียวกัน แต่ด้วยการตีความที่ต่างกันทำให้มีการทางจิตหรือพฤติกรรมที่แสดงออกต่างกันอย่างสิ้นเชิงได้ แต่ในการตีความนั้นจะต้องคงลักษณะเด่นที่ชัดเจนของต้นฉบับดั้งเดิมไว้เพื่อไม่ให้สูญเสียความเป็นตัวตนของตัวละครนั้นไป และเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วจะพบว่า แม้จะเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นต่างยุคสมัยกัน แต่หากได้ดึงเอาเอกลักษณ์เดียวกันของต้นฉบับมาใช้จะทำให้ตัวละครมีความคล้ายคลึงกันได้ นอกจากนี้บริบททางสังคมต่าง ๆ ยังมีอิทธิพลต่อการตีความตัวละครทั้งทางตรงและทางอ้อม

อรอุษา อิงศรีวงศ์ (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง" ละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่มักจะกำหนดให้ตัวละครหลักมีอาชีพใดอาชีพหนึ่ง และใช้อาชีพของตัวละครหลักเป็นแก่นเรื่อง การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครและกลวิธีการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง และเพื่อวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องกับบริบททางสังคม รวมถึงศึกษาทิศทางของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา (ปีพ.ศ. 2545 – 2554) งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ละครโทรทัศน์ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องที่ได้รับคามนิยมและนำมาศึกษาทั้งหมด 9 เรื่อง เป็นละครเรื่องยาวเป็นตอน ๆ จำนวน 6 เรื่อง และละครชุดจบในตอนจำนวน 3 เรื่องสามารถจำแนกแนวเรื่องออกได้เป็น 3 ประเภท คือ ละครแนวสืบสวน สอบสวน ได้แก่เรื่อง Mr.Brain และเรื่อง Galileo ละครที่มีแก่นเรื่องความรักมาเกี่ยวข้อง ได้แก่เรื่อง Change, Haken no Hinkaku, Dr. Koto no Shinryajo, Engine, Pride และ Good Luck!! และละครที่เน้นเรื่องตลกและแอ็คชั่น ได้แก่เรื่อง Gokusen โดยมีการเล่าเรื่องอาชีพของตัวละครหลักผ่านความมุ่งมั่นและมานะบากบั่นเพื่อให้ประสบความสำเร็จ

ในการสร้างตัวละครจะมีการเอาอาชีพของตัวละครมาช่วยกำหนดคุณลักษณะนิสัยของตัวละคร ความรู้ความสามารถ รวมถึงสภาพแวดล้อมและตัวละครอื่นที่มาเกี่ยวข้อง พบว่าส่วนใหญ่ได้สร้างตัวละครเอก เป็นชายได้แก่ ตัวเอกที่มีอาชีพนักประสาทวิทยา, นักการเมือง, นักฟิสิกส์, ศัลยแพทย์, นักแข่งรถ, นักฮ็อกกี้ และ นักบิน ส่วนที่ตัวละครเอกเป็นหญิงได้แก่ตัวเอกที่มีอาชีพครูและพนักงานชั่วคราวในบริษัท อย่างไรก็ตามในการเล่าเรื่อง จะเห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับตัวละครรองซึ่งมักจะเป็นเพศตรงข้ามดำเนินไปด้วยกันอย่างมีนัยสำคัญในการพัฒนาเนื้อเรื่องในส่วนของ การวิเคราะห์ทิศทางของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา พบว่าอาชีพที่ได้รับความนิยมในการนำมาสร้างเป็นตัวละครมากที่สุด คือ ตำรวจหรือนักสืบ และโดยภาพรวมแล้วมีการสร้างละครที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40 ของทั้งหมด โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นว่า เป็นเพราะสังคมของญี่ปุ่นนั้นเป็นสังคมที่มุ่งเน้นการทำงาน และมีการปลูกฝังวัฒนธรรมการทำงานเป็นกลุ่ม และส่งเสริมความมานะบากบั่นในสังคมอย่างชัดเจน

จากการศึกษานี้ทำให้เราได้แนวทางของการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจนและอิงไปกับบริบททางสังคมนั้น ๆ ซึ่งผู้ชมต้องมีความชอบเฉพาะทางและต้องเข้าใจในบริบททางสังคมนั้น ๆ เช่นกัน ซึ่งการศึกษาการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร

ในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอส์นั้นจะเน้นการวิเคราะห์ในส่วนการเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างไม่ใช่ในบริบททางสังคมใดสังคมหนึ่ง โดยในส่วนนี้ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) และข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในส่วนแรกเป็นเครื่องมือในการวิจัย เพื่อให้ได้บทสรุปถึงการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอส์ได้อย่างครบถ้วน

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ” ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยไว้ดังนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอโดยศึกษาจาก DVD หรือเอกสารที่รวบรวมบทสัมภาษณ์ของผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ และเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยการใช้วิธีวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะลึก (In-Depth Interview) โดยผู้วิจัยใช้การนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description)

3.2 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนรอบด้าน ทั้งในด้านของสารที่ถูกเผยแพร่ผ่านภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดและในด้านของผู้ส่งสารถึงจุดประสงค์ในการเผยแพร่เพื่อศึกษา วิเคราะห์กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละคร และแนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม ในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 1) ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron

2) บทความจากนิตยสารภาพยนตร์ต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ข้อมูลออนไลน์ตามเว็บไซต์ต่างๆ และ บทสัมภาษณ์ของ Kevin Feige (Film Producer and President of Marvel Studios)

3) การสัมภาษณ์แบ่งเป็น

(1) ผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่าการสัมภาษณ์นี้จะทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย

ก) ปวีณ ภูริจิตปัญญา (ผู้กำกับภาพยนตร์ค่าย GDH559)

(2) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ในมุมมองของนักวิจารณ์ภาพยนตร์

ก) ยุทธนา งามเลิศ (Movie Blogger : Jedyuth และแปล Subtitle ภาพยนตร์)

(3) เจ้าของ Facebook : Marvel Fan Page Thailand และ ผู้เข้าร่วมรายการพันธุแท้ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับ Marvel Studio ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

ก) อนิล ยศสุนทร (เจ้าของ Facebook Fan Page : Marvel Thailand และ รองชนะเลิศรายการแฟนพันธุ์แท้ปี 2557 ในหมวด Marvel Comics)

ข) ดนัย สมุทรโคจร สดุดยอดแฟนพันธุ์แท้แห่งปี 2549 ในหมวดซูเปอร์ฮีโร่)

(4) ผู้ออกแบบคาแรคเตอร์การ์ตูน Animation เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่าการสัมภาษณ์นี้จะทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับมุมมองของผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ในประเทศไทย

ก) ชาคฤษ โนนคำ (Head Of Art Department, Riff Studio)

3.3 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

1) DVD ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron เพื่อศึกษาถึงคุณลักษณะด้านเนื้อหา การเล่าเรื่องของละคร และการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

2) บทความจากนิตยสารภาพยนตร์ต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ข้อมูลออนไลน์ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ

3) การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และผู้ที่มีความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับมาร์เวลสตูดิโอ

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) การวิเคราะห์ดัตวบท (Textual Analysis) เป็นกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์เพื่อนำมาวิเคราะห์ผ่านแนวคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อตอบปัญหานำวิจัย คือ กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอมีลักษณะเป็นอย่างไร

2) คำถามในการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และผู้ที่มีความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับมาร์เวลสตูดิโอ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากดีวีดี (DVD) มาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรกเพื่อศึกษาถึงคุณลักษณะด้านเนื้อหา และการเล่าเรื่องของละคร โดยซื้อจากร้านค้าที่เป็นตัวแทนจัดจำหน่ายในประเทศไทย

ประเภทเอกสารเก็บรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาพยนตร์ สื่อตำราทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุดและเอกสารบทความตามสื่อต่าง ๆ และทางอินเทอร์เน็ต

ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และผู้กำกับในประเทศไทยสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และผู้ที่มีความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับมาร์เวลสตูดิโอโดยเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกเทป จากนั้นจึงถอดเทปและสรุปประเด็นสำคัญ

3.6 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ลำดับแรกผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดทุกประเภท หลังจากนั้นจะนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ของภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดแต่ละเรื่อง มาทำการวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับกลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอที่มีส่วนทำให้ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอทั้ง 2 เรื่องประสบความสำเร็จทางด้านรายได้และได้รับความนิยม รวมทั้งเปรียบเทียบหาปัจจัยร่วมกันและปัจจัยที่แตกต่างกันของภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอแต่ละเรื่อง

สำหรับข้อมูลประเภทเอกสาร จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยการวิเคราะห์ในแต่ละประเด็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ได้ระบุไว้ โดยนำเอาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (ดังที่ได้อธิบายเอาไว้ในบทที่ 2) มาใช้ในการวิเคราะห์ด้วยอย่างละเอียด ก่อนที่จะนำเอาผลที่ได้จากการวิเคราะห์นี้ไปนำเสนอในลำดับถัดไป

สำหรับในส่วนของการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยนั้นจะใช้วิธีแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่อชี้ให้เห็นถึงปัจจัยสำคัญต่าง ๆ ที่ส่งผลให้ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอทั้ง 2 เรื่องที่ประสบผลสำเร็จทางด้านรายได้ โดยจะใช้นำเสนอข้อมูลที่ได้รับมาทั้งหมดพร้อมกับการวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งคำอธิบายที่ตอบสนองตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ เพื่อศึกษากลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ

3.7 ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์

1) คำถามในส่วนของภาพรวมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่และค่ายภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ

- (1) คุณมีความคิดเห็นอย่างไรต่อภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ในประเทศไทยในปัจจุบัน
- (2) คุณมีความคิดเห็นอย่างไรต่อภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่จากค่ายมาร์เวลสตูดิโอในระยะ 10 ปีที่ผ่านมา
- (3) ปัจจัยอะไรที่ทำให้คุณคิดว่าภาพยนตร์ของมาร์เวลประสบความสำเร็จในเชิงรายได้ทั่วโลก
- (4) ปัจจัยอะไรที่ทำให้คุณคิดว่าภาพยนตร์ของมาร์เวลสร้างกระแสความนิยมไปทั่วโลก

2) คำถามในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron

(1) ปัจจัยอะไรที่ทำให้คุณคิดว่าภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดเป็น
เป็นเรื่องอเวนเจอร์ทั้งสองภาค อีกทั้งยังติดอันดับ 2 ใน 10 ของภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดตลอดกาล
ของ Box Office

(2) คุณคิดเห็นอย่างไรกับกลยุทธ์จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic
Universe)

(3) การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครซูเปอร์ฮีโร่มีความแตกต่างกับการเล่า
เรื่องในภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่ อย่างไร และอะไรคือจุดเด่นของค่ายนี้

(4) คุณมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการสร้างคาแรคเตอร์ของมาร์เวลสตูดิโอ และอะไร
คือจุดเด่นของค่ายนี้

(5) คุณมีความคิดเห็นอย่างไรที่คนทั่วโลกและคนไทยเปิดรับตัวละครใหม่ๆของมาร์
เวลสตูดิโอ

(6) คุณคิดว่าคาแรคเตอร์แบบไหนที่คนดูชอบในบรรดาคาแรคเตอร์ทั้งหมดของอ
เวนเจอร์ และเพราะอะไร

(7) คุณคิดเห็นอย่างไรกับการทิ้งท้ายการจบของแต่ละเรื่อง (End Credit)

(8) คุณมีความคิดเห็นอย่างไรต่อกระแสนิยมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ในอีก 5 ปี
ข้างหน้า

บทที่ 4

การวิเคราะห์กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ

การวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอจำนวน 2 เรื่อง ที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่

- 1) Marvel's The Avengers
- 2) Avengers : Age of Ultron

การวิเคราะห์กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอมีหัวข้อการวิเคราะห์ 2 หัวข้อ ได้แก่

- 1) วิเคราะห์การเล่าเรื่อง
- 2) วิเคราะห์การประกอบสร้างตัวละคร

4.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง

4.1.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ Marvel's The Avengers

4.1.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

เป็นการรวมตัวของซูเปอร์ฮีโร่อย่าง ไอรอน แมน, ฮัลค์, ธอร์, กัปตัน อเมริกา, ฮอว์ค และ แบล็ควิโดว์ เมื่อมีศัตรูที่ไม่คาดฝันได้เข้ามารุกรานและหมายจะครอบครองโลก นิค ฟิวรี ผู้อำนวยการกองกำลังป้องกันความสงบสุขระหว่างประเทศที่รู้จักในนามของหน่วย S.H.I.E.L.D. (ชีลด์) ต้องการสร้างทีมขึ้นมาเพื่อปกป้องโลกให้พ้นจากหายนะครั้งนี้ การเสาะหาสมาชิกจึงเกิดขึ้น

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดเรื่องด้วยโลกซึ่งเป็นชาวแอสการ์ดใช้โลกมนุษย์เป็นสิ่งที่ต่อรองกับผู้นำชาวทิตอร์ โดยโลกิเสนจะให้เทสเซอร์แร็คทรงลูกบาศก์ซึ่งขณะนี้ได้อยู่ที่โลกมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถนำไปสู่ชุมพลงานไร้ขีดจำกัดที่ชาวทิตอร์ต้องการแลกเปลี่ยนกับโลกมนุษย์ที่โลกิอยากได้มาปกครองนิค ฟิวรี ผู้อำนวยการกองกำลังป้องกันความสงบสุข

ระหว่างประเทศที่รู้จักในนามของหน่วย S.H.I.E.L.D. (ชีลด์) และผู้ช่วยของเขา มาเรีย ฮิลล์ เดินทางมาถึงสถานที่วิจัยเทสเซอร์เร็ค เนื่องจากมีความผิดปกติเกิดขึ้น ที่जूเทสเซอร์เร็คเปิดใช้งานขึ้นมาเองเป็นเหตุให้โลกิเปิดเส้นทางมายังโลกมนุษย์พร้อมทั้งสะกดจิตสองคนจากหน่วยชีลด์ คือ ดร.เอริคเป็นผู้นำทีมวิจัยทดลองและเจ้าหน้าที่บาร์ตัน

2) การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปมปัญหา (Rising Action) เมื่อหน่วย S.H.I.E.L.D. ได้รับรู้ว่ โลกิจะเข้ามารุกรานความมั่นคงของโลกมนุษย์ เขาก็ได้รวบรวมเหล่าซูเปอร์ฮีโร่จึงเกิดเป็นทีม The Avengers ในที่สุด เนื้อเรื่อง The Avengers ใช้เวลาช่วงต้นในการเปิดตัวตัวละครทีละตัวเพื่อทำให้ผู้ชม ฝ่าติดตามความยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางของฮีโร่แต่ละคน ทั้งการเสริมสร้างบุคลิก ความมั่นใจในความพิเศษของตนเอง เพื่อสร้างปมความบาดหมางขึ้นมาในจิตใจ และเป็นการตอกย้ำขึ้นม่ว การรวมพลังในตอนต้นนั้น ไม่ได้ราบรื่นอย่างที่มันควรจะเป็น

เหตุการณ์พัฒนาไปถึงตอนที่เวนเจอร์รวมตัวกันอยู่บนเครื่องบินรบพิเศษของหน่วยชีลล์หลังจากที่จับตัวโลกิเอาไว้ได้ แต่ทั้งหมดนั้นเป็นแผนของโลกิที่จะเข้ามาเพื่อหวังจะให้ทีมเวนเจอร์แตกคอกันเองเจ้าหน้าที่ ฟิล โคลสัน ภายใต้การสะกดจิตของโลกิได้โจมตีเครื่องบินรบพิเศษเป็นเหตุให้โลกิหลบหนีออกไปได้อีกทั้งยังฆ่าเจ้าหน้าที่ฟิล โคลสัน เป็นเหตุให้นิค ฟิวรี่ ใช้การตายในครั้งนี้เป็นแรงจูงใจให้เวนเจอร์ทำงานกันเป็นทีม

3) ขั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax) ไอรอนแมนและกัปตันอเมริกา ตระหนักดีว่ โลกิไม่ได้ต้องการจะเอาชนะแค่เหล่าเวนเจอร์เท่านั้น แต่เขาต้องการที่จะเอาชนะต่อหน้าเหล่าสาธารณะชนเพื่อพิสูจน์ว่ตัวเขาเองสามารถปกครองโลกมนุษย์ได้ โลกิใช้ตึกของโทนี่ สตาร์คในการใช้เทสเซอร์เร็คในการเชื่อมต่อช่องทางให้ชาวซิทอริที่อยู่นอกโลกเข้ามาเสริมทัพเพื่อช่วยโลกิยึดครองโลก ทีมเวนเจอร์จึงต้องมารวมตัวเพื่อต่อสู้กับชาวซิทอริ รวมถึงต้องอพยพผู้คนออกจากพื้นที่ด้วย

4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ทีมเวนเจอร์ทุกคนได้แบ่งหน้าที่ไปตามจุดต่าง ๆ ฮัลค์ตามหาโลกิ และต่อสู้นกับโลกิยอมจำนน โรมานอฟไปที่ตึกของโทนี่และทำให้ ดร.เอริคหายจากการสะกดจิตจากโลกิ หลังจากนั้นจึงรู้ว่ไม้คทาของโลกิควบคุมช่องทาง การเข้าของชาวซิทอริจากนอกโลก ในขณะเดียวกัน นิค ฟิวรี่ โดนกดดันจากผู้นำหลายประเทศให้ใช้นิวเคลียร์ยิงไปกลางเกาะแมนฮัตตันเพื่อหวังจะทำลายศัตรูโดยไม่คำนึงถึงประชาชนที่อพยพไม่ทัน โทนี่ สตาร์คบังคับให้ระเบิดนิวเคลียร์ไปที่ทางออกที่ชาวซิทอริเข้ายังโลกมนุษย์เพื่อจะยิงไปที่ยานอวกาศของชาวซิทอริ และกลับลงมาในขณะที่โรมานอฟปิดทางเข้าออกโดยใช้คทาของโลกิ

5) ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution) เมื่อนิวเคลียร์ถูกยิงมา โทนี่จึงบินไปสกัดกั้นนิวเคลียร์ไม่ให้พุ่งชนนิวยอร์กแล้วหักเหมันไปหากองทัพพิทอรี่ที่อยู่อีกฟากหนึ่งของประตุมิติแทน ทำให้เหล่าพิทอรี่และเลียเวียธานทุกตัวล้มตายหมด แต่ชุดเกราะของโทนี่ก็ไม่เหลือพลังงานและร่วงหล่นสู่พื้นโลก แต่ก็ได้อัลค์ช่วยเอาไว้อย่างปลอดภัย วันต่อมาอาร์พาโลก็กลับ แอสการ์ดด้วยพลังของเทสเซอร์เร็ค สมาชิกอเวนเจอร์ทุกคนต่างแยกย้ายกันไปตามเส้นทางของตัวเอง โทนี่ก็กลับไปสตาร์คทาวเวอร์และปรับปรุงใหม่ให้กลายเป็นอเวนเจอร์สทาวเวอร์แทน

4.1.1.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นเรื่องหรือแก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นแบบผสมผสานหลายอย่าง แต่หลัก ๆ จะเน้นไปทาง Power Theme ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ ความไม่ลงรอยกันระหว่างกลุ่มพระเอก และตัวร้าย ที่มาจากความต้องการในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ โดยมีเรื่องของ Morality Theme สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าพลังอำนาจเหนือมนุษย์นั้นมาพร้อมกับจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ซึ่งสิ่งที่ตัวร้ายต้องการนั้นคือพลังอำนาจในแบบเดียวกันแต่จุดมุ่งหมายการนำไปใช้นั้นต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่ได้สนใจว่าสิ่งที่ถูกต้องคืออะไร และไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมเลยแม้แต่น้อย

4.1.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้มี 2 อย่างคือ ความขัดแย้งระหว่างทีมอเวนเจอร์ด้วยกันเนื่องจากเมื่อคนเก่ง ๆ มารวมกันมันย่อมไม่ใช่เรื่องง่าย ความหยิ่งทะนงในความสามารถ บุคลิกของคนที่ไม่ค่อยทำงานเป็นทีม ทำให้การรวมตัวกันเป็นครั้งแรกกลายเป็นปัญหาสำคัญของโปรเจกต์นี้ ทุกตัวละครย่อมจะมีบุคลิกเฉพาะที่โดดเด่นของแต่ละตัว เช่น ฉากที่ธอร์ ไอรอนแมน และกัปตันอเมริกาเจอกันครั้งแรกเพราะต้องการจับตัวโลกิที่เข้ามาสร้างปัญหามนุษย์ ขณะที่โทนี่กับกัปตันจะพาโลกิไปหาฟิรรี ธอร์ก็บุกมาและชิงตัวโลกิไป โทนี่จึงรีบไล่ตามไปทันทีแล้วได้ต่อสู้กับธอร์ ขณะต่อสู้กันอยู่ กัปตันที่เพิ่งมาถึงก็มาหยุดการต่อสู้ระหว่างทั้งสองไม่ให้น่าวายเป็นกว่านี้



ภาพที่ 4.1 ธอร์ ไอรอนแมน และกัปตันอเมริกา

และความขัดแย้งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มอเวนเจอร์ กับตัวร้ายที่พยายามทำลายโลกมนุษย์ เช่น ธอร์กับโลกิ ซึ่งธอร์นั้นอยู่ในทีมของอเวนเจอร์ซึ่งทำทุกอย่างเพื่อปกป้องโลกมนุษย์ ต่างจากโลกิตรงที่ต้องการทำทุกอย่างเพื่อทำลายล้างโลกมนุษย์

4.1.1.4 ตัวละคร (Character)

ตัวละครรอบด้าน หรือตัวละครที่ซับซ้อน (Round Character or Complex Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลายๆ ด้านอยู่ในตัวเอง เป็นตัวละครที่มีชีวิต ความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง อาจมีทั้ง รัก โกรธ หลง ดี หรือ เลว อยู่ในตัวเองได้ มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงลักษณะต่าง ๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไปประกอบด้วย

1) กัปตัน อเมริกา / สตีฟ โรเจอร์ส (Captain America/Steve Rogers)

สตีฟ โรเจอร์สอดีตผู้ชายตัวเล็กที่มีความมุ่งมั่นอยากจะรับใช้ชาติอย่างมาก เขาพยายามเข้าไปสมัครเป็นทหารหลายต่อหลายครั้ง แต่สุดท้ายฝันของเขาก็เป็นจริงเมื่อเขาได้ตกลงเข้าโครงการทดลอง "ซูเปอร์-โซลด์เยอร์" โครงการลับสุดยอดทางการทหารของอเมริกา ที่เปลี่ยนให้เขากลายเป็นชายหนุ่มแข็งแรงและทรงพลังขึ้นมา แต่ถึงสภาพร่างกายจะเปลี่ยนไปแต่จิตใจของ สตีฟ โรเจอร์ส ยังเป็นคนจิตใจดีเหมือนเดิม และมีความเป็นผู้นำสูงด้วย จากการต่อสู้กับเหล่าวายร้าย Red Skull ในสงครามโลกครั้งที่ 2 เครื่องบินของเขาได้ตกลงไปบนขั้วโลกเหนือและถูกแช่แข็งอยู่อย่างนั้นเป็นเวลาหลายสิบปี แต่ทีม The Avengers ได้ค้นพบเขาอีกครั้ง และชักชวนเขามาร่วมทีมในท้ายที่สุด เมื่อถึงท้ายที่สุดของเรื่องราว โลกก็เปิดประตูมิตินำพาชีวิตที่บูกโลก

ความเป็นผู้นำของสตีฟ โรเจอร์สก็ขายแววออกมาตอนนี้ และขึ้นเป็นผู้นำทีมอเวนเจอร์สอย่างเต็มรูปแบบ ก่อนที่ทีมอเวนเจอร์จะยับยั้งทัพอิรักได้สำเร็จ

2) ไอรอน แมน / โทนี่ สตาร์ค (Iron Man / Tony Stark)

โทนี่ สตาร์คเป็นหนึ่งในตัวละครหลักที่เป็นอัจฉริยะ เศรษฐีพันล้าน หนุ่มเจ้าสำราญ และคนใจบุญ อีกทั้งยังเป็นซูเปอร์ฮีโร่ในชุดเกราะอย่างไอรอน แมนอีกด้วย หลังจากการเอาชนะเหล่าศัตรูและวายร้ายระดับโลก (ในภาพยนตร์เรื่อง Iron Man 1 และ 2) โทนี่ สตาร์คยอมตกลงอย่างไม่ค่อยเต็มใจรับเป็นที่ปรึกษาให้กับหน่วยงานลับสุดยอดในการรักษาความสงบและสันติภาพของ นิค ฟิวรี ที่รู้จักในนามของหน่วย S.H.I.E.L.D. และเมื่อโลกกำลังตกอยู่ในวิกฤตการณ์ครั้งยิ่งใหญ่ สตาร์คจึงต้องสวมชุดเกราะไอรอน แมนของเขาอีกครั้งเพื่อปกป้องโลกและกลายเป็นสมาชิกของทีมอเวนเจอร์ในที่สุด

3) ธอร์ (Thor)

เจ้าชายผู้ดีจอร์จจากดินแดนแห่ง แอสการ์ด ธอร์ถูกเนรเทศลงมาสู่โลกมนุษย์จากพฤติกรรมที่ไร้ความรับผิดชอบที่นำมาซึ่งอันตรายต่อดินแดนเกิดของเขา ในขณะที่ถูกทำโทษอยู่บนโลกมนุษย์ ธอร์ ได้เรียนรู้ถึงความอ่อนน้อมและได้ปกป้องสหราชอาณาจักรของเขาจากภัยคุกคามสุดอันตรายที่ส่งมายังโลกโดย โลกิ พี่ชายของเขาเอง จนในที่สุด โอดิน กษัตริย์แห่งแอสการ์ด ผู้เป็นบิดา ได้เห็นว่าธอร์ได้โตขึ้นในสิ่งที่เขาทำเพียงพอแล้ว หลังจากได้รับการต้อนรับกลับสู่แอสการ์ดในฐานะฮีโร่ ธอร์ต้องเดินทางกลับมาสู่โลกอีกครั้งเพื่อป้องกันภัยในระดับจักรวาลด้วยค้อนทรงพลังคู่ใจของเขา ในไม่ช้านักบรรพบุรุษพลังคนนี้จะพบว่าตัวเองได้เข้าไปอยู่ในโครงการลับสุดยอดของ นิค ฟิวรี ในการรวมเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในชื่ออเวนเจอร์ส ที่ต้องใช้พลังของเขาในการเข้าต่อสู้กับโลกิพี่ชายของเขาเอง

4) ฮัลค์ / ดร.บรูซ แบนเนอร์ (The Hulk / Bruce Banner)

หลังจากประสบอุบัติเหตุในการทดลองรังสีแกมมา ดร.บรูซ แบนเนอร์ นักวิทยาศาสตร์ผู้อ่อนโยน ก็พบว่าร่างกายของเขามีอาการแปลกประหลาดเกิดขึ้น เมื่อเวลาที่เขาโกรธหรือถูกยั่วโมโห เขาจะกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ตัวสีเขียวที่ไม่สามารถควบคุมได้ ในนาม เดอะ ฮัลค์ เพื่อป้องกันการสูญเสียที่อาจเกิดขึ้นจากน้ำมือเดอะ ฮัลค์ ดร.แบนเนอร์ เลือกว่าจะใช้ชีวิตอยู่ในสถานที่ห่างไกลและเงียบสงบ เพื่อทำงานรักษาคนป่วยและช่วยเหลือผู้ยากไร้ ในขณะที่ต้องคอยหลีกเลี่ยงกลุ่มคนที่หวังจะใช้ประโยชน์จากการกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ของเขา เมื่อมหัศจรรย์ที่กำลังจะเกิดขึ้นบนโลก ต้องการความเชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์ของดร.แบนเนอร์ นิค

พิวรี ผู้อำนวยการหน่วย S.H.I.E.L.D. จึงชวนเขามาร่วมทีม โดยรู้ว่าเดอะ ฮัลค์ พลังอันน่าอัศจรรย์ของดร.เบรนเนอร์จะเป็นผลดีต่อทีมอเวนเจอร์ส

5) โลกิ (Loki)

หลังจากการประกาศขึ้นครองบัลลังก์แห่ง แอสการ์ด ของเขาถูกล้มล้างโดย ธอร์ น้องชายของเขา โลกิ ผู้ชั่วร้ายได้หนีไปอยู่ยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จักเพื่อวางแผนการล้างแค้นครั้งใหม่ แต่ไม่ใช่แค่กับน้องชายของเขาเท่านั้น แต่เป็นโลกมนุษย์ที่ ธอร์ อาศัยและปกป้องอยู่ โลกิ กลับมาอีกครั้งพร้อมกับแผนการชั่วร้ายเพื่อยึดครองโลก และไม่มีอะไรจะหยุดเขาได้จนกว่าแผนการของเขาจะสำเร็จลุล่วง เมื่อการใช้พลังในทางชั่วร้ายเข้าคุกคามโลก

4.1.1.5 ฉาก (Setting)

เกือบทั้งเรื่องจะดำเนินเหตุการณ์ในเมืองนิวยอร์กประเทศสหรัฐอเมริกา และนอกโลกแสดงสภาพสังคมในยุคปัจจุบันแต่ใช้เทคนิคการสร้างให้ความเกินจริงแทรกเข้ามา ใ้มุมมองจากที่สูงทำให้เห็นภาพรวมของนิวยอร์ก เช่น ฉากการปรากฏตัวของโลกิและชาวชิทอริที่สร้างความแตกตื่นของคนในสังคม



ภาพที่ 4.2 ฉากในเรื่อง Marvel's The Avenger

4.1.1.6 บทสนทนา (Dialogue)

บทสนทนาของตัวละคร เป็นรายละเอียดที่สำคัญส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความดึงดูดและน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่องให้พัฒนาไปเรื่อยๆ อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นบุคลิก ทัศนคติต่างๆ ของตัวละคร ดังเช่นตัวอย่างของบทสนทนาของตัวละครหลักในภาพยนตร์มาร์เวล ดิ อเวนเจอร์ส ดังนี้

1) กัปตัน อเมริกา / สตีฟ โรเจอร์ส (Captain America/Steve Rogers)

ในเรื่องมาร์เวล ดิ อเวนเจอร์นั้น กัปตันอเมริกาเป็นตัวละครที่ฟื้นขึ้นมาหลังจากถูกแช่แข็งเป็นเวลาหลายสิบปี คำพูดหรือความคิดจึงมีลักษณะคล้ายกับคนในช่วงต้นยุค ค.ศ. 1940



ภาพที่ 4.3 กัปตันอเมริกา

กัปตันอเมริกา: ผมว่าโลกกำลังยุ่งงวุ่นพวกเขา เขาคือคนร้ายที่มุ่งหมายสงคราม ถ้าเราเป่เขา
จะได้ดังหวัง เราได้รับคำสั่งควรปฏิบัติตาม

จากบทสนทนาที่กัปตันอเมริกาได้พูดกับ โทนี่ สตาร์ค และ ดร.แบนเนอร์ ในเหตุการณ์หลังจากที่ โทนี่พาโลกไปชุมชิ่งที่เฮลิคอปเตอร์ ฟิวรี่ก็ขอให้โทนี่กับบรูซ แบนเนอร์ช่วยหา
ลูกบาศก์ที่โลกขโมยไป แต่โทนี่กลับมีแผนที่จะเจาะระบบของซิลด์เพื่อว่าพวกเขามีความลับอะไรไว้
บ้าง จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงบุคลิกของกัปตันอเมริกาว่า เป็นคนตรงไปตรงมา และ
ใช้การตัดสินใจแบบทหาร ที่ทำตามคำสั่งอย่างไม่มีข้อสงสัย

2) ไอรอน แมน / โทนี่ สตาร์ค (Iron Man / Tony Stark)



ภาพที่ 4.4 สตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค

"อ้อ ขาใหญ่ในชุดเกราะเหล็ก ถอดชุดแล้วคุณจะเป็นอะไรได้"

"มหาเศรษฐี อัจฉริยะ เพลย์บอย แถมยังใจบุญ"

บทสนทนาระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค ในเหตุการณ์ที่ หลังจากโทนี่พาโลกิไปชุมชังที่เฮลิคอปเตอร์ พิวรีก็ขอให้โทนี่กับบรูซ แบนเนอร์ช่วยหาลูกบาศก์ที่โลกิขโมยไป แต่โทนี่กลับมีแผนที่จะเจาะระบบของซิลด์เพื่อว่าพวกเขามีความลับอะไรไว้บ้าง ทำให้เกิดการโต้เถียงอย่างหนัก บทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นบุคลิกที่ชัดเจนของ โทนี่ สตาร์ค เป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง ถึงแม้ในยามที่เขาไม่อยู่ในชุดเกราะของไอรอนแมน และยังเป็นคนที่มีความรับผิดชอบได้ในสถานการณ์ที่ตึงเครียด

3) ธรอร์ (Thor)



ภาพที่ 4.5 บทสนทนาระหว่างธรอร์กับทิมอเวนเจอร์

บทสนทนาข้างต้นเกิดขึ้นในขณะที่โลกถูกข่มขังที่เฮลิคอปเตอร์ ต่อหน้าทิมอเวนเจอร์ ทั้งหมดธรอร์พยายามปกป้องโลกเนื่องจากเป็นน้องชายบุญธรรมของเขา ในบทสนทนาแสดงให้เห็นถึงบุคลิกของธรอร์ว่ารักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ เห็นคนอื่นสำคัญกว่าตัวเอง ซึ่งบางทีก็ถูกโลกิหลอกลวงใช้ประโยชน์ตรงนี้จากนิสัยของธรอร์อยู่บ่อยครั้ง

4) ฮัลค์ / ดร.บรูซ แบนเนอร์ (The Hulk / Bruce Banner)



ภาพที่ 4.6 บทสนทนาระหว่างฮัลค์และโลกิ

โลกิ : พวกเจ้าต้องอยู่ใต้อาณัติข้า ข้านะเทพ เจ้าสัตว์ปัญญาด้วย

ฮัลค์ : (โจมตีโลกิจนสลบ) เทพกระจอก

บทสนทนาระหว่างฮัลค์และโลกิในตอนท้ายเรื่อง ซึ่งในเหตุการณ์ข้างต้นนั้นโลกิได้พยายามพูดจาตู่ฮัลค์ว่าเป็นสัตว์ ต้องอยู่ใต้อาณัติโลกิซึ่งตัวเขาเองนั้นเป็นเทพ ซึ่งฮัลค์นั้นไม่ได้มีบทสนทนาอะไรมาก เขาโจมตีโลกิจนหมดสภาพไป แล้วจึงสวนกลับด้วยประโยคข้างต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพลังกำลังอันมหาศาลแล้วนั้น ยังแสดงให้เห็นถึงบุคลิกของฮัลค์ว่าเขาไม่สนใจปฏิกิริยาของคนอื่น และไม่เข้าใจสิ่งที่คนอื่นพูดหรือแสดงออกมาทางสีหน้าและท่าทาง แต่จะพูดในสิ่งที่ต้องการ มากกว่าจะสนใจว่าคนอื่นคิดอะไร หรือต้องการอะไร

5) โลกิ (Loki)



ภาพที่ 4.7 ตัวละครโลกิ

บทสนทนาระหว่างโลกีกับผู้นำชาวทิตอร์ ในเหตุการณ์ตอนต้นเรื่องที่โลกิเสนอจะให้เทสเซอร์แร็คทรงลูกบาศก์ซึ่งขณะนี้ได้อยู่ที่โลกมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถนำไปสู่ชุมพลงานไร้ขีดจำกัดที่ชาวทิตอร์ต้องการแลกเปลี่ยนกับโลกมนุษย์ที่โลกิอยากได้มาปกครอง บทสนทนาสะท้อนความต้องการลึกๆของโลกิที่ต้องการเป็นที่ยอมรับจากดาวตัวเองซึ่งสะท้อนให้เห็นจากบทสนทนา

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้ภาษาพูดในการดำเนินเรื่องโดยส่วนใหญ่ ซึ่งที่บทสนทนาในเรื่องนี้ใช้ บทสนทนาแบบภาษาพูดทั่วไปที่อาจจะมีคำที่สื่ออารมณ์ผู้พูด ได้มากขึ้น อาจจะมีบ้างที่เป็นคำสลับ มุขตลก หรือคำด่า แต่โดยรวมแล้วเป็นภาษาสุภาพที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นคำที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สั้นกระชับ

4.1.1.4 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องนั้นพบว่า การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นตัวกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอง

4.1.1.8 ตอนจบ (Ending)

เป็นธรรมเนียมของภาพยนตร์ค่ายมาร์เวลที่พวกเขาจะมีฉากท้ายเครดิตภาพยนตร์แต่ในกรณีของ The Avengers จะพิเศษกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่น ตรงที่มีฉากท้ายเครดิตถึงสองฉาก ฉากแรกอยู่ตรงกลาง และเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องของภาคต่อในอนาคต



ภาพที่ 4.8 ตัวละครธานอส

ขณะที่ฉากท้ายเครดิตแรกนั้นเกี่ยวข้องกับภาคต่อ ฉากท้ายเครดิตอันหลังสุดนี้เกี่ยวข้องกับคำพูดหนึ่งของโทนี่ สตาร์ก (โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์) ที่อยู่ในภาพยนตร์ขณะที่ฉากท้ายเครดิตแรกนั้นเกี่ยวข้องกับภาคต่อ ฉากท้ายเครดิตอันหลังสุดนี้เกี่ยวข้องกับคำพูดหนึ่งของโทนี่ สตาร์ก (โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์) ที่อยู่ในภาพยนตร์



ภาพที่ 4.9 ทีมอเวนเจอร์

โทนี่ สตาร์คบอกทุกคนว่าหลังรบเสร็จแล้วจะพาไปกินอาหาร และฉากท้ายเครดิตที่ว่าเป็นฉากที่สตาร์คในเสื้อยืดสีดำตัวที่ใส่ประจำ พร้อมด้วยบรูซ แบนเนอร์ในชุดสูทสีเทา, กัปตันอเมริกา, ธอร์, ฮอว์คอาย และแบล็ควิโดว์ กำลังนั่งทานอาหารโดยไม่มีบทสนทนาใดๆ

4.1.2 วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ Avengers: Age of Ultron

4.1.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

โทนี่ สตาร์ค กับ ดร. บรูซ แบนเนอร์ แอบร่วมมือกันสร้างหุ่นยนต์ AI จากเศษซากของโลก โดยหวังว่ามันจะช่วยปกป้องมนุษย์และสร้างความสันติได้ แต่ผลกลับได้เป็นหุ่นยนต์อัลตรอนตัวร้าย ที่ขโมยหินอัญมณีอินฟินิตีในเศษซากของโลกนั้นไป เพื่อมุ่งหวังจะทำลายโลกให้สิ้นซาก นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นของมหาสงครามการต่อสู้ครั้งใหญ่ที่มีชีวิตผู้คนในประเทศโซโคเวีย (ประเทศสมมุติ) และความปลอดภัยของโลกทั้งใบเป็นเดิมพัน โดยทั้งหมดขึ้นอยู่กับความร่วมมือของทีม The Avengers ที่เริ่มเกิดความหวาดระแวงต่อกัน เมื่อโทนี่ สตาร์ค ต้องการแก้ไขความผิดพลาดโดยการสร้างหุ่นยนต์ AI ขึ้นอีกครั้ง

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เปิดเรื่องด้วยความเดิมในภาคที่แล้ว (และอิงไปถึง Captain America : The Winter Soldier ด้วย) โดยหลังจากพบว่า องค์กรไฮดราได้แฝงตัวแทรกซึมในหน่วยของซิลด์ และสุ่มเสี่ยงต่อการเกิดภัยร้าย ทีม The Avengers จึงตั้งใจกวาดล้างไฮดราให้สิ้นซาก จนเมื่อได้พบกับฐานปฏิบัติการลับที่เชื่อว่าเป็นแห่งสุดท้าย ทีม The Avengers นำทีมโดย กัปตันอเมริกา จึงได้ทำการบุกทำลายและจับกุมแกนนำหลัก ซึ่งก็คือ นายพลสตรีกเกอร์ ซึ่งกำลังทดลองอะไรบางอย่าง

บางอย่างโดยอาศัยพลังงานจาก Mind Stone จากคทาของ โลกิ น้องชายของธอร์โดยหาว่า หลังจากการเข้าจับกุมตัวเอง ด้วยพลังการควบคุมจิตใจของ สการ์เล็ตต์ แผลดแมชชีนออฟฟ์ ส่งผลทำให้ โทนี่ สตาร์ค วิศวกรมหาเศรษฐี เจ้าของหุ่นไอรอนแมน เกิดความหวาดกลัวในจิตใจกับการสูญเสียทุกสิ่งอย่างที่เขารักไป จึงได้หาวิธีสร้างสิ่งที่จะมาช่วยปกป้องคุ้มครองโลกใบนี้ นั่นก็คือ หุ่นยนต์ AI อัจฉริยะที่จะมาปกป้องโลก โดยใช้พลังที่เขาค้นพบมาจากคทาของ โลกิ แต่ด้วยพลังอำนาจที่มากเกินไปเกินคาดคิดของ Mind Stone ทำให้สิ่งที่เขาพัฒนาสามารถพัฒนาขึ้นเองได้จนยากเกินควบคุม ก่อเกิดเป็น อัลตรอน หุ่นยนต์ AI วายร้ายที่ต้องการทำลายล้างมวลมนุษยชาติเพื่อนำไปสู่การวิวัฒนาการของมนุษย์แทน

2) การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปัญหา (Rising Action)

แต่แล้วอัลตรอนกลับเป็นความผิดพลาดอันใหญ่หลวงของสตาร์ค เมื่อมันคิดมีความคิดที่จะปกป้องโลก โดยการทำลายล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ให้สิ้นซากอัลตรอนเปิดฉากตะลุยโดยทำลาย J.A.R.V.I.S - Ai คู่ใจของสตาร์ค และโจมตีทีมอเวนเจอร์ที่ศูนย์บัญชาการโดยไม่ทันตั้งตัว ก่อนหลบหนีไปพร้อมคทาไปที่โซโคเวีย เพื่อสร้างกองทัพหุ่นยนต์และสร้างร่างของตัวเอง อัลตรอนบังคับ ดอกเตอร์คนหนึ่งให้ปลูกถ่ายร่างสังเคราะห์เนื้อเยื่อ จาก Vibranium และ Mind Gem จาก คทาแล้วจะ Upload ตัวเองเข้าไปจนเกือบสำเร็จ ด้านทีมอเวนเจอร์ออกตามล่าอัลตรอนมาจนพบและขัดขวางยึดร่างสังเคราะห์มาได้สำเร็จ

ทีมอเวนเจอร์ถกเถียงกันเป็นอย่างหนัก เพราะ สตาร์คต้องการที่จะ Upload J.A.R.V.I.S. ลงไปแทนเพื่อไปต่อกรกับอัลตรอน แต่กับตันอเมริกาขัดขวาง แต่ในที่สุดธอร์ช่วยปล่อยกระแสไฟฟ้าทำให้ Upload ลงร่างเป็นที่สำเร็จ เพราะมองเห็นภาพในอนาคตจากบ่อน้ำ จึงรู้ว่าตัวเองต้องเป็นคนที่มาช่วย การ Upload เป็นที่สำเร็จ ด้วยผลึก Gem ที่มาจากคทาทำให้ง่ายกำเนิดเป็น "Vision" ที่ไม่ใช่ทั้ง Jarvis และ Mind Gem อย่างใดอย่างหนึ่งซะทีเดียว ธอร์อธิบายว่าผลึก Gem ที่อยู่บนหน้าผากของ Vision คือ 1 ใน 6 Infinity Stones ซึ่งเป็นสิ่งที่ทรงพลังมากที่สุดในการวาล

3) ขั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax)

เหล่าทีม Avengers และคู่แฝดรวมถึง Vision วางแผนอพยพย้ายคนที่โซโคเวียและบุกเข้าช่วยโรมานอฟฟ์ พร้อมทั้งต่อสู้กับกองทัพทหารอัลตรอนที่มีกองทัพล้นหลาม แผ่กระจายไปทั่วเมืองแผนการของอัลตรอนที่จะทำลายล้างโลกคือการใช้อัลตรอนยกพื้นเมืองขึ้นไปเหนือชั้นบรรยากาศและปล่อยให้ตกลงมาเหมือนอุกกาบาตเพื่อทำลายล้างให้สิ่งมีชีวิตบนโลกสูญ

พันธุ์พันธุ์ที่ การต่อสู้ของเหล่าเวนเจอร์และเพื่อยับยั้งแผนการอันชั่วร้ายของอัลตรอน โดยมีมนุษย์โลกทั้งเผ่าพันธุ์เป็นเดิมพัน

4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

อเวนเจอร์สได้รับสัญญาณความช่วยเหลือจากนาตาชา โรมานอฟที่ถูกอัลตรอนจับไป ทิมรู้ว่าอัลตรอนอยู่ที่ไซโคเวีย บ้านเกิดของคู่แฝดแม็กชิมอฟฟ์ โทนี่สร้างปัญญาประดิษฐ์ตัวใหม่ชื่อพรายเคย์มาใช้แทนจาร์วิสที่ถูกอัปโหลดเป็นวิชั่นไปแล้ว อัลตรอนนำไเบรเนียมที่เหลือยู่สร้างร่างกายขึ้นมาใหม่ และสร้างเครื่องจักรที่จะล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ทั้งโลกอยู่ที่ไซโคเวีย อเวนเจอร์สเข้าต่อสู้กับกองทัพอัลตรอน โดยได้รับความช่วยเหลือจากนิค ฟิวรี และวอร์แมชชีน ฟิวรีนำเฮลิคอปเตอร์มาอพยพคนบริสุทธิ์ในไซโคเวียไม่ให้โดนลูกหลงการต่อสู้ระหว่างอเวนเจอร์สและอัลตรอน

โทนี่และธอร์ร่วมมือกันทำลายเครื่องจักรล้างโลกของอัลตรอนได้สำเร็จ การต่อสู้จบลงโดยต้องแลกกับชีวิตของปีเอโตร แม็กชิมอฟฟ์ อัลตรอนถูกวิชั่นทำลายอย่างสมบูรณ์

5) ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution)

เมื่อเสร็จสิ้นการสู้รบกับอัลตรอน ธอร์จึงขอตัวเพื่อน ๆ ในทีมกลับแอสการ์ด เพราะธอร์รู้ว่า การที่อินฟินิตีสโตน ชุมพลังแห่งจักรวาลนั้นปรากฏขึ้นถึงสี่ชนิดในเวลาใกล้ ๆ กันอย่างนี้ ต้องมีผู้อยู่เบื้องหลังแน่นอน ซึ่งธอร์อยู่โลกมนุษย์คงไม่รู้ ธอร์จึงออกจากอเวนเจอร์ชั่วคราว และกลับแอสการ์ด

ตอนท้ายของภาพยนตร์ Avengers: Age of Ultron เหล่าซูเปอร์ฮีโร่แยกย้ายกันไปขณะที่พูดกันว่า พวกเขาได้ทำโลกพินาศไปแค่ไหนขณะที่พยายามกอบกู้มัน ซึ่งนั่นเป็นการปูเพื่อเข้าสู่ความขัดแย้งในเรื่องต่อไปของค่ายภาพยนตร์มาร์เวลคือ Captain America: Civil War

4.1.2.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นเรื่องหรือแก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นแบบผสมผสานหลายอย่าง แต่หลัก ๆ จะเน้นไปทาง Power Theme ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ ความไม่ลงรอยกันระหว่างกลุ่มพระเอก และตัวร้าย ที่มาจากความต้องการในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ โดยมีเรื่องของ Morality Theme สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าพลังอำนาจเหนือมนุษย์นั้นมาพร้อมกับจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ซึ่งสิ่งที่ตัวร้ายต้องการนั้นคือพลังอำนาจในแบบเดียวกันแต่จุดมุ่งหมายการนำไปใช้นั้นต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่ได้สนใจว่าสิ่งที่ถูกต้องคืออะไร และไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมเลยแม้แต่น้อย

4.1.2.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้มี 2 อย่างคือ ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้ง ความสับสน ความยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจของตัวละครในกลุ่มอเวนเจอร์ ความขัดแย้งกับภายนอก คือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มอเวนเจอร์ กับตัวร้ายที่พยายามทำลายโลกมนุษย์

4.1.2.4 ตัวละคร (Character)

ตัวละครรอบด้าน หรือตัวละครที่ซับซ้อน (Round Character or Complex Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลายๆ ด้านอยู่ในตัวเอง เป็นตัวละครที่มีชีวิต ความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง อาจมีทั้ง รัก โกรธ หลง ดี หรือ เลว อยู่ในตัวเองได้ มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงลักษณะต่าง ๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไปประกอบด้วย

1) Iron Man: Tony Stark (โทนี่ สตาร์ค)

เขาประเินผลกระทบจากเหตุการณ์ล่าสุดจากการต่อสู้กับอัลตรอนอย่างตรงไปตรงมา และการตัดสินใจสุดซึ้งในการตกลงกับรัฐบาลโลกว่าอเวนเจอร์สควรจะถูกตรวจสอบได้ การเคลื่อนไหวในครั้งนี้ทำให้ ไอรอน แมน ต้องเผชิญหน้ากับ กัปตัน อเมริกา ในระดับการเมือง แต่ความขัดแย้งส่วนตัวที่ฝังลึกได้กลายเป็นเส้นทางที่อันตรายเกินกว่าที่ทั้งสองจะคาดคิดหรือจินตนาการถึง

2) Captain America

โครงการ ซูเปอร์ โซลด์เยอร์ โครงการลับสุดยอดทางการทหาร ได้เปลี่ยน สตีฟ โรเจอร์ส (คริส อีแวนส์) ผู้อ่อนแอให้กลายเป็น กัปตันอเมริกา สุดยอดซูเปอร์ฮีโร่ผู้แข็งแกร่งจากการต่อสู้ของเขาในสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้เขากลายเป็นตำนานที่ยังมีชีวิตอยู่ สตีฟ ปกป้องเมือง นิวยอร์ก ให้รอดพ้นจากกระแสสงครามได้ แต่เครื่องบินของเขาได้ตกลงไปบนขั้วโลกเหนือ ระหว่างการปฏิบัติการครั้งสุดท้ายของเขา เมื่อเขาตื่นขึ้นมาบนโลกยุคปัจจุบัน สตีฟได้รู้ว่าเขาถูกแช่อยู่ใต้พื้นน้ำแข็งอันเย็นยะเยือกมาหลายสิบปี สตีฟ โรเจอร์สพบว่าเขาต้องอยู่ตัวคนเดียวบนโลกสมัยใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน แต่เมื่อ นิค ฟิวรี่ (แซมมวล แอล. แจ็คสัน) ผู้อำนวยการหน่วยงานรักษาสันติภาพระหว่างประเทศ S.H.I.E.L.D. ได้ชักชวนสตีฟให้มาร่วมภารกิจปกป้องโลกอีกครั้ง เขาก็ไม่ลังเลที่จะกลับมาสวมชุดกัปตัน อเมริกา พร้อมกับโล่ที่เป็นสัญลักษณ์ประจำตัว, ความเข้มแข็ง, ความเป็นผู้นำ, และทัศนคติที่แน่วแน่มาสู่ทีมอเวนเจอร์ส

3) Thor (ธอร์)

เจ้าชายผู้ถือธนูจากดินแดนอันไกลโพ้นแห่ง แอสการ์ด, ธอร์ ถูกเนรเทศลงมาสู่โลกมนุษย์จากพฤติกรรมที่ไร้ความรับผิดชอบ ที่นำมาซึ่งอันตรายต่อดินแดนเกิดของเขา ในขณะที่ถูกทำโทษอยู่บนโลกมนุษย์ ธอร์ ได้เรียนรู้ถึงความอ่อนน้อมและได้ปกป้องสหายใหม่ของเขาจากภัยคุกคามสุดอันตรายที่ส่งมายังโลกโดย โลกิ น้องชายของเขาเอง จนในที่สุด โอดิน กษัตริย์แห่งแอสการ์ด ผู้เป็นบิดา ได้เห็นว่าธอร์ได้โทษในสิ่งที่เขาทำเพียงพอแล้ว หลังจากได้รับการต้อนรับกลับสู่แอสการ์ดในฐานะฮีโร่ ธอร์ต้องเดินทางกลับมาสู่โลกอีกครั้งเพื่อป้องกันหายนะระดับจักรวาล ด้วย ค้อนทรวงพลังคู่ใจของเขา ในไม่ช้านักทรวงพลังคนนี้จะพบว่าตัวเองได้เข้าไปอยู่ในโครงการลับสุดยอดของ นิค ฟิวรี ในการรวมเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในชื่อ ดิ อเวนเจอร์ส

4) Hulk: Bruce Banner (บรูซ แบนเนอร์)

หลังจากประสบอุบัติเหตุในการทดลองรังสีแกมมา ดร.บรูซ แบนเนอร์ นักวิทยาศาสตร์ผู้อ่อนโยน ก็พบว่าร่างกายของเขามีอาการแปลกประหลาดเกิดขึ้น เมื่อเวลาที่เขาโกรธหรือถูกยั่วโมโห เขาจะกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ตัวสีเขียวที่ไม่สามารถควบคุมได้ ในนาม เดอะ ฮัลค์ เพื่อป้องกันการสูญเสียที่อาจเกิดขึ้นจากน้ำมือเดอะ ฮัลค์ ดร.แบนเนอร์ เลือกที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสถานที่ห่างไกลและเงียบสงบ เพื่อทำงานรักษาคนป่วยและช่วยเหลือผู้ยากไร้ ในขณะที่ต้องคอยหลีกเลี่ยงกลุ่มคนที่หวังจะใช้ประโยชน์จากการกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ของเขา เมื่อมหัศจรรย์ที่กำลังจะเกิดขึ้นบนโลก ต้องการความเชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์ของดร.แบนเนอร์ นิค ฟิวรี ผู้อำนวยการหน่วย S.H.I.E.L.D. จึงชวนเขามาร่วมทีม โดยรู้ดีว่าเดอะ ฮัลค์, พลังอันน่าอัศจรรย์ของดร.แบนเนอร์จะเป็นผลดีต่อทีมอเวนเจอร์ส

5) Ultron (อัลตรอน)

หุ่นยนต์แอนดรอยด์ที่ถูกสร้างขึ้นจากความผิดพลาดของโทนี่ สตาร์ค ที่ต้องการสร้างหุ่นยนต์เพื่อปกป้องโลก โดยใช้ขุมพลังมหาศาลจาก Mind Stone จากคทาของโลกิ จนมันสามารถรู้สึกรู้คิดเองได้ และมีความฉลาดเป็นเลิศ แต่กลายเป็นว่ามันกลับคิดจะทำลายล้างมนุษยชาติให้สูญพันธุ์เพื่อเป็นการวิวัฒนาการใหม่โดยธรรมชาติแทน เพื่อที่มันจะได้อยู่ในฐานะของพระเจ้าผู้สร้างโลกใหม่แทน

4.1.2.5 ฉาก (Setting)

ฉากที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นที่นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และประเทศไซโคเวีย (ประเทศสมมุติ) โดยจะเล่าเรื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันไปสู่อนาคตในลักษณะตามเข็มนาฬิกา อาจจะมีแทรกเรื่องราวในอดีตบ้างเพื่อเฉลยเงื่อนงำต่าง ๆ

4.1.2.6 บทสนทนา (Dialogue)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้ภาษาพูดในการดำเนินเรื่องโดยส่วนใหญ่ ซึ่งที่บทสนทนาในเรื่องนี้ใช้ บทสนทนาแบบภาษาพูดทั่วไปที่อาจจะมีคำที่สื่ออารมณ์ผู้พูดได้มากขึ้น อาจจะมีบ้างที่เป็นคำสบถ มุขตลก หรือคำด่า แต่โดยรวมแล้วเป็นภาษาสุภาพที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นคำที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สั้นกระชับ



ภาพที่ 4.10 บทสนทนายระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค

บทสนทนายระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค ในเหตุการณ์ต้นเรื่องที่ทีมอเวนเจอร์สไล่ถล่มฐานลับของไฮดร้าไปเรื่อย ๆ จนได้รับแจ้งว่า ศพของโลกถูกไฮดร้าเก็บไว้ในฐานลับที่ไซโคเวีย อเวนเจอร์สรีบบุกถล่มที่นั่นทันที ซึ่งบทสนทนาข้างต้นนั้นจะเป็นเรื่องราวต่อเนื่องมาจาก Marvel's The Avenger กับต้นออเมริกาเป็นตัวละครที่ฟื้นขึ้นมาหลังจากถูกแช่แข็งเป็นเวลาหลายสิบปี คำพูดหรือความคิดจึงมีลักษณะคล้ายกับคนในช่วงต้นยุคก่อน ซึ่งคาแรคเตอร์จะแตกต่างกันอย่างมากกับโทนี่สตาร์ค บทสนทนาข้างต้นจึงเป็นการล้อเลียนการใช้คำของกับต้นอเมริกา



ภาพที่ 4.11 บทสนทนาระหว่างบรูซ แบนเนอร์ กับโทนี่ สตาร์ค

"สันติในยุคเรา นึกภาพสิ" โทนี่ สตาร์คสนทนากับบรูซ แบนเนอร์

โทนี่ให้จารย์วิเคราะห้คทาทันที และจารย์วิสก็พบปัญหาประดิษฐ์ อยู่ปลายยอดคทา โทนี่จึงคิดจะใช้คทาสรางปัญหาประดิษฐ์รักษาสันติสุขของโลกในนามอัลตรอน โดยขอให้บรูซ แบนเนอร์มาช่วยสราง บทสนทนาข้างต้นสะท้อนความกลัวลึก ๆ ที่อยู่ในใจของโทนี่ สตาร์ค และเป็นจุดเริ่มต้นเรื่องทั้งหมดของ Avenger : Age Of Altron



ภาพที่ 4.12 บทสนทนาระหว่างอัลตรอนกับโทนี่ สตาร์ค

"อย่าเปรียบข้ากับสตาร์ค! ได้ยินแล้วหงุดหงิด สตาร์คมันกวนใจข้าจริงๆ!!"

"อ้อ ลูกจ๋า อย่าทูปหัวใจพ่ออย่างนั้น"

เหล่าเวนเจอร์สพบว่าอัลตรอนอาจไปที่แอฟริกาได้เพื่อแย่งชิงแร่ไวเบรเนียมเป็นแร่ที่สามารถสร้างร่างกายของอัลตรอนในสมบูรณ์ได้ ทีมเวนเจอร์จึงบุกแอฟริกาได้ เมื่อโทนี่และทีมเวนเจอร์มาถึงก็พบกับอัลตรอน ทั้งสองฝ่ายเข้าต่อสู้กัน โดยโทนี่ดวลเดี่ยวกับอัลตรอน บทสนทนาข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ขันของโทนี่ สตาร์ค ดังเช่นภาพยนตร์ก่อนหน้านี้ (Marvel's The Avenger) ซึ่งไม่ว่าจะอยู่สถานการณ์เลวร้ายแค่ไหน โทนี่สตาร์คก็ยังมีมุขตลกออกมาได้อยู่เสมอไม่ว่าฝ่ายตรงข้ามที่มีบทสนทนาด้วยจะเป็นเพื่อนร่วมทีมหรือศัตรูฝ่ายตรงข้าม

4.1.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องนั้นพบว่า การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นตัวกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอง

4.1.2.8 ตอนจบ (Ending)

เป็นธรรมเนียมของภาพยนตร์ค่ายมาร์เวลเช่นเดิมอย่างเช่นเรื่องก่อนหน้านี้ที่พวกเขาจะมีฉากท้ายเครดิตภาพยนตร์ ในกรณีของเรื่องนี้ The Avengers : Age Of Ultron เป็นเรื่องราวบอกไว้สำหรับภาพยนตร์เรื่องต่อไปของมาร์เวลสตูดิโอ คือการปรากฏตัวของธานอส



ภาพที่ 4.13 ตัวละครธานอส

ธานอสออกมาสวมถุงมือ และพูดว่า "คงต้องถึงตาชั้นจัดการเองแล้วสินะ" (Marvel : Age Of Altron) ซึ่งตัวละครนี้จะอยู่ใน Comic เป็นตัวร้ายที่แข็งแกร่งที่สุดของจักรวาลมาร์เวล ซึ่งถุงมือที่ธานอสใส่นั้นยังไม่มีถุงยังไม่มีเพชร เป็นการบอกใบ้แฟนภาพยนตร์ถึงเรื่องถัดไปว่าจะต้องเจอกับอะไร

ตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron

		
	Marvel's The Avenger	Avengers: Age of Ultron
การเริ่มเรื่อง (Exposition)	เปิดเรื่องด้วยโลกซึ่งใช้โลกมนุษย์เป็นสิ่งแวดล้อมกับผู้นำชาวซิทอริ โดยโลกิเสนจะให้เทสเซอร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถนำไปสู่ขุมพลังงานไร้ขีดจำกัดที่ชาวซิทอริต้องการ แลกเปลี่ยนกับโลกมนุษย์ที่โลกิอยากได้มาปกครอง	โดยหลังจากพบว่า องค์กรไฮดราได้แฝงตัวแทรกซึมในหน่วยของซีลด์และสุมเลียงต่อการเกิดภัยร้าย ทีม The Avenger จึงตั้งใจกวาดล้างไฮดราให้สิ้นซาก จนเมื่อได้พบกับฐานปฏิบัติการลับที่เชื่อว่าเป็นแห่งสุดท้าย ทีม

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

		
	Marvel's The Avengers	Avengers: Age of Ultron
ก า ร พ ั ต ฒ น า เหตุการณ์ ไปสู่ปมปัญหา (Rising Action)	หน่วย S.H.I.E.L.D. ได้รับรู้ว่า โลกจะเข้า มารุกรานความมั่นคงของโลกมนุษย์ เขาก็ ได้รวบรวมเหล่าซูเปอร์ฮีโร่จึงเกิดเป็นทีม The Avengers ในที่สุด	The Avengers นำทีมโดย กับตันอเมริกา จึงได้ทำการ บุกทำลาย Ultron กลับเป็นความ ผิดพลาดอันใหญ่หลวงของ ส ต าร์ ค เมื่อ มั่น คิ ด มี ความคิดที่จะปกป้องโลก โดยการทำลายล้างเผ่าพันธุ์ มนุษย์ให้สิ้นซาก Ultron เปิด ฉากตะลุยโดยทำลาย J.A.R.V.I.S - Ai คู่ใจของ ส ต าร์ ค และ โจม ตี เหล่า Avengers ที่ศูนย์บัญชาการ โดยไม่ทันตั้งตัว ก่อน หลบหนีไปพร้อมคทา Skepter ไปที่ไซโคเวีย เพื่อ สร้างกองทัพหุ่นยนต์และ สร้างร่างของตัวเอง

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

		
	Marvel's The Avenger	Avengers: Age of Ultron
ชั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax)	สตาร์คในการใช้เทสเซอร์เร็คในการเชื่อมต่อช่องทางให้ชาวซิทอริที่อยู่นอกโลกเข้ามาเสริมทัพเพื่อช่วยโลกียึดครองโลก ทีมอเวนเจอร์จึงต้องมารวมตัวเพื่อต่อสู้กับชาวซิทอริ รวมถึงต้องอพยพผู้คนออกจากพื้นที่ด้วย	แผนการณ์ของอัลตรอนที่จะทำลายล้างโลกคือการใช้ Vibranium ยกพื้นเมืองขึ้น ไปเหนือชั้นบรรยากาศและปล่อยให้ตกลงมาเหมือนลูกกบฏเพื่อทำลายล้างให้สิ่งมีชีวิตบนโลกสูญพันธุ์ทันที การต่อสู้ของเหล่าอเวนเจอร์และเพื่อยับยั้งแผนการอันชั่วร้ายของ Ultron โดยมีมนุษย์โลกทั้งเผ่าพันธุ์เป็นเดิมพัน
ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ทีมอเวนเจอร์ทุกคนได้แบ่งหน้าที่ไปตามจุดต่าง ๆ ฮัลค์ตามหาโลกิ และต่อสู้จนโลกียอมจำนน นิค ฟิวรี โดนกดดันจากผู้นำหลายประเทศให้ใช้นิวเคลียร์ยิงไปกลางเกาะแมนฮัตตันเพื่อหวังจะทำลายศัตรูโดยไม่คำนึงถึงประชาชนที่อพยพไม่ทันโพนี่	อเวนเจอร์สเข้าต่อสู้กับกองทัพอัลตรอน โดยได้รับความช่วยเหลือจากนิค ฟิวรี อพยพคนบริสุทธิ์ในไซโคเวียไม่ให้โดนลูกหลง การต่อสู้ระหว่างอเวนเจอร์สและ

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

	Marvel's The Avenger		Avengers: Age of Ultron
สตาร์คบังคับให้ระเบิดนิวเคลียร์ไปที่ทางออกที่ชาวซิทอริเข้ายังโลกมนุษย์เพื่อจะยิงไปที่ยานอวกาศของชาวซิทอริ และกลับลงมาในขณะที่โรมานอฟปิดทางเข้าออกโดยใช้คทาของโลกิ		อัล ตรอน โทนี่ และธอร์ร่วมมือกันทำลายเครื่องจักรล้างโลกของอัลตรอนได้สำเร็จ อัลตรอนถูกวิชั่นทำลายอย่างสมบูรณ์	
ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution)	ธอร์พาโลกิกลับ แอสการ์ดด้วยพลังของเทสเซอร์แอนด์สมาชิกอเวนเจอร์ทุกคนต่างแยกย้ายกันไปตามเส้นทางของตัวเอง โทนี่กลับไปสตาร์คทาวเวอร์และปรับปรุงใหม่ให้กลายเป็นอเวนเจอร์สทาวเวอร์แทน	เมื่อเสร็จสิ้นการสู้รบกับอัล ตรอน ธอร์จึงขอตัวเพื่อนๆ ในทีมกลับแอสการ์ด เพราะธอร์รู้ว่า การที่อินฟินิตีสโตน ชุมพลังแห่งจักรวาลนั้นปรากฏขึ้นถึงสี่ชนิดในเวลาใกล้ ๆ	

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



Marvel's The Avenger



Avengers: Age of Ultron

กัน อย่างนี้ ต้องมีผู้อยู่
เบื้องหลังแน่นอน ตอนท้าย
ของภาพยนตร์ Avengers:
Age of Ultron เหล่าซูเปอร์ฮี
โร่ที่มอเวนเจอร์แยกย้ายกัน
ไปขณะที่พูดถึงว่า พวกเขา
ได้ทำโลกพินาศไปแค่ไหน
ขณะที่พยายามกอบกู้มัน ซึ่ง
นั่นเป็นการปูเพื่อเข้าสู่ปม
ความขัดแย้งในเรื่องต่อไป
ของค่ายภาพยนตร์มาร์เวล
คือ Captain America: Civil
War

4.2 วิเคราะห์การประกอบสร้างตัวละครของภาพยนตร์ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron

4.2.1 กัปตันอเมริกา (Captain America) หรือ สตีฟ โรเจอร์ส (Steve Rogers)

ตัวละครกัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์สจากภาพยนตร์ Marvel The Avengers และ Avengers : Age of Ultron ได้มีการตีความตัวละครไปในรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน และยังคงลักษณะเอกลักษณ์ของความเป็นกัปตัน อเมริกาจากในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนเอาไว้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งตัวละครสตีฟ โรเจอร์ส ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype อย่างชัดเจน มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย



ภาพที่ 4.14 ทีมอเวนเจอร์

จากนี้เป็นการแสดงให้เห็นชัดเจนที่ปรากฏในตัวละครนี้ การกระทำของกัปตันอเมริกา เหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องของ Marvel's The Avengers คือเหตุการณ์ที่โลกิเปิดประตูมิติได้สำเร็จ ทำให้พวกซิทอร์จำนวนมหาศาลบุกเข้ามาโจมตีโลก ทีมอเวนเจอร์ทุกคนมารวมตัวกันที่ใจกลางมหานครนิวยอร์กมารับคำสั่งของกัปตันอเมริกา ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวสะท้อนคาแรคเตอร์ที่ชัดเจนของกัปตันอเมริกาที่เป็นผู้นำของทีม และในภาวะซับซ้อนนั้นทุกคนในทีมพร้อมจะฟังคำสั่งจากเขา

4.2.1.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

สตีฟ โรเจอร์ ชายหนุ่มผู้ซึ่งไร้โรคที่ลงสมัครเข้าโครงการ "ซูเปอร์โซลเจอร์" โดยหวังว่าเขาจะได้กลายเป็นทหารอย่างสมภาคภูมิ โดยเขาได้รับเลือกจาก ดร.โรนัลด์ ไนน์ และด้วยการทดลองครั้งนี้ทำให้เขากลายเป็นยอดมนุษย์คนแรกของโลกผู้มีร่างกายที่แข็งแกร่งกว่าคนทั่วไปอย่างมาก และเปลี่ยนรูปร่างของให้สูงใหญ่ขึ้นลำขึ้นจนแทบมองไม่เห็นรูปร่างของในตอนแรกเลย เขาได้กลายเป็นสุดยอดทหารของอเมริกาในขณะนั้น ซึ่งจากผลความสำเร็จของการทดลองนี้ ทางกองทัพจึงมุ่งหวังจะสร้างกองทัพยอดมนุษย์ขึ้นมา แต่ก็ต้องผิดหวังเมื่อ ดร.โรนัลด์ ไนน์ ถูกสังหารหลังจากที่เขาทำการทดลองกับสตีฟเสร็จ โดยที่สูตรและการทดลองต่างๆอยู่ในหัวของดร.โรนัลด์ ไนน์ สตีฟจึงกลายเป็นยอดมนุษย์เพียงคนเดียว และแคปมาโผล่ในยุคปัจจุบันได้เนื่องจาก เขาโดนแช่แข็งอยู่ที่ขั้วโลกเหนือ โดยมีสาเหตุมาจากในช่วงท้ายของสงครามโลกนั้นได้ติดอยู่บนเครื่องบินรบของนาซี เพื่อทำการปลดชนวนระเบิดร้ายแรง แต่เขาทำพลาดและตกลงมาจนโดนแช่แข็งอยู่ที่นั่น โดยเหล่าเวนเจอร์ได้มาพบเขาและช่วยเหลือนออกมา

จากนั้นเมื่อเขาตื่นขึ้นมาบนโลกยุคปัจจุบัน สตีฟได้รู้ว่าเขาถูกแช่แข็งได้พินน้ำแข็งอันเย็นยะเยือกมาหลายสิบปี สตีฟ โรเจอร์สพบว่าเขาต้องอยู่ตัวคนเดียวบนโลกสมัยใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน แต่เมื่อ นิค ฟิวรี (แซมมวล แอล. แจ็คสัน) ผู้อำนวยการหน่วยงานรักษาสันติภาพระหว่างประเทศ S.H.I.E.L.D. ได้ชักชวนสตีฟให้มาร่วมภารกิจปกป้องโลกอีกครั้ง เขาก็ไม่ลังเลที่จะกลับมาสวมชุดกับตัน อเมริกา พร้อมกับโลโก้ที่เป็นสัญลักษณ์ประจำตัว, ความเข้มแข็ง, ความเป็นผู้นำ, และทัศนคติที่แน่วแน่มาสู่ทีมเวนเจอร์

4.2.1.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

1) ชื่อ (Name)

Steven Grant Rogers เกิดเมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 4 กรกฎาคม 1918 (เกิดวันเดียวกับวันชาติอเมริกา) เป็นบุตรชายเพียงคนเดียวของ Sarah และ Joseph Rogers มีพื้นเพอยู่ที่ Brooklyn, New York City เมื่อครั้งที่สตีฟเกิดได้ไม่นาน โจเซฟพ่อของเขาเสียชีวิตในการรบจากสงครามโลกครั้งที่ 1 ซาร่าแม่ของสตีฟซึ่งเป็นนางพยาบาลจึงเลี้ยงดูบุตรชายเพียงผู้เดียวยังตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

2) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type)

ส่วนสูง : 6 ฟุต 2 นิ้ว น้ำหนัก : 240 ปอนด์ ตา : น้ำเงิน ผม : สีบลอนด์ การปรับสภาวะทางกายและจิตใจสูงสุดสภาวะทางร่างกายที่เพิ่มขึ้น (ยกของหนักได้ 5 ตัน) มีพลังกำลังเหนืมนุษย์ (วิ่งได้เร็ว 80 กม/ชม, กระโดดได้สูง 20 ฟุต, ไม่มีวันเหนื่อย) ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการต่อสู้ทุกรูปแบบ และพลรบระยะประชิด ความเชี่ยวชาญด้านอาวุธทุกรูปแบบ นักแม่นปืน ผู้เชี่ยวชาญ นักกลยุทธ์ผู้เชี่ยวชาญ นักวางแผน และผู้บัญชาการ มีโลว์เบอร์เนียมเป็นอาวุธ ความแข็งแกร่ง, ความอดทน, ความเร็ว, และความยืดหยุ่นนั้น ล้วนอยู่ในจุดสูงสุด

3) ลักษณะนิสัย (Personality)

กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส มีลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) และ ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทกระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง แม้จะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แต่กัปตันกลับไม่มีพลังซูเปอร์ฮีโร่เลยเพราะถึงเซิร์ม Super-Soldier และรังสี Vita จะเปลี่ยนเขาจากชายร่างกายอ่อนแอกลายเป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์แบบทุก ๆ ด้านก็ตาม นอกจากความสมบรูณ์ด้านร่างกายแล้ว กัปตันอเมริกายังฝึกฝนทักษะการต่อสู้และการประกอบกับการที่เขามีความรู้ทางการทหารอยู่มาก ทำให้เขาเป็นผู้ชำนาญการวางแผนกลยุทธ์และบัญชาการรบ รวมไปถึงทักษะการเอาตัวรอดและการบินอีกด้วย อีกทั้งยังผสมผสานศิลปะการต่อสู้หลากหลายแขนง เช่น ยูโด, มวยตะวันตก, และยิมนาสติก ให้กลายเป็นศิลปะการต่อสู้เฉพาะตัวได้ นอกจากนี้เขายังฝึกฝนการใช้โล่ที่ไม่สามารถทำลายลงได้ของเขาอยู่หลายปี จนสามารถใช้มันกันปะทะอย่างฉับพลัน อีกทั้งยังสามารถใช้โล่เขี่ยต่างนุเมอแรงเข้าหาเป้าหมายได้อย่างแม่นยำ และยังได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในนักสู้มือเปล่าที่เก่งที่สุดเลยก็ว่าได้

4) ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ในช่วงที่สตีฟอยู่ในวัยหนุ่ม ในช่วงต้นยุค 1940 ก่อนที่อเมริกาจะเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่สอง โรเจอร์สเป็นผู้มีร่างกายสูงแต่ผอมบาง เขาเป็นนักเรียนด้านจิตรศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญภาพประกอบ จากเหตุการณ์ที่คุกคามโดยจักรวรรดิไรช์ที่สามนี้ โรเจอร์สได้พยายามที่จะเข้าร่วมเกณฑ์ เพียงเพื่อต้องการที่จะปฏิเสธความยากจน เนื่องด้วยพลเอกเซสเตอร์ ฟิลิปส์แห่งกองทัพอากาศกำลังมองหาการทดสอบอยู่พอดี โรเจอร์สจึงมีโอกาที่จะรับใช้ประเทศชาติด้วยการมีส่วนร่วมในโครงการป้องกันความลับสุดยอด โอเปอร์เรชั่น: รีเบิร์ต หรือโครงการการเกิดใหม่จึงได้เกิดขึ้น ซึ่งได้มีความพยายามในการพัฒนาด้านการสร้างซูเปอร์โซลเดयरที่มีความแข็งแกร่งทางด้านร่างกายอย่างแท้จริง โรเจอร์สอาสาเข้ารับการทดสอบ และภายหลังจากการคัดเลือกอย่าง

เข้มงวด เขาก็ได้รับเลือกให้เป็นมนุษย์คนแรกที่ได้รับเชลล์เพื่อเป็นซูเปอร์โซลเยอร์จากนักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อว่า ดร.โจเซฟ ไวน์สไตน์ ซึ่งในภายหลังเขาได้เปลี่ยนชื่อรหัสของนักวิทยาศาสตร์มาเป็น อับราฮัม เออร์สไคน์

ในคืนที่โอเปอร์เรชั่น: รีเบิร์ธ ได้มีการดำเนินการ รอเจสได้รับยาฉีดและได้รับเชลล์ผ่านทางช่องปาก หลังจากนั้นเขาได้รับรังสีวีตา ซึ่งได้ออกฤทธิ์ และปรับเปลี่ยนสารเคมีที่มีอยู่ในร่างกายของเขา แม้ว่ากระบวนการนี้จะก่อให้เกิดความทรมานทางด้านร่างกายอยู่ก็ตาม แต่มันก็ประสบความสำเร็จทางสรีรวิทยาแทบจะในทันที ซึ่งปรับเปลี่ยนจากความอ่อนแอให้กลายเป็นมนุษย์ผู้มีประสิทธิภาพขั้นสูงสุด ซึ่งเพิ่มทั้งความแข็งแกร่งทางร่างกายและทั้งการโต้ตอบได้อย่างดีเยี่ยม เออร์สไคน์ได้ประกาศว่ารอเจสเป็นมนุษย์สายพันธุ์ใหม่รายแรก จนแทบเรียกได้ว่าเป็นมนุษย์ผู้มีความสมบูรณ์แบบเป็นอย่างยิ่ง

5) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of view)

กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส มีการกระทำที่เหมือนกับคนอื่นๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์ในแง่การปกป้องสังคมจากสิ่งชั่วร้าย แต่พฤติกรรมดังกล่าวอาจเกิดจากมุมมองและความเชื่อที่ต่างกันออกไป โดยกัปตันอเมริกากัปตันมีเหตุผลของเขาเองแน่นอนและด้วยความเป็นคนดีมีศีลธรรมเป็นสิ่งที่น่าทางของเขานั้นคือสิ่งที่บริสุทธิ์ใจอย่างที่สุด แม้ภายนอกจะดูขี้หนู่ แต่ความจริงแล้ว กัปตันคือคนที่อยู่มานานที่สุด ผ่านศึกมามากที่สุด มากกว่าใครในอเวนเจอร์ วิสัยมองโลกของกัปตัน ไม่ใช่ คนหนุ่มอีกต่อไป แล้วคือตัวแทนของคนที่ยึดถือ ธรรมเนียมและค่านิยมเก่า ๆ ที่รู้ซึ่งถึงความเจ็บปวดและความสูญเสียกว่าจะได้อะไรมา

6) ทักษะคติของตัวละคร (Character's Attitude)

เช่นเดียวกับมุมมองและความเชื่อของตัวละคร เนื่องจากโรเจอร์สเป็นผู้มีร่างกาย สูงแต่ผอมบาง เขาเป็นนักเรียนด้านจิตรศิลป์ผู้เชียวชาญภาพประกอบ โรเจอร์สได้พยายามที่จะเข้าร่วมเกณฑ์ แรกเริ่มนั้นเพียงเพื่อต้องการที่จะปฏิเสธความยากจน เนื่องด้วยกองทัพสหรัฐกำลังมองหาการทดสอบอยู่พอดี โรเจอร์สจึงมีโอกาที่จะรับใช้ประเทศชาติ ดังนั้นทัศนคติของกัปตันอเมริกา จึงเป็นคนดีและชอบช่วยเหลือผู้อื่น เห็นแก่ผลประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนประโยชน์ส่วนตัวตนเสมอ และมีความเมตตากรุณาต่อทุกชีวิต เขาไม่ได้อยากรบหรือคิดทำร้ายใคร แต่ทั้งหมดนั้นเพียงเขาไม่ชอบความอยุติธรรม

7) อาชีพ (Occupation)

จากภูมิหลังทางสังคมโดยเดิมนั้นสตีฟ โรเจอร์ มีอาชีพเป็นทหาร หลังจากที่เขาถูกแช่อยู่ใต้พื้นน้ำแข็งนั้นเมื่อเขาตื่นขึ้นมาบนโลกยุคปัจจุบัน เขาได้ตอบรับนิค ฟิวรี (ผู้อำนวยการหน่วยงานรักษาสันติภาพระหว่างประเทศ S.H.I.E.L.D.) เพื่อช่วยทำภารกิจต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายเพื่อปกป้องโลกใบนี้

8) สถานภาพ (Marital Status)

กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส นั้นเป็นโสด และไม่ค่อยแสดงความสนใจใดๆในเพศตรงข้ามในภาพยนตร์ และการคบหาผู้อื่นของเขานั้น ก็เพื่อผลประโยชน์ต่อประเทศและส่วนรวม

9) ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ทีมอเวนเจอร์นั้นมีความต้องการแตกต่างกันไปในรายละเอียด ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมีจุดร่วมในการปกป้องโลก และขจัดสิ่งชั่วร้ายต่างๆในหมดไป แต่ตัวละครกัปตันอเมริกานั้นความต้องการของเขาต้องปฏิบัติด้วยวิธีการที่ถูกต้อง และตรงไปตรงมา

10) ความขัดแย้ง (Conflict)

เรื่องราวในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครกัปตันอเมริกา ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมีความขัดแย้งหลัก ๆ คือ ความขัดแย้งกับตัวร้ายที่มีเจตนาไม่ดีกับโลกมนุษย์ ได้แก่ โลกิ (Marvel The Avenger) และอัลตรอน (Avengers: Age of Ultron) ความขัดแย้งนี้เกิดจากตัวละครทั้งสองนั้นต้องการทำลายโลกใบนี้ต่างกันแค่วิธีการ จึงทำให้กัปตันอเมริกาที่มีลักษณะของ Hero Archetype ของตัวละครถูกมองว่าเป็นตัวแทนของโลกใบนี้ ในการต่อสู้เพื่อปกป้องสันติภาพจากตัวร้ายที่มุ่งหวังจะทำลายสันติภาพด้วยการทำลายล้างโลกใบนี้ เช่นเดียวกับตัวละครอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์ ภาพยนตร์มาร์เวลเรื่องนี้ก็ยังคงบอกเล่าเกี่ยวกับเรื่องจิตใจของยอดมนุษย์นั่นเอง แม้จะมีพลังและความสามารถพิเศษอันตระการตา แต่เนื้อแท้แล้ว อเวนเจอร์ทุกคนต่างก็มีพื้นฐานมาจากมนุษย์ที่คิดได้และเจ็บเป็น จึงไม่ใช่เรื่องแปลก หากพวกเขาจะมีเหตุผลส่วนตัวในการตัดสินใจทำอะไรบางอย่างที่พวกเขาคิดว่าถูก แม้มันจะต้องไปขัดแย้งกับคนอื่น ๆ ก็ตามที

นอกเหนือจากนั้นกัปตันอเมริกายังมีความขัดแย้งกับทีมอเวนเจอร์ด้วยกัน เช่น ไอรอนแมน เนื่องจากกัปตันอเมริกาเป็นตัวละครที่ฟื้นขึ้นมาหลังจากถูกแช่แข็งเป็นเวลาหลายสิบปี คำพูดหรือความคิดจึงมีลักษณะคล้ายกับคนในช่วงต้นยุคก่อน ซึ่งคาแรคเตอร์จะแตกต่างกันอย่างมากกับโทนี่สตาร์ค เรียกได้ว่ากัปตันอเมริกาเป็นคนที่อยู่กับการถูกสั่งให้ทำ

ภารกิจตามคำสั่งตั้งแต่ อยู่กับกองทัพหรือแม้แต่หน่วยซีลด์ ในส่วนของตัวละครไอรอนแมนนั้นคือ ด้านตรงข้ามเพราะชอบทำอะไรตามใจตัวเอง เป็นตัวของตัวเองและเชื่อมั่นในตัวเองสูงมาก จึงเป็น เหตุผลที่ว่าคู่นี้มีความขัดแย้งกันมาตั้งแต่ต้นเรื่อง



ภาพที่ 4.15 ตัวละครกัปตันอเมริกาและไอรอนแมน

เหตุการณ์เบื้องต้นเป็นสถานการณ์ที่กัปตันอเมริกาได้พบกับ โทนี่ สตาร์ค ในตอนที่ธอร์บุกเข้ามาจับตัวโลกิในเครื่องบินของหน่วยซีลด์ จึงเห็นได้จากวิธีคิด การทำงานของ สองคนนี้อย่างเห็นได้ชัด ทางด้านกัปตันอเมริกานั้นทำทุกอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ต่างจากไอรอนแมนอย่างสิ้นเชิง ซึ่งจะเห็นความขัดแย้งนี้ตลอดในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron

11) การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์สมักใช้วิธีแก้ปัญหาตามแบบของทหาร โดยรับคำสั่งและทำตามอย่างไม่มีข้อแม้ ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ทั้งสองเรื่องนี้นักกัปตันอเมริกานั้นมีเป้าหมายในการขัดขวางการทำลายล้างโลกจาก ทั้งโลกิ และอันตรอน เขามีเป้าหมายที่จะปฏิบัติตามคำสั่งแต่ละภารกิจ และมีเป้าหมายในการต่อสู้กับความอยุติธรรม

ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger นั้นกัปตันอเมริการ่วมมือกับทิมอเวนเจอร์ภายใต้การกำกับของหน่วยซีลด์ โดยกัปตันอเมริกานั้นเป็นตัวละครที่มองโลกไม่ขาวก็ดำ เป้าหมายของเขาคือปฏิบัติตามคำสั่งอย่างไม่มีข้อแม้ ดังนั้นเมื่อเกิดการโต้เถียงกันอย่างหนักกับโทนี่สตาร์คเพราะโทนี่ไม่เคยใส่ใจใครอยู่แล้ว กัปตันอเมริกาจึงไปสืบหาความจริงเองและได้ค้นพบว่า หน่วยซีลด์เองก็มีแผนที่จะใช้เทสเซอร์เร็ตมาทำเป็นอาวุธและเลือกที่จะปิดบังความจริงกับทิมอเวนเจอร์ เพราะฉะนั้นใน Avengers : Age of Ultron กัปตันอเมริกาต้องนำทิมอเวนเจอร์ชุดใหม่เพื่อ

พิทักษ์สันติสุขของมนุษยชาติ แต่หลังจากเหตุการณ์ในครั้งนั้นนานาประเทศต่างก็ออกมาเรียกร้องให้พวกเขารับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในแต่ละภูมิภาค ทำให้มีนโยบายสร้างระบบการจัดระเบียบกองกำลังซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมาเพื่อให้การกระทำของพวกเขาอยู่ในสายตาของรัฐบาล นั่นทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเกิดขึ้น เป้าหมายของเขานอกจากจะทำให้ทีมไม่แตกแยกแล้วนั้น ในขณะเดียวกับที่เขาก็ต้องปกป้องโลกนี้จากวายร้ายใหม่ที่ปรากฏตัวออกมา

12) การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงตัวละครกับตันอเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ นั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างจากต้นฉบับ โดยในตอนแรกเริ่มนั้นเขาอยู่อย่างโดดเดี่ยว ตัวเขาเองก็ไม่เปิดใจที่รับใครเข้ามาในชีวิตดังจะเห็นได้จากในช่วงแรกที่หน่วยซีลส์ไปติดต่อให้เขามาร่วมทีมมอเวนเจอร์ กับตันอเมริกานั้นหลีกเลี่ยงในการคุย เขาพูดน้อยและดูเหมือนไม่ค่อยอยากมาร่วมทีมมากนัก แต่เมื่อเรื่องราวผ่านไปเขาก็พร้อมที่เปิดใจยอมรับคนอื่นในทีมมอเวนเจอร์มากขึ้น การเปลี่ยนแปลงที่เห็นชัดที่สุดคือเมื่อถึงท้ายที่สุดของเรื่องราว เมื่อโลกเปิดประตูต้อนรับพาชีทอริบุกโลก ความเป็นผู้นำของกับตันอเมริกาก็ฉายแววออกมาตอนนี้ และขึ้นเป็นผู้นำทีมมอเวนเจอร์สอย่างเต็มรูปแบบ

4.2.1.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)



ภาพที่ 4.16 ตัวละครกับตันอเมริกา

กับตันอเมริกา เป็นผู้สวมเครื่องแบบที่มีลวดลายแบบธงชาติสหรัฐอเมริกา และมีโล่ที่ไม่มีสิ่งใดสามารถทำลายได้ ซึ่งสามารถใช้ร่อนเพื่อโจมตีเป็นอาวุธได้ เป็นตัวการ์ตูนของมาเวลยุค 1940 ที่สร้างจากเจตนาต้องการที่จะสร้างความรักชาติ โดยให้เขาต้องทำการต่อสู้กับฝ่ายอักษะแห่งสงครามโลกครั้งที่สอง กับตันอเมริกาก็กลายมาเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมมาก

ที่สุดของโทมัสค็อกมิกส์ ในช่วงยุคของสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยศัตรูหลักของเขาคือองค์กรร้ายที่ชื่อว่าไฮดร้า (Hydra) ที่มีเวดสคัลล์ เป็นศัตรูตัวร้าย โดยกัปตันอเมริกาหายสาบสูญไปจากการต่อสู้ครั้งสุดท้าย เพื่อหยุดชีปนาอูที่ขึงฟุ้งมายังอเมริกา โดยเขาบังคับให้ตกในทะเลแถบแอตแลนติกเหนือ จนทีมค้นหาหน่วยซีลได้มาพบเขาอีกครั้งในสภาพแช่แข็งถูกจำศีลไว้นานกว่า 70 ปี

อาวุธของกัปตันอเมริกา โล่ของกัปตันอเมริกา มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 ฟุต น้ำหนัก 12 ปอนด์ ในภาพยนตร์ โล่ถูกสร้างขึ้นโดยโฮเวิร์ด สตาร์ค พ่อของโทนี่ สตาร์ค (Official Handbook of the Marvel Universe #15, Book of Weapons) โล่ของกัปตันอเมริกา แบบ (ทรงกลม) นั้น ทำจากเหล็กผสมอะดาเมนเทียม Adamantium และไวเบรเนียม Vibranium เป็นโลหะพิเศษหายากมากบนโลก โดย ด็อกเตอร์ ไมรอน แมคเลน ผู้ค้นพบเหล็กชนิดนี้ไม่สามารถทำซ้ำได้ มันจึงเป็นวัตถุที่มีชิ้นเดียวในจักรวาล และแข็งแกร่งกว่าอะดาเมนเทียม และรับแรงกระแทกได้มากกว่าไวเบรเนียม โล่ดังกล่าวเป็นอาวุธหลักของกัปตันอเมริกา คุณสมบัติ ดูดซับเสียง และลดแรงกระแทกต่าง ๆ ได้ ซึ่งกัปตันใช้มันในการโจมตีของศัตรูทุกรูปแบบ และนอกจากนี้ยังใช้เป็นอาวุธในโจมตีทั้งอัด และขว้างได้อีกด้วย ซึ่งเขาสามารถขว้างให้วกกลับมาได้คล้ายบูมเบอร์แรง และที่สำคัญคือโล่อันนี้มีแค่ชิ้นเดียวในโลกอีกด้วย

4.2.1.4 ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ (Character's Originality) และ การคัดเลือกนักแสดง

คริสโตเฟอร์ โรเบิร์ต เอฟเวนส์ (Christopher Robert Evans) เกิดวันที่ 13 มิถุนายน ค.ศ. 1981 เป็นนักแสดงชาวอเมริกัน และผู้กำกับภาพยนตร์ อีแวนส์เป็นที่รู้จักจากบทบาทซูเปอร์ฮีโร่ในฐานะตัวละครมาร์เวล ; สตีฟ โรเจอร์ / กัปตันอเมริกา และ จอห์นนี่ สตอร์ม / ฮิวแมน ทอร์ช ในภาพยนตร์ สี่พลังคนกายสิทธิ์ (พ.ศ. 2548) และ สี่พลังคนกายสิทธิ์: กำเนิดซิลเวอร์ เซิร์ฟเฟอร์ (พ.ศ. 2550) คริส อีแวนส์ มีชื่อเต็ม ๆ ว่า คริสโตเฟอร์ โรเบิร์ต อีแวนส์ เกิดที่รัฐแมสซาชูเซตส์ เป็นลูกชายของลิซา และบ็อบ อีแวนส์ โดยมีเชื้อสายอิตาลีและไอริช เป็นครอบครัวชาวคาทอลิก ซึ่งหนุ่มคริสก็มีความฝันตั้งแต่ยังเด็ก ๆ คือการเป็น นักแสดงมืออาชีพ แล้วพออายุ 17 ปี เขาก็ได้เซ็นสัญญากับบริษัทตัวแทนในนิวยอร์ก และด้วยการที่มีใบหน้าที่หล่อเหลา เขาก็เลยได้รับเลือกให้แสดงในเรื่อง Opposite Sex ทางช่องฟอกซ์ รับเชิญในเรื่อง Boston Public และ The Fugitive ทันที

ภาพยนตร์ที่ทำให้เขาโด่งดัง จนเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปก็คือบปฮีโร่มาดกวน Johnny Storm หรือ Human Torch ในเรื่อง Fantastic Four ซึ่งเขาก็ได้ร่วมแสดงภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้ง 2 ภาค โดยหลังจากที่ได้รับความนิยมจากเรื่อง Fantastic Four แล้ว เขาก็เลยได้มีโอกาสแสดง

ภาพยนตร์อีกหลายเรื่องต่อมา จนกระทั่งปี 2011 หนุมคริสก็ได้ถูกเลือกให้มารับบท Steve Rogers หรือ Captain America ที่ยิ่งทำให้เขาดัง เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวฮีโร่ที่เหล่าแฟน ๆ การ์ตูนทั่วโลกต่างก็ตั้งหน้าตั้งตารอ แล้วบวกกับความเหมาะสมทั้งหน้าตา รูปร่างอันสมบูรณ์แบบ ที่หนุมคริสต้องฟิตร่างกายอย่างหนักที่จะได้มา และการแสดงที่เปี่ยมไปด้วยคุณภาพ ก็เลยทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Captain America : The First Avenger ได้รับการประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เขาเป็นนักแสดงที่ทำให้กับตันอเมริกามีชีวิตจริง โดยที่แฟนภาพยนตร์ทุกคนยอมรับอย่างไม่กังขา ทำให้คริส ก้าวมาเป็นผู้แสดงมหาชนแถวหน้าได้อย่างสมศักดิ์ศรี

“กับตันอเมริกาเป็นสมบัติที่ยิ่งใหญ่ของมาร์เวล บทมันใหญ่มากเกินกว่าที่ผมจะกล้ารับเล่น ผมไม่คิดว่าตัวเองดีพอที่จะรับบทเป็นเขา (สตีฟ โรเจอร์) ผมใช้เวลาตัดสินใจอยู่นานว่ากันตรงๆ ผมดีใจจนไม่รู้จะดีใจอย่างไรให้มากกว่านี้ได้ แต่ความกดดันก็มีมากเกินไปด้วย แต่ก็ตามวันนี่ผมรู้สึกดีที่ผมได้รับโอกาส แม้มันจะมาพร้อม ๆ กับความกังวลก็ตาม”
(Christopher Robert Evans, 2011)

คริสย้อนอดีตถึงวันที่ชีวิตเดินเข้ามาถึงจุดเปลี่ยน ซึ่งนับว่าโชคดีมากที่เขาเลือกที่จะเดินหน้าต่อแทนที่จะบอกปฏิเสธ ถึงแม้ในตอนแรกเขาจะไม่อินกับการเป็นกับตันอเมริกาเอาเสียเลย แต่กลับกลายเป็นว่าเขาสามารถตีบทกับตันอเมริกาแหลกกระจุก และอินกับบทนี้ถึงขั้นบอกกับผู้กำกับว่าอย่าใช้ชีชีช่วยในการอัดรูปร่างเขาเพื่อให้เหมาะกับสตีฟ โรเจอร์ แต่เขาจะฟิตหุ่นเองเพื่อเป็นกับตันอเมริกาที่สมบูรณ์แบบให้ได้ เพื่อให้เกียรติกับแฟน ๆ จำนวนมากที่รอชม และเพื่อเป็นการขอบคุณที่ทุกคนไว้วางใจมอบบทบาทสำคัญนี้ให้กับเขา ดังนั้นสิ่งที่ดีที่สุดที่เขาทำได้ตั้งออกตั้งใจทำงานออกมาให้ดีที่สุด เขาทุ่มเทกับบทนี้มาก และใช้เวลาฟิตหุ่นอยู่นาน พอ ๆ กับฝึกศิลปะการต่อสู้ เพราะเขตั้งใจว่าจะเล่นฉากแอคชั่นเอง โดยพยายามใช้สตันแมนให้น้อยที่สุด เท่านั้นยังไม่พอ เขาไปหาความการตูนกับตันอเมริกาจากทุกจักรวาลของมาร์เวลมาศึกษาจนเข้าใจความเป็นสุภาพบุรุษของชายชาติทหาร และวิถีคิดในแบบสตีฟ โรเจอร์ แน่่อนว่าเมื่อ Captain America : The First Avenger เข้าฉาย สิ่งที่เขาได้รับกลับมาจากผู้ชมคือความรัก ความชื่นชม และความไว้วางใจในตัวเขาที่อยู่ในร่าง ‘แคป’ (ชื่อย่อของกับตันอเมริกา ที่เพื่อน ๆ ฮีโร่เรียก) อย่างเต็มเปี่ยม ต่อมาเขาไปปรากฏตัวในฐานะนักแสดงนำใน The Avengers ทั้ง 2 ภาค และ Captain America: the Winter Soldier ก็ยังไม่มีข้อกังขาใด ๆ นั่นหมายความว่าเขาสอบผ่านในสายตาคอภาพยนตร์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เขามีความฝันที่อยากจะนั่งแท่นเป็นผู้นำกับภาพยนตร์บ้างเพราะ

คลังไคล์ในศาสตร์ของการสร้างภาพยนตร์แม้คนดูส่วนใหญ่จะยึดติดภาพของคริส อีแวนส์ ในชุดกัปตันอเมริกา ที่มีโล่คู่ใจสะพายหลังอยู่ตลอดเวลา ทว่าในบทบาทการแสดงอื่น ๆ คริส ก็ทำได้ดีสมกับที่ถูกติดใจให้เป็นผู้เป็นนักแสดงอาชีพ อีกทั้งด้วยอายุยังน้อยจึงไม่แปลกอะไรหากเราจะเห็นเขาโลดแล่นอยู่ในแวดวงบันเทิงนี้อีกนานอย่างไรก็ตามหากวันหนึ่งเขายุติบทบาทการเป็นกัปตันอเมริกาจริง ๆ คนที่จะมารับบทนั้นแทนเขาก็คงจะต้องลำบากที่จะสร้างตัวตนใหม่ของกัปตันอเมริกา ที่คริสสร้างไว้ให้ได้ ในรอบ 10 ปี หลังจากนี้ ‘กัปตันอเมริกา’ ก็มีแต่เขาเพียงผู้เดียวเท่านั้นที่สมควรและเป็นที่รักของมหาชนทั่วโลกได้ขนาดนี้

4.2.2 Iron Man (ไอรอนแมน หรือโทนี่ สตาร์ค)

"คุณอาจถล่มบ้านผม ทลายอุปกรณ์ของวิเศษ แต่สิ่งหนึ่งที่คงอยู่กับตัวผม ผมคือไอรอนแมน", ไอรอนแมน (Iron Man 3, 2012)

แอนโทนี่ เอ็ดเวิร์ด สตาร์คเรียกสั้น ๆ ว่าโทนี่ เป็นมหาเศรษฐี อัจฉริยะ เพเลียบอย ผู้ประดิษฐ์และสวมใส่ชุดเกราะมหาประลัยในนามไอรอนแมน สตาร์คตกลงเป็นที่ปรึกษาให้ซิลด์และเข้าร่วมทีมอเวนเจอร์สปกป้องโลกจากกองทัพชิทอรี ผลของการต่อสู้ทำให้สตาร์คมีอาการหลอนทางจิตใจ เขาจึงสร้างไอรอนลึ่เจี้ยนขึ้นมา หลังจากการต่อสู้ครั้งสุดท้ายของเขากับอัลตริชคิดเลียน สตาร์คได้ทำลายชุดเกราะทั้งหมดของตนลงเมื่ออเวนเจอร์สรวมตัวกันอีกครั้งเพื่อทำลายล้างไฮดร้า สตาร์คได้สร้างปัญญาประดิษฐ์รักษาสันติสุขของโลกนามอัลตรอนร่วมกับบรูซ เบนเนอร์ แต่มันกลับเลือกที่จะทำลายล้างโลก แม้ภายหลังอัลตรอนจะถูกทำลายด้วยความร่วมมือของอเวนเจอร์ส สตาร์คได้ถอนตัวออกจากทีม เพื่อหาเวลาทบทวนตนเอง

4.2.2.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ตัวละคร โทนี่ สตาร์ค หรือไอรอน แมน ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครโทนี่ สตาร์ค ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Trickster Archetype ในคนเดียว ตัวละคร “โทนี่ สตาร์ค” (Tony Stark) เป็นตัวละครที่กระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบหรือได้ผลประโยชน์ ถ้าไม่นับเรื่องพลังที่ได้รับจากชุดเกราะแล้ว มันสมองของเขานั้นชาญฉลาดเกินมนุษย์ปกติ สามารถนำเศษเหล็กมาสร้างชุดเกราะได้ คอยประดิษฐ์อะไร

ใหม่ๆเสมอ เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องจักรวาลฟิสิกส์ได้ภายในการเรียนรู้แค่คนเดียว มีความสามารถในการวางแผนสูง สามารถคิดค้นแผนการใหม่ได้อย่างรวดเร็วถ้าแผนเก่าไม่สามารถใช้ได้หรือสถานการณ์เปลี่ยนไปโดยฉับพลัน



ภาพที่ 4.17 บทสนทนาระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค

ฉากนี้เป็นการแสดงให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะทั้งสองที่ปรากฏในตัวละครนี้ บทสนทนาระหว่างสตีฟ โรเจอร์กับโทนี่ สตาร์ค ในเหตุการณ์ที่ หลังจากโทนี่พาโลกไปชมขังที่เฮลิคอปเตอร์ ฟิวรีก็ขอให้โทนี่กับบรูซ แบนเนอร์ช่วยหาลูกบาศก์ที่โลกขโมยไป กับตันอเมริกาบอกกับโทนี่ว่าที่มอเวนเจอร์ได้รับคำสั่งมาแบบไหนก็ควรที่จะปฏิบัติตาม แต่โทนี่บอกกลับกับกับตันอเมริกาแทบจะทันทีว่านั่นไม่ใช่นิสัยของเขา ซึ่งโทนี่เองมีแผนที่จะเจาะระบบของซิลด์เพื่อว่าพวกเขามีความลับอะไรไว้บ้าง ทำให้เกิดการโต้เถียงอย่างหนัก บทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นบุคลิกที่ชัดเจนของ โทนี่ สตาร์ค เป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงและไม่ชอบอยู่ในระเบียบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เขาใช้อุบายกลโกงต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่เขาอยากรู้หรือสงสัย

4.2.2.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

โทนี่ สตาร์ค (โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์) เศรษฐีพันล้านเจ้าของธุรกิจอุตสาหกรรมซึ่งโดนจับตัวโดยผู้ก่อการร้ายในประเทศอัฟกานิสถาน เพื่อให้สร้างขีปนาวุธ แต่ทางสตาร์คได้นำวัตถุดิบในการสร้าง มาสร้างเป็นชุดเกราะฮีโร่เพื่อหลบหนีมาแทนที่ ซึ่งเมื่อเขาได้กลับมาที่อเมริกา ต่อมาได้พัฒนาชุดเกราะของเขากลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ไอรอนแมน โทนี่ สตาร์คเป็นมนุษย์ธรรมดา ไม่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์อะไร นอกเหนือจากเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดจิ๋วที่คอยป้องกันไม่ให้ลูกปรายเข้าใกล้หัวใจ แต่ตอนนี้เมื่อลูกปรายถูกเขาออกไปแล้ว โทนี่จึงไม่จำเป็นต้องใช้เตาปฏิกรณ์อาร์คอีก

ต่อไป ด้วยชุดเกราะอันล้ำยุคที่โทนี่สร้างขึ้นมาทำให้เขามีพลังความแข็งแกร่ง, ความทนทาน, ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ประกอบกับมันสมองอันชาญฉลาดและไหวพริบที่ไม่มีใครเทียบได้ ทำให้เขาเป็นหนึ่งในซูเปอร์ฮีโร่ที่แข็งแกร่งที่สุดบนโลก

1) ชื่อ (Name)

Anthony Edward “Tony” Stark เกิดวันที่ 29 พฤษภาคม 1970 แม่คือ Maria Stark พ่อคือ Howard Stark วิศวกรผู้ปราดเปรื่อง และฮาเวิร์ดคือหนึ่งในสามผู้ก่อตั้ง S.H.I.E.L.D. โทนี่เติบโตมากับ Edwin Jarvis พ่อบ้านชาวอังกฤษผู้แสนดีของครอบครัวสตาร์ค จึงทำให้โทนี่นั้นรักและเคารพจารีวัตรเหมือนญาติผู้ใหญ่คนนึง

2) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type)



ภาพที่ 4.18 ตัวละครไอรอนแมน

ชุดเกราะไอรอนแมนเกือบทุกชุดมีความสามารถและรูปร่างภายนอกที่คล้ายคลึงกัน เมื่อสวมใส่ชุดเกราะผู้ใส่จะมีพลังความแข็งแกร่ง, ความทนทาน, ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ ตัวเกราะใช้พลังงานจากเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดจิ๋วจากหน้าอกโทนี่ไม่กินตัวเกราะเอง เมื่อโทนี่ใส่ชุดเกราะ จะทำให้พลังกำลังของเขาอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ สามารถเอาชนะคนธรรมดาได้อย่างง่ายดาย ทั้งยังสามารถฉีกเหล็กออกเป็นสองท่อนได้อย่างสบาย พลังกำลังของเขายังสามารถเพิ่มขึ้นได้อีก ถ้าได้รับพลังงานเพิ่ม ไม่มีใครรู้ว่าพลังกำลังสูงสุดของชุดเกราะคือ

เท่าไร แต่มันก็สามารถทำให้โทนี่มีพลังกำลังมากพอในการต่อสู้กับเทพเจ้าอย่างธอร์หรือศัตรูที่มีพลังกำลังเหนือมนุษย์คนอื่น ๆ ได้ หนึ่งในความสามารถที่ขาดไม่ได้ของไอรอนแมน ชุดเกราะสามารถเร่งความเร็วได้สูงมาก ความเร็วสูงสุดในการบินของเกราะนั้นเร็วถึง 1500 ไมล์/ชม. ในเรื่อง ดี อเวนเจอร์ ชุดเกราะ MK VII สามารถบินได้ด้วยความเร็วเหนือเสียง โดยใช้บูสเตอร์ที่หลังของตัวเกราะทำให้บินได้เร็วขึ้นกว่าเดิมและไม่ต้องใช้มือประคองตัวขณะบิน โทนี่จึงสามารถยิงรีพัลเซอร์โจมตีศัตรูได้ในขณะที่กำลังบินอยู่อย่างอิสระ ไม่ใช่แค่พลังกำลังเท่านั้น ตัวเกราะมีกลไกสำหรับการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วมากกว่ามนุษย์ธรรมดาหลายเท่าตัว ซึ่งทำให้โทนี่สามารถหลบการจู่โจมของศัตรูระหว่างการต่อสู้ได้สบาย ในส่วนของระบบของชุดเกราะนั้นมุมมองภายในหน้ากากของโทนี่จะมีโฮโลแกรมที่คอยแสดงสถานะพลังงาน ระบบอาวุธของตัวเกราะที่ควบคุมโดย Jarvis ระบบของตัวเกราะสามารถสแกนสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวและนำมาเสนอเป็นโฮโลแกรมบนจอภาพได้

3) ลักษณะนิสัย (Personality)

โทนี่ สตาร์ค มีลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) และลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทกระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย ถ้าไม่นับเรื่องพลังที่ได้รับจากชุดเกราะแล้ว มันสมองของเขานั้นชาญฉลาดเกินมนุษย์ปกติ สามารถนำเศษเหล็กมาสร้างชุดเกราะได้ คอยประดิษฐ์อะไรใหม่ ๆ เสมอ มีความสามารถในการเรียนรู้ที่เร็วมาก เขากลายเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องจักรวาลฟิสิกส์ได้ภายในการเรียนรู้แค่คืนเดียว ใช้อุปกรณ์ที่หาซื้อได้ตามร้านค้าทั่วไปมาทำเป็นอาวุธ หรือเอาชนะลูกน้องของคิลเลียนได้โดยอาศัยความฉลาดเพียงอย่างเดียว

โทนี่มีความสามารถในการวางแผนสูง สามารถคิดค้นแผนการใหม่ได้อย่างรวดเร็วถ้าแผนเก่าไม่สามารถใช้ได้หรือสถานการณ์เปลี่ยนไปโดยฉับพลัน ไม่เคยยอมแพ้อุปสรรคใด ๆ ถึงแม้จะถูกลักพาตัวไปตอนเดินทางไปอัฟกานิสถาน เขาก็สร้างชุดเกราะหนีออกมาได้ ถึงแม้ไม่เคยมีใครสามารถสังเคราะห์ธาตุใหม่ของฮาวเวิร์ด สตาร์คขึ้นได้ แต่โทนี่ก็สามารถทำได้ในระยะเวลาสั้น ๆ ถึงแม้เขาจะพ่ายแพ้จากการต่อสู้ โทนี่ก็ไม่เคยยอมแพ้และแข็งแกร่งขึ้นทุกครั้งที่พ่ายแพ้ ทำให้สามารถพิสูจน์ได้ว่า "ไอรอนแมน" นั้นไม่ใช่ชุดเกราะ แต่มันคือตัวโทนี่เอง

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

แอนโทนี่ เอ็ดวาร์ด "โทนี่" สตาร์ค เป็นบุตรชายของฮาเวิร์ดและมาเรีย สตาร์ค ฮาเวิร์ดจ้างเอ็ดวิน จาร์วิสมาเป็นพ่อบ้านคอยเลี้ยงดูโทนี่ในวัยเด็ก โทนี่เติบโตมาโดยมี

ปัญหากับพ่ออยู่บ่อย ๆ โทนี่บอกเสมอว่าพ่อของตนนั้นเย็นชา และไม่เคยบอกรักลูกของตนเลย โทนี่ต้องจอร์ไฟฟ้าได้ตั้งแต่อายุ 4 ขวบ ประกอบเครื่องยนต์ได้ตั้งแต่อายุ 6 ขวบ พออายุ 17 ปีก็ได้รับปริญญาเกียรตินิยมจาก MIT เขาได้พบกับเจมส์ "โรดี้" โรดส์ในไฮสคูลที่โรงเรียนประจำ และกลายเป็นเพื่อนสนิทกัน พออายุได้ 21 ปี พ่อแม่ของเขาตายด้วยเหตุการณ์ที่ถูกทำให้ดูเหมือนอุบัติเหตุ ซึ่งเป็นฝีมือของไฮดร้าไม่กี่เดือนต่อมา เพื่อนของฮาวเวิร์ด โอบาไดอาห์ สเตน ได้เข้ามาเป็น CEO ของบริษัทสตาร์คอินดัสตリーズแทนชั่วคราว จนกระทั่งโทนี่อายุมากพอที่จะมาเป็น CEO แทน โทนี่ได้สร้าง A.I. หนึ่งตัวเพื่อ来帮助เหลือเขาในด้านต่าง ๆ และตั้งชื่อว่า จาร์วิส โทนี่ทำให้บริษัทของเขาโด่งดังไปทั่ว และกลายเป็นบริษัทผลิตอาวุธที่ล้ำยุคที่สุดในโลก

4) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

โทนี่ สตาร์คเป็นมนุษยธรรมด้า ไม่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์อะไร นอกซะจากเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดจิ๋วที่คอยป้องกันไม่ให้ลูกปรายเข้าใกล้หัวใจ ด้วยชุดเกราะอันล้ำยุคที่โทนี่สร้างขึ้นมาทำให้เขามีพลังความแข็งแกร่ง, ความทนทาน, ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ ประกอบกับมันสมองอันชาญฉลาดและไหวพริบที่ไม่มีใครเทียบได้ จากเหตุการณ์ที่โทนี่ถูกลักพาตัว มุมมองของเขาจึงเปลี่ยนไป โทนี่นั้นรู้ซึ่งถึงประโยชน์จากเตาปฏิกรณ์อาร์คหรืออาร์คิเอดเตอร์ และอันตรายของอาวุธที่ตนเองผลิต รวมถึงสังหารกรรมของชีวิตหลังจากถูกเทรนิงส์จับไป เมื่อกลับมาถึงอเมริกา โทนี่จึงตั้งโต๊ะแถลงข่าวยกเลิกสายการผลิตอาวุธในบริษัทสตาร์คอินดรัสทรีส์ทันที เขาจึงหันมารับใช้สังคม เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดที่เขาเคยทำ ในคืนที่สามหลังจากกลับจากโซโคเวีย โทนี่ก็จัดงานฉลองชัยชนะที่ตึกอเวนเจอร์ส และในคืนนั้นเอง AI ที่ชื่ออัลตรอนก็ถือกำเนิดขึ้น และเข้าควบคุมไอรอนลิเจียนทุกตัวทันที ทำลายจาร์วิสลงไปด้วย พร้อมกับโจมตีพวกของโทนี่ และนำพาไป ธรอนนั้นโมโหโทนี่มากที่คิดสร้างอัลตรอน แต่โทนี่ก็บอกว่า เค้าคิดสร้างอัลตรอนเพราะเจตนาปกป้องโลกอย่างแท้จริง เพื่อรับมือกับศึกที่หนักหนาซึ่งอาจจะมาจากนอกโลก โทนี่มีความเชื่อเช่นนั้น

5) ทักษะคติของตัวละคร (Character's Attitude)

เช่นเดียวกับมุมมองและความเชื่อของตัวละคร เนื่องจากโทนี่เคยเป็นพ่อค้าอาวุธสงครามมาก่อนดังนั้นทัศนคติของเขาไม่เคยมองเห็นความลำบากของคนอื่น แต่โดยเนื้อแท้เขาเป็นคนดีคนหนึ่งเพียงแต่ไม่ชอบแสดงออกมาให้คนอื่นรู้ จะเห็นได้จากการที่เขาแถลงข่าวขึ้นว่า บริษัทสตาร์คอินดัสตรีจะเลิกผลิตอาวุธ และคอยปกป้องความสงบสุขเรื่อยมา

6) อาชีพ (Occupation)

โทนี่ สตาร์คเป็นมหาเศรษฐีที่ร่ำรวยมหาศาล เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจ ในภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นว่าโทนี่เป็นประธานกลุ่มบริษัท Stark Enterprise เขาใช้ชีวิตอย่างเปิดเผยว่าเป็นทั้งโทนี่ สตาร์ค และไอรอนแมน เขามีภาพลักษณ์ของนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จและ ใช้ความร่ำรวยของเขาใน

7) สถานภาพ (Marital Status)

สถานภาพและคู่ครองของ โทนี่ สตาร์ค ถึงแม้ว่าเขาจะมีสถานะที่ยังไม่ได้แต่งงาน เวลาส่วนใหญ่ในชีวิตของโทนี่คือขลุกอยู่ทีคฤหาสน์ในมาลิบู สร้างสิ่งประดิษฐ์กับจาร์วิส และเวลาที่เหลือคือเข้าสังคมและปาร์ตี้กับสาว ๆ แต่เขาตกหลุมรักกับเพปเพอร์ พอทท์ เลขาและผู้ช่วยส่วนตัวของเขาเอง เพปเพอร์แทบจะบริหารงานแทนโทนี่ อาศัยเพียงลายเซ็นของโทนี่เพื่ออนุมัติงานเท่านั้น โทนี่กับเพปเพอร์ก็สนิทกันมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยที่ทั้งคู่ไม่รู้ตัว ทำให้ทั้งคู่รักกันในที่สุด

8) ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

หลังจากประกาศตัวว่าเป็นไอรอนแมนโทนี่ก็เริ่มมีชื่อเสียงในฐานะฮีโร่คนใหม่ของอเมริกา โลกทั้งโลกสงบสุขขึ้น และสตาร์คอินดรัสทรีส์ก็เลิกผลิตอาวุธให้กองทัพ ในตอนแรกนั้นหลังจากที่ โทนี่โดนลักพาตัวไปจากกลุ่มผู้ก่อการร้าย ความต้องการของเขาคือ สร้างเกราะตัวใหม่ที่พัฒนาทั้งด้านอาวุธและการบิน ออกไปจัดการกับผู้ก่อการร้ายที่ใช้อาวุธของเขาเช่นฆ่าผู้บริสุทธิ์ พร้อมกับทำลายอาวุธของตัวเองทั้งหมดที่อยู่ในมือผู้ก่อการร้าย หลังจากนั้นไม่นานโทนี่ก็จัดงานฉลองชัยชนะที่ตึกอเวนเจอร์ส และในคืนนั้นเอง AI ที่ชื่ออัลตรอนก็ถือกำเนิดขึ้น และเข้าควบคุมไอรอนลิเจียนทุกตัวทันที ทำลายจาร์วิสลงไปด้วย พร้อมกับโจมตีพวกของโทนี่ และนำคทาไป ธรอนนั้นโมโหโทนี่มากที่คิดสร้างอัลตรอน แต่โทนี่ก็บอกว่า เค้าคิดสร้างอัลตรอนเพราะเจตนาปกป้องโลกอย่างแท้จริง เพื่อรับมือกับศึกที่หนักหนาซึ่งอาจจะมาจากนอกโลก โทนี่มีความเชื่อเช่นนั้น

9) ความขัดแย้ง (Conflict)

การสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครโทนี่ สตาร์ค ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้น มีความขัดแย้งกับตัวร้ายที่มีเจตนาไม่ดีกับโลกมนุษย์ ได้แก่ โลกิ และอัลตรอน ความขัดแย้งนี้เกิดจากตัวละครทั้งสองนั้นต้องการทำลายโลกใบนี้ ต่างกันแค่วิธีการ จึงทำให้ไอรอนแมนที่มีลักษณะของ Hero Archetype และ Trickster Archetype มีวิธีการจัดการตัวร้ายในแบบของเขาเอง ใน Marvel's The Avenger ช่วงท้ายเรื่องที่โทนี่ต่อสู้กับฝูงชิทอรีจำนวนมากพร้อมกับความช่วยเหลือจากทีม อเวนเจอร์

หลังจากการต่อสู้อันยาวนาน คณะมนตรีความมั่นคงแห่งสหประชาชาติได้สั่งให้ยิงนิวเคลียร์ถล่ม นิวยอร์ก เพื่อหยุดภัยร้ายครั้งนี้ เมื่อนิวเคลียร์ถูกยิงมา โทนี่จึงบินไปสกัดกั้นนิวเคลียร์ไม่ให้พุ่งชน นิวยอร์กแล้วหักเหมันไปหากองทัพพิทอริที่อยู่อีกฟากหนึ่งของประตุมิติแทน ทำให้เหล่าพิทอริทุกตัว ล้มตายหมด



ภาพที่ 4.19 บทสนทนาระหว่างกัปตันอเมริกาและไอรอนแมน

เหตุการณ์เบื้องต้นเป็นสถานการณ์ที่กัปตันอเมริกาได้พบกับ โทนี่ สตาร์ค ในตอนที่ธอร์บุกเข้ามาจับตัวโลกิในเครื่องบินของหน่วยซีลส์ จึงเห็นได้จากวิธีคิด การทำงานของสองคนนี้อย่างเห็นได้ชัด ทางด้าน ไอรอนแมนนั้นทำทุกอย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการเรียนรู้ที่เร็วมาก มีความสามารถในการวางแผนสูง สามารถคิดค้นแผนการใหม่ได้อย่างรวดเร็วถ้าแผนเก่าไม่สามารถใช้ได้หรือสถานการณ์เปลี่ยนไปโดยฉับพลัน ซึ่งจะเห็นความขัดแย้งนี้ตลอดในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron

10) การบรรจุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

โทนี่ สตาร์ค และไอรอนแมนนั้นมีเป้าหมายที่จะกำจัดผู้ก่อการร้ายไปให้หมดจากโลกนี้ ในช่วงแรกนั้นเขาเริ่มสร้างชุดเกราะไฮเทคที่ใช้หลังจากเขาปฏิวัติอาร์คในหน้าอกของเขา เพื่อหลบหนีออกจากที่ที่เขาโดนลักพาตัวเพราะบังคับให้โทนี่สร้างอาวุธให้พวกก่อการร้าย หลังจากนั้นเขาทราบว่าอาวุธของเขายังถูกขายแบบลับ ๆ ให้กับผู้ก่อการร้ายที่อัฟกานิสถาน โทนี่จึงสวมใส่ชุดเกราะตัวใหม่ MK III ที่พัฒนาทั้งด้านอาวุธและการบิน ออกไปจัดการกับผู้ก่อการร้ายที่ใช้อาวุธของเขาเช่นฆ่าผู้บริสุทธิ์ พร้อมกับทำลายอาวุธของตัวเองทั้งหมดที่อยู่ในมือผู้ก่อการร้าย เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดที่เขาทำ โทนี่จึงขอให้เลขาธิการของเขาเป๊ปเปอร์ พ็อตส์ ไปแฮค

ข้อมูลการค้าขายอาวุธทั้งหมดของสตาร์คอินเตอร์ เพื่อให้โทนี่ทราบข้อมูลและทำลายอาวุธของตนให้หมด

ในภาพยนตร์ Avengers: Age of Ultron หลังจากที่โทนี่ทราบว่า คทาโลกหายจากซิดด์แล้ว เป็นฝีมือของไฮดร้า โทนี่จึงรวมพลทีมอเวนเจอร์สอีกครั้ง โดยมีอเวนเจอร์สทาวเวอร์เป็นฐานที่ตั้ง ทีมอเวนเจอร์สจึงได้ถล่มฐานไฮดร้าทั่วทุกมุมโลก ทีมอเวนเจอร์สได้ถล่มฐานลับของไฮดร้าไปเรื่อย ๆ จนได้รับแจ้งว่า คทาของโลกถูกไฮดร้าเก็บไว้ในฐานลับที่ไซโคเวีย อเวนเจอร์สรีบบุกถล่มที่นั่นทันที และเมื่อโทนี่พบคทาโลก โทนี่ถูกแวนด้า แมกซิมอฟฟ์ ใช้พลังใส่ทำให้เขาเห็นภาพหลอน เป็นภาพสงครามกับสมาชิกทีมอเวนเจอร์สที่แพ้พ่ายล้มตายหมดยกเว้นตัวเขาเอง และโทนี่ก็นำคทาโลกไป

"สันติในยุคเรา นึกภาพสิ" (โทนี่ สตาร์คสนทนากับบรูซ เบนเนอร์)

พอลบอเวนเจอร์สทาวเวอร์ โทนี่ให้จาร์วิสวิเคราะห์คทาทันที และจาร์วิสก็พบปัญหาประดิษฐ์ อยู่ปลายยอดคทา โทนี่จึงคิดจะใช้คทาสร้างปัญญาประดิษฐ์รักษาสันติสุขของโลกในนามอัลตรอน เป้าหมายของโทนี่คือใช้ความรู้ความสามารถที่เขาถนัดสร้าง AI ขึ้นมาเค้าคิดสร้างอัลตรอนเพราะเจตนาปกป้องโลกอย่างเสร็จสรรพ เพื่อรับมือกับศึกที่หนักหนาซึ่งอาจจะมาจากนอกโลก โทนี่มีเป้าหมายเช่นนั้น

11) การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงของตัวละครโทนี่ สตาร์ค นั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงด้านการพัฒนาความสัมพันธ์ต่อตัวละครต่าง ๆ และสังคมในเรื่อง โดยในแรกเริ่มนั้นโทนี่นั้นชอบที่จะอยู่คนเดียว ทำงานคนเดียว มีเพียงจาร์วิส ระบบ AI ที่โทนี่เป็นคนเขียนโปรแกรมขึ้นมาด้วยตนเอง เพื่อให้ AI ตนนี้ช่วยโทนี่ในการคิดและคำนวณวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ช่วยเหลือ เมื่อเรื่องราวผ่านไปเขาเปิดใจยอมรับคนอื่น ๆ ในทีมอเวนเจอร์มากขึ้น และยอมทำงานในรูปแบบทีมเวิร์คในที่สุด

4.2.2.3 รูปลักษณะของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)



ภาพที่ 4.20 ตัวละครไอรอนแมน

ในการออกแบบตัวละครไอรอนแมนนั้นถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะที่มีสีแดงเหลือง แสดงออกถึงแสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความรอบรู้ และสติปัญญา ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็น Hero Archetype และยังคงลักษณะของ Trickster Archetype ซึ่งชุดของไอรอนแมนจะทำให้มีภาพลักษณ์ที่ดึงดูดของผู้ชม ด้วยสีที่โดดเด่นสะดุดตา เข้าถึงได้กับผู้ชมทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่

ไอรอนแมนใส่เกราะซึ่งมักจะใส่เกราะ แดง-เหลือง เป็นชุดประจำตัวอยู่เสมอ เขาเป็นคนที่ร่าเริงมาก ในคฤหาสน์มีที่เก็บชุดเกราะมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งใช้ในงานที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการรบ ไปต่อสู้กับศัตรู จากชุดมันก็ดูแปลกตาจากชุดเก่าจริง ๆ คู่มือเรียบ ๆ แต่ถ้าดูจากการออกแบบแล้วจะพบว่าเกราะของ Tony นี่เป็นการจัดเรียงของโครงสร้างผลึกแบบ 6 เหลี่ยม ที่ทำให้เขาสามารถปรับเปลี่ยนพื้นผิวของเกราะให้กลายเป็นอะไรก็ได้ตามต้องการ รวมไปถึงการเปลี่ยนสีและสร้างอาวุธทุกอย่าง ซึ่งมันเหมาะอย่างยิ่งสำหรับ Tony ที่เป็นวิศวกร เพราะแค่เขาคิดที่จะสร้างอะไรขึ้นมา เกราะก็จะเปลี่ยนมันออกมาให้กลายเป็นรูปธรรม เหมือนกับว่าเกราะนี้เป็นอุปกรณ์ที่รวมทุกอย่างไว้

4.2.2.4 ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ (Character's Originality) และ การคัดเลือกนักแสดง

วันที่ Iron Man ฉายบรรดานักวิจารณ์ภาพยนตร์คงไม่มีใครคาดคิดว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่จากมาร์เวลคอมิกส์เรื่องนี้จะดังถล่มทลายอย่างในตอนนี้ ใน Iron Man ภาคแรกที่ออกฉายในปี 2008 โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ ได้ค่าตัวแค่ 5 แสนเหรียญ เพิ่มขึ้นเป็น 10 ล้านเหรียญในภาคสอง และกวาดไปเบ็ดเสร็จจาก The Avengers และ Iron Man 3 เรื่องละ 50 ล้านเหรียญ (ค่าตัวบวกกับส่วนแบ่งจากรายได้ในบ็อกซ์ออฟฟิศ) ถ้าไม่นับการเป็นยอดมนุษย์ ชีวิตของดาวนีย์ในตอนนี้น่าจะไม่ต่างอะไรกับมหาเศรษฐีโทนี สตาร์ค ด้วยความที่มีพ่อเป็นโรเบิร์ต ดาวนีย์ ซีเนียร์ ผู้กำกับและนักสร้างภาพยนตร์ ดาวนีย์เลยได้เล่นภาพยนตร์ของพ่อเรื่อง Pound ในปี 1970 ตั้งแต่อายุ 5 ขวบ และเริ่มเข้าวงการอย่างเต็มตัวในยุค 1980 โดยเริ่มเป็นที่รู้จักจากภาพยนตร์ดังอย่าง Back to School ของริคคินี แดนเจอร์ฟิลด์ แต่ความสำเร็จครั้งใหญ่หลังไหลมาในปี 1987 กับการรับบทนำในภาพยนตร์ The Pick-Up Artist ของจิม โทแบ็ก และต่อยอดบทจูเลียน หนุ่มเซเพลตติดาในภาพยนตร์ Less Than Zero ที่ทำให้เขาได้รับคำชมด้านการแสดงอย่างท่วมท้นจนนักวิจารณ์มักเอ่ยถึงเขาว่าเป็น ‘นักแสดงที่มีพรสวรรค์ที่สุดในรุ่น’ คำกล่าวนี้นั่นได้มาจากภาพยนตร์ Chaplin ในปี 1992 ของริชาร์ด แอตเทนเบอเรอห์ ที่ดาวนีย์รับบทเป็นชาร์ลี แชปลิน จนได้เข้าชิงรางวัลออสการ์นักแสดงนำชายยอดเยี่ยม กราฟอาชีพนักแสดงของเขาในตอนนั้นเหมือนจะพุ่งขึ้นแต่ก็ไม่ชะงักเดียว เมื่ออัล ปาซิโน คว่ำออสการ์ไปจาก Scent of a Woman และภาพยนตร์ Chaplin ก็ไม่ทำเงิน เช่นเดียวกับภาพยนตร์อีกหลายเรื่องของดาวนีย์

ระหว่างปี 1996-2001 ชื่อของโรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ ถูกเอ่ยถึงบนหน้าภาพยนตร์สื่อพิมพ์มากที่สุดในชีวิตการทำงานของเขา โชคร้ายที่ไม่ใช่เพราะผลงาน แต่เป็นเพราะเขาเดินเข้าออกคลับครั้งไม่ถ้วนด้วยข้อหาพัวพันกับยาเสพติดตั้งแต่โคเคน เฮโรอีน กัญชา และยาแก้ปวดประสาท ดาวนีย์สารภาพว่าติดยาตั้งแต่อายุ 8 ขวบ ด้วยเหตุที่พ่อของเขาเสพติดและยังให้ท้ายเขา หลังจากช่วงเวลาหลายปีอันแสนสาหัสที่ดาวนีย์ใช้ชีวิตอยู่ที่กองถ่าย สลับกับศาล คุก และสถานบำบัดยาเสพติด ในที่สุดเขาก็เลิกยาได้สำเร็จ เมื่อวันที่มีข่าวว่าโรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ นักแสดงที่มีประวัติเลื่อมเสียจะมารับบทซูเปอร์ฮีโร่ไอรอนแมน หลายคนพร้อมใจกันส่ายหน้าไม่เห็นด้วย “โรเบิร์ตบอกว่าถึงทุกคนคัดค้าน แต่ผมก็จะเล่น” จอน แพฟโลว์ ผู้กำกับ Iron Man สองภาคแรกกล่าว “และก็ถึงวันที่โรเบิร์ตต้องมาทำสกรีนเทสต์ ทันทีที่กล้องเริ่มถ่ายก็หมดข้อสงสัย คงไม่มีใครกล้าพูดว่าเขาไม่ใช่ไอรอนแมนอีกต่อไปแล้ว” ดาวนีย์ก็กลับขึ้นแท่นซูเปอร์สตาร์อีกครั้งหลังจาก Iron Man ภาคแรกกวาดเงินไปกว่า 585 ล้านเหรียญทั่วโลก ตามด้วยภาคสองที่ทำเงินไป 623 ล้านเหรียญ

ยังไม่พุดถึง Sherlock Holmes อีกสองภาคที่ทำเงินรวมกันกว่า 1 พันล้านเหรียญ นอกจากนั้นบท เคิร์ก ลาซาร์ส ในภาพยนตร์ Tropic Thunder ของเบน สติลเลอร์ ยังส่งให้เขาได้เข้าชิงออสการ์เป็น ครั้งที่สอง ทั้งหมดนี้คงไม่เกินเลยที่ดาวนีย์จะได้รับค่าตัวสูงถึง 50 ล้านเหรียญสำหรับภาพยนตร์ สองเรื่องคือ The Avengers ภาคแรก และ Iron Man 3 ทำให้เขาครองตำแหน่งนักแสดงที่มีค่าตัว สูงที่สุดสองปีติดต่อกัน (2013-2014)

เรื่องราวชีวิตที่พลิกผันของดาวนีย์ก็คล้ายกับโทนี่ สตาร์ก ใน Iron Man ภาคแรก อยู่ไม่น้อย จากดาราตบปรบพรหมแดงออสการ์เดินเข้าสู่เรือนจำและสถานบำบัดยาเสพติด ไม่ต่าง จากมหาเศรษฐีเพลย์บอยเซเพลที่ถูกลักพาตัวไปกักขังไว้ในถ้ำ แต่เขารอดตายออกมาในชุดเกราะ เหล็ก ต่อสู้กับศัตรู และเข้าใจชีวิตที่เฉียดตายมากยิ่งขึ้น

4.2.3 ธอร์ (Thor)



ภาพที่ 4.21 ตัวละครธอร์

"ข้าอยากเป็นคนดีมากกว่าราชาผู้ยิ่งใหญ่" — ฮอร์

ฮอร์ โอดินสันเจ้าชายแห่งแอสการ์ดและสมาชิกทีมอเวนเจอร์ส สมัยเพิ่งได้รับตำแหน่งเป็นเจ้าชาย การกระทำของเขานั้นเยื่อหยิ่ง และขาดความรับผิดชอบ ส่งผลร้ายแก่แอสการ์ด เป็นเหตุให้โอดินบิดาลงโทษ ทำให้ฮอร์สูญเสียพลังแห่งเทพ และส่งเขาไปยังโลกมนุษย์ บนโลกฮอร์ได้เรียนรู้ถึงความเมตตา การเสียสละเพื่อส่วนรวม โอดินเห็นเช่นจึงมอบพลังให้กับฮอร์อีกครั้ง

น่าจะเป็นเพราะความเป็นวีรบุรุษ หรือฮีโร่ที่โดดเด่นของฮอร์นี่เองค่ะ ที่ทำให้มาร์เวลผู้ผลิตภาพยนตร์ฮีโร่การ์ตูน และภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่ดึงตำนานของฮอร์มาสร้างใหม่ ให้คนได้รู้จักวีรกรรมของฮอร์มากขึ้น ทั้งในรูปแบบการ์ตูน และล่าสุดคือภาพยนตร์อย่างที่ได้บอกเอาไว้ตอนต้น และจะว่าไป มาร์เวลก็มีความคิดสร้างสรรค์น่าดู ด้วยการจับเอาลักษณะเด่นของฮอร์มาต่อเติม นั่นคือ ความใจร้อนของฮอร์ ทำให้เทพบิดรโอดินพิโรธหนัก จนขับไล่พระโอรสให้ลงมาอยู่ในโลกมนุษย์ แต่แทนที่จะได้อยู่กันดี ๆ เหล่าศัตรูของพระองค์จากดินแดนอัสการ์ดดันตามออกมาด้วย ฮอร์ก็เลยต้องใช้ความเป็นซูเปอร์ฮีโร่จัดการกับเหล่าร้ายตามแนวคิดแบบอเมริกัน อันเป็นสังคมที่ชอบซูเปอร์ฮีโร่ อย่างที่เราเห็นได้กันมาเยอะแล้ว ว่า มาร์เวลเองก็สร้างสรรค์ซูเปอร์ฮีโร่ออกมาคนแล้วคนเล่า และได้รับความนิยมไปทั่วโลก

4.2.3.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ฮอร์ โอดินสันเจ้าชายแห่งแอสการ์ด ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครฮอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Fool Archetype ในคนๆเดียว ซึ่งมีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นตัวสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ โดยไม่ตั้งใจ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราวเนื่องจากฮอร์เป็นตัวละครที่มาจากดาวดวงอื่น บริบททางสังคมจึงเป็นในลักษณะย้อนยุค เพราะฉะนั้นการที่มาเจอกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์สจึงดูต่างต่างและชวนให้ขบขันอยู่บางที



ภาพที่ 4.22 ตัวละครธอร์

ฉากนี้เป็นการแสดงให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะทั้งสองที่ปรากฏในตัวละครนี้ การกระทำของธอร์คือความพยายามที่จะมุ่งหน้าไปที่กรุงซังโลกิ และธอร์ก็ถูกโลกิใช้มายาหลอกจนธอร์โดนซังซะเอง และโลกิก็สังหารโคลสันต่อหน้าธอร์ ทำให้ธอร์เสียใจมาก ก่อนที่โลกิจะปล่อยกรุงซังธอร์ร่วงลงสู่พื้น จากเหตุการณ์ข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นว่าธอร์มีเจตนาที่ดีในการช่วยเหลือทีมอเวนเจอร์ แต่ความใจดีของเขาทำให้โดนโลกิหลอกใช้เสมอมา

4.2.3.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

1) ชื่อ

ธอร์ บุตรแห่งไอดิน หรือที่รู้จักกันในชื่อ Thor Odinson เกิดก่อน ค.ศ. 965 ก่อนที่ไอดินจะตาบอดไปหนึ่งข้าง และรับโลกิมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม ซึ่งในปี ค.ศ. 965 โลกิอายุประมาณ 1 ขวบ ผมจึงอนุมานเอาไว้ว่าในตอนนั้น ธอร์ น่าจะอายุประมาณไม่เกิน 3 ขวบ เพราะธอร์กับโลกิโตมาพร้อม ๆ กัน เขาตามนั้นว่าธอร์ น่าจะเกิดประมาณปี ค.ศ. 962 เมื่อแรกเกิด ธอร์ได้รับพลังสายฟ้าจากไอดินตั้งแต่อำเนิด และได้ความกล้าหาญจากฟลิกก้ามาตั้งแต่กำเนิดเช่นกัน ธอร์เติบโตมาโดยคิดว่าโลกิคือน้องชายแท้ๆ

2) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type)

ในด้านของพลังนั้น ทอร์มีพลังกำลัง ความแข็งแกร่งระดับเทพเจ้า สามารถควบคุมพายุ และสายฟ้าได้จากพลังของค้อน mjolnir ทั้งยังสามารถยิงพลังได้ เปิดประตูมิติได้ และทำให้บินได้ ทอร์สามารถมีชีวิตอยู่ในอวกาศ ไม่ต้องการอาหารและน้ำดื่ม ทอร์มีความเป็นผู้ร่าเริง มีพลังใจที่กล้าหาญและหยิ่งทะนงในศักดิ์ศรีความเป็นเทพเจ้าของตน

3) ลักษณะนิสัย (Personality)

ธอร์ มีลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) และ ลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทกระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไวบางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย นิสัยใจร้อน วู่วาม บุ่มบ่าม มุทะลุ ทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลังเท่าไรหุ่ ดูเด็ดเดี่ยวดุด่าไม่คอยยอมฟังที่คนอื่นเขาพูด หยิ่งในศักดิ์ศรีของตนเองแต่ก็รักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ เห็นคนอื่นสำคัญกว่าตัวเอง บางทีก็ถูกหลอกง่ายไป

4) ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครธอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นได้ให้ที่มาของตัวละครไว้อย่างชัดเจน ซึ่งตัวละครธอร์นั้นมีภาพยนตร์แยกของตัวเอง คือภาพยนตร์เรื่อง Thor ซึ่งตัวละครนี้มีที่มาจากเทพเจ้าสายฟ้าบุตรแห่งโอดินผู้ปกครองเหล่าเทพเจ้าแห่งดินแดนแอสการ์ด เขาเติบโตมาพร้อมกับพี่น้องบุญธรรมโลกิ และได้รับมอบค้อนแห่งเทพสายฟ้าจากบิดาของเขา ในช่วงวัยหนุ่มเขาเป็นเทพที่เจ้าอารมณ์ ใจร้อน หัวรุนแรง และกระหายชัยชนะ ความรุนแรงในตัวเขาปรากฏให้เห็นเด่นชัดในสงครามระหว่างเทพแห่งแอสการ์ดกับ เหล่ายักษ์น้ำแข็งโอดินเห็นว่าควรให้ธอร์เรียนรู้ความดีงามและความเมตตา จึงได้จัดการส่งธอร์ลงมาบนโลกมนุษย์ และลบความทรงจำของเขาในร่างของ Dr. Donald Blake นายแพทย์ผู้มีอาชีพการ ในร่างของเบลคเขาได้เรียนรู้ถึงความเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์ การช่วยเหลือคนป่วย และเรียนรู้ความเศร้าที่เกิดจากความตายของผู้คน เมื่อโอดินเห็นว่าบุตรชายของเขาเรียนรู้ในสิ่งที่เขาต้องการแล้ว จึงบันดาลให้เบลคประสบเหตุให้ต้องไปติดอยู่ในถ้ำแห่งหนึ่งในนอร์เวย์ เขาได้พบไม้เท้า ซึ่งเมื่อเขากระแทกไม้เท้าลงพื้น เขาได้กลับกลายเป็นร่างเทพสายฟ้า ซึ่งแท้ที่จริงแล้วไม้นั้นเป็นค้อนอาวุธของธอร์ที่โอดินส่งมายังโลกมนุษย์นั่นเอง

5) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

ธอร์ ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron มีมุมมองความเชื่อที่เหมือนกัน โดยตัวละครธอร์นั้นมีภูมิหลังทางสังคมจากการที่โดนส่งตัวมาโลกมนุษย์เพื่อเรียนรู้ความเมตตาต่อคนอื่น ทำให้ตัวละครนี้ถึงแม้ว่าเขาจะมาจากดาวดวงอื่นแต่เคยได้ใช้เวลาอยู่กับโลกนี้มาเลยเกิดความผูกพันขึ้น จึงเป็นเหตุผลว่าเขาต้องการปกป้องผู้คนและเมืองที่เขารักจากอะไรก็ตามที่หวังจะทำลายโลกมนุษย์ใบนี้ และในอีกมุมมองของตัวละครธอร์อีกอย่างนั้นเขามองโลกเป็นน้องชายแท้ ๆ ของเขา เขาจึงต้องการเกลี้ยกล่อมโลกิให้กลับแอสการ์ดเพื่อที่จะได้ปกป้องโลกมนุษย์และน้องชายบุญธรรมเขาเอง

6) ทักษะของตัวละคร (Character's Attitude)

เช่นเดียวกับมุมมองและความเชื่อของตัวละคร ตัวละครธอร์นั้นเป็นคนจิตใจดี มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือคนอื่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมก่อนประโยชน์ส่วนตัวเสมอ ไม่คิดทำร้ายใครจะเห็นได้จากที่น้องชายบุญธรรมอย่างโลกิจะคิดร้ายกับเขาก็ตาม ซึ่งความจิตใจดีของธอร์นี้บางครั้งทำให้ดูเหมือนโดนหลอกอยู่บ่อย ๆ

7) อาชีพ (Occupation)

ธอร์คือบุตรแห่งโอดิน เทพเจ้าสายฟ้าผู้ปกครองแอสการ์ด ธอร์ได้ทำผิดโทษฐานเข้าไปโจมตียักษ์น้ำแข็ง โอดินจึงลงโทษธอร์ให้ตกลงไปอาศัยอยู่ในโลกในนามของหมอพิการโดนัลด์ เบลค เพื่อสั่งสอนให้ธอร์มีความเมตตา เมื่อธอร์เกิดความเมตตาที่ต้องรักษาผู้เจ็บป่วย เมื่อโอดินเห็นจึงเนรมิตไม้เท้าไว้ที่ภูเขาแห่งหนึ่ง ดร.เบลคได้ไปเจอไม้เท้าอันหนึ่งเมื่อเคาะเคาะก็กลายเป็นธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าและความทรงจำทั้งหมดก็ได้กลับมา เขาจึงได้เดินทางไปมาระหว่างโลกและแอสการ์ด

8) สถานภาพ (Marital Status)

Thor ทายาทเทพเจ้าซึ่งเป็นนักรบผู้แกร่งกล้าแต่หยิ่งทะนง ผู้ซึ่งการกระทำใญ่การยั้งคิดของเขา ได้จุดเพลิงสงครามโบราณให้ลุกโชนขึ้นมา อีกครั้ง ธอร์ถูก โอดิน (แอนโธนี่ ฮีลิปกินส์) เทพบิดาของเขาขับไล่ลงมาสู่โลกมนุษย์ และจำต้องใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางมวลมนุษย์ จึงได้พบกับ เจน ฟอสเตอร์ (นาตาลี พอร์ตแมน) นักวิทยาศาสตร์สาวสวย ได้กลายเป็นรักแรกของเขา ระหว่างที่อยู่บนโลกมนุษย์นี้เองที่ธอร์ได้เรียนรู้ว่า การเป็นวีรบุรุษที่แท้จริงนั้นเป็นเช่นไร

9) ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ทิมอเวนเจอร์นั้นมีความต้องการแตกต่างกันไปในรายละเอียด ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron นั้นมีจุดร่วมในการปกป้องโลก และขจัดสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ ในหมดไป แต่ตัวละครธอร์นั้นความต้องการของเขาคือปกป้องโลกมนุษย์ที่เขารักและผูกพัน อีกทั้งยังต้องการให้โลกิเปลี่ยนความตั้งใจและกลับแอสการ์ดไปกับเขา

10) ความขัดแย้ง (Conflict)

การสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครธอร์ ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้น มีความขัดแย้งกับตัวร้ายที่มีเจตนาไม่ดีกับโลกมนุษย์ ได้แก่ โลกิ และอัลตรอน แต่ในความขัดแย้งระหว่างเขากับโลกนั้น ไม่ได้มีเจตนาร้ายที่หมายถึงชีวิตเพราะถึงยังโลกิก็เป็นน้องชายบุญธรรมเขาอยู่นั่นเอง

11) การบรรลุป่าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

ตัวละครธอร์นั้นในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger ตอนต้นเรื่องเขาตั้งใจจะใช้แผนการของเขาเองในการจับตัวโลกิกลับแอสการ์ด ธอร์พาโลกิมาเกลี้ยกล่อมที่หน้าผาในป่า ยังไม่ทันที่จะพูดอะไรกันมาก โทนี่ก็เข้ามาขัดกับธอร์ และบอกว่าโลกิคืออาชญากร ต้องจับตัวกลับไปให้ซิลด์ ธอร์จะมาชิงตัวไปแบบนี้ไม่ได้ ขณะที่โทนี่และธอร์กำลังสู้กันอยู่นั้น สตีฟก็โผล่มาอีกคน และทั้งสามคนก็ส่งบดึกกันเมื่อรู้ว่าอยู่ฝ่ายเดียวกัน ธอร์จึงยอมร่วมมือกับทีมอเวนเจอร์ก่อนที่จะทั้งหมดจะจับโลกิกลับไปเฮลิคอปเตอร์

ในภาพยนตร์ Avengers : Age of Ultron นั้นธอร์ไว้ใจซิลด์ให้กับคทาโลกิไว้ แต่คทาได้หายไปจึงต้องร่วมมือกับทีมอเวนเจอร์ภายใต้การกำกับของหน่วยซิลด์เพื่อจะนำจะนำคทาโลกิกลับแอสการ์ด แต่สตีฟอยากรู้ว่า คทานี้มีความพิเศษอย่างไร จึงควบคุมจิตใจคนได้ โทนี่จึงใช้จังหวะนี้ขอธอร์วิจัยคทาสามในคืนที่มีงานเลี้ยง ขณะทุกคนในทีมอเวนเจอร์สพยายามยกโยเนียร์ของธอร์ อัลตรอนก็ถือกำเนิดขึ้น และเข้าทำร้ายทุกคนในทีม ก่อนที่จะชิงคทาแล้วหนีไป ธอร์บินตามไปก็ไม่ทัน ธอร์จึงโมโหโทนี่มาก ที่แอบสร้างอัลตรอนขึ้นมา แต่โทนี่ก็บอกว่า เค้ายังไม่ได้สร้างด้วยซ้ำ แค่อินเตอร์เฟซเท่านั้น แต่อัลตรอนสังเคราะห์ปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาได้ด้วยตัวเอง ในเหตุการณ์ที่ธอร์โดนวานด้าหลอนประสาท ธอร์ก็เห็น HEL และฮัมคาลล์ รวมถึงเห็นวิชั่นและอินฟินิตีส์โดนสี่ชนิด ธอร์จึงไปหาดร.เฮลวิก เพื่อให้พาไปที่วาร์นิมิต สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้าแห่งนอร์ส เพราะธอร์ต้องการให้วิญญาณแห่งวารีเปิดเผยข้อมูลที่ธอร์เห็นว่ามันคืออะไรเมื่อธอร์ได้รับข้อมูลอันมหาศาลจากวิญญาณแห่งวารี ธอร์จึงรู้ว่า นอกจากแทชเชและอีเธอร์ที่เป็นอินฟินิตีส์โดนแล้ว ก็ยังมีออร์ปแห่งโมเร็คและคทาโลกิด้วย ที่ซ่อนอินฟินิตีส์โดนไว้ภายใน ซึ่งอสูรมณีที่อยู่ในคทาโลกิคือมายด์สโตน และตอนนั้นมันอยู่บนหน้าผากวิชั่น และวิชั่นก็คือผู้นำความหวังมวลมนุษยชาติ ธอร์จึงรีบกลับมาที่ทีมอเวนเจอร์ส และช่วยซาร์ทพลังให้วิชั่นให้มีชีวิตขึ้นมา และวิชั่นก็ยกโยเนียร์ของธอร์ได้ ซึ่งทำให้ทุกคนในทีมอเวนเจอร์สอึ้งกันเลยทีเดียว เมื่อเสร็จศึกกับอัลตรอน ธอร์จึงขอตัวเพื่อน ๆ ในทีมกลับแอสการ์ด เพราะธอร์รู้ว่า การที่อินฟินิตีส์โดน ชุมพลังแห่งจักรวาลนั้นปรากฏขึ้นถึงสี่ชนิดในเวลาใกล้ ๆ กันอย่างนี้ ต้องมีผู้อยู่เบื้องหลังแน่นอน ซึ่งธอร์อยู่โลกมนุษย์คงไม่รู้ ธอร์จึงออกจากอเวนเจอร์ชั่วคราว และกลับแอสการ์ด

4.2.3.3 การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงของตัวละครธอร์นั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงด้านการพัฒนาความสัมพันธ์ต่อตัวละครต่าง ๆ และสังคมในเรื่องและเรื่องนิสัยใจคนนุ่มนวล ทำอะไรไม่ชอบคิด โดยในแรกเริ่มนั้นธอร์นั้นชอบที่จะอยู่คนเดียว ทำงานคนเดียว เมื่อเรื่องราวผ่านไปเขาเปิดใจ

ยอมรับคนอื่นๆในทีมอเวนเจอร์มากขึ้น ยอมรับฟังคำสั่งจากกัปตันอเมริกา และยอมรับทำงานในรูปแบบทีมเวิร์คในที่สุด

4.2.3.4 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)



ภาพที่ 4.23 ตัวละครธอร์

ในด้านรูปลักษณ์ของธอร์นั้น ถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื่อเกราะโรมันยุคโบราณเพราะเป็นตัวละครที่สร้างมาจากธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าของตำนานเทพปกรณัมนอร์ สี่ที่ใช้คือ สีแดง และเทา แสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความกล้าหาญ ความอันตราย ความแข็งแกร่ง ความโกรธ ความมุ่งมั่น ความต้องการ ธอร์มีพลังกำลัง ความแข็งแกร่งระดับเทพเจ้า มีความเป็นผู้ร่าเริง มีพลังใจที่กล้าหาญและหยิ่งทะนงในศักดิ์ศรีความเป็นเทพเจ้าของตน

4.2.3.4 ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ (Character's Originality) และการคัดเลือกนักแสดง

คนที่มารับบทบาทตัวละครนั้นคือ คริส เฮมส์เวิร์ธ (Chris Hemsworth) เขาเกิดในเมลเบิร์นประเทศออสเตรเลีย วันที่ 11 สิงหาคม 1983 เขาแสดงในฮอลลีวูดเป็นครั้งแรกในบทบาท George Kirk ใน Star Trek (2009) จากนั้นต่อมาในปี 2010 รับบท Kale เรื่อง A Perfect Getaway และเรื่องอื่นๆ อีกเช่น Cash, Red Dawn, The Cabin in the Woods และรับบทบาทพระเอกที่โด่งดังในเรื่อง Thor, The Avengers และ Rush ดิถีความเชื่อกับฟิสิกส์ได้รับการยกย่องโดยนิตยสาร People ที่ยกย่องว่าหนังเชื่อกที่สุดประจำปี 2014 คริสเป็นเจ้าของหุ่นสูงใหญ่ กายา

แข็งแรง ด้วยความสูงราวรูปร่าง 191 ซม. และกล้ามเนื้อสุดสตรอง เขาจึงเหมาะกับบทบาทเทพเจ้าสายฟ้า ฮีโร่ร่างใหญ่ผู้พร้อมช่วยเหลือมนุษยชาติและปกป้องดวงดาวของตัวเองจากภัยอันตราย

4.2.4 ฮัลค์ / ดร.บรูซ แบนเนอร์ (The Hulk / Dr. Bruce Banner)



ภาพที่ 4.24 ตัวละครฮัลค์

ดร. โรเบิร์ต บรูซ แบนเนอร์ นักวิทยาศาสตร์ที่ทำการทดลองเกี่ยวกับรังสีแกมมา แต่ในระหว่างการทดลอง เกิดอุบัติเหตุขึ้นทำให้เขากลายร่างเป็นสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ยักษ์ ร่างกายสีเขียว มีพลังกำลัมหาศาลหรืออีกชื่อหนึ่งคือ ฮัลค์

4.2.4.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ดร. โรเบิร์ต บรูซ แบนเนอร์ ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครฮัลค์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Shadow Archetype ในคนเดียว มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะคาแรคเตอร์หนึ่งในร่าง ในทางลบ และพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่แสดงด้านนี้ออกมา เป็นด้านมืดที่ ดร.บรูซ ไม่ต้องการจะรับรู้ว่ามีสิ่งนี้อยู่



ภาพที่ 4.25 ตัวละครฮัลค์

ฉากนี้เป็นการแสดงให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะทั้งสองที่ปรากฏในตัวละครนี้ เหตุการณ์ข้างต้นคือตอนต้นเรื่อง Marvel's The Avenger ที่แบนเนอร์ผันตัวไปเป็นหมอกที่อินเดีย และไม่ได้กลายร่างมาเป็นปีแล้ว เขาถูกรังของชอจากนาตาชา โรมานอฟให้ช่วยตามหาเทสเซอร์ค์ให้หน่วยซิลด์ การกระทำของเขาคือโมโหที่นาตาชาโกหกเขาเรื่องที่ตามมาหาเขาคนเดียวทำให้เขาแสดงออกมาเหมือนคนสองบุคลิกและพร้อมจะกลายร่างเป็นฮัลค์ถ้าเข้าโมโห

4.2.4.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

1) ชื่อ

โรเบิร์ต บรูซ แบนเนอร์ สมญานามอื่น บรูซ แบนเนอร์ (ฮัลค์) เพศ : ชาย
อายุ : 44 ปี วันเกิด 18 ธันวาคม 1969

2) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type)

พลังหลัก ๆ ของฮัลค์ก็คือพลังกำลังที่ไม่มีที่สิ้นสุด ฮัลค์มีพลังกำลังเริ่มต้นในการยกสิ่งของอยู่ที่ 100 ตัน และเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามความโกรธ เช่นในตอนที่เราเห็นเบ็ตตี้ตกอยู่ในอันตราย ฮัลค์สามารถฆ่าคนธรรมดา ๆ ได้อย่างง่ายดาย สามารถเอาชนะอะบอมิเนชั่นที่มีพลังกำลังพอ ๆ กันได้ สามารถเอาชนะธอร์ได้ในการต่อสู้และอัดโลกให้นอนลงไปพื้นได้อย่างง่ายดาย

ผิวภาพยนตร์ของฮัลค์นั้นแข็งแกร่งมาก ถึงขนาดโดนกระสุนเพชรเข้าไป ก็ไม่ยังมีรอยแผล ร่างกายของเขาสามารถปรับตัวให้เข้ากับทุกสภาวะได้ จึงทำให้เขามีชีวิตอยู่ได้ภายใต้ความหนาวเหน็บ บนอวกาศ หรือแม้แต่ในตอนที่ถูกหิมะสูง ๆ ขนาดโดนค้อนของธอร์

เสียคงไปเต็ม ๆ ก็ยังสร้างความเสียหายได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ความทนทานของเขาขึ้นอยู่กับความโกรธด้วย ไอรอนแมนเคยใช้จังหวะที่ฮัลค์กำลังสงบสติอารมณ์ ต่อยฮัลค์จนหมดสติ

มีความว่องไวเหนือมนุษย์ ถึงแม้จะมีขนาดตัวที่ใหญ่ แต่เขาเคลื่อนไหวได้รวดเร็วกว่าศัตรูที่มีขนาดตัวเล็กกว่าเขาเสียอีก แต่เขาก็พลาดทำให้กับศัตรูที่มีการตอบสนองและความคล่องตัวเป็นครั้งคราว การรักษาตัวของฮัลค์นั้นรวดเร็วมาก ถึงแม้จะโดนพวกชิทอร์จำนวนมหาศาลรุมยิง แต่บาดแผลของเขาก็หายภายในเวลาสั้น ๆ หรือในร่างของแบนเนอร์เอง ในตอนที่เขายังกระสุนกรอกปากตัวเอง ส่งผลให้แปลงร่างเป็นฮัลค์อย่างรวดเร็วและถูกกระสุนออกมา

ลักษณะนิสัย (Personality)

ดร. บรูซ แบนเนอร์ นั้นเป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถด้านวิทยาศาสตร์ ในทางกลับกันในร่างของฮัลค์นั้น ฮัลค์เป็นคนประเภทระตือหรือร้น อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย นิสัยใจร้อน วู่วาม นุ่มปาม มุทะลุ ทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลังเท่าไร ดุเดือดเลือดพล่าน ฮัลค์เป็นคนอารมณ์ปรวนแปร เขาคาดเดาไม่ได้ เป็นคนที่ต่างออกไป มีอารมณ์ขัน มีความสามารถในการสื่อสาร แต่เขาก็โกรธง่ายและอันตรายอย่างเหลือเชื่อด้วย เหมือนสัตว์ป่า ความโกรธขึ้นของเขาให้ความรู้สึกว่าเป็นของจริงและปฏิกิริยาของเขาที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ก็มีความเป็นมนุษย์ อีกทั้งยังรักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ

3) ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

แบนเนอร์ถูกกองทัพสหรัฐคัดเลือกให้ไปทดลองเพื่อสร้างซูเปอร์โซลเดอร์เสริมชนิดเดียวกับของกัปตันอเมริกาขึ้นมาใหม่ภายใต้การดูแลของนายพลรอสส์ พ่อของเบ็ตตี้ แบนเนอร์เชื่อว่ารังสีแกมมาเป็นกุญแจไขความลับของการทดลองนี้ แบนเนอร์ตัดสินใจทดสอบรังสีกับตัวเอง แต่ผลมันไม่ได้ออกมาดีอย่างที่คิด ด้วยปริมาณของรังสีแกมมาจำนวนมาก ส่งผลให้แบนเนอร์กลายร่างเป็นสัตว์ประหลาดแห่งโทสะหรือฮัลค์ เขากลายเป็นฮัลค์แค่ชั่วคราวก่อนจะกลับร่างเดิม ถ้ามีอารมณ์โกรธรุนแรง แบนเนอร์จะกลายร่างเป็นฮัลค์อีกเรื่อย ๆ เมื่อหัตถ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นบนโลก ต้องการความเชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์ของดร.แบนเนอร์ นิค ฟิวรี ผู้อำนวยการหน่วย S.H.I.E.L.D. จึงชวนเขามาร่วมทีม โดยรู้ว่าเดอะ ฮัลค์, พลังก์น่าอัศจรรย์ของดร.แบนเนอร์จะเป็นผลดีต่อทีมอเวนเจอร์ส

4) มุมมองหรือความเชื่อของตัวเอง (Character's Point of View)

ตัวละคร ดร.บรูซ แบนเนอร์ หรือฮัลค์ นั้นมุมมองหรือความเชื่อของตัวเอง คือเขาไม่ต้องการสร้างความเดือดร้อนให้ผู้คน เขาไม่ต้องการทำให้ใครบาดเจ็บ ที่สำคัญเขา

ไม่อยากให้ใครอาจจะต้องมาเสียชีวิตเพราะเขา บรูซเคยถึงขนาดตัดสินใจฆ่าตัวตายโดยการจะเอาปืนยิงกรอกปากตัวเอง แต่อีกร่างหนึ่งของเขาที่เป็นฮัลค์ก็คายลูกกระสุนออกมาจากปาก การฆ่าตัวตายของเขาจึงไม่สำเร็จ

5) ทักษะจิตของตัวละคร (Character's Attitude)

หลังจากประสบอุบัติเหตุในการทดลองรังสีแกมมา ดร.บรูซ เบนเนอร์ นักวิทยาศาสตร์ผู้อ่อนโยน (มาร์ค รัฟฟาโร) ก็พบว่าร่างกายของเขามีอาการแปลกประหลาดเกิดขึ้น เมื่อเวลาที่เขาโกรธหรือถูกยั่วโมโห เขาจะกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ตัวสีเขียวที่ไม่สามารถควบคุมได้ ในนาม เดอะ ฮัลค์ เช่นเดียวกับมุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร เพื่อป้องกันการสูญเสียที่อาจเกิดขึ้นจากน้ำมือเดอะ ฮัลค์ ดร.เบนเนอร์ เลือกที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสถานที่ห่างไกลและเงียบสงบ เพื่อทำงานรักษาคนป่วยและช่วยเหลือผู้ยากไร้ ในขณะที่ต้องคอยหลีกเลี่ยงกลุ่มคนที่หวังจะใช้ประโยชน์จากการกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ของเขา

6) อาชีพ (Occupation)

บรูซเป็นนักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะ เขาเชี่ยวชาญด้านไบโอเคมี, นิวเคลียร์ ฟิสิกส์ และที่ถนัดที่สุดคือรังสีแกมมา โทนี่ สตาร์คยกย่องในความฉลาดของบรูซ ในตอนที่ทั้งคู่โปรแกรมวิชั่น โทนี่ถึงกับบอกว่า บรูซเชี่ยวชาญด้านไบโอออร์แกนิกอย่างมาก นอกจากนี้บรูซยังมีความรู้ด้านวิศวะ และคอมพิวเตอร์ด้วย

7) สถานภาพ (Marital Status)



ภาพที่ 4.26 บทสนทนาระหว่างบรูซ แบนเนอร์กับนาตาชา โรมานอฟ

"ทำไมนางฟ้าอย่างคุณถึงต้องมารับหน้าที่ในรูหนูแบบเนี่ย?"

"เป็นเหยื่อชายใจร้าย"

"ชอบแพ้วทางชายใจมารสินะ"

"เขาไม่มารขนาดนั้น ซี้โมโหร้าย แต่ลึก ๆ อ่อนโยนมาก ที่จริงเขาไม่เหมือนใครเลยที่เคยรู้จัก สหายรอบ ๆ ตัวมีแต่นักสู้ แต่ว่าชายคนนี้มาแปลก เขาพยายามหลบเลี่ยงการต่อสู้ตลอดเพราะรู้ว่าจะชนะ"

บทสนทนาระหว่างบรูซ แบนเนอร์กับนาตาชา โรมานอฟ ขณะฉลองปาร์ตี้ที่ทำลายพวกไฮดร้าและชิงคทาโลกกลับมาได้ แบนเนอร์ได้พูดคุยกับนาตาชา และรู้ตัวว่าเขทั้งสองเริ่มมีความรู้สึกดี ๆ ต่อกัน สตีฟ โรเจอร์บอกแบนเนอร์ไม่ให้ปล่อยโอกาสดี ๆ ในชีวิตผ่านไป สตีฟยืนยันกันว่าเวลานาตาชาอยู่กับแบนเนอร์ เธอทำมากกว่าหยอกเล่นต่างจากเวลาอยู่กับคนอื่น ๆ

8) ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ทิมอเวนเจอร์นั้นมีความต้องการแตกต่างกันไปในรายละเอียด ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมีจุดร่วมในการปกป้องโลก และกำจัดสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ ในหมดไป แต่ตัวละครหลักนั้นความต้องการของเขาอาจแตกต่างออกไปในแง่เขาไม่ต้องการสร้างความเดือดร้อนให้ผู้คน เขาไม่ต้องการทำให้ใครบาดเจ็บเพราะอีกร่างหนึ่งของเขา

9) ความขัดแย้ง (Conflict)

เรื่องราวในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครฮัลค์ ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมีความขัดแย้งหลักๆคือ ความขัดแย้งกับตัวร้ายที่มีเจตนาไม่ดีกับโลกมนุษย์ ได้แก่ โลกิ (Marvel's The Avenger) และอัลตรอน (Avengers: Age of Ultron) ความขัดแย้งนี้เกิดจากตัวละครทั้งสองนั้นต้องการทำลายโลกใบนี้ ต่างกันแค่วิธีการ จึงทำให้ตัวละครฮัลค์ที่มีลักษณะของ Hero Archetype ของตัวละครถูกมองว่าเป็นตัวแทนของโลกใบนี้ ในการต่อสู้เพื่อปกป้องสันติภาพจากตัวละครร้ายที่มุ่งหวังจะทำลายสันติภาพด้วยการทำลายล้างโลกใบนี้ เช่นเดียวกับตัวละครอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์ ในส่วนของอีกลักษณะหนึ่งคือ Shadow Archetype ที่ทำให้ฮัลค์แตกต่างออกมาเพราะเขาเหมือนดาบสองคมเพราะเมื่อไหร่ก็ตามเมื่อเวลาที่เขาโกรธหรือถูกยั่วโมโห เขาจะกลายร่างเป็นอสูรกายยักษ์ตัวสีเขียวที่ไม่สามารถควบคุมได้ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลยังคงบอกเล่าเกี่ยวกับเรื่องจิตใจของยอดมนุษย์นั่นเอง แม้จะมีพลังและความสามารถพิเศษอันตระการตา แต่เนื้อแท้แล้ว อเวนเจอร์ทุกคนต่างก็มีพื้นฐานมาจากมนุษย์ที่คิดได้และเจ็บเป็น จึงไม่ใช่เรื่องแปลก หากพวกเขาจะมีเหตุผลส่วนตัวในการตัดสินใจทำอะไรบางอย่างที่พวกเขาคิดว่าถูก แม้มันจะต้องไปขัดแย้งกับคนอื่น ๆ ก็ตามที่

10) การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

ตัวละคร ดร.บรูซ แบนเนอร์ หรือฮัลค์ นั้น มีวิธีแก้ปัญหาแตกต่างกัน ในร่างของ ดร.บรูซ แบนเนอร์ นั้น เขามักใช้สมองในการแก้ปัญหา ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger นั้น ดร.บรูซ แบนเนอร์ นั้นมีเป้าหมายในการขัดขวางการทำลายล้างโลกจากทั้งโลกิ และอัลตรอน เขามีเป้าหมายที่จะใช้ความสามารถด้านวิทยาศาสตร์ที่เขาเชี่ยวชาญแกะรอยแทชเซอแร็คที่หายไปเพราะโลกิมาช่วงชิงไปจากซิลด์ ซึ่งแทชเซอแร็คนั้นปล่อยรังสีแกมมาอ่อน ๆ ออกมาตลอดเวลา ในโลกนี้มีเพียงผู้เดียวที่เชี่ยวชาญรังสีแกมมาที่สุด นั่นคือ ดร.บรูซ แบนเนอร์ แต่เมื่อเวลาที่เขาโมโหและกลายร่างเป็นฮัลค์เขาใช้พลังกำลังอันมหาศาลของเขาจัดการอัดทัชทอรี่ให้แหลก ฮัลค์ตามอัดทอรี่ จนกระทั่งฮัลค์เห็นโลกิ ฮัลค์จึงโจมตีโลกิจนหมดสภาพไป

ในภาพยนตร์ Avengers : Age of Ultron นั้น ดร.บรูซ แบนเนอร์ หรือฮัลค์ เกิดลุ่มคลั่งกลายเป็นฮัลค์ และถล่มเมืองหลวงประเทศอาฟริกาได้คือเมืองโยฮันเนสเบิร์กจนย่อยยับ กระทั่งสื่อเริ่มรายงานข่าว ทีมอเวนเจอร์ก็บุกโซโคเวียอีกครั้ง บรูซไปช่วยเนท และเนทก็ผลักดันรุษตกหน้าผา เพื่อให้บรูซแปลงร่างเป็นฮัลค์ไปช่วยเพื่อน ๆ ในทีมสู้กับอัลตรอน เหตุการณ์ในครั้งนี้ก็นานาประเทศต่างก็ออกมาเรียกร้องให้พวกเขารับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในแต่ละภูมิภาค ทำให้มีนโยบายสร้างระบบการจระเบียบกองกำลังซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมาเพื่อให้การกระทำของพวกเขาอยู่ใน

สลายตาของรัฐบาล นั้นทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเกิดขึ้น เมื่อทุกอย่างจบลง ฮัลค์ซึ่งอยู่บนควินเจ็ตเพียงคนเดียว ก็ปิดระบบการสื่อสารทุกอย่าง และลอยลำควินเจ็ตออกจากโลกไปเรื่อยๆ โดยที่ฮัลค์กดระบบติดตามเครื่องทิ้งไป ณ ตอนนี้ก็ยังไม่มีใครรู้ว่า บรูซ แบนเนอร์หรือฮัลค์หายไปไหน

11) การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงตัวละคร ดร.บรูซ แบนเนอร์ หรือฮัลค์ นั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างจากต้นฉบับ โดยในตอนแรกเริ่มนั้นเขาอยู่อย่างโดดเดี่ยว ตัวเขาเองก็ไม่เปิดใจที่รับใครเข้ามาในชีวิตดังจะเห็นได้จากในช่วงแรกที่หน่วยซีลส์ไปติดต่อให้เข้ามาช่วยตามหาแพทเชอแร็ค ดร.บรูซ แบนเนอร์ นั้นพูดน้อยและดูเหมือนไม่ค่อยอยากมาร่วมทีมมากนัก แต่เมื่อเจอ โทรี สตาร์ค โทนี่และบรูซนั้นคุยกันถูกคอ เพราะทั้งคู่คืออัจฉริยะเหมือนกัน คุุณภาษาวิทยาศาสตร์เหมือนกัน เข้าใจในสิ่งที่คนทั่วไปไม่เข้าใจเหมือนกัน เรื่องราวผ่านไปเขาก็พร้อมที่เปิดใจยอมรับคนอื่นในทีมอเวนเจอร์มากขึ้น

4.2.4.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)



ภาพที่ 4.27 ตัวละครฮัลค์

ในด้านรูปลักษณะของฮัลค์นั้น ถูกออกแบบให้มีพลังกำลังที่ไม่มีที่สิ้นสุด ฮัลค์มีพลังกำลังเริ่มต้นในการยกสิ่งของอยู่ที่ 100 ตัน และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆตามความโกรธ สีของภาพยนตร์คือสีเขียว ให้ความรู้สึกถึงการเติบโต ความอ่อนโยน การมองโลกในแง่ดี และความทนทาน ซึ่งจุดเด่นตัวละครคือในเวลาปกติเป็นดร.เบนเนอ แต่พอโกรธมาก ๆ ก็จะกลายร่างเป็นอสูรกายฮัลค์ เนื้อเรื่องกล่าวถึงนักฟิสิกส์ชื่อ ดร. บรูซ เบนเนอ ที่ประสบอุบัติเหตุจากการทดลองจนถูกรังสีแกมมา และเกิดความผิดปกติกับร่างกาย กลายร่างเป็นมนุษย์ตัวสีเขียวที่มีพลังกำลังมหาศาล แต่ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้

4.2.4.4 ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ (Character's Originality) และการคัดเลือกนักแสดง

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น มาร์ค รัฟฟาโล คือหนึ่งในนักแสดงชายยอดเยี่ยมคนหนึ่งของวงการฮอลลีวูด เขาเริ่มต้นอาชีพในวงการละคร และได้รับรางวัล Lucille Award สาขานักแสดงชายยอดเยี่ยมจากเรื่อง This is Our Youth ขณะที่ในวงการภาพยนตร์นั้น รัฟฟาโล โด่งดังจาก You Can Count on Me ในปี 2000 ซึ่งทำให้ได้รับรางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์มอนทรีอัล และรางวัลดาวรุ่งยอดเยี่ยมจากสมาคมนักวิจารณ์ภาพยนตร์แห่ง ลอส แองเจลิส เขาขึ้นชื่อว่าเป็นนักแสดงที่เข้าถึงบทบาทได้ในภาพยนตร์ทุกแนว ถึงกระนั้น เขาเคยให้สัมภาษณ์ว่ารู้สึกหวั่นใจกับการก้าวสู่ขอบเขตการแสดงใหม่ แต่เขาก็ไม่สามารถปฏิเสธถึงความตื่นเต้นและความกระตือรือร้นที่มีต่อโปรเจกต์ "The Avengers" ได้ โดยกล่าวว่า

"ผมได้เห็นมาร์เวลทำกับ Iron Man และกับ โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ ที่เป็นนักแสดงที่เก่งกาจอย่างมาก ผมเห็นสิ่งที่โรเบิร์ตทำกับบทของเขา เขาได้ปรับโฉมหน้าของภาพยนตร์แนวนี้อีกครั้ง และมันทำให้ผมก็รู้สึกเหมือนว่า ผมก็สามารถเข้ากับโลกใบนั้นได้ด้วยสไตล์การแสดงของผมเหมือนกัน" (Mark Ruffalo, 2014)

4.2.5 โลกิ (Loki)



ภาพที่ 4.28 ตัวละครโลกิ

‘โลกิ’ บุตรแห่งลูยวี เทพแห่งการหลอกลวงและการโกหก (God of Mischief) เขาเป็นน้องบุญธรรมของ ‘ธอร์’ เทพเจ้าแห่งสายฟ้าจากตำนานเทพนิยายนอร์สที่ถูก Marvel Comics จับมาย่าเป็นการตุนชูเปอร์ฮีโร่ในซีรีส์ Thor

4.2.5.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ตัวละคร โลกิ ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger ซึ่งตัวละครนี้มีลักษณะของ Shadow Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียว โดยแสดงให้เห็นได้จากการกระทำและวิธีการของเขาที่ใช้เล่ห์เหลี่ยมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์



ภาพที่ 4.29 ตัวละครโลกิ

ฉากนี้เป็นการแสดงให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะทั้งสองที่ปรากฏในตัวละครนี้ การกระทำของโลกิคือความพยายามที่จะใช้มายาหลอก จนธอร์โดนขังซะเอง และโลกิก็กังหารโคลสันต่อหน้าธอร์ ทำให้ธอร์เสียใจมาก ก่อนที่โลกิจะปล่อยกรงขังธอร์ร่วงลงสู่พื้น จากเหตุการณ์ข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นโลกิใช้ความใจดีของธอร์เพื่อหลอกใช้เขา

4.2.5.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

1) ชื่อ (Name)

LOKI (โลกิ) ก็คือ เทพองค์หนึ่งจากตำนานเทพทางยุโรปเหนือ (Norse Mythology) ซึ่ง LOKI นั้นเป็น เทพที่เกิดจาก “ยักษ์” กับ “เทพ” โดยมีศักดิ์เป็นหลานชายของเทพ Odin ซึ่งเป็นเทพเจ้าที่มีตำแหน่งสูงสุดของยุโรปเหนือ LOKI นั้นมีฉายาว่าเป็นเทพแห่งไฟ

2) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type)

พลังของโลกินั้น ด้วยเผ่าพันธุ์แอสการ์เดียนนั้นมีสายเลือดนักรบอยู่เต็มตัว ธอร์จึงเพียรฝึกฝนแต่การต่อสู้ ก่อนจะได้รับโยเนียร์จากโอดิน และได้พลังสายฟ้าจากโอดินมาด้วย ต่างจากโลกิ ที่ไม่ค่อยสนใจฝึกฝนการสู้รบเท่าใดนัก ราชินีฟลิกก้าจึงสอนเวทย์มนตร์ให้โลกิแทน โลกิจึงเรียนรู้คาถาเวทย์มากมายจากมารดา และทำให้โลกิรักและสนิทสนมกับราชินีฟลิกก้ามกที่สุด โลกิจึงเติบโตขึ้นมาเป็นจอมเวทย์ผู้เก่งกาจคนหนึ่งเลยทีเดียว

3) ลักษณะนิสัย (Personality)

ความร้ายของโลกมีพื้นฐานจาก 'ปรกณณ์นอร์ส' ตัวเขามีลักษณะเป็นเทพเจ้าแห่งการโกหกหลอกลวง เชี่ยวชาญเรื่องเล่ห์กล ตรงข้ามกับ 'ธอร์' ที่มีลักษณะเป็นวีรบุรุษนักรบ บ้าพลัง ตรงไปตรงมาทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลัง ขณะที่โลกจะนิ่งเงียบ ใช้คำพูดในการหวานล่อม ดุ๊กดิบเสียจนไม่รู้ว่าวางแผนอะไรอยู่กันแน่ ประเด็นสำคัญที่ทำให้โลกกลายเป็นตัวร้ายคือ ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับพี่ชายและพ่อ โลกต้องการให้ 'โอดิน' ผู้เป็นพ่อเห็นคุณค่าของตัวเอง เพราะในสายตาโลก พ่อสนใจและภูมิใจแต่ธอร์เท่านั้น โลกจึงรู้สึกด้อยต่ำ คิดว่าตนเองด้อยกว่าพี่ชายมาเสมอ

4) ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

'โลกิ' บุตรแห่งลูนี เทพแห่งการหลอกลวงและการโกหก (God of Mischief) เขาเป็นน้องบุญธรรมของ 'ธอร์' เทพเจ้าแห่งสายฟ้าจากตำนานเทพนิยายนอร์สที่ถูก Marvel Comics จับมาฆ่าเป็นการดูหมิ่นเอวี่โรในซีรีส์ Thor เมื่อมหาสงครามระหว่างเหล่าเทพแห่งแอสการ์ดกับยักษ์น้ำแข็งแห่งโยตันไฮม์อุบัติขึ้น 'บอร์' ราชาแห่งแอสการ์ด ได้กรีธาทัพเข้ากวาดล้างเหล่ายักษ์น้ำแข็งถึงโยตันไฮม์ แต่ระหว่างที่รบกันอยู่นั้น บอร์ถูกแช่แข็งและสาปให้กลายเป็นหิมะจนหายตัวไป 'โอดิน' บุตรของบอร์ จึงได้ขึ้นมาเป็นราชาผู้นำทัพแอสการ์ดเข้ากวาดล้างเหล่ายักษ์น้ำแข็งรวมถึงสังหาร 'ลูนี' ผู้เป็นราชาลงได้ หลังสงครามสงบลง โอดินได้สำรวจโยตันไฮม์และเขาก็พบกับเด็กชายเผ่ายักษ์น้ำแข็งคนหนึ่งที่มีรูปลักษณะผิดแปลกไปจากยักษ์น้ำแข็งทั่วไปที่มีผิวสีน้ำเงินและร่างสูงใหญ่ เด็กคนนี้มีร่างกายเท่ากับชาวแอสการ์ด ผิวกายก็ไม่ใช้สีน้ำเงิน โอดินจึงเก็บมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมและตั้งชื่อให้ว่า 'โลกิ' แต่เนื่องจากโอดินมี 'ธอร์' เป็นบุตรชายอยู่แล้ว โลกิจึงเหมือนตกอยู่ภายใต้เงาของธอร์เสมอมา เพราะธอร์ทั้งแข็งแกร่ง สง่างาม น่าเกรงขาม ต่างจากโลกิที่ตัวเล็ก ร่างกายอ่อนแอ อ่อนแอ โลกิจึงอิจฉาธอร์ และเจ็บปวดอย่างยิ่งที่ตัวเองเป็นเพียงทายาทลำดับสอง โลกิเลยไม่อยู่นิ่ง คอยหาเรื่องก่อวินาศกรรมและป่วนเหล่าฮีโร่เสมอ

5) มุมมองหรือความเชื่อของตัวเอง (Character's Point of View)

บทบาทของโลกิใน Marvel's The Avengers นั้นนอกจากต้องการจะเอาชนะโลกิแล้ว เขายังเข้ามาคุกคามโลกด้วยความเชื่อว่ามนุษย์โดยธรรมชาติแล้วต้องการผู้ปกครอง



ภาพที่ 4.30 ตัวละครโลกิ

ฉากที่โลกิบังคับให้คุณตาที่เป็นแค่ประชาชนธรรมดาคุกเข่าลงยอมรับอำนาจของเขา แต่คุณตาไม่ยอมศิโรราบ และพริบตาต่อมาคุณตา ก็ได้รับการคุ้มครองกับต้นอเมริกา

6) ทักษะคติของตัวละคร (Character's Attitude)

ตัวละครธอร์นั้นเขา ใช้คำพูดในการหว่านล้อม ดุสิกลับเสียจนไม่รู้ว่าจะวางแผนอะไรอยู่กันแน่ประเด็นสำคัญที่ทำให้โลกิกลายเป็นตัวร้ายคือ ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับพี่ชายและพ่อ โลกิต้องการให้ 'โอดิน' ผู้เป็นพ่อเห็นคุณค่าของตัวเอง เพราะในสายตาโลกิ พ่อสนใจและภูมิใจแต่ธอร์เท่านั้น โลกิจึงรู้สึกน้อยต่ำ คิดว่าตนเองด้อยกว่าพี่ชายมาเสมอ

7) ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

แผนคือให้ยอมที่มอเวนเจอร์สจับไปที่ยานเหาะเฮลิคอปเตอร์ และปั่นหัวทุกคนในที่มอเวนเจอร์สให้แตกคอกัน ซึ่งสำคัญเลยคือ ให้ดร.เบนเนอร์กลายร่างเป็นฮัลค์และทำลายยานเหาะซะ

8) ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่ตัวละครโลกิมีหลัก ๆ คือธอร์ เพราะโลกิจึงเหมือนตกอยู่ภายใต้เงาของธอร์เสมอมา เพราะธอร์ทั้งแข็งแกร่ง สง่างาม น่าเกรงขาม ต่างจากโลกิที่ตัวเล็ก ร่างกายอ่อนแอ อ่อนแอ โลกิจึงอิจฉาธอร์ และเจ็บปวดอย่างยิ่งที่ตัวเองเป็นเพียงทายาทลำดับสอง



ภาพที่ 4.31 บทสนทนาระหว่างโลกิและธอร์

จากเหตุการณ์ข้างต้นนั้นโลกิแสดงออกมาอย่างชัดเจนว่าปมขัดแย้งระหว่างเขาและธอร์นั้นมาจากการต้องการชดเชยปมในใจ เลยแสดงออกมาในรูปแบบของการเอาชนะและทำลายโลกมนุษย์ที่ธอร์รักนั่นเอง

9) การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

แม้จะไม่มีพลกำลังอย่างพี่ชายหรือบรรดาฮีโร่ แต่เขาก็ใช้เวทมนตร์ (ที่ไม่ค่อยจะร้ายแรงนัก) และฝีปากเจ้าเล่ห์ในการโกหกปลิ้นปล้อน พุดจาโน่มน้ำหาประโยชน์ให้ตัวเองอยู่เสมอ เขาแสดงพฤติกรรมโหดเหี้ยมเพียงเพราะต้องการกำจัดธอร์ให้ออกจากแอสการ์ด และให้ตัวเองได้สิทธิในการครองบัลลังก์อย่างชอบธรรม

ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger นั้นโลกิก็เห็นชุมพลแห่งจักรวาลที่หายไปจากคลังอาวุธโอดินมานานนับพันปี ซึ่งชุมพลแห่งจักรวาลนั้นก็คือ เทซเซอแร็ค และมันอยู่ที่โปรเจค P.E.G.A.S.U.S. ของหน่วย S.H.I.E.L.D. และลูกน้องข้างกายของ Thanos ผู้ซึ่งเป็นลอร์ดมืดและเจ้าแห่งสงครามของจักรวาลทั้งหมด ได้ค้นพบโลกิเคื่องคว้างอยู่กลางอวกาศ โลกิจึงเสนอถึงทางเลือกให้ดิอ็อทเธอร์ไปยื่นข้อเสนอต่อรองกับลอร์ดมืดธานอส ว่าตนต้องการยึดครองโลก แลกกับการนำเทซเซอแร็คซึ่งอยู่ที่โลกมามอบให้ธานอส โลกต้องการยึดโลกก็เพราะธอร์นั้นรักโลกใบนี้มาก โลกก็แค่อยากป่วนธอร์ ก็แค่นั้น

10) การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

ในภาพยนตร์ Marvel's The Avenger นั้นโลกิเป็นตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบภาพยนตร์ โดยเข้ามามีความต้องการเอาชนะธอร์ ตลอดจนการกระทำและความเชื่อเหมือนเดิมตั้งแต่ต้นจนจบ

4.2.5.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)



ภาพที่ 4.32 ตัวละครโลกิ

ในด้านรูปลักษณ์ของโลกินั้น ถูกออกแบบให้เป็นตัวละครร้ายที่หน้าตาดี ชุดนั้นถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะโรมันยุคโบราณเช่นเดียวกันกับธอร์ สีหลัก ๆ คือ สีดำ และ สีทอง ที่ให้ความรู้สึกถึงความเศร้าหมอง พลัง ความชั่วร้าย ความตาย ความลึกลับ ความหวาดกลัว ความซับซ้อน ความสับสน ความขลาด ความอิจฉา และ ความหึงหวง เช่นเดียวกับคาแรคเตอร์ของตัวละครนี้ที่ไม่ได้ร้ายโดยเนื้อแท้แต่มีหลาย ๆ เหตุผลผลักดันให้เขาเป็นอย่างนั้นหลัก ๆ คือริษยาธอร์แต่ในขณะเดียวกันก็ชื่นชม และอยากเป็นแบบธอร์ที่มีแต่คนรัก ยินดีต้อนรับ ไม่เหมือนเขาที่ดูหัวเดียวกระเทียมปลิวในสังคม

4.2.5.4 ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ (Character's Originality) และการคัดเลือกนักแสดง

ทอม ฮิดเดิลสตัน (Tom Hiddleston) เกิดวันที่ 9 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1981 (พ.ศ. 2524) เป็นชาวเมืองลอนดอน ประเทศอังกฤษ ซึ่งมาพร้อมกับส่วนสูงถึง 187 เซนติเมตร โดยเขาสนใจศาสตร์ด้านศิลปะการแสดงมาตั้งแต่ยังเด็ก ๆ ก่อนจะมาเรียนจบการแสดงที่ Royal Academy of Dramatic Art ในปี ค.ศ. 2005 ในระหว่างที่ ทอม กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัยนั้น มีบริษัทเอเจนซี่ชื่อ Hamilton Handell ไปเห็นแววของเขาเข้า จึงได้ชักชวนให้ลองเข้ามาทดสอบบท ก่อนจะได้เซ็นสัญญาเป็นนักแสดงเต็มตัวนับแต่นั้นเป็นต้นมา โดยผลงานเรื่อง

แรกเป็นละครที่ออกฉายทางทีวีเรื่อง The Life and Adventures of Nicholas Nickleby ซึ่งออกอากาศในปี ค.ศ. 2001 หลังจากนั้นเขาก็เล่นละครทางทีวีอีกหลายต่อหลายเรื่อง จนกระทั่งทอม มีโอกาสได้ก้าวเข้าสู่วงการภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในเรื่อง Unrelated ที่ออกฉายในปี ค.ศ. 2007 แต่ก็ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก ซึ่งหลังจากนั้นเขาก็ยังคงรับเล่นซีรีส์ทางทีวีอยู่เรื่อยมาแต่แล้วในปี ค.ศ. 2011 ก็เกิดจุดเปลี่ยนในชีวิตการแสดงของ ทอม ได้อย่างชัดเจน เมื่อเขาได้รับการทาบทามให้มาเล่นภาพยนตร์เรื่อง Thor โดยได้รับบทเป็น "โลกิ" น้องชายของเทพเจ้าสายฟ้า ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้นับว่าเป็นการแจ้งเกิดให้กับเขาอย่างเต็มตัว จนบางครั้งมีแฟน ๆ ภาพยนตร์หลายคน บอกว่าเขาแอบขโมยซีนความโดดเด่น และแย่งคะแนนความน่าสงสารมาจาก คริส เฮมส์เวิร์ธ (Chris Hemsworth) ผู้รับบท Thor ด้วยซ้ำไป

ภายหลังจากเป็นที่รู้จักจากภาพยนตร์เรื่อง Thor แล้ว ทอม ก็ยังมีผลงานกับภาพยนตร์อีกหลาย ก่อนจะกลับมาอย่างยิ่งใหญ่อีกครั้งกับเพื่อนพ้องชาวซูเปอร์ฮีโร่ทั้งหลายใน "The Avengers" และเขายังคงได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากแฟน ๆ อีกเช่นเคย แม้จะเป็นตัวร้ายของเรื่อง แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้บทบาท โลกิ ของเขาถูกกลืนกินไปในหมู่ผู้พิทักษ์โลกแต่อย่างใด

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุด
ของมาร์เวลสตูดิโอ Marvel's The Avenger และ Avengers: Age of Ultron

					
ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)	Hero Archetype / Trickster Archetype	Hero Archetype	Hero Archetype / Fool Archetype	Hero Archetype / Shadow Archetype	Shadow Archetype / Trickster Archetype
เรื่องราวของตัว ละคร (Character's Story)	Iron Man (2008), Iron Man 2 (2010),	Captain America: The First Avenger (2011)	Thor (2011)	The Incredible Hulk (2008)	Thor (2011)
รูปลักษณะของตัว ละคร (Character's Shape & Appearance)	สวมชุดเหมือนกับ เสื้อเกราะที่มีสี แดงเหลือง	สวมเครื่องแบบที่มี ลวดลายแบบธง ชาติสหรัฐอเมริกา สีแดง สีน้ำเงิน และ สีขาว	สวมชุดเหมือนกับ เสื้อเกราะโรมันยุค โบราณ สีแดงและ เทา	เป็นยักษ์ ตัวสีเขียวที่มี พลังกำลัง มหาศาล	สวมชุดเหมือนกับ เสื้อเกราะโรมันยุค โบราณสีดำ และสี ทอง
ความเป็นเอกลักษณ์ ส่วนตัวของมาร์เวลส ตูดิโอ (Character's Originality)	คัดเลือกนักแสดงที่ เรื่องราวชีวิตที่คล้าย กับโทนี่ สตาร์ก ใน Iron Man	คัดเลือกนักแสดงที่ มีความเหมาะสม ทั้งหน้าตา รูปร่างที่ เพอร์เฟค	คัดเลือกนักแสดงที่ มีรูปร่างแข็งแรง เหมาะสมกับบท ของธอร์	คัดเลือกนักแสดง ชายจากนักแสดงที่ มีชื่อเสียงของฮอลลี วู้ด	คัดเลือก นักแสดงที่มี ความสามารถ เหมาะสมกับบท ของโลกิ

จากตารางเปรียบเทียบการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron จะพบว่าลักษณะของตัวละครหลัก ๆ จะเป็น Hero Archetype แล้วมีลักษณะอย่างอื่นแทรกเข้ามาเพื่อความหลากหลาย ทำให้คาแรคเตอร์หลักๆ แต่ละคนไม่ซ้ำกัน Kevin Feige (Han, 2017) ให้สัมภาษณ์กับทางเว็บไซต์ mashable.com ว่าหลักการของค่ายมาร์เวลสตูดิโอคือ เขาเข้าใจว่าคนดูชอบอะไรในภาพยนตร์สื่อ Comics คำตอบก็คือ ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่

"I feel like I know Tony Stark so well after watching the Iron Man movies, and I feel like I know Captain America so well, ...They really just spend the time, the way you would in a comic, getting to know these characters, and the movies are character-first. Which is amazing, for a blockbuster to really be so character-driven like that." (Han, 2017)

ในส่วน of ตัวละครหลักต่าง ๆ นั้น จะมีภาพยนตร์แยกของตัวเองก่อนที่จะมาเป็นอะเวนเจอร์เลยทำให้เรื่องราวของตัวละครนั้นมีที่มาที่ไปที่ชัดเจน

"เพราะเขาอยากเอาใจแฟน ๆ เพราะคิดว่าแฟนภาพยนตร์อยากรอดูซูเปอร์ฮีโร่หลายๆตัวมาอยู่ในเรื่องเดียวกัน เขาอยากทำอะเวนเจอร์เขาเริ่มแนะนำซูเปอร์ฮีโร่ทีละตัว ๆ แล้วค่อยจับมาเจอกัน เราจะเห็นได้จาก Iron Man 2 จาก End Credit ที่เขาบอกว่าเรากำลังจะมีอะเวนเจอร์นะ อันนั้นคือเขาวางแผนล่วงหน้ากันนาน แล้วกลายเป็นว่าภาพยนตร์อะเวนเจอร์ทำเงินมากมหาศาล แล้วภาพยนตร์มันดีด้วย สนุกด้วยมันทั้งเซอร์วิสแฟน แล้วยังเป็นภาพยนตร์พาณิชย์ที่ดี สนุกมาก ๆ เรื่องนี้ มันก็เลยทำให้ได้กลุ่มคนดูที่เป็นแฟนมาร์เวลและไม่ใช่ว่าแฟนกลับมาติดตามมันก็เลยขยายตลาดออกไปได้กว้างกว่าเดิมอีก" (ยุทธนา งามเลิศ, สัมภาษณ์ 18 กันยายน 2559)

นอกจากนั้นภาพยนตร์ยังมีการถ่ายทอดภาพ ฮีโร่ ในมุมที่มีความเป็นมนุษย์มากขึ้น พวกเขามีอารมณ์เศร้า หวาดกลัว และว้าวุ่น ได้เหมือนกับเรา ๆ และจะว่าไปแล้วนี่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นจุดแข็งของภาพยนตร์ในแฟรนไชส์ MCU (Marvel Cinematic Universe) อยู่พอสมควร

ซูเปอร์ฮีโร่เกือบทุกคนจะถูกสร้างควมมีเลือดเนื้อแบบมนุษย์มาอย่างสม่ำเสมอและสอดคล้องกันในภาพยนตร์แต่ละภาค ทำให้เราเข้าใจตัวละครแต่ละตัวในความเป็นมนุษย์ได้ไม่ยาก

"เขาเลือกผู้กำกับที่สามารถสนองงานเขาได้ เน้นผู้กำกับที่ทำพวกตัวละครเก่งๆ เขามองว่าเป็นงานของทีม ที่ทุกคนต้องมาช่วยกันแล้วผู้กำกับทุกคนไม่ใช่ต่างคนต่างทำงาน ทุกคนมาช่วยกันหมด มาแชร์กันว่าเรื่องจะยังไง เพราะทุกคนต้องรับหน้าที่ต่อ ๆ กันไปบางคนช่วยกำกับบางซีนให้อีกคนด้วยซ้ำ โดยหลัก ๆ แล้วจะมีผู้กำกับที่เป็นหัวเรือใหญ่หนึ่งคนกำกับประมาณ 95% และเป็นผู้กำกับท่านอื่น มากำกับบางซีนให้อีกประมาณ 5%" (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์ 2 สิงหาคม 2560)

4.3 วัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) กับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

ในปัจจุบันนี้คงจะปฏิเสธไม่ได้เลยว่าเหล่าซูเปอร์ฮีโร่มากมายอย่างค่ายภาพยนตร์ Marvel Studio หรือ ค่ายต่าง ๆ ต่างเข้ามามีบทบาทและตีตลาดวงการภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งสามารถกวาดรายได้ต่าง ๆ อย่างมากมาย รวมไปถึงรางวัลในหลาย ๆ สาขามาครองได้นอกจากนี้ยังมีอีกหลายเรื่องที่สร้างสถิติใหม่ ๆ อย่างมากมายไม่ว่าจะเป็น รายได้เปิดตัวสูงสุด รายได้ต่อสัปดาห์สูงสุด ไปจนถึงแซงหน้าสถิติรายได้มากมายในแต่ลำดับเป็นต้น โดยทั้งนี้กระแสภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ได้ริเริ่มมาจาก Batman ของทาง Dc Comic แล้วในเวลาต่อมากระแสของภาพยนตร์ดังกล่าวได้เงียบเหงาลงไป ไม่มีการตีตลาดจากทางเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ตลอดหลายปี แต่แล้วในปี ค.ศ. 2002 ทาง Marvel Comic ก็ได้ก่อร่างสร้างกระแสของซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งจากซูเปอร์ฮีโร่ที่ขึ้นชื่อของพวกเขาอย่าง Spider Man นั่นเอง

ซึ่งต้องยอมรับว่าตั้งแต่ Marvel ได้มีการปล่อย Spider Man ออกมาให้เหล่าคอภาพยนตร์ได้รับชมกันอีกครั้ง จึงกลายเป็นกระแสฮอตฮิตขึ้นมาอย่างทันที และ Marvel ได้รับการจับตามองจากผู้ชมภาพยนตร์ทั่วโลก นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาจึงทำให้ Marvel studio ได้ทำการสร้างภาพยนตร์ของเขาขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็น Hulk Captain America Ironman ซึ่งต่างบอกว่า Ironman ได้รับความนิยมอย่างสูงสุดของทาง Marvel Studio โดยในภาค 3 นั้น ได้รายได้มากมายเป็นอันดับ 5 ของสถิติรายได้สูงสุด และต่อมาได้สร้างปรากฏการณ์อีกครั้งหนึ่งโดยการทำภาพยนตร์เรื่อง The Avengers ที่ทำรายได้มากมายในอันดับที่ 3 ถึง 1,510 ล้านเหรียญ

"อย่างมาร์เวลเค้าประสบความสำเร็จเพราะเขามองการณ์ไกล เค้ารู้ว่าแฟนเค้าชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เค้าไม่ได้คิดแต่จะสร้างฯ เพราะอย่างบางค่ายเค้าไม่มีวิสัยทัศน์แบบคอมมิก อาจจะคนที่ดูแลงานภาพยนตร์แต่ไม่เข้าใจคอมมิกเป็นต้น การที่ผู้กำกับเองเป็นแฟนคอมมิกเองทำให้ภาพยนตร์มันออกมาดี เพราะเขารู้ว่าแฟนจะชอบอะไรเพราะเขาเองก็เป็นแฟนคอมมิกเหมือนกัน มันทำให้เขารู้ว่าจะกำกับอะไรออกมาจากงานของมาร์เวล เขาเรียกว่าอะไรเป็นจุดเด่นของงาน" (ยุทธนา งามเลิศ, สัมภาษณ์ 18 กันยายน 2559)

ดังนั้นจึงบอกได้ว่าผู้ชมทั่วโลกจะเห็นภาพยนตร์กระแสซูเปอร์ฮีโร่ไปอีกนานหลายปีเลยทีเดียว เพราะนอกจากจะช่วยเสริมสร้างต่อเติมจินตนาการของเด็ก ๆ แล้วนั้น ยังสร้างความแปลกใหม่กับผู้ใหญ่หรือผู้มีอายุก็ตาม เรียกได้ว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่นั้นไม่จำกัดแค่อายุหรือประเทศอีกต่อไป

4.4 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะลึก (In-Depth Interview) ผู้วิจัยได้นำมาเรียบเรียงไว้ ดังนี้

4.4.1 การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron

ยุทธนา งามเลิศ เจ้าของ Movie Blogger: Jedyuth และแปล Subtitle ภาพยนตร์ ได้กล่าวถึงภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องว่า เป็นเรื่องของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ เป็นปัญหาของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หลัก ๆ ตัวร้ายมีเข้ามาเป็นปมปัญหาบางอย่างเพื่อจะผ่านไปให้ได้มากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับตัวละครผู้ร้าย เน้นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่เป็นหลัก เป็นเส้นเรื่องของตัวละครเป็นหลักก่อนแล้วค่อยเอาตัวร้ายมาใส่ เรื่องหลัก ๆ เป็นเรื่องของอเวนเจอร์ ตัวร้ายมีไว้เหมือนมาสร้าง Conflict เขาเน้นฮีโร่มากกว่าจะไปเน้นที่ตัวร้าย เพราะเวลาส่วนใหญ่เน้นไปที่การสร้างทีม อย่างตัวละครโลกนี้ไม่นับว่าเป็นตัวร้าย เพราะเขาจะดูรักกันแต่ก็เกลียดกันกับธอร์ไปในเวลาเดียวกัน

อนิล ยศสุนทร เจ้าของ Facebook Fan Page : Marvel Thailand และ ผู้ได้รองชนะเลิศรายการแฟนพันธุ์แท้ปี 2557 ในหมวด Marvel Comics ได้กล่าวถึงมาร์เวลสตูดิโอว่า ทางค่ายภาพยนตร์มีหลักการอยู่ว่า เขาจะวางโครงเรื่องมา ว่าต้องการเนื้อเรื่องประมาณไหน ต้องการเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์เรื่องอื่นยังไง ที่เหลือปล่อยให้ทำหน้าที่ของผู้กำกับ การคุมโทนของมาร์

เวลสตูดิโอขึ้นอยู่กับโปรดิวเซอร์ใหญ่ คือ Kevin Feige ตั้งแต่บท เลือกผู้กำกับ Post Production เขาจะเป็นคนคุมว่าโทนทั้งหมดของภาพยนตร์จะไปทิศทางไหนซึ่งจะเห็นได้ว่าโทนของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นส่วนเครียด หรือดราม่าแค่ไหน ทางค่ายภาพยนตร์ก็จะจะไม่ทิ้งอารมณ์ขันในเรื่อง

Kevin Feige (Han, 2017) เคยได้ให้สัมภาษณ์กับทางเว็บไซต์ mashable.com ว่า ต่อให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องเชื่อมโยงกันยังไง สิ่งสำคัญที่สุดคือภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ต้องสมบูรณ์ด้วยตัวเอง ถึงแม้ว่าไม่เคยดูเรื่องอื่นมาก็ต้องดูเรื่อง To This Day, If There's a Formula, It's that the Individual Movie, More than Anything Else, is More Important than the Connectivity.

4.4.2 End Credit

อนิล ยศสุนทร ได้ให้สัมภาษณ์ว่า ตอนแรกคือทางมาร์เวลสตูดิโออยากให้คนดูอยู่จนจบ เพื่อให้เกียรติคนทำภาพยนตร์ บางฉากจะเป็นโบนัสสำหรับคนดูสองรอบ อย่างเช่น Marvel's The Avenger ฉากที่ใส่เข้ามาเพิ่มหลังจากที่ภาพยนตร์ฉายไปแล้วสองอาทิตย์ แล้วสิ่งนี้กลายเป็นว่าผู้คนให้ความสนใจเยอะ พูดคุยกันพอๆ กับตัวภาพยนตร์ ก็เลยทำต่อมาเรื่อย ๆ จุดประสงค์แรกคือทางมาร์เวลสตูดิโอต้องการจะใส่ End Credit เพื่อเชื่อมโยงภาพยนตร์ แล้วพอมันมีแล้วมันเลยทำให้กลายเป็นลูกเล่นของค่ายที่คนประทับใจ เขาก็เลยเพิ่มเข้ามา บางอย่างก็แค่ใส่เข้ามาเฉย ๆ ไม่ได้ต้องการจะโยงอะไร กลายเป็นลูกเล่นสำคัญของภาพยนตร์ที่ทำให้ใคร ๆ ติดตาม กลายเป็นกระแส เหมือนเดิมอะไรบางอย่างแล้วมันเก๋ดี กลายเป็นสิ่งที่คนรอคอยดู แล้วในคอมมิคเองก็จะมีมุขตลกอะไรอย่างนี้แทรก ๆ อยู่เช่นกัน ใส่ไว้เป็นการขอบคุณแฟน ๆ

दनัย สมุทรโคจร ผู้ชนะรายการสุดยอดแฟนพันธุ์แท้แห่งปี 2549 ในหมวดซูเปอร์ฮีโร่ ให้สัมภาษณ์ว่า มาร์เวลเป็นบริษัทแรกที่ทำ End Credit เป็น Mass Media ได้เพราะทุกทีจะมีเฉพาะกลุ่มคนเฉพาะกลุ่มด้านภาพยนตร์เท่านั้นที่นั่งรอชมต่อ แต่ตอนนี้กลายเป็นทุกคนนั่งอยู่ต่อเพื่อจะดูว่า End Credit คืออะไร และแน่นอนว่าทางมาร์เวลสตูดิโอตั้งใจ 100% ตั้งแต่ Iron Man 1 แล้วที่อยากให้คนมาดูเรื่องถัดไป อย่างที่บอกว่าทุกอย่างมันเหมือนในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนเขา ในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนหน้าสุดท้ายมันจะมี "To Be Continue" แล้วมันจะมีเหตุการณ์อะไรก็ได้ที่ดูน่าตกใจ พระเอกจะตาย นางเอกจะตาย หรือโลกจะแตก ซึ่งเขาเอาเทคนิคตรงนี้มาใช้ในภาพยนตร์

4.4.3 การประกอบสร้างตัวละครของมาร์เวลสตูดิโอ

ปวีณ ภูริจิตปัญญา ผู้กำกับภาพยนตร์ค่าย GDH559 ให้สัมภาษณ์ว่า ความสำเร็จของ มาร์เวลสตูดิโอ ส่วนหนึ่งมาจากตัวละครไอรอนแมนเพราะเป็นภาพยนตร์ที่ค่อนข้างสมจริง ได้นักแสดงที่ได้อารมณ์มากอย่าง โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ ปวีณ ได้กล่าวถึงว่า คนดูเขาเพื่อความเพอร์เฟ็ค พอมีตัวละครแบบนี้มา คนจะมีความรู้สึกว่ามันได้ง่าย เอาใจช่วยไปกับตัวละคร

दनัย สมุทรโคจร ให้สัมภาษณ์ว่า ตอนยุค 90 ที่มาร์เวลเกือบล้มละลายเขาเลยขายลิขสิทธิ์ตัวละครออกไปให้ค่ายภาพยนตร์อื่น ๆ แต่ทางมาร์เวลสตูดิโอเองไม่ค่อยพอใจกับภาพยนตร์ที่ออกมา เมื่อเขาผ่านวิกฤติมาได้เขาจึงอยากจะทำภาพยนตร์ของตัวเอง มาร์เวลสตูดิโอเขาเข้าใจว่าการที่ภาพยนตร์จะออกมาดี เขาต้องหาคนที่เข้าใจภาพยนตร์สื่อการ์ตูนคอมมิค ผู้กำกับแต่ละคนที่เขาเลือกมาคือเป็นแฟนภาพยนตร์สื่อคอมมิค มาร์เวลเขาสามารถหาคนที่แฟนภาพยนตร์สื่อคอมมิคจริงๆ และสามารถถ่ายทอดออกมาได้นั่นแหละคือจุดสำคัญ ในส่วนของ โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ เป็นคนที่เหมาะสมมากที่จะเล่นบทไอรอนแมน เพราะชีวิตจริงเขากับไอรอนแมนแทบจะไม่ต่างกันเลย มีช่วงที่เขาเข้าคุก สามารถออกมาและเริ่มต้นใหม่ได้ซึ่งมันเป็นเส้นทางอันเดียวกับที่ โทนีสตาร์คผ่าน หัวใจของมาร์เวลตอนนี้คือ โทนีสตาร์ค ไม่ใช่ไอรอนแมนด้วยซ้ำ เขาไม่จำเป็นต้องใส่เกราะเลย เช่นเดียวกับคนอื่น นักแสดงกับตัวละครของมาร์เวลแทบจะเป็นหนึ่งเดียวกัน การคัดเลือกนักแสดง มาร์เวลไม่ได้มองความดัง มองความเหมาะสมที่จะโตไปด้วยกันมากกว่า

4.4.4 กลยุทธ์จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe)

ยุทธนา งามเลิศ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับกลยุทธ์จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe) ว่า เพราะเขาอยากเอาใจแฟน ๆ เพราะคิดว่าแฟนภาพยนตร์อยากรอดูซูเปอร์ฮีโร่หลาย ๆ ตัวมาอยู่ในเรื่องเดียวกัน เขาอยากทำอเวนเจอร์ มาร์เวลสตูดิโอจึงเริ่มแนะนำซูเปอร์ฮีโร่ทีละตัว ๆ แล้วค่อยจับมาเจอกัน เราจะได้จาก Ironman 2 จาก End Credit ที่เขาบอกว่าเรากำลังจะมี อเวนเจอร์ อันนั้นคือเขาวางแผนล่วงหน้ากันนาน เขาอยากเห็นตัวละครเหล่านี้ มาปฏิสัมพันธ์กันในภาพยนตร์ด้วย แต่ละคนต่างเรื่องกัน แล้วมันยังไม่เคยมีใครทำแบบเรื่องนี้มาก่อน กลายเป็นว่าภาพยนตร์อเวนเจอร์ทำเงินมากมายมหาศาล อีกทั้งภาพยนตร์เนื้อเรื่องทำออกมาดีด้วย สนุกด้วย มันทั้งเซอร์วิสแฟน แล้วยังเป็นภาพยนตร์พาณิชย์ที่ดี สนุกมาก ๆ เรื่องนี้ มันก็เลยทำให้ได้กลุ่มคนดูที่เป็นแฟนมาร์เวลและไม่ใช่ว่าแฟนกลับมาติดตาม มันก็เลยขยายตลาดออกไปได้กว้างกว่าเดิมอีก แฟนคลับมาร์เวลเองเขาก็รอคอยมานาน แล้วในตัว Comics เอง

มันก็มีเรื่องราวแบบนี้ แล้วแฟน ๆ ก็รอคอยที่จะชมกันแล้วพอภาพยนตร์มันประสบความสำเร็จ คนที่ยังไม่เคยอ่านก็กลับไปอ่านกัน หาข้อมูล มันก็ขยายตลาดไปได้อีกหลาย ๆ อย่าง

दनัย สมุทรโคจร ให้สัมภาษณ์ว่า มาร์เวลสตูดิโอเขาเอา Concept ของ Comics ถึงแม้ว่าแต่ละเล่มจะเป็นหัวเรื่องที่แยกกันไป แต่ว่าไม่ว่าจะเป็นเล่มของ Spiderman เล่มของ Iron Man เล่มของ Captain America แต่ว่าทุกอย่างมันเกิดขึ้นในโลกเดียวกัน อย่างเช่น วันหนึ่งสไปเดอร์แมนไปหยุดใจปล้นธนาคาร แล้วธนาคารเกิดระเบิด ในเล่มของกัปตันอเมริกาเองกัปตันอเมริกาก็บินผ่านธนาคารนั้นก็จะเห็นว่ามันระเบิดไปมันเป็นความต่อเนื่องกันที่ทำให้คนอ่านรู้สึกที่เราอยู่ในโลกที่มันสมจริงและเป็นโลกที่กว้างมีอะไรเกิดขึ้นตลอดเวลา และเขานำ Concept นี้มาใช้กับภาพยนตร์ มันทำให้คนใส่อารมณ์ใส่ความรู้สึกร่วมเข้าไปด้วย

4.4.5 ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ของมาร์เวลประสบความสำเร็จในเชิงรายได้และสร้างกระแสความนิยมไปทั่วโลก

ปวีณ ภูริจิตปัญญา ได้ให้ความเห็นว่า มันก็ตาม Concept ที่ว่าก่อนที่จะดู Avenger คนก็จะดู ฮัลค์ ไอรอนแมน กัปตันอเมริกา ธอร์ มาก่อน เท่ากับว่าเขาแฟนของทั้งสี่เรื่องมารวมกันรายได้เลยสูง ความสำเร็จส่วนหนึ่งมาจากไอรอนแมนเพราะเป็นภาพยนตร์ที่สนุก เนื้อเรื่องดี ได้นักแสดงที่เข้ากับบทบาทของตัวละครมากอย่าง โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ และได้ทีมสร้างที่เป็นแฟนคอมมิคเป็นคนที่เข้าใจตัวละคร กลายเป็นว่ากลยุทธ์ Cinematic Universe ก็กลายเป็นกระแสหลักที่ใครๆ ก็อยากทำ แล้วยังสร้างเทรนด์ สร้างรูปแบบการทำภาพยนตร์แบบใหม่ขึ้นมาด้วยในยุคหลัง เขาเรียกว่า Shared Universe นับว่าเป็นเจ้าแรกที่มาก่อน และค่ายภาพยนตร์ต่าง ๆ ก็พยายามทำตาม เขายังให้ความเห็นเกี่ยวกับ Avenger : Age Of Ultron ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ก็จริงแต่ก็ไม่เท่ากับภาคแรกรวมถึงกระแสคำวิจารณ์ก็ไม่ค่อยดี ถ้าเทียบกับภาคแรก ทางค่ายมาร์เวลสตูดิโอเองก็ทราบถึงปัญหานี้ และพยายามจะปรับปรุงในเรื่องต่อ ๆ มา เพราะมองว่าแผนเดิมไม่ได้ผลแล้ว เขามองว่าถ้าทำแบบเดิมความน่าสนใจของภาพยนตร์มาร์เวลก็จะลดลง เขามองเป็นสินค้าที่มีค่า แล้วเขาเองก็ต้องการจะเพิ่มมูลค่าให้กับมัน เขาต้องทำให้มันเป็นที่ชื่นชอบที่สุด เขาไม่ได้คิดแต่จะทำภาพยนตร์ เขามองว่าทำยังไงให้คนประทับใจ

เขาเลือกผู้กำกับที่สามารถสนองงานเขาได้ เน้นผู้กำกับที่ทำพวกตัวละครเก่ง ๆ เขามองว่าเป็นงานของทีม ที่ทุกคนต้องมาช่วยกัน แล้วผู้กำกับทุกคนไม่ใช่ต่างคนต่างทำงาน ทุกคนมาช่วยกันหมด มาแชร์กันว่าเรื่องจะยังไง เพราะทุกคนต้องรับหน้าที่ต่อ ๆ กันไป บางคนช่วยกำกับบางซีนให้อีกคนด้วยซ้ำ โดยหลัก ๆ แล้วจะมีผู้กำกับที่เป็นหัวเรือใหญ่หนึ่งคนกำกับประมาณ 95% และเป็นผู้กำกับท่านอื่นมากำกับบางซีนให้อีกประมาณ 5% การที่ผู้กำกับเองเป็นแฟนคอมมิคเอง

ทำให้ภาพยนตร์มันออกมาดี เพราะเขารู้ว่าแฟนจะชอบอะไรเพราะเขาเองก็เป็นแฟนคอมมิกเหมือนกัน มันทำให้เขารู้ว่าจะกำกับอะไรออกมาจากงานของมาร์เวล เขารู้ว่าอะไรเป็นจุดเด่นของงาน ทางค่ายมาร์เวล เค้าจะไม่เลือกผู้กำกับที่ใหญ่มาก เขาจะเลือกผู้กำกับที่ไปด้วยกันกับค่ายได้เข้ากันได้กับผู้อำนวยการสร้างคือ Kevin Feige

อย่างมาร์เวลเค้าประสบความสำเร็จเพราะเขามองการณ์ไกล เค้ารู้ว่าแฟนเค้าชอบอะไรไม่ชอบอะไร เค้าไม่ได้คิดแต่จะสร้าง ๆ เพราะอย่างบางค่ายเค้าไม่มีวิสัยทัศน์แบบคอมมิก อาจจะเป็นคนที่ดูแลงานภาพยนตร์แต่ไม่เข้าใจคอมมิกเป็นต้น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและอภิปราย

จากการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ ได้ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและ การประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Marvel's The Avenger และ Avenger : Age of Ultron ประกอบกับการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องนี้ และการสัมภาษณ์เชิงลึกของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย และผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญเรื่องมาร์เวลสตูดิโอ ซึ่งจากการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ

โครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นส่วนมากมักมีการนำเสนอแก่นเรื่อง (Theme) จะเป็นแบบผสมผสานหลายอย่าง แต่หลัก ๆ จะเน้นไปทาง Power Theme ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับพลังอำนาจที่เหนือมนุษย์ ความไม่ลงรอยกันระหว่างทีมอเวนเจอร์ และตัวร้าย ที่มาจากความต้องการในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ โดยมีเรื่องของ Morality Theme สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

ด้านโครงเรื่องของภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron ส่วนใหญ่มีพัฒนาการโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน มีการนำเสนอโครงเรื่องที่มีการเน้นให้เห็นถึงการรวมตัวกันของซูเปอร์ฮีโร่อย่าง ไอรอน แมน กัปตัน อเมริกา ฮัลค์ และ ธอร์ เน้นความสัมพันธ์ระหว่างซูเปอร์ฮีโร่ด้วยกัน ที่ได้มาถึงความสามัคคี โดยโครงเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ทั้งสองเรื่องจะประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดเรื่องด้วยโลกมนุษย์กำลังเผชิญกับอันตรายที่มาจากสิ่งมีชีวิตนอกโลก พร้อมกับแนะนำตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หลักในเรื่อง เช่น ไอรอน แมน กัปตัน อเมริกา ฮัลค์ และ ธอร์

2) การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปมปัญหา (Rising Action) เป็นช่วงที่ตัวละครหลักในทีมอเวนเจอร์มีความขัดแย้งกันเองในทีม ทั้งในแง่ของการปรับตัวเข้าหากัน หรือความไม่ลงรอยกันทางด้านความคิด

3) ขั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax) ทีมอเวนเจอร์กลับมารวมตัวกันเพื่อปกป้องโลกมนุษย์ โดยมีจุดจบของโลกเป็นเดิมพัน

4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เริ่มเห็นถึงความสามัคคีของทีมอเวนเจอร์ทำให้ปกป้องโลกมนุษย์ให้พ้นจากอันตรายได้

5) ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution) เหตุการณ์ทุกอย่างบนโลกมนุษย์กลับเข้าสู่สภาวะปกติ ในขณะที่ทีมอเวนเจอร์ได้แยกย้ายไปตามทางของตัวเอง และจะสามารถรวมตัวเมื่อโลกต้องการความช่วยเหลือ

แก่นเรื่องหรือแก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นแบบผสมผสานหลายอย่าง แต่หลัก ๆ จะเน้นไปทาง Power Theme ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ ความไม่ลงรอยกันระหว่างกลุ่มพระเอก และตัวร้าย ที่มาจากความต้องการในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ โดยมีเรื่องของ Morality Theme สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าพลังอำนาจเหนือมนุษย์นั้นมาพร้อมกับจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ซึ่งสิ่งที่ตัวร้ายต้องการนั้นคือพลังอำนาจในแบบเดียวกันแต่จุดมุ่งหมายการนำไปใช้นั้นต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่ได้สนใจว่าสิ่งที่ถูกต้องคืออะไร และไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมเลยแม้แต่น้อย

ประเด็นขัดแย้งในภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมักมีความขัดแย้งแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความคิดภายในจิตใจ ซึ่งความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครกับตัวละครนั้น มีทั้งทีมอเวนเจอร์ขัดแย้งกับตัวร้าย ในส่วนของความขัดแย้งระหว่างทีมอเวนเจอร์ด้วยกันนั้น ภาพยนตร์แสดงให้เห็นชัดให้เกินการขัดแย้งกันเองในทีมเพื่อสร้างปมความบาดหมางขึ้นมาระหว่างทีม และเป็นการตอกย้ำขึ้นมาว่าการรวมพลังในตอนต้นนั้น ไม่ได้ราบรื่นอย่างที่มันควรจะเป็นทำให้ประเด็นความขัดแย้งของตัวละครดูมีมิติมากขึ้น ในส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความคิดภายในใจนั้นพบในลักษณะคล้าย ๆ กันคือ ความขัดแย้งเกี่ยวกับตัวละครนับเป็นอีกองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญในการดำเนินเรื่องราวให้น่าติดตาม ตัวละครหลักในทีมอเวนเจอร์ที่มีบทบาทเด่น ๆ มีทั้งหมด 6 ตัวละคร คือ ไอรอน

แมน กับตัน อเมริกา ฮัลค์ ธอร์ โลกิ และอัลตรอน โดยทั้งหมดเป็นตัวละครรอบด้าน หรือตัวละครที่ซับซ้อน (Round Character or Complex Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลาย ๆ ด้านอยู่ในตัวเอง มีลักษณะนิสัยเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์ทำให้คาดเดาได้ยาก เป็นตัวละครที่มีชีวิต ความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง อาจมีทั้ง รัก โกรธหลงผิด หรือ เลว อยู่ในตัวเองได้ มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงลักษณะต่าง ๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไป ซึ่งตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่มาเวลสตูดิโอออกแบบมานั้นมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น ความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีข้อดีข้อเสีย ไม่ใช่ใช้แต่กำลังในการแก้ปัญหา ซึ่งการแก้ปัญหานั้นไม่จำเป็นต้องถูกต้องเสมอไป ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นแสดงให้เห็นว่าการตัดสินใจของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในนั้นก็มิใช่ข้อผิดพลาดได้เหมือน ๆ กับคนทั่ว ๆ ไป

ฉากในการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ช่วงเวลาปัจจุบัน (2014) เล่าเรื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันไปสู่อนาคตในลักษณะตามเข็มนาฬิกาอาจจะมีแทรกเรื่องราวในอดีตบ้างเพื่อเฉลยเงื่อนไขต่าง ๆ และสถานที่ (Location) คือสถานที่ต่างๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกา และมีประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกบ้างประปราย

อีกหนึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สำคัญของค่ายภาพยนตร์มาเวลสตูดิโอ คือ บทสนทนา เป็นรายละเอียดที่สำคัญส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความดึงดูดและน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่องให้พัฒนาไปเรื่อย ๆ อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นบุคลิก ทักษะคิดต่างๆ ของตัวละครโดยภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องใช้ภาษาพูดในการดำเนินเรื่องโดยส่วนใหญ่ ซึ่งที่บทสนทนาในเรื่องนี้ใช้บทสนทนาแบบภาษาพูดทั่วไปที่อาจจะมีคำที่สื่ออารมณ์ผู้พูด ได้มากขึ้น อาจจะมีบ้างที่เป็นคำสบถ มุขตลก หรือคำด่า แต่โดยรวมแล้วเป็นภาษาสุภาพที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นคำที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สั้นกระชับ

ในด้านมุมมองการเล่าเรื่องพบว่า การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นตัวกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอง

ตอนจบของเรื่องนับเป็นจุดเด่นที่แตกต่างจากค่ายภาพยนตร์อื่น ๆ โดยเฉพาะ End Credit ของมาร์เวลจะเป็นการปูพื้นเชื่อมโยงไปยังเรื่องอื่น ๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องถัดไป End Credit เพื่อเชื่อมโยงภาพยนตร์ แล้วพอมันมีแล้วมันเลยทำให้กลายเป็นลูกเล่นของค่ายที่คนประทับใจ เขาก็เลยเพิ่มเข้ามาบางอย่างก็แค่ใส่เข้ามาเฉย ๆ ไม่ได้จะโยงอะไร กลายเป็นลูกเล่นสำคัญของภาพยนตร์ที่ทำให้ใคร ๆ ติดตาม กลายเป็นกระแส เหมือนเดิมอะไรลงเป็นบางอย่างแล้วมันเก๋ดี กลายเป็นสิ่งที่คนรอคอยดู แล้วในคอมมิคเองก็จะมีมุขตลกอะไรอย่างนี้แทรก ๆ อยู่ ใส่ไว้เป็นการขอบคุณแฟน ๆ

5.2 การประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ

ค่ายภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอมีแนวทางในการสร้างตัวละครของตนเองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสามารถสรุปออกมาจากตัวละครหลักซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron ดังต่อไปนี้

5.2.1 การสร้างตัวละคร ไอรอน แมน หรือ โทนี่ สตาร์ค (Iron Man / Tony Stark)

ตัวละครนี้เป็นมนุษย์ธรรมดา ไม่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์อะไร มีเพียงเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดเล็กที่อยู่ตรงกลางหน้าอกที่คอยป้องกันไม่ให้ถูกปรายเข้าใกล้หัวใจ ด้วยชุดเกราะอันล้ำยุคที่โทนี่สร้างขึ้นมาทำให้เขามีพลังความแข็งแกร่ง ความทนทาน ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ประกอบกับมันสมองอันชาญฉลาดและไหวพริบที่ไม่มีใครเทียบได้ ซึ่งตัวละครโทนี่ สตาร์ค ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียว มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ หรือได้ผลประโยชน์ เพราะตัวละครนี้เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจ

เรื่องราวของตัวละครไอรอนแมนนั้น โทนี่ สตาร์ค เศรษฐีพันล้านเจ้าของธุรกิจอุตสาหกรรมซึ่งโดนจับตัวโดยผู้ก่อการร้ายในประเทศอัฟกานิสถาน เพื่อให้สร้างขีปนาวุธ แต่ทางสตาร์คได้นำวัตถุดิบในการสร้าง มาสร้างเป็นชุดเกราะฮีโร่เพื่อหลบหนีมาแทนที่ ซึ่งเมื่อเขาได้กลับมาที่อเมริกา ต่อมาได้พัฒนาชุดเกราะของเขากลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ไอรอนแมน โทนี่ สตาร์คเป็นมนุษย์ธรรมดา ไม่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์อะไร นอกซะจากเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดจิ๋วที่คอยป้องกันไม่ให้ถูกปรายเข้าใกล้หัวใจ แต่ตอนนี้เมื่อถูกปรายถูกเอาออกไปแล้ว โทนี่จึงไม่จำเป็นต้องใช้เตาปฏิกรณ์อาร์คอีกต่อไป ด้วยชุดเกราะอันล้ำยุคที่โทนี่สร้างขึ้นมาทำให้เขามีพลังความแข็งแกร่ง, ความทนทาน, ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ประกอบกับมันสมองอันชาญฉลาดและไหวพริบที่ไม่มีใครเทียบได้ ทำให้เขาเป็นหนึ่งในซูเปอร์ฮีโร่ที่แข็งแกร่งที่สุดบนโลก

ในด้านรูปลักษณะของตัวละครไอรอนแมนนั้นตัวละครนี้ถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะที่มีสีแดงเหลือง แสดงออกถึงแสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความรอบรู้ และสติปัญญา ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็น Hero Archetype และยังคงลักษณะของ Trickster Archetype ซึ่งชุดของไอรอนแมนจะทำให้มีภาพลักษณ์ที่ดึงดูดของผู้ชม ด้วยสีที่โดดเด่นสะดุดตาเข้าถึงได้กับผู้ชมทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โทนี่ สตาร์ค เป็นตัวละครที่กระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์

อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย ถ้าไม่นับเรื่องพลังที่ได้รับจากชุดเกราะแล้ว มันสมองของเขานั้นชาญฉลาดเกินมนุษย์ปกติ สามารถนำเศษเหล็กมาสร้างชุดเกราะได้ คอยประดิษฐ์อะไรใหม่ ๆ เสมอ เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องจักรวาลฟิสิกส์ได้ภายในการเรียนรู้แค่คืนเดียว มีความสามารถในการวางแผนสูง สามารถคิดค้นแผนการใหม่ได้อย่างรวดเร็วถ้าแผนเก่าไม่สามารถใช้ได้หรือสถานการณ์เปลี่ยนไปโดยฉับพลัน ถึงแม้เขาจะพ่ายแพ้จากการต่อสู้ โทนี่ก็ไม่เคยยอมแพ้และแข็งแกร่งขึ้นทุกครั้งที่พ่ายแพ้ ทำให้สามารถพิสูจน์ได้ว่า "ไอรอนแมน" นั้นไม่ใช่ชุดเกราะ แต่มันคือตัวโทนี่ สตาร์คเอง

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น เมื่อวันที่มีข่าวว่าโรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ นักแสดงที่มีประวัติเสื่อมเสียเพราะเรื่องยาเสพติดจะมารับบทซูเปอร์ฮีโร่ไอรอนแมน หลายคนในวงการภาพยนตร์ไม่เห็นด้วย แต่ผู้กำกับ Iron Man สองภาคแรกให้โรเบิร์ตมาทำสกรีนเทสต์ ทันทีที่กล้องเริ่มถ่ายผู้กำกับก็หมดข้อสงสัย ไม่มีใครกล้าพูดว่าเขาไม่ใช่ไอรอนแมนอีกต่อไป แล้ว โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ กลับขึ้นแท่นซูเปอร์สตาร์อีกครั้งหลังจาก Iron Man ภาคแรกกวาดเงินไปกว่า 585 ล้านดอลลาร์ทั่วโลก ตามด้วยภาคสองที่ทำเงินไป 623 ล้านดอลลาร์ ทั้งหมดนี้คงไม่เกินไปที่เขาจะได้รับค่าตัวสูงถึง 50 ล้านดอลลาร์สำหรับภาพยนตร์สองเรื่องคือ The Avengers ภาคแรก และ Iron Man 3 ทำให้เขาครองตำแหน่งนักแสดงที่มีค่าตัวสูงที่สุดสองปีติดต่อกัน (2013-2014) เรื่องราวชีวิตที่พลิกผันของดาวนีย์ก็คล้ายกับโทนี่ สตาร์ค ใน Iron Man จากดาราดังบนพรมแดงออกสการ์เดินเข้าสู่เรือนจำและสถานบำบัดยาเสพติด ไม่ต่างจากมหาเศรษฐีเพลย์บอยเสเพลที่ถูกลักพาตัวไปกักขังไว้ในถ้ำแต่เขารอดตายออกมาในชุดเกราะเหล็ก ต่อสู้กับศัตรู และเข้าใจชีวิตที่เฉียดตายมากขึ้น

5.2.2 การสร้างตัวละคร กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส

ได้มีการตีความตัวละครไปในรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน และยังคงลักษณะเอกลักษณ์ของความ เป็นกัปตัน อเมริกาจากในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนเอาไว้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งตัวละครสตีฟ โรเจอร์ส ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype อย่างชัดเจน มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย มีลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) และ ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทกระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง แม้จะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แต่กัปตันกลับไม่มีพลังซูเปอร์ฮีโร่เลยเพราะถึงเซิร์ม Super-Soldier และรังสี Vita จะเปลี่ยนเขาจากชายร่างกายอ่อนแอ กลายเป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์แบบทุก ๆ ด้านก็ตาม แต่ความแข็งแกร่ง ความอดทน ความเร็ว และ

ความยืดหยุ่นนั้น ล้วนอยู่ในจุดสูงสุด นอกจากความสมบูรณ์ด้านร่างกายแล้ว กัปตันอเมริกายังฝึกฝนทักษะการต่อสู้และการรบ ประกอบกับการที่เขามีความรู้ทางการทหารอยู่มาก ทำให้เขาเป็นผู้ชำนาญการวางแผนยุทธศาสตร์และยุทธการรบ รวมไปถึงทักษะการเอาตัวรอดและการบินอีกด้วย กัปตันอเมริกามักใช้วิธีแก้ปัญหามาแบบของทหาร โดยรับคำสั่งและทำตามอย่างไม่มีข้อแม้ กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส มีการกระทำที่เหมือนกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์สในการปกป้องสังคมจากสิ่งชั่วร้าย แต่พฤติกรรมดังกล่าวอาจเกิดจากมุมมองและความเชื่อที่ต่างกันออกไป โดยกัปตันอเมริกา กัปตันมีเหตุผลของเขาเองแน่นอน และด้วยความเป็นคนดีมีศีลธรรมเป็นเส้นทางของเขา

นั่นคือสิ่งที่บริสุทธิ์ใจอย่างที่สุด เป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีจุดเด่นตรงที่ไม่มีใครผิดหรือถูก ในเรื่องนี้จะมีแต่ตัวร้ายที่ไม่เด่นชัดเพราะพวกเขาต่างก็มีมุมมองของตัวเอง ตัวละครกัปตันอเมริกา ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมีจุดร่วมในการปกป้องโลก และขจัดสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ ในหมดไปด้วยวิธีการที่ถูกต้อง และตรงไปตรงมา

เรื่องราวของตัวละครกัปตันอเมริกานั้น สตีฟ โรเจอร์ ชายหนุ่มผู้ซึ่งใฝ่ฝันที่จะสมัครเข้าโครงการ "ซูเปอร์โซลเจอร์" โดยหวังว่าเขาจะได้กลายเป็นทหารอย่างสมบูรณ์แบบ โดยเขาได้รับเลือกจาก ดร. ไรน์ส ไตน์ และด้วยการทดลองครั้งนี้ทำให้เขากลายเป็นยอดมนุษย์คนแรกของโลกผู้มีร่างกายที่แข็งแกร่งกว่าคนทั่วไปอย่างมาก และเปลี่ยนรูปร่างของให้สูงขึ้นลำขึ้นจนแทบมองไม่เห็นรูปร่างของในตอนแรกเลย เขาได้กลายเป็นสุดยอดทหารของอเมริกาในขณะนั้น ซึ่งจากผลความสำเร็จของการทดลองนี้ ทางกองทัพจึงมุ่งหวังจะสร้างกองทัพยอดมนุษย์ขึ้นมา แต่ก็ต้องผิดหวังเมื่อ ดร. ไรน์ส ไตน์ ถูกสังหารหลังจากที่เขาทำการทดลองกับสตีฟเสร็จ โดยที่สูตรและการทดลองต่าง ๆ อยู่ในหัวของดร. ไรน์ส ไตน์ สตีฟจึงกลายเป็นยอดมนุษย์เพียงคนเดียว และเขามาไพล่ในยุคปัจจุบันได้เนื่องจาก เขาโดนแช่แข็งอยู่ที่ขั้วโลกเหนือ โดยมีสาเหตุมาจากในช่วงท้ายของสงครามโลกนั้นได้ติดอยู่บนเครื่องบินรบของนาซี เพื่อทำการปลดชนวนระเบิดร้ายแรง แต่เขาทำพลาดและตกลงมาจนโดนแช่แข็งอยู่ที่นี้ โดยเหล่าอเวนเจอร์ได้มาพบเขาและช่วยเหลือออกมา

ในด้านรูปลักษณ์ของตัวละครกัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์สนั้น เป็นผู้สวมเครื่องแบบที่มีลวดลายแบบธงชาติสหรัฐอเมริกา และมีโลโก้ที่ไม่มีสิ่งใดสามารถทำลายได้ ซึ่งสามารถใช้ร่อนเพื่อโจมตีเป็นอาวุธได้ สีหลัก ๆ ที่อยู่ในชุดคือสีของธงชาติอเมริกัน สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน แสดงออกถึงแสดงออกให้เห็นถึง ความจงรักภักดี ความไว้วางใจ ความศรัทธา ความมั่นใจ พลัง ความคล่องแคล่ว ความกล้าหาญ ความแข็งแกร่ง ความบริสุทธิ์ และ สันติภาพ คาแรคเตอร์กัปตันอเมริกานี้เป็นตัวการ์ตูนของมาเวลยุค ค.ศ. 1940 ที่สร้างจากเจตนาต้องการที่จะสร้างความรักชาติ โดยให้เขาต้องทำการต่อสู้กับฝ่าย

อักษะแห่งสงครามโลกครั้งที่สอง กับต้นอเมริกาจึงกลายมาเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของไทมลี่คอมิกส์ ในช่วงยุคของสงครามโลกครั้งที่ 2

ในส่วนของการเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น นักแสดง คริส อีแวนส์ มีชื่อเต็ม ๆ ว่า คริสโตเฟอร์ โรเบิร์ต อีแวนส์ ได้ถูกเลือกให้มารับบท Steve Rogers หรือ Captain America ที่ยิ่งทำให้เขาโด่งดังเป็นอย่างมากเลยทีเดียว เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวฮีโร่ที่เหล่าแฟน ๆ การ์ตูนทั่วโลกต่างก็ตั้งหน้าตั้งตารอ แล้วบวกกับความเหมาะสมทั้งหน้าตา รูปร่างที่ลงตัวเพราะคริสต้องดูแลร่างกายอย่างหนักที่จะได้มา และการแสดงที่เปี่ยมไปด้วยคุณภาพ ก็เลยทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Captain America : The First Avenger ได้รับความนิยมประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

5.2.3 ธอร์ โอดินสันเจ้าชายแห่งแอสการ์ด

ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers : Age of Ultron ซึ่งตัวละครธอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Fool Archetype ในคน ๆ เดียว ซึ่งมีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นตัวสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ โดยไม่ตั้งใจ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราวเนื่องจากธอร์เป็นตัวละครที่มาจากดาวดวงอื่น บริบททางสังคมจึงเป็นในลักษณะย้อนยุค เพราะฉะนั้นการที่มาเจอกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์ ธอร์จึงดูแตกต่างและชวนให้ขบขันอยู่บางที ธอร์ เป็นคนประเภทอะไรที่อวดรู้ มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย นิสัยใจร้อน ภูมิใจว่าตน มุทะลุ ทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลังเท่าไร ดูเด็ดเดี่ยวดุด่า ไม่ค่อยยอมฟังที่คนอื่นเขาพูด หยิ่งในศักดิ์ศรีของตนเองแต่ก็ยังรักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ เห็นคนอื่นสำคัญกว่าตัวเอง บางทีก็ถูกหลอกง่ายไป

เรื่องราวของตัวละครธอร์นั้นธอร์คือบุตรแห่งโอดิน เทพเจ้าสายฟ้าผู้ปกครองแอสการ์ด ธอร์ได้ทำผิดโทษฐานเข้าไปโจมตียักษ์น้ำแข็ง โอดินจึงลงโทษธอร์ให้ตกลงไปอาศัยอยู่ในโลกในนามของหมอพิการโดนัลด์ เบลค เพื่อสั่งสอนให้ธอร์มีความเมตตา เมื่อธอร์เกิดความเมตตาที่ต้องรักษาผู้เจ็บป่วย เมื่อโอดินเห็นจึงเนรมิตไม้เท้าไว้ที่ภูเขาแห่งหนึ่ง ดร.เบลคได้ไปเจอไม้เท้าอันหนึ่งเมื่อเค้าเคาะเคาะก็กลายร่างเป็นธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าและความทรงจำทั้งหมดก็ได้กลับมา เขาจึงได้เดินทางไปมาระหว่างโลกและแอสการ์ด

ในด้านรูปลักษณะของธอร์นั้น ถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะโรมันยุคโบราณ เพราะเป็นตัวละครที่สร้างมาจากธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าของตำนานเทพปกรณัมนอร์ สี่ที่ใช้คือ สีแดง และ เทา แสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความกล้าหาญ ความอันตราย ความแข็งแกร่ง ความโกรธ ความมุ่งมั่น ความต้องการ ธอร์มีพลังกำลัง ความแข็งแกร่งระดับเทพเจ้า มีความเป็นผู้นำสูง มีพลังใจที่กล้าหาญและหยิ่งทะนงในศักดิ์ศรีความเป็นเทพเจ้าของตน

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น คริส เฮมส์เวิร์ธ (Chris Hemsworth) เขาแสดงในฮอลลีวูดเป็นครั้งแรกในบทบาท George Kirk ใน Star Trek (2009) จากนั้นต่อมาในปี 2010 รับบท Kale เรื่อง A Perfect Getaway และเรื่องอื่นๆ อีกเช่น Ca\$h, Red Dawn, The Cabin in the Woods และรับบทบาทพระเอกที่โด่งดังในเรื่อง Thor, The Avengers และ Rush คริสได้รับการรันทัดโดยสื่อยักษ์ใหญ่อย่างนิตยสาร People ที่ยกย่องว่าผู้ชายที่เซ็กซี่ที่สุดประจำปี 2014 ให้เขาแบบไร้ข้อกังขา คริสเป็นเจ้าของหุ่นสูงใหญ่ ก้ำยำ แข็งแรง ด้วยความสูงราวรูปปั้น 191 ซม. และกล้ามเนื้อแบบนักกีฬา เขาจึงเหมาะกับบทเทพเจ้าสายฟ้า ฮีโร่ร่างใหญ่ผู้พร้อมช่วยเหลือมนุษยชาติและปกป้องดวงดาวของตัวเองจากภัยอันตราย

5.2.4 ฮัลค์ หรือ ดร. โรเบิร์ต บรูซ แบนเนอร์

นักวิทยาศาสตร์ที่ทำการทดลองเกี่ยวกับรังสีแกมมา แต่ในระหว่างการทดลอง เกิดอุบัติเหตุขึ้นทำให้เขากลายร่างเป็นสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ยักษ์ ร่างกายสีเขียว มีพลังกำลังมหาศาลหรืออีกชื่อหนึ่งคือ ฮัลค์ ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครธอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Shadow Archetype ในคนเดียว ซึ่งมีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะคาแรคเตอร์นี้ในร่าง ในทางลบ และพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่แสดงด้านนี้ออกมา เป็นด้านมืดที่ ดร.บรูซ ไม่ต้องการจะรับรู้ว่ามีสิ่งนี้อยู่ ดร. บรูซ แบนเนอร์ นั้นมีลักษณะ ชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทรักษา กฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถด้านวิทยาศาสตร์ ในทางกลับกันในร่างของฮัลค์นั้น ฮัลค์ จะมีลักษณะลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทระตือหรือร้น อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย นิสัยใจร้อน ภูมาม มุทะลุ ทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลังเท่าไร ดูเด็ดเดี่ยวดุด่า ไม่ค่อยยอมฟังที่คนอื่นเขาพูด หยิ่งในศักดิ์ศรีของตนเองแต่ก็ยังรักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ

เรื่องราวของตัวละครฮัลค์นั้น ดร.บรูซ แบนเนอร์ถูกกองทัพสหรัฐคัดเลือกให้ไปทดลองเพื่อสร้างซูเปอร์โซลเดอร์เสริมชนิดเดียวกับของกัปตันอเมริกาขึ้นมาใหม่ภายใต้การดูแลของนายพลรอสส์ พ่อของเบ็ตตี้ แบนเนอร์เชื่อว่ารังสีแกมมาเป็นกุญแจไขความลับของการทดลองนี้ แบนเนอร์ตัดสินใจทดสอบรังสีกับตัวเอง แต่ผลมันไม่ได้ออกมาดีอย่างที่คิด ด้วยปริมาณของรังสีแกมมาจำนวนมากส่งผลให้แบนเนอร์กลายเป็นสัตว์ประหลาดแห่งโทสะหรือฮัลค์ เขากลายเป็นฮัลค์แค่ชั่วคราวก่อนจะกลับร่างเดิม ถ้ามีอารมณ์โกรธรุนแรง แบนเนอร์จะกลายเป็นฮัลค์อีกเรื่อย ๆ เมื่อมหัศจรรย์ที่กำลังจะเกิดขึ้นบนโลก ต้องการความเชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์ของดร.แบนเนอร์ นิค ฟิวรี่ ผู้อำนวยการหน่วย S.H.I.E.L.D. จึงชวนเขามาร่วมทีม โดยรู้ว่าเดอะ ฮัลค์, พลังอันน่าอัศจรรย์ของดร.แบนเนอร์จะเป็นผลดีต่อทีมอเวนเจอร์ส

ในด้านรูปลักษณ์ของฮัลค์นั้น ถูกออกแบบให้มีพลังกำลังที่ไม่มีที่สิ้นสุด ฮัลค์มีพลังกำลังเริ่มต้นในการยกสิ่งของอยู่ที่ 100 ตัน และเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามความโกรธ สีของผิวภาพยนตร์คือสีเขียว ให้ความรู้สึกถึงการเติบโต ความอ่อนโยน การมองโลกในแง่ดี และความทนทาน ซึ่งจุดเด่นตัวละครคือในเวลาปกติเป็นดร.แบนเนอร์ แต่พอโกรธมาก ๆ ก็ะกลายเป็นอสูรกายฮัลค์ เนื้อเรื่องกล่าวถึงนักฟิสิกส์ชื่อ ดร. บรูซ แบนเนอร์ ที่ประสบอุบัติเหตุจากการทดลองจนถูกรังสีแกมมา และเกิดความผิดปกติกับร่างกาย กลายเป็นมนุษย์ตัวสีเขียวที่มีพลังกำลังมหาศาล แต่ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น มาร์ค รัฟฟาโล คือหนึ่งในนักแสดงชายยอดเยี่ยมคนหนึ่งของวงการฮอลลีวูด เขาเริ่มต้นอาชีพในวงการละคร และได้รับรางวัล Lucille Award สาขานักแสดงชายยอดเยี่ยมจากเรื่อง This is Our Youth ขณะที่ในวงการภาพยนตร์นั้น รัฟฟาโล ได้ดังจาก You Can Count on Me ในปี 2000 ซึ่งทำให้ได้รับรางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์มอนทรีอัล และรางวัลดาวรุ่งยอดเยี่ยมจากสมาคมนักวิจารณ์ภาพยนตร์แห่ง ลอส แองเจลิส เขาขึ้นชื่อว่าเป็นนักแสดงที่เข้าถึงบทบาทได้ในภาพยนตร์ทุกแนว ถึงกระนั้น เขาเคยให้สัมภาษณ์ว่ารู้สึกหวั่นใจกับการก้าวสู่ขอบเขตการแสดงใหม่ แต่เขาก็ไม่สามารถปฏิเสธถึงความตื่นเต้นและความกระตือรือร้น ที่มีต่อโปรเจกต์ "The Avengers" ได้

5.2.5 ตัวละคร โลกิ

ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger ซึ่งตัวละครนี้มีลักษณะของ Shadow Archetype และ Trickster Archetype ในคนๆเดียว มีคาแรคเตอร์ที่ชั่วร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ LOKI (โลกิ) ก็คือ เทพองค์หนึ่งจากตำนานเทพทางยุโรปเหนือ (Norse Mythology) ซึ่ง LOKI นั้นเป็น เทพที่เกิดจาก “ยักษ์” กับ “เทพ” โดยมีศักดิ์เป็นหลานชายของเทพ Odin ซึ่งเป็นเทพเจ้าที่มีตำแหน่งสูงสุดของยุโรปเหนือ LOKI นั้นมีสมญาว่าเป็นเทพแห่งไฟ มีนิสัยเจ้าเล่ห์ชอบพูดโกหกและยังมีความสามารถในการแปลงร่างของตนเองได้อีกด้วย โดยนิสัยแล้ว “โลกิ” นั้นเป็นคนซุกซนชอบแกล้งคนอื่น

เรื่องราวของตัวละครโลกินั้นมีที่มาเดียวกับธอร์ มาจากภาพยนตร์แยกเรื่อง Thor (2011) ‘โลกิ’ บุตรแห่งลูนี เทพแห่งการหลอกลวงและการโกหก (God of Mischief) เขาเป็นน้องบุญธรรมของ ‘ธอร์’ เทพเจ้าแห่งสายฟ้าจากตำนานเทพนิยายนอร์สที่ถูก Marvel Comics จับมา่าเป็นการตุนชูเปอร์ฮีโร่ในซีรีส์ Thor เมื่อมหาสงครามระหว่างเหล่าเทพแห่งแอสการ์ดกับยักษ์น้ำแข็งแห่งโยตันไฮม์อุบัติขึ้น ‘บอร์’ ราชาแห่งแอสการ์ด ได้กรีธาทัพเข้ากวาดล้างเหล่ายักษ์น้ำแข็งถึงโยตันไฮม์ แต่ระหว่างที่รบกันอยู่นั้น บอร์ถูกแช่แข็งและสาปให้กลายเป็นหิมะจนหายตัวไป ‘โอดิน’ บุตรของบอร์ จึงได้ขึ้นมาเป็นราชาผู้นำทัพแอสการ์ดเข้ากวาดล้างเหล่ายักษ์น้ำแข็งรวมถึงสังหาร ‘ลูนี’ ผู้เป็นราชาลงได้ หลังสงครามสงบลง โอดินได้สำรวจโยตันไฮม์และเขาก็พบกับเด็กชายเผ่ายักษ์น้ำแข็งคนหนึ่งที่มีรูปลักษณ์ผิดปกติไปจากยักษ์น้ำแข็งทั่วไปที่มีผิวสีน้ำเงินและร่างสูงใหญ่ เด็กคนนี้มีร่างกายเท่ากับชาวแอสการ์ด ผิวกายก็ไม่ใช้สีน้ำเงิน โอดินจึงเก็บมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมและตั้งชื่อให้ว่า ‘โลกิ’ แต่เนื่องจากโอดินมี ‘ธอร์’ เป็นบุตรชายอยู่แล้ว โลกิจึงเหมือนตกอยู่ภายใต้เงาของธอร์เสมอมา เพราะธอร์ทั้งแข็งแกร่ง สวยงาม น่าเกรงขาม ต่างจากโลกิที่ตัวเล็ก ร่างกายอ่อนแอ อ่อนแอ โลกิจึงอิจฉาธอร์และเจ็บปวดอย่างยิ่งที่ตัวเองเป็นเพียงทายาทลำดับสอง โลกิเลยไม่อยู่นิ่ง คอยหาเรื่องก่อวุ่นธอร์และป่วนเหล่าฮีโร่เสมอ

ในด้านรูปลักษณ์ของโลกินั้น ถูกออกแบบให้เป็นตัวละครร้ายที่น่าตาดี ชุดนั้นถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะโรมันยุคโบราณเช่นเดียวกันกับธอร์ สีหลัก ๆ คือ สีดำ และสีทอง ที่ให้ความรู้สึกถึงความเศร้าหมอง พลัง ความชั่วร้าย ความตาย ความลึกลับ ความหวาดกลัว ความซับซ้อน ความสับสน ความขลาด ความอิจฉา และ ความเหิงหวง เช่นเดียวกับคาแรคเตอร์ของตัวละครนี้ที่ไม่ได้ร้ายโดยเนื้อแท้แต่มีหลาย ๆ เหตุผลผลักดันให้เขาเป็นอย่างนั้น หลัก ๆ คือริษยาธอร์แต่ในขณะเดียวกันก็ชื่นชม และอยากเป็นแบบธอร์ที่มีแต่คนรัก ยินดีต้อนรับ ไม่เหมือนเขาที่ดูหัวเดียวกระเทียมปลิวในสังคม

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น ทอม ฮิดเดิลสตัน (Tom Hiddleston) ได้รับการทาบทามให้มาเล่นภาพยนตร์เรื่อง Thor โดยได้รับบทเป็นโล กีน้องชายของเทพเจ้าสายฟ้า ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการแจ้งเกิดให้กับเขาอย่างเต็มตัว จน บางครั้งมีแฟน ๆ ภาพยนตร์หลายคน บอกว่าเขาแอบแย่งความโดดเด่น และแย่งคะแนนความน่า สงสาร มาจาก คริส เฮมส์เวิร์ธ (Chris Hemsworth) ผู้รับบทธอร์ด้วยซ้ำไป ภายหลังจากเป็นที่รู้จักจาก ภาพยนตร์เรื่อง Thor แล้ว เขาอย่างยิ่งใหญ่อีกครั้งกับซูเปอร์ฮีโร่ทั้งหลายใน The Avengers และเขา ยังคงได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากแฟน ๆ อีกเช่นเคย แม้จะเป็นตัวร้ายของเรื่อง แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้ บทบาท โลกิ ของเขาถูกกลืนกินไปในหมู่ผู้พิทักษ์โลกแต่อย่างใด

5.3 อภิปรายผลการวิจัย

การเล่าเรื่อง Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ หลัก ๆ สี่คนในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype เป็นแกนหลัก และเพิ่มมิติให้กับ ตัวละครทั้งสี่โดยการสร้างตัวละครที่เป็นซูเปอร์ฮีโร่เหมือนกันต่างกันตรงที่ พื้นฐานของแต่ละคน การ กระทำ หรือการแสดงออก โดยที่ Ironman มีลักษณะของ Trickster Archetype ที่เพิ่มเล่ห์เหลี่ยมใน การทำให้ตนเองได้เปรียบ หรือได้ผลประโยชน์ เพราะตัวละครนี้เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจ ซึ่ง จะแตกต่างจาก Captain America อย่างชัดเจนเพราะตัวละครนี้จะเน้นความเป็น Hero Archetype อย่างมากมีคาแรคเตอร์ที่เหมือนเป็นผู้นำของกลุ่มอเวนเจอร์ มีความกล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย มี ลักษณะที่ชัดเจนอย่างชัดเจน ในส่วนของ Thor นั้นจะเพิ่ม Fool Archetype เข้ามาเป็นตัวละครที่สร้าง สถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราว Hulk นั้นจะมี ความเป็น Shadow Archetype มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะคาแรคเตอร์นี้ ในร่างเป็นทางลบ และพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่แสดงด้านนี้ออกมา หรือแม้แต่ตัวร้ายในภาพยนตร์ก็ ยังสร้างให้มีมิติ Loki นั้นมีทั้ง Shadow Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆเดียว มี คาแรคเตอร์ที่ชั่วร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ จะเห็นได้ว่าตัว ละครหลักในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นจะมีคาแรคเตอร์ที่ไม่ทับซ้อนกันทำให้การกระจายบททำได้ อย่างทั่วถึง ทุกตัวละครโดดเด่นในแนวทางของตัวเอง ในส่วนขององค์ประกอบในโครงเรื่องใน ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นเป็นไปตามขนบการเล่าเรื่องของ กาญจนา แก้วเทพ (2541) คือ มีการเล่า เรื่องไปตามขั้นตอนตั้งแต่เริ่มเรื่อง ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ ขั้นภาวะวิกฤต ขั้นภาวะคลี่คลาย และขั้น ยุติเรื่องราว เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ แต่ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of

Ultron มีความต่างที่ตอนจบของเรื่องที่มีเรื่องราวในส่วนของ End Credit ที่ต้องการจะเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์อื่น ๆ ซึ่งมาร์เวลสตูดิโอเองเป็นบริษัทแรกที่ทำสิ่งนี้ออกมาเป็นเป็นที่ยอมรับได้ ซึ่งกลยุทธ์ End Credit นี้กลายเป็นธรรมเนียมของภาพยนตร์มาร์เวลเกือบทุกเรื่องทีหลัง End Credit จะมีฉากกลับเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อบอกไปภาคต่อไปหรือเชื่อมไปหาเรื่องอื่นในจักรวาลซึ่งฉากดังกล่าวกลายเป็นลูกเล่นที่ผู้ชมติดตามชมมาตลอดตั้งแต่ปี 2008 End Credit ของมาร์เวลจะเป็นการปูพื้นเชื่อมโยงไปยังเรื่องอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสร้างความผูกพันและความอยากดูตัวละครต่อ ๆ ไปจากค่ายภาพยนตร์นี้ จากศึกษาพบว่าจุดเริ่มต้นของกลยุทธ์ End Credit นั้นเป็นเพราะทางมาร์เวลสตูดิโอเองอยากเอาใจแฟน ๆ เพราะคิดว่าแฟนภาพยนตร์อยากรอดูซุเปอร์ฮีโร่หลาย ๆ ตัวมาอยู่ในเรื่องเดียวกัน พวกเขาจึงอยากทำอเวนเจอร์ เขาเริ่มแนะนำซุเปอร์ฮีโร่ทีละตัว ๆ แล้วค่อยจับมาเจอกัน เขาวางแผนล่วงหน้ากันนาน แล้วกลายเป็นว่าหนังอเวนเจอร์ทำเงินมหาศาล อีกทั้งยังเป็นหนังพาณิชย์ที่ดี มีการดำเนินเรื่องน่าติดตาม เลยทำให้ได้กลุ่มคนดูที่เป็นแฟนมาร์เวลและไม่ใช้แฟนกลับมาติดตาม

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ซุเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรกนั้น กลยุทธ์ที่เห็นได้เด่นชัดอีกอย่างคือ Marvel Cinematic Universe หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า MCU นั้น คือการผลิตภาพยนตร์ซุเปอร์ฮีโร่หลาย ๆ เรื่องของมาร์เวลที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน โดยเริ่มต้นจากซุเปอร์ฮีโร่แต่ละคน แล้วนำหลาย ๆ คนมารวมกันในภาพยนตร์อีกเรื่อง และเรื่องต่อ ๆ มาก็มีความเกี่ยวเนื่องกันอีก ซึ่งก่อนจะมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron ตัวละครหลักทั้งหมดคือ Iron Man Captain America Thor และ Hulk ถูกสร้างขึ้นมาโดยการวางแผนล่วงหน้าจากมาร์เวลสตูดิโอ กลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe นี้มีระบบการทำงานที่เริ่มตั้งแต่การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง และทุก ๆ ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ต้องสอดคล้องต่อเนื่องกัน ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมาพูดคุยกันเพื่อวางแผนให้ทิศทางของภาพยนตร์แต่ละเรื่องสอดคล้องประสานอย่างลงตัว มันก็เลยขยายตลาดออกไปได้กว้างกว่าเดิมอีก มาร์เวลคือเขามีหลักการอยู่ เขาจะวางโครงเรื่องมา ว่าต้องการเนื้อเรื่องประมาณไหน ต้องการเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์เรื่องอื่นยังไง ที่เหลือปล่อยให้เป็นที่ของผู้กำกับ การคุมโทนของมาร์เวลสตูดิโอขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของ Kevin Feige ตั้งแต่บท เลือกผู้กำกับ Post Production เขาจะเป็นคนคุมว่าโทนทั้งหมดของภาพยนตร์จะไปทิศทางไหนซึ่งจะเห็นได้ว่าโทนของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นส่วนเครียด หรืออารมณ์แออัด ทางค่ายภาพยนตร์ก็จะจะไม่ทิ้งอารมณ์ขันในเรื่อง จากการศึกษพบว่ามาร์เวลสตูดิโอจะเอา Concept ของ Comics ถึงแม้ว่าแต่ละเล่มจะเป็นเรื่องราวที่แยกกันไป ที่ว่าไม่ว่าจะเป็นเล่มของ Spiderman เล่มของ Iron Man เล่มของ Captain America แต่ว่าทุกอย่างมันเกิดขึ้นในโลกเดียวกัน อย่างเช่นวันหนึ่งสไปเดอร์แมนไปหยุดโจรปล้นแบงค์ แล้วแบงค์ระเบิด ในเล่มของกัปตัน

อเมริกาบินผ่านแบ่งคั่นนั้น ก็จะเห็นว่ามันระเบิดไปมันเป็นความต่อเนื่องกันที่ทำให้คนอ่านรู้สึกที่เราอยู่ในโลกที่มันสมจริงและเป็นโลกที่กว้างมีอะไรเกิดขึ้นตลอดเวลา และเขานำ Concept นี้มาใช้กับภาพยนตร์ เลบทำให้คนใส่อารมณ์ใส่ความรู้สึกร่วมเข้าไปด้วย ถึงแม้ว่ากลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe จะประสบความสำเร็จมากขนาดไหนก็ตามทางค่ายมาร์เวลสตูดิโอก็ยังให้ความสำคัญกับภาพยนตร์เดี่ยว ๆ อยู่ หมายความว่าไม่ว่าแต่ละเรื่องจะเชื่อมโยงกันขนาดไหนแต่ภาพยนตร์เดี่ยวของซูเปอร์ฮีโร่แต่ละคน ผู้ชมภาพยนตร์ที่ไม่เคยดูก็ต้องเข้าใจไม่จำเป็นต้องดูเรื่องไหนมาก่อน

ในส่วนของการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดทั้งสองเรื่องนั้นบอกเล่าสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันนั่นคือเรื่องจิตใจของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่เหล่านั้นเอง แม้จะมีพลังและความสามารถพิเศษอันตระการตา แต่เนื้อแท้แล้ว อเวนเจอร์ทุกคนต่างก็มีพื้นฐานมาจากมนุษย์ที่คิดได้และเจ็บเป็น จึงไม่ใช่เรื่องแปลก หากพวกเขาจะมีเหตุผลส่วนตัวในการตัดสินใจทำอะไรบางอย่างที่พวกเขาคิดว่าถูก แม้มันจะต้องไปขัดแย้งกับคนอื่น ๆ ก็ตามที่ ทีมอเวนเจอร์ แท้จริงแล้วก็เปี่ยมมนุษย์ที่มีหัวใจหัวใจไม่ต่างจากมนุษย์ทั่ว ๆ ไป เรียกได้ว่าเป็นจุดแข็งของหนังในแฟรนไชส์ MCU (Marvel Cinematic Universe) อยู่พอสมควร ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่เกือบทุกตัวจะถูกสร้างความมีเลือดเนื้อแบบมนุษย์มาอย่างสม่ำเสมอและสอดคล้องกันในหนังแต่ละภาค ทำให้เข้าใจตัวละครแต่ละตัวในความเป็นมนุษย์ได้ไม่ยาก จากการศึกษาพบว่า ตัวละครหลักที่มีความสำคัญกับมาร์เวลสตูดิโอคือ โทนีสตาร์ค หรือไอรอนแมน ความสำเร็จส่วนหนึ่งมาจากไอรอนแมนเพราะเป็นภาพยนตร์ที่ค่อนข้างสมจริง ได้นักแสดงที่ได้อารมณ์มากอย่าง โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ และได้ทีมสร้างที่เป็นแฟนคอมมิกตั้งแต่เด็ก เป็นคนที่เข้าใจตัวละคร เช่นเดียวกับคนอื่น นักแสดงกับตัวละครของมาร์เวลแทบจะเป็นหนึ่งเดียวกับการคัดเลือกนักแสดงนั้น มาร์เวลสตูดิโอไม่ได้เลือกนักแสดงจากความมีชื่อเสียง แต่มองความเหมาะสมของบทและการเซ็นสัญญาระยะยาวเพื่อให้สอดคล้องกับ Marvel Cinematic Universe การคัดเลือกนักแสดงนั้นให้เหมาะกับบทบาทของตัวละครนั้น เขาเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับตัวละครทั้งรูปลักษณ์หรือนิสัยส่วนตัวให้ตรงกับบท และเน้นผู้กำกับเข้าใจในจิตวิญญาณของหนังสื่อการ์ตูนคอมมิก มาร์เวลสตูดิโอมองว่าเป็นงานของทีม ที่ทุกคนต้องมาช่วยกัน แล้วผู้กำกับทุกคนไม่ได้ต่างคนต่างทำงาน ทุกคนมาช่วยกันหมด มาแชร์กันว่าเรื่องจะยังไป เพราะทุกคนต้องรับหน้าที่ต่อกันไปบางคนช่วยกำกับบางซีนให้อีกคน โดยหลัก ๆ แล้วจะมีผู้กำกับที่เป็นหัวเรือใหญ่หนึ่งคนกำกับประมาณ 95% และเป็นผู้กำกับท่านอื่นมากำกับบางซีนให้อีกประมาณ 5% เป็นเหตุผลที่ว่าการประกอบสร้างของตัวละครนั้น ทุกอย่างมีที่มาที่ไป ตัวละครทุกตัวมีมิติ ทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมและเอาใจช่วยไปกับตัวละครเหล่านั้นได้ไม่ยาก

5.4 ข้อจำกัดของงานวิจัย

เนื่องด้วยภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avenger Age Of Ultron จากค่ายมาร์เวลสตูดิโอ เป็นค่ายภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้มีความรู้เฉพาะทางจากประเทศไทยเท่านั้น ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงโครงสร้างในการผลิตอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเฉพาะตัวเนื้อหา และวิธีการนำเสนอจากการรับชมและวิเคราะห์ด้วยตนเอง จึงอาจทำให้ขาดความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์การผลิต กระบวนการผลิต ไว้ในการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง

5.5 ข้อเสนอแนะ

1) ในงานวิจัยชิ้นนี้ไม่ได้ศึกษาด้านการตลาดเพื่อโปรโมทภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง การตลาดเฉพาะทางของมาร์เวลสตูดิโอนั้นอาจมีส่วนอย่างมากในการทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จในด้านรายได้เช่นกัน ดังนั้นจึงอาจมีการศึกษาเกี่ยวกับการตลาดเฉพาะตัวของค่ายภาพยนตร์เพิ่มเติมจากงานวิจัยชิ้นนี้

2) หากมีการนำงานวิจัยชิ้นนี้ไปศึกษาเปรียบเทียบเรื่อง Cinematic Universe จากค่ายภาพยนตร์อื่น ๆ จะทำให้ทราบถึงจุดแข็งจุดอ่อน รูปแบบไหนที่ขาดหายหรือตกหล่นจากกลยุทธ์นี้ในวงการภาพยนตร์เพิ่มขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและอภิปราย

จากการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ ได้ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและ การประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Marvel's The Avenger และ Avenger : Age of Ultron ประกอบกับการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องนี้ และการสัมภาษณ์เชิงลึกของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทย และผู้มีความรู้ควาเชี่ยวชาญเรื่องมาร์เวลสตูดิโอ ซึ่งจากการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ

โครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นส่วนมากมักมีการนำเสนอแก่นเรื่อง (Theme) จะเป็นแบบผสมผสานหลายอย่าง แต่หลัก ๆ จะเน้นไปทาง Power Theme ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับพลังอำนาจที่เหนือมนุษย์ ความไม่ลงรอยกันระหว่างทีมอเวนเจอร์ และตัวร้าย ที่มาจากความต้องการในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ โดยมีเรื่องของ Morality Theme สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

ด้านโครงเรื่องของภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron ส่วนใหญ่มีพัฒนาการโครงเรื่องที่ซับซ้อน มีการนำเสนอโครงเรื่องที่มีการเน้นให้เห็นถึงการรวมตัวกันของซูเปอร์ฮีโร่อย่าง ไอรอน แมน กัปตัน อเมริกา ฮัลค์ และ ธอร์ เน้นความสัมพันธ์ระหว่างซูเปอร์ฮีโร่ด้วยกัน ที่ได้มาถึงความสามัคคี โดยโครงเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ทั้งสองเรื่องจะประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดเรื่องด้วยโลกมนุษย์กำลังเผชิญกับอันตรายที่มาจากสิ่งมีชีวิตนอกโลก พร้อมกับแนะนำตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หลักในเรื่อง เช่น ไอรอน แมน กับต้นอเมริกา ฮัลค์ และ ธอร์

2) การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปัญหา (Rising Action) เป็นช่วงที่ตัวละครหลักในทีมอเวนเจอร์มีความขัดแย้งกันเองในทีม ทั้งในแง่ของการปรับตัวเข้าหากัน หรือความไม่ลงรอยกันทางด้านความคิด

3) ขั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax) ทีมอเวนเจอร์กลับมารวมตัวกันเพื่อปกป้องโลกมนุษย์โดยมีจุดจบของโลกเป็นเดิมพัน

4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เริ่มเห็นถึงความสามัคคีของทีมอเวนเจอร์ทำให้ปกป้องโลกมนุษย์ให้พ้นจากอันตรายได้

5) ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution) เหตุการณ์ทุกอย่างบนโลกมนุษย์กลับเข้าสู่สภาวะปกติ ในขณะที่ทีมอเวนเจอร์ได้แยกย้ายไปตามทางของตัวเอง และจะสามารถรวมตัวเมื่อโลกต้องการความช่วยเหลือ

แก่นเรื่องหรือแก่นความคิด (Theme) ของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นแบบผสมผสานหลายอย่าง แต่หลัก ๆ จะเน้นไปทาง Power Theme ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ ความไม่ลงรอยกันระหว่างกลุ่มพระเอก และตัวร้าย ที่มาจากความต้องการในการแย่งชิงพลังอำนาจต่าง ๆ โดยมีเรื่องของ Morality Theme สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าพลังอำนาจเหนือมนุษย์นั้นมาพร้อมกับจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ซึ่งสิ่งที่ตัวร้ายต้องการนั้นคือพลังอำนาจในแบบเดียวกันแต่จุดมุ่งหมายการนำไปใช้นั้นต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่ได้สนใจว่าสิ่งที่ถูกต้องคืออะไร และไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมเลยแม้แต่น้อย

ประเด็นขัดแย้งในภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมักมีความขัดแย้งแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความคิดภายในจิตใจ ซึ่งความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครกับตัวละครนั้น มีทั้งทีมอเวนเจอร์ขัดแย้งกับตัวร้าย ในส่วนของความขัดแย้งระหว่างทีมอเวนเจอร์ด้วยกันนั้น ภาพยนตร์แสดงให้เห็นชัดให้เกิดการขัดแย้งกันเองในทีมเพื่อสร้างปมความบาดหมางขึ้นมาระหว่างทีม และเป็นการตอกย้ำขึ้นมาว่าการรวมพลังในตอนต้นนั้น ไม่ได้ราบรื่นอย่างที่มันควรจะเป็นทำให้ประเด็นความขัดแย้งของตัวละครดูมีมิติมากขึ้น ในส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความคิดภายในจิตใจนั้นพบในลักษณะคล้าย ๆ กันคือ ความขัดแย้งเกี่ยวกับตัวละครนับเป็นอีกองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญในการดำเนินเรื่องราวให้น่าติดตาม ตัวละครหลักในทีมอเวนเจอร์ที่มีบทบาทเด่น ๆ มี

ทั้งหมด 6 ตัวละคร คือ ไอรอน แมน กัปตัน อเมริกา ฮัลค์ ธอร์ โลกิ และอัลตรอน โดยทั้งหมดเป็นตัวละครรอบด้าน หรือตัวละครที่ซับซ้อน (Round Character or Complex Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลาย ๆ ด้านอยู่ในตัวเอง มีลักษณะนิสัยเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์ทำให้คาดเดาได้ยาก เป็นตัวละครที่มีชีวิตความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง อาจมีทั้ง รัก โลก โกรธหลง ดี หรือ เลว อยู่ในตัวเองได้ มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงลักษณะต่าง ๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไป ซึ่งตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่มาเวลดสตูดิโอ ออกแบบมานั้นมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น ความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีข้อดีข้อเสีย ไม่ใช่ใช้แต่กำลังในการแก้ปัญหา ซึ่งการแก้ปัญหานั้นไม่จำเป็นต้องถูกต้องเสมอไป ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นแสดงให้เห็นว่าการตัดสินใจของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในนั้นก็มิใช่ผิดพลาดได้เหมือน ๆ กับคนทั่ว ๆ ไป

ฉากในการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ช่วงเวลาปัจจุบัน (2014) เล่าเรื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันไปสู่อนาคตในลักษณะตามเข็มนาฬิกาอาจจะมีแทรกเรื่องราวในอดีตบ้างเพื่อเฉลยเงื่อนงำต่าง ๆ และสถานที่ (Location) คือสถานที่ต่างๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกา และมีประเทศอื่นๆ ทั่วโลกบ้างประปราย

อีกหนึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สำคัญของค่ายภาพยนตร์มาเวลดสตูดิโอ คือ บทสนทนา เป็นรายละเอียดที่สำคัญส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความดึงดูดและน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่องให้พัฒนาไปเรื่อย ๆ อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นบุคลิก ทักษะคิดต่างๆ ของตัวละครโดยภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องใช้ภาษาพูดในการดำเนินเรื่องโดยส่วนใหญ่ ซึ่งที่บทสนทนาในเรื่องนี้ใช้บทสนทนาแบบภาษาพูดทั่วไปที่อาจจะมีคำที่สื่ออารมณ์ผู้พูด ได้มากขึ้น อาจจะมีบ้างที่เป็นคำสลับมุขตลก หรือ คำด่า แต่โดยรวมแล้วเป็นภาษาสุภาพที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นคำที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนสิ้นกระซิบ

ในด้านมุมมองการเล่าเรื่องพบว่า การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นตัวกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอง

ตอนจบของเรื่องนับเป็นจุดเด่นที่แตกต่างจากค่ายภาพยนตร์อื่นๆ โดยเฉพาะ End Credit ของมาร์เวลจะเป็นการปูพื้นเชื่อมโยงไปยังเรื่องอื่น ๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องถัดไป End Credit เพื่อเชื่อมโยงภาพยนตร์ แล้วพอมันมีแล้วมันเลยทำให้กลายเป็นลูกเล่นของค่ายที่คนประทับใจ เขาก็เลยเพิ่มเข้ามาบางอย่างก็แค่ใส่เข้ามาเฉย ๆ ไม่ได้จะโยงอะไร กลายเป็นลูกเล่นสำคัญของภาพยนตร์ที่ทำให้ใคร ๆ ติดตาม กลายเป็นกระแส เหมือนเดิมอะไรลงเป็นบางอย่างแล้วมันเกิด

กลายเป็นสิ่งที่คนรอคอยดู แล้วในคอมมิคเองก็จะมีชุดลเกอะไรอย่างนี้แทรก ๆ อยู่ ใส่ไว้เป็นการขอบคุณแฟน ๆ

5.2 การประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ

ค่ายภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอมีแนวทางในการสร้างตัวละครของตนเองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสามารถสรุปออกมาจากตัวละครหลักซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ Marvel's The Avenger และ Avengers : Age of Ultron ดังต่อไปนี้

5.2.1 การสร้างตัวละคร ไอรอน แมน หรือ โทนี่ สตาร์ค (Iron Man / Tony Stark)

ตัวละครนี้เป็นมนุษย์ธรรมดา ไม่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์อะไร มีเพียงเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดเล็กที่อยู่ตรงกลางหน้าอกที่คอยป้องกันไม่ให้ลูกปรายเข้าใกล้หัวใจ ด้วยชุดเกราะอันล้ำยุคที่โทนี่สร้างขึ้นมาทำให้เขามีพลังความแข็งแกร่ง ความทนทาน ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ ประกอบกับมันสมองอันชาญฉลาดและไหวพริบที่ไม่มีใครเทียบได้ ซึ่งตัวละครโทนี่ สตาร์ค ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียว มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ หรือได้ผลประโยชน์ เพราะตัวละครนี้เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจ

เรื่องราวของตัวละครไอรอนแมนนั้น โทนี่ สตาร์ค เศรษฐีพันล้านเจ้าของธุรกิจอุตสาหกรรมซึ่งโดนจับตัวโดยผู้ก่อการร้ายในประเทศอัฟกานิสถาน เพื่อให้สร้างขีปนาวุธ แต่ทางสตาร์คได้นำวัตถุดิบในการสร้าง มาสร้างเป็นชุดเกราะฮีโร่เพื่อหลบหนีมาแทนที่ ซึ่งเมื่อเขาได้กลับมาที่อเมริกา ต่อมาได้พัฒนาชุดเกราะของเขากลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ไอรอนแมน โทนี่ สตาร์คเป็นมนุษย์ธรรมดา ไม่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์อะไร นอกซะจากเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดเล็กที่อยู่ตรงกลางหน้าอกที่คอยป้องกันไม่ให้ลูกปรายเข้าใกล้หัวใจ แต่ตอนนี้เมื่อลูกปรายถูกเขาออกไปแล้ว โทนี่จึงไม่จำเป็นต้องใช้เตาปฏิกรณ์อาร์คอีกต่อไป ด้วยชุดเกราะอันล้ำยุคที่โทนี่สร้างขึ้นมาทำให้เขามีพลังความแข็งแกร่ง, ความทนทาน, ความเร็วอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ประกอบกับมันสมองอันชาญฉลาดและไหวพริบที่ไม่มีใครเทียบได้ ทำให้เขาเป็นหนึ่งในซูเปอร์ฮีโร่ที่แข็งแกร่งที่สุดบนโลก

ในด้านรูปลักษณะของตัวละครไอรอนแมนนั้นตัวละครนี้ถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะที่มีสีแดงเหลือง แสดงออกถึงแสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความรอบรู้ และสติปัญญา ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็น Hero Archetype และยังคงลักษณะของ Trickster

Archetype ซึ่งชุดของไอรอนแมนจะทำให้มีภาพลักษณ์ที่ดึงดูดของผู้ชม ด้วยสีที่โดดเด่นสะดุดตา เข้าถึงได้กับผู้ชมทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โทนี่ สตาร์ค เป็นตัวละครที่กระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย ถ้าไม่นับเรื่องพลังที่ได้รับจากชุดเกราะแล้ว มันสมองของเขานั้นชาญฉลาดเกินมนุษย์ปกติ สามารถนำเศษเหล็กมาสร้างชุดเกราะได้ คอยประดิษฐ์อะไรใหม่ ๆ เสมอ เขาเป็น ผู้เชี่ยวชาญเรื่องจักรวาลฟิสิกส์ได้ภายในการเรียนรู้แค่คนเดียว มีความสามารถในการวางแผนสูง สามารถคิดค้นแผนการใหม่ได้อย่างรวดเร็วถ้าแผนเก่าไม่สามารถใช้ได้หรือสถานการณ์เปลี่ยนไป โดยฉับพลัน ถึงแม้เขาจะพ่ายแพ้จากการต่อสู้ โทนี่ก็ไม่เคยยอมแพ้และแข็งแกร่งขึ้นทุกครั้งที่พ่ายแพ้ ทำให้สามารถพิสูจน์ได้ว่า "ไอรอนแมน" นั้นไม่ใช่ชุดเกราะ แต่มันคือตัวโทนี่ สตาร์คเอง

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น เมื่อวันที่มีข่าวว่าโรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ นักแสดงที่มีประวัติเสื่อมเสียเพราะเรื่องยาเสพติดจะมารับ บทซูเปอร์ฮีโร่ไอรอนแมน หลายคนในวงการภาพยนตร์ไม่เห็นด้วย แต่ผู้กำกับ Iron Man สองภาคแรกให้โรเบิร์ตมาทำสกรีนเทสต์ ทันทีที่กล้องเริ่มถ่ายผู้กำกับก็หมดข้อสงสัย ไม่มีใครกล้าพูดว่าเขาไม่ใช่ไอรอนแมนอีกต่อไป แล้ว โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ กลับขึ้นแท่นซูเปอร์สตาร์อีกครั้งหลังจาก Iron Man ภาคแรกกวาดเงินไปกว่า 585 ล้านดอลลาร์ทั่วโลก ตามด้วยภาคสองที่ทำเงินไป 623 ล้านดอลลาร์ ทั้งหมดนี้คงไม่เกินไปเลยที่เขาจะได้รับค่าตัวสูงถึง 50 ล้านดอลลาร์สำหรับภาพยนตร์สองเรื่องคือ The Avengers ภาคแรก และ Iron Man 3 ทำให้เขาครองตำแหน่งนักแสดงที่มีค่าตัวสูงที่สุดสองปีติดต่อกัน (2013-2014) เรื่องราวชีวิตที่พลิกผันของดาวนีย์ก็คล้ายกับโทนี่ สตาร์ค ใน Iron Man จากดาราดังบนพรมแดงออกสการ์เดินเข้าสู่วิถีคนจรจัดและสถานบำบัดยาเสพติด ไม่ต่างจากมหาเศรษฐีเพลย์บอยเสเพลที่ถูกลักพาตัวไปกักขังไว้ในถ้ำแต่เขารอดตายออกมาในชุดเกราะเหล็ก ต่อสู้กับศัตรู และเข้าใจชีวิตที่เฉียดตายมากขึ้น

5.2.2 การสร้างตัวละคร กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส

ได้มีการตีความตัวละครไปในรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน และยังคงลักษณะเอกลักษณ์ของความเป็นกัปตัน อเมริกาจากในภาพยนตร์สื่อการ์ตูนเอาไว้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งตัวละครสตีฟ โรเจอร์ส ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype อย่างชัดเจน มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย มีลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) และ ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทกระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งยังเป็น คนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง แม้จะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แต่กัปตันกลับไม่มี

พลังซูเปอร์ฮีโร่เลยเพราะถึงเซิร์ม Super-Soldier และรังสี Vita จะเปลี่ยนเขาจากชายร่างกายอ่อนแอกลายเป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์แบบทุก ๆ ด้านก็ตาม แต่ความแข็งแกร่ง ความอดทน ความเร็ว และความยืดหยุ่นนั้น ล้วนอยู่ในจุดสูงสุด นอกจากความสมบูรณ์ด้านร่างกายแล้ว กัปตันอเมริกายังฝึกฝนทักษะการต่อสู้และการรบ ประกอบกับการที่เขามีความรู้ทางการทหารอยู่มาก ทำให้เขาเป็นผู้ชำนาญการวางแผนยุทธวิธีและปัญหาการรบ รวมไปถึงทักษะการเอาตัวรอดและการบินอีกด้วย กัปตัน อเมริกามักใช้วิธีแก้ปัญหามาแบบของทหาร โดยรับคำสั่งและทำตามอย่างไม่มีข้อแม้ กัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส มีการกระทำที่เหมือนกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์ ในแง่การปกป้องสังคมจากสิ่งชั่วร้าย แต่พฤติกรรมดังกล่าวอาจเกิดจากมุมมองและความเชื่อที่ต่างกันออกไป โดยกัปตันอเมริกากัปตันมีเหตุผลของเขาเองแน่นอน และด้วยความเป็นคนดีมีศีลธรรมเป็นสิ่งที่นำทางของเขา

นั่นคือสิ่งที่บริสุทธิ์ใจอย่างที่สุด เป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีจุดเด่นตรงที่ไม่มีใครผิดหรือถูก ในเรื่องนี้จะมีแต่ตัวร้ายที่ไม่เด่นชัดเพราะพวกเขาต่างก็มีมุมมองของตัวเอง ตัวละครกัปตันอเมริกาในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นมีจุดร่วมในการปกป้องโลก และขจัดสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ ในหมดไปด้วยวิธีการที่ถูกต้อง และตรงไปตรงมา

เรื่องราวของตัวละครกัปตันอเมริกานั้น สตีฟ โรเจอร์ ชายหนุ่มผู้ซึ่งโรคที่ลงสมัครเข้าโครงการ " ซูเปอร์โซลเจอร์ " โดยหวังว่าเขาจะได้กลายเป็นทหารอย่างสมภาคภูมิ โดยเขาได้รับเลือกจาก ดร.โบนีสไตร์ และด้วยการทดลองครั้งนี้ทำให้เขากลายเป็นยอดมนุษย์คนแรกของโลกผู้มีร่างกายที่แข็งแรงกว่าคนทั่วไปอย่างมาก และเปลี่ยนรูปร่างของให้สูงใหญ่ขึ้นล้ำขึ้นจนแทบมองไม่เห็นรูปร่างของในตอนแรกเลย เขาได้กลายเป็นสุดยอดทหารของอเมริกาในขณะนั้น ซึ่งจากผลความสำเร็จของการทดลองนี้ ทางกองทัพจึงมุ่งหวังจะสร้างกองทัพยอดมนุษย์ขึ้นมา แต่ก็ต้องผิดหวังเมื่อ ดร.โบนีสไตร์ ถูกสังหารหลังจากที่เขาทำการทดลองกับสตีฟเสร็จ โดยที่สูตรและการทดลองต่าง ๆ อยู่ในหัวของดร.โบนีสไตร์ สตีฟจึงกลายเป็นยอดมนุษย์เพียงคนเดียว และเขามาโผล่ในยุคปัจจุบันได้เนื่องจาก เขาโดนแช่แข็งอยู่ที่ขั้วโลกเหนือ โดยมีสาเหตุมาจากในช่วงท้ายของสงครามโลกนั้นได้ติดอยู่บนเครื่องบินรบของนาซี เพื่อทำการปลดชนวนระเบิดร้ายแรง แต่เขาทำพลาดและตกลงมาจนโดนแช่แข็งอยู่ที่นี้ โดยเหล่าอเวนเจอร์ได้มาพบเขาและช่วยเหลือออกมา

ในด้านบุคลิกของตัวละครกัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์สนั้น เป็นผู้สวมเครื่องแบบที่มีลวดลายแบบธงชาติสหรัฐอเมริกา และมีโลโก้ไม่มีสิ่งใดสามารถทำลายได้ ซึ่งสามารถใช้รอบเพื่อโจมตีเป็นอาวุธได้ สีหลัก ๆ ที่อยู่ในชุดคือสีของธงชาติอเมริกัน สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน แสดงออกถึงแสดงออกให้เห็นถึง ความจงรักภักดี ความไว้วางใจ ความศรัทธา ความมั่นใจ พลัง ความ

คล่องแคล่ว ความกล้าหาญ ความแข็งแกร่ง ความบริสุทธิ์ และ สันติภาพ คาแรคเตอร์กับต้นอเมริกาเป็นตัวละครต้นของมาเวลยุค ค.ศ. 1940 ที่สร้างจากเจตนาต้องการที่จะสร้างความรักชาติ โดยให้เขาต้องทำการต่อสู้กับฝ่ายอักษะแห่งสงครามโลกครั้งที่สอง กับต้นอเมริกาจึงกลายมาเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของไทม์ลีคอมิกส์ ในช่วงยุคของสงครามโลกครั้งที่ 2

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น นักแสดง คริส อีแวนส์ มีชื่อเต็ม ๆ ว่า คริสโตเฟอร์ โรเบิร์ต อีแวนส์ ได้ถูกเลือกให้มารับบท Steve Rogers หรือ Captain America ที่ยิ่งทำให้เขาโด่งดังเป็นอย่างมากเลยทีเดียว เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวฮีโร่ที่เหล่าแฟน ๆ การตูนทั่วโลกต่างก็ตั้งหน้าตั้งตารอ แล้วบวกกับความเหมาะสมทั้งหน้าตา รูปร่างที่ลงตัวเพราะคริสต้องดูแลร่างกายอย่างหนักที่จะได้มา และการแสดงที่เปี่ยมไปด้วยคุณภาพ ก็เลยทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Captain America : The First Avenger ได้รับการประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

5.2.3 ธอร์ โอดินสันเจ้าชายแห่งแอสการ์ด

ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers : Age of Ultron ซึ่งตัวละครธอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Fool Archetype ในคน ๆ เดียว ซึ่งมีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่างๆ เป็นตัวสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ โดยไม่ตั้งใจ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราวเนื่องจากธอร์เป็นตัวละครที่มาจากดาวดวงอื่น บริบททางสังคมจึงเป็นในลักษณะย้อนยุค เพราะฉะนั้นการที่มาเจอกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มอเวนเจอร์ ธอร์จึงดูแตกต่างและชวนให้ขบขันอยู่บางที ธอร์ เป็นคนประเภทระตือหรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน และมีเสน่ห์ อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย นิสัยใจร้อน วู่วาม บุ่มบ่าม มุทะลุ ทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลังเท่าไร ดูเด็ดเดี่ยวดุด่า ไม่ค่อยยอมฟังที่คนอื่นเขาพูด หยิ่งในศักดิ์ศรีของตนเองแต่ก็ยังรักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ เห็นคนอื่นสำคัญกว่าตัวเอง บางทีก็ถูกหลอกง่ายไป

เรื่องราวของตัวละครธอร์นั้นธอร์คือบุตรแห่งโอดิน เทพเจ้าสายฟ้าผู้ปกครองแอสการ์ด ธอร์ได้ทำผิดโทษฐานเข้าไปโจมตียักษ์น้ำแข็ง โอดินจึงลงโทษธอร์ให้ตกลงไปอาศัยอยู่ในโลกในนามของหมอพิการโดนัลด์ เบลค เพื่อสั่งสอนให้ธอร์มีความเมตตา เมื่อธอร์เกิดความเมตตาที่ต้องรักษาผู้เจ็บป่วย เมื่อโอดินเห็นจึงเนรมิตไม้เท้าไว้ที่ภูเขาแห่งหนึ่ง ดร.เบลคได้ไปเจอไม้เท้าอันหนึ่ง

เมื่อเค้าคะเค้าก็กลายร่างเป็นธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าและความทรงจำทั้งหมดก็ได้กลับมา เขาจึงได้เดินทางไปมาระหว่างโลกและแอสการ์ด

ในด้านรูปลักษณ์ของธอร์นั้น ถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะโรมันยุคโบราณ เพราะเป็นตัวละครที่สร้างมาจากธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าของตำนานเทพปกรณัมนอร์ สี่ที่ใช้คือ สีแดง และเทา แสดงออกให้เห็นถึง พลัง ความคล่องแคล่ว ความกล้าหาญ ความอันตราย ความแข็งแกร่ง ความโกรธ ความมุ่งมั่น ความต้องการ ธอร์มีพลังกำลัง ความแข็งแกร่งระดับเทพเจ้า มีความเป็นผู้นำสูง มีพลังใจที่กล้าหาญและหยิ่งทะนงในศักดิ์ศรีความเป็นเทพเจ้าของตน

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น คริส เฮมส์เวิร์ธ (Chris Hemsworth) เขาแสดงในฮอลลีวูดเป็นครั้งแรกในบทบาท George Kirk ใน Star Trek (2009) จากนั้นต่อมาในปี 2010 รับบท Kale เรื่อง A Perfect Getaway และเรื่องอื่น ๆ อีกเช่น Ca\$h, Red Dawn, The Cabin in the Woods และรับบทบาทพระเอกที่โด่งดังในเรื่อง Thor, The Avengers และ Rush คริสได้รับการการันตีโดยสื่อยักษ์ใหญ่อย่างนิตยสาร People ที่ยกย่องว่าผู้ชายที่เซ็กซี่ที่สุดประจำปี 2014 ให้เขาแบบไร้ข้อกังขา คริสเป็นเจ้าของหุ่นสูงใหญ่ กายาแข็งแรง ด้วยความสูงราวรูปร่าง 191 ซม. และกล้ามเนื้อแบบนักกีฬา เขาจึงเหมาะกับบทเทพเจ้าสายฟ้า ฮีโร่ร่างใหญ่ผู้พร้อมช่วยเหลือมนุษยชาติและปกป้องดวงดาวของตัวเองจากภัยอันตราย

5.2.4 ฮัลค์ หรือ ดร. โรเบิร์ต บรูซ แบรนเนอร์

นักวิทยาศาสตร์ที่ทำการทดลองเกี่ยวกับรังสีแกมมา แต่ในระหว่างการทดลอง เกิดอุบัติเหตุขึ้นทำให้เขากลายร่างเป็นสัตว์ประหลาดตัวใหญ่อีกหนึ่ง ร่างกายสีเขียว มีพลังกำลังมหาศาลหรืออีกชื่อหนึ่งคือ ฮัลค์ ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger และ Avengers: Age of Ultron ซึ่งตัวละครธอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype และ Shadow Archetype ในคนเดียว ซึ่งมีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังตัวละครที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะคาแรคเตอร์นี้ในร่าง ในทางลบ และพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่แสดงด้านนี้ออกมา เป็นด้านมืดที่ ดร.บรูซ ไม่ต้องการจะรับรู้ว่ามีสิ่งนี้อยู่ ดร. บรูซ แบรนเนอร์ นั้นมีลักษณะ ชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถด้านวิทยาศาสตร์ ในทางกลับกันในร่างของฮัลค์นั้น ฮัลค์ จะมีลักษณะลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทระตือหรือร้น อีกทั้งเป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย

ทาย นิสัยใจร้อน ภู่วาม บุ่มบ่าม มุทะลุ ทำอะไรไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลังเท่าไร คุเดือดเลียดพลาณ ไม่ค่อยยอมฟังที่คนอื่นเขาพูด หยิ่งในศักดิ์ศรีของตนเองแต่ก็ยังรักเพื่อน รักพวกพ้องมาก ๆ

เรื่องราวของตัวละครฮัลค์นั้น ดร.บรูซ แบนเนอร์ถูกกองทัพสหรัฐคัดเลือกให้ไปทดลองเพื่อสร้างซูเปอร์โซลเดอร์เซิร์มชนิดเดียวกับของกัปตันอเมริกาขึ้นมาใหม่ภายใต้การดูแลของนายพล รอสส์ พ่อของเบ็ตตี้ แบนเนอร์เชื่อว่ารังสีแกมมาเป็นกุญแจไขความลับของการทดลองนี้ แบนเนอร์ ตัดสินใจทดสอบรังสีกับตัวเอง แต่ผลมันไม่ได้ออกมาอย่างที่คิด ด้วยปริมาณของรังสีแกมมา จำนวนมาก ส่งผลให้แบนเนอร์กลายเป็นสัตว์ประหลาดแห่งโทสะหรือฮัลค์ เขากลายเป็นฮัลค์ แค่ชั่วครวก่อนจะกลับร่างเดิม ถ้ามีอารมณ์โกรธรุนแรง แบนเนอร์จะกลายเป็นฮัลค์อีกเรื่อย ๆ เมื่อมหัศจรรย์ที่กำลังจะเกิดขึ้นบนโลก ต้องการความเชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์ของดร.แบนเนอร์ นิค ฟิวรี่ ผู้อำนวยการหน่วย S.H.I.E.L.D. จึงชวนเขามาร่วมทีม โดยรู้ว่าเดอะ ฮัลค์, พลังอันน่า อัศจรรย์ของดร.แบนเนอร์จะเป็นผลดีต่อทีมอเวนเจอร์ส

ในด้านบุคลิกของฮัลค์นั้น ถูกออกแบบให้มีพลังกำลังที่ไม่มีที่สิ้นสุด ฮัลค์มีพลังกำลัง เริ่มต้นในการยกสิ่งของอยู่ที่ 100 ตัน และเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามความโกรธ สีของผิวภาพยนตร์คือสี เขียว ให้ความรู้สึกถึงการเติบโต ความอ่อนโยน การมองโลกในแง่ดี และความทนทาน ซึ่งจุดเด่น ตัวละครคือในเวลาปกติเป็นดร.แบนเนอร์ แต่พอโกรธมาก ๆ ก็ะกลายเป็นอสูรกายฮัลค์ เนื้อ เรื่องกล่าวถึงนักฟิสิกส์ชื่อ ดร. บรูซ แบนเนอร์ ที่ประสบอุบัติเหตุจากการทดลองจนถูกรังสีแกมมา และเกิดความผิดปกติกับร่างกาย กลายร่างเป็นมนุษย์ตัวสีเขียวที่มีพลังกำลังมหาศาล แต่ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้

ในส่วนของความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น มาร์ค รัฟฟาโล คือหนึ่งในนักแสดงชายยอดเยี่ยมคนหนึ่งของวงการฮอลลีวูด เขาเริ่มต้นอาชีพใน วงการละคร และได้รับรางวัล Lucille Award สาขานักแสดงชายยอดเยี่ยมจากเรื่อง This is Our Youth ขณะที่ในวงการภาพยนตร์นั้น รัฟฟาโล โด่งดังจาก You Can Count on Me ในปี 2000 ซึ่ง ทำให้ได้รับรางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์มอน ทรีอัล และรางวัลดาวรุ่ง ยอดเยี่ยมจากสมาคมนักวิจารณ์ภาพยนตร์แห่ง ลอส แองเจลิส เขาขึ้นชื่อว่าเป็นนักแสดงที่เข้าถึง บทบาทได้ในภาพยนตร์ทุกแนว ถึงกระนั้น เขาเคยให้สัมภาษณ์ว่ารู้สึกหวั่นใจกับการก้าวสู่ขอบเขต การแสดงใหม่ แต่เขาก็ไม่สามารถปฏิเสธถึงความตื่นเต้นและความกระตือรือร้น ที่มีต่อโปรเจกต์ "The Avengers" ได้

5.2.5 ตัวละคร โลกิ

ในภาพยนตร์ Marvel The Avenger ซึ่งตัวละครนี้มีลักษณะของ Shadow Archetype และ Trickster Archetype ในคนๆเดียว มีคาแรคเตอร์ที่ชั่วร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ LOKI (โลกิ) ก็คือ เทพองค์หนึ่งจากตำนานเทพทางยุโรปเหนือ (Norse Mythology) ซึ่ง LOKI นั้นเป็น เทพที่เกิดจาก “ยักษ์” กับ “เทพ” โดยมีศักดิ์เป็นหลานชายของเทพ Odin ซึ่งเป็นเทพเจ้าที่มีตำแหน่งสูงสุดของยุโรปเหนือ LOKI นั้นมีสมญาว่าเป็นเทพแห่งไฟ มีนิสัยเจ้าเล่ห์ชอบพูดโกหกและยังมีความสามารถในการแปลงร่างของตนเองได้อีกด้วย โดยนิสัยแล้ว “โลกิ” นั้นเป็นคนซุกซนชอบแกล้งคนอื่น

เรื่องราวของตัวละครโลกินั้นมีที่มาจากเดียวกับธอร์ มาจากภาพยนตร์แยกเรื่อง Thor (2011) ‘โลกิ’ บุตรแห่งลูนี เทพแห่งการหลอกลวงและการโกหก (God of Mischief) เขาเป็นน้องบุญธรรมของ ‘ธอร์’ เทพเจ้าแห่งสายฟ้าจากตำนานเทพนิยายนอร์สที่ถูก Marvel Comics จับมาฆ่าเป็นการตุนชูเปอร์ฮีโร่ในซีรีส์ Thor เมื่อมหาสงครามระหว่างเหล่าเทพแห่งแอสการ์ดกับยักษ์น้ำแข็งแห่งโยตันไฮม์อุบัติขึ้น ‘บอร์’ ราชาแห่งแอสการ์ด ได้กรีธาทัพเข้ากวาดล้างเหล่ายักษ์น้ำแข็งถึงโยตันไฮม์ แต่ระหว่างที่รบกันอยู่นั้น บอร์ถูกแช่แข็งและสาปให้กลายเป็นหิมะจนหายตัวไป ‘โอดิน’ บุตรของบอร์ จึงได้ขึ้นมาเป็นราชาผู้นำทัพแอสการ์ดเข้ากวาดล้างเหล่ายักษ์น้ำแข็งรวมถึงสังหาร ‘ลูนี’ ผู้เป็นราชาลงได้ หลังสงครามสงบลง โอดินได้สำรวจโยตันไฮม์และเขาก็พบกับเด็กชายเผ่ายักษ์น้ำแข็งคนหนึ่งที่มีรูปลักษณะผิดแปลกไปจากยักษ์น้ำแข็งทั่วไปที่มีผิวสีน้ำเงินและร่างสูงใหญ่ เด็กคนนี้มีร่างกายเท่ากับชาวแอสการ์ด ผิวกายก็ไม่ใช้สีน้ำเงิน โอดินจึงเก็บมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมและตั้งชื่อให้ว่า ‘โลกิ’ แต่เนื่องจากโอดินมี ‘ธอร์’ เป็นบุตรชายอยู่แล้ว โลกิจึงเหมือนตกอยู่ภายใต้เงาของธอร์เสมอมา เพราะธอร์ทั้งแข็งแรง สง่างาม น่าเกรงขาม ต่างจากโลกิที่ตัวเล็ก ร่างกายอ่อนแอ อ่อนแอ โลกิจึงอิจฉาธอร์ และเจ็บปวดอย่างยิ่งที่ตัวเองเป็นเพียงทายาทลำดับสอง โลกิเลยไม่อยู่นิ่ง คอยหาเรื่องก่อความวุ่นวายและป่วนเหล่าฮีโร่เสมอ

ในด้านรูปลักษณ์ของโลกินั้น ถูกออกแบบให้เป็นตัวละครร้ายที่หน้าตาดี ชูदनันถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับเสื้อเกราะโรมันยุคโบราณเช่นเดียวกันกับธอร์ สีหลัก ๆ คือ สีดำ และสีทอง ที่ให้ความรู้สึกถึงความเศร้าหมอง พลัง ความชั่วร้าย ความตาย ความลึกลับ ความหวาดกลัว ความซับซ้อน ความสับสน ความขลาด ความอิจฉา และ ความเหินห่าง เช่นเดียวกับคาแรคเตอร์ของตัวละครนี้ที่ไม่ได้ร้ายโดยเนื้อแท้แต่มีหลาย ๆ เหตุผลผลักดันให้เขาเป็นอย่างนั้นหลัก ๆ คือริษยาธอร์แต่ในขณะเดียวกันก็ชื่นชม และอยากเป็นแบบธอร์ที่มีแต่คนรัก ยินดีต้อนรับ ไม่เหมือนเขาที่ดูหัวเดียวกระเทียมปลิวในสังคม

ในส่วนของการเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของมาร์เวลสตูดิโอ และการคัดเลือกนักแสดงนั้น ทอม ฮิดเดิลสตัน (Tom Hiddleston) ได้รับการทาบทามให้มาเล่นภาพยนตร์เรื่อง Thor โดยได้รับบทเป็นโลกิน้องชายของเทพเจ้าสายฟ้า ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ถือว่าเป็นการแจ้งเกิดให้กับเขาอย่างเต็มตัว จนบางครั้งมีแฟน ๆ ภาพยนตร์หลายคน บอกว่าเขาแอบแย่งความโดดเด่น และแย่งคะแนนความน่าสงสาร มาจาก คริส เฮมส์เวิร์ธ (Chris Hemsworth) ผู้รับบทธอร์ด้วยซ้ำไป ภายหลังจากเป็นที่รู้จักจากภาพยนตร์เรื่อง Thor แล้ว เขายังยิ่งใหญ่อีกครั้งกับซูเปอร์ฮีโร่ทั้งหลายใน The Avengers และเขายังคงได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากแฟน ๆ อีกเช่นเคย แม้จะเป็นตัวร้ายของเรื่อง แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้บทบาท โลกิ ของเขาถูกกลืนกินไปในหมู่ผู้พิทักษ์โลกแต่อย่างใด

5.3 อภิปรายผลการวิจัย

การเล่าเรื่อง Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หลัก ๆ สี่คนในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะของ Hero Archetype เป็นแกนหลัก และเพิ่มมิติให้กับตัวละครทั้งสี่โดยการสร้างตัวละครที่เป็นซูเปอร์ฮีโร่เหมือนกันต่างกันตรงที่ พื้นฐานของแต่ละคน การกระทำ หรือการแสดงออก โดยที่ Ironman มีลักษณะของ Trickster Archetype ที่เพิ่มเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ หรือได้ผลประโยชน์ เพราะตัวละครนี้เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจ ซึ่งจะแตกต่างจาก Captain America อย่างชัดเจนเพราะตัวละครนี้จะเน้นความเป็น Hero Archetype อย่างมากมีคาแรคเตอร์ที่เหมือนเป็นผู้นำของกลุ่มอเวนเจอร์ มีความกล้าหาญ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย มีลักษณะที่ชัดเจนอย่างชัดเจน ในส่วนของ Thor นั้นจะเพิ่ม Fool Archetype เข้ามาเป็นตัวละครที่สร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราว Hulk นั้นจะมีความเป็น Shadow Archetype มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะคาแรคเตอร์หนึ่งในร่างเป็นทางลบ และพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่แสดงด้านนี้ออกมา หรือแม้แต่ตัวร้ายในภาพยนตร์ก็ยังสร้างให้มีมิติ Loki นั้นมีทั้ง Shadow Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียว มีคาแรคเตอร์ที่ชั่วร้าย อีกทั้งยังใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบ จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นจะมีคาแรคเตอร์ที่ไม่ทับซ้อนกันทำให้การกระจายบทบาทได้อย่างทั่วถึง ทุกตัวละครโดดเด่นในแนวทางของตัวเอง ในส่วนขององค์ประกอบในโครงเรื่องในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นเป็นไปตามขนบการเล่าเรื่องของ กาญจนา แก้วเทพ (2541) คือ มีการเล่าเรื่องไปตามขั้นตอนตั้งแต่ขั้นเริ่มเรื่อง

ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ ขั้นภาวะวิกฤต ขั้นภาวะคลี่คลาย และขั้นยุติเรื่องราว เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ แต่ Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron มีความต่างที่ตอนจบของเรื่องที่มีเรื่องราวในส่วนของ End Credit ที่ต้องการจะเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์อื่น ๆ ซึ่งมาร์เวลสตูดิโอเองเป็นบริษัทแรกที่ทำสิ่งนี้ออกมาเป็นเป็นที่ยอมรับได้ ซึ่งกลยุทธ์ End Credit นี้กลายเป็นธรรมเนียมของภาพยนตร์มาร์เวลเกือบทุกเรื่องทีหลัง End Credit จะมีฉากกลับเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อบอกไปภาคต่อไปหรือเชื่อมโยงไปหาเรื่องอื่นในจักรวาลซึ่งฉากดังกล่าวกลายเป็นลูกเล่นที่ผู้ชมติดตามชมมาตลอดตั้งแต่ปี 2008 End Credit ของมาร์เวลจะเป็นการปูพื้นเชื่อมโยงไปยังเรื่องอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสร้างความผูกพันและความอยากดูตัวละครต่อ ๆ ไปจากค่ายภาพยนตร์นี้ จากศึกษาพบว่าจุดเริ่มต้นของกลยุทธ์ End Credit นั้นเป็นเพราะทางมาร์เวลสตูดิโอเองอยากเอาใจแฟน ๆ เพราะคิดว่าแฟนภาพยนตร์อยากรอดูซูเปอร์ฮีโร่หลาย ๆ ตัวมาอยู่ในเรื่องเดียวกัน พวกเขาจึงอยากทำอเวนเจอร์ เขาเริ่มแนะนำซูเปอร์ฮีโร่ทีละตัว ๆ แล้วค่อยจับมาเจอกัน เขาวางแผนล่วงหน้ากันนาน แล้วกลายเป็นว่าหนังอเวนเจอร์ทำเงินมหาศาล อีกทั้งยังเป็นหนังพาณิชย์ที่ดี มีการดำเนินเรื่องน่าติดตาม เลยทำให้ได้กลุ่มคนดูที่เป็นแฟนมาร์เวลและไม่ใช้แฟนกลับมาติดตาม

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดสองอันดับแรกนั้นกลยุทธ์ที่เห็นได้เด่นชัดอีกอย่างคือ Marvel Cinematic Universe หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า MCU นั้นคือการผลิตภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่หลาย ๆ เรื่องของมาร์เวลที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน โดยเริ่มต้นจากซูเปอร์ฮีโร่แต่ละคน แล้วนำหลาย ๆ คนมารวมกันในภาพยนตร์อีกเรื่อง และเรื่องต่อ ๆ มา ก็มีความเกี่ยวเนื่องกันอีก ซึ่งก่อนจะมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง Marvel's The Avengers และ Avengers : Age of Ultron ตัวละครหลักทั้งหมดสี่คน Iron Man Captain America Thor และ Hulk ถูกสร้างขึ้นมาโดยการวางแผนล่วงหน้าจากมาร์เวลสตูดิโอ กลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe นี้มีระบบการทำงานที่เริ่มตั้งแต่การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง และทุก ๆ ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ต้องสอดคล้องต่อเนื่องกัน ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมาพูดคุยกันเพื่อวางแผนให้ทิศทางของภาพยนตร์แต่ละเรื่องสอดคล้องประสานอย่างลงตัว มันก็เลยขยายตลาดออกไปได้กว้างกว่าเดิมอีก มาร์เวลคือเขามีหลักการอยู่ เขาจะวางโครงเรื่องมา ว่าต้องการเนื้อเรื่องประมาณไหน ต้องการเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์เรื่องอื่นยังไง ที่เหลือปล่อยให้หนังทำหน้าที่ของผู้กำกับ การคุมโทนของมาร์เวลสตูดิโอขึ้นอยู่กับโปรดิวเซอร์ใหญ่ คือ Kevin Feige ตั้งแต่บท เลือกผู้กำกับ Post Production เขาจะเป็นคนคุมว่าโทนทั้งหมดของภาพยนตร์จะไปทิศทางไหนซึ่งจะเห็นได้ว่าโทนของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นส่วนเครียด หรือดราม่าแค่ไหน ทางค่ายภาพยนตร์ก็จะจะไม่ทิ้ง

อารมณ์ขันในเรื่อง จากการศึกษาพบว่ามาร์เวลสตูดิโอจะเอา Concept ของ Comics ถึงแม้ว่าแต่ละเล่มจะเป็นเรื่องราวที่แยกกันไป ที่ว่าไม่ว่าจะเป็นเล่มของ Spiderman เล่มของ Iron Man เล่มของ Captain America แต่ว่าทุกอย่างมันเกิดขึ้นในโลกเดียวกัน อย่างเช่นวันหนึ่งสไปเดอร์แมนไปหยุดโจรปล้นแบงค์ แล้วแบงค์ระเบิด ในเล่มของกัปตันอเมริกาบินผ่านแบงค์นั้น ก็จะเห็นว่ามันระเบิดไปมันเป็นความต่อเนื่องกันที่ทำให้คนอ่านรู้สึกที่เราอยู่ในโลกที่มันสมจริงและเป็นโลกที่กว้างมีอะไรเกิดขึ้นตลอดเวลา และเขานำ Concept นี้มาใช้กับภาพยนตร์ เลบทำให้คนใส่อารมณ์ใส่ความรู้สึกร่วมเข้าไปด้วย ถึงแม้ว่ากลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe จะประสบความสำเร็จมากขนาดไหนก็ตามทางค่ายมาร์เวลสตูดิโอยังให้ความสำคัญกับภาพยนตร์เดี่ยว ๆ อยู่หมายความว่าไม่ว่าแต่ละเรื่องจะเชื่อมโยงกันขนาดไหนแต่ภาพยนตร์เดี่ยวของซูเปอร์ฮีโร่แต่ละคน ผู้ชมภาพยนตร์ที่ไม่เคยดูก็ต้องเข้าใจไม่จำเป็นต้องดูเรื่องไหนมาก่อน

ในส่วนของการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุดทั้งสองเรื่องนั้นบอกเล่าสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันนั่นคือเรื่องจิตใจของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ตนเอง แม้จะมีพลังและความสามารถพิเศษอันตระการตา แต่เนื้อแท้แล้ว อเวนเจอร์ทุกคนต่างก็มีพื้นฐานมาจากมนุษย์ที่คิดได้และเจ็บเป็น จึงไม่ใช่เรื่องแปลก หากพวกเขาจะมีเหตุผลส่วนตัวในการตัดสินใจทำอะไรบางอย่างที่พวกเขาคิดว่าถูก แม้มันจะต้องไปขัดแย้งกับคนอื่น ๆ ก็ตามที่ ทีมอเวนเจอร์แท้จริงแล้วก็เปี่ยมมนุษย์ที่มีหัวใจหัวใจไม่ต่างจากมนุษย์ทั่ว ๆ ไป เรียกได้ว่าเป็นจุดแข็งของหนังในแฟรนไชส์ MCU (Marvel Cinematic Universe) อยู่พอสมควร ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่เกือบทุกตัวจะถูกสร้างความมีเลือดเนื้อแบบมนุษย์มาอย่างสมมาเสมอและสอดคล้องกันในหนังแต่ละภาค ทำให้เข้าใจตัวละครแต่ละตัวในความเป็นมนุษย์ได้ไม่ยาก จากการศึกษพบว่า ตัวละครหลักที่มีความสำคัญกับมาร์เวลสตูดิโอคือ โทนีสตาร์ค หรือไอรอนแมน ความสำเร็จส่วนหนึ่งมาจากไอรอนแมนเพราะเป็นภาพยนตร์ที่ค่อนข้างสมจริง ได้นักแสดงที่ได้อารมณ์มากอย่าง โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ และได้ทีมสร้างที่เป็นแฟนคอมมิคตั้งแต่เด็ก เป็นคนที่เข้าใจตัวละคร เช่นเดียวกับคนอื่นนักแสดงกับตัวละครของมาร์เวลแทบจะเป็นหนึ่งเดียวกัน การคัดเลือกนักแสดงนั้น มาร์เวลสตูดิโอไม่ได้เลือกนักแสดงจากความมีชื่อเสียง แต่มองความเหมาะสมของบทและการเซ็นสัญญาระยะยาวเพื่อให้สอดคล้องกับ Marvel Cinematic Universe การคัดเลือกนักแสดงนั้นให้เหมาะกับบทบาทของตัวละครนั้น เขาเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับตัวละครทั้งบุคลิกหรือนิสัยส่วนตัวให้ตรงกับบท และเน้นผู้กำกับเข้าใจในจิตวิญญาณของหนังสื่อการ์ตูนคอมมิค มาร์เวลสตูดิโอมองว่าเป็นงานของทีม ที่ทุกคนต้องมาช่วยกัน แล้วผู้กำกับทุกคนไม่ได้ต่างคนต่างทำงาน ทุกคนมาช่วยกันหมด มาแชร์กันว่าเรื่องจะยังไง เพราะทุกคนต้องรับหน้าที่ต่อกันไปบางคนช่วยกำกับบาง

ขึ้นให้อีกคน โดยหลัก ๆ แล้วจะมีผู้กำกับที่เป็นหัวเรือใหญ่หนึ่งคนกำกับประมาณ 95% และเป็นผู้กำกับท่านอื่นมากำกับบางซีนให้อีกประมาณ 5% เป็นเหตุผลที่ว่า การประกอบสร้างของตัวละครนั้น ทุกอย่างมีที่มาที่ไป ตัวละครทุกตัวมีมิติ ทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมและเอาใจช่วยไปกับตัวละครเหล่านั้นได้ไม่ยาก

5.4 ข้อจำกัดของงานวิจัย

เนื่องด้วยภาพยนตร์ Marvel's The Avenger และ Avenger Age Of Ultron จากค่ายมาร์เวลสตูดิโอ เป็นภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้มีความรู้เฉพาะทางจากประเทศไทยเท่านั้น ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงโครงสร้างในการผลิตอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเฉพาะตัวเนื้อหา และวิธีการนำเสนอจากการรับชมและวิเคราะห์ด้วยตนเอง จึงอาจทำให้ขาดความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์การผลิต กระบวนการผลิต ไว้ในการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง

5.5 ข้อเสนอแนะ

1) ในงานวิจัยชิ้นนี้ไม่ได้ศึกษาด้านการตลาดเพื่อโปรโมทภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง การตลาดเฉพาะทางของมาร์เวลสตูดิโอนั้นอาจมีส่วนอย่างมากในการทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จในด้านรายได้เช่นกัน ดังนั้นจึงอาจมีการศึกษาเกี่ยวกับการตลาดเฉพาะตัวของค่ายภาพยนตร์เพิ่มเติมจากงานวิจัยชิ้นนี้

2) หากมีการนำงานวิจัยชิ้นนี้ไปศึกษาเปรียบเทียบกับเรื่อง Cinematic Universe จากค่ายภาพยนตร์อื่น ๆ จะทำให้ทราบถึงจุดแข็งจุดอ่อน รูปแบบไหนที่ขาดหายหรือตกหล่นจากกลยุทธ์นี้ ในวงการภาพยนตร์เพิ่มขึ้น

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลองรัตน์ ทัพย์พิมาน. (2539). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. (2543). *นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง: วิเคราะห์การศึกษาจินตคติ-จินตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย*. กรุงเทพมหานคร: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2551). *บทโทรทัศน์ เขียนอย่างไรให้เป็นมือโปร*. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญา สังขพัฒน์ธานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. ปทุมธานี: นาค.
- พัฒนา กิตติอาษา. (2546). *คนพันธุ์ป๊อป: ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- เพราะเหตุใด "ไอร่อนแมน 3" เมื่ออยู่ในมือของ "วอลท์ ดิสนีย์" ถึงทำรายได้ถล่มทลาย. *มติชนออนไลน์*. 2556 (8 พฤษภาคม). ค้นวันที่ 21 กรกฎาคม 2558 จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1367998088
- มนทกานติ ธีรนนท์วัฒน์. (2544). *หน้าที่และอัตลักษณ์ของเพลงละครโทรทัศน์* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. กรุงเทพมหานคร: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปันภาพยนตร์: บทภาพยนตร์*. กรุงเทพมหานคร: บ้านฟ้า.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2548). *ปั่นบทสะกดหนัง*. กรุงเทพมหานคร: อาทิตยส์นิทัศน์.

- อรอุษา อึ้งศรีวงศ์. (2555). *การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- อัครจันท์ วรรณกรกุล. (2554). *การสร้างตัวละครจิตภาพในภาพยนตร์แบทแมน* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- Bassil-Morozow, H. V. (2010). *Tim Burton: The monster and the crowd: A post-Jungian perspective*. London: Routledge.
- Blacker, I. R. (1996). *The elements of screenwriting: A guide for film and television writers*. New York: Longman.
- Box office mojo Total grosses of all movies released in 2015. (n.d). Retrieved July 11, 2016 from <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2015>
- Cartoonthai. (2556, พฤษภาคม 9). เหตุใด “ไอรอนแมน 3” ถึงทำรายได้ถล่มทลาย!?! [Blog post]. สืบค้นจาก <http://www.bloggang.com/m/mainblog.php?id=cartoonthai&month=09-05-2013&group=223&gblog=52>
- Crisp, T. (n.d.) Archetype of trickster - clown and fool". Retrieved August 15, 2015 from <http://dreamhawk.com/dream-encyclopedia/archetype-of-trickster-clown-and-the-fool/>
- D'Vari, M. (2005). *Creating characters: Let them whisper their secrets*. Studio City, Calif: Michael Wiese Productions.
- Field, S. (1982). *Screenplay: The foundations of screenwriting expanded edition*. New York: Dell.
- Field, S. (2009). *The screenwriter's problem solver: How to recognize, identify, and define screenwriting problems*. New York: Dell.
- Feist, J. [Jess], & Feist, G. [Gregory] J. (2002). *Theories of personality* (5th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Giannetti, L. D. (2008). *Understanding movies*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Grove, E. (2001). *Raindance writer's lab: Write and sell the hot screenplay*. Oxford: Focal.

- Gomez, J., & Starlight Runner Entertainment. (2014). Why Marvel's 14-year movie plan should cause concern for warner bros. Retrieved July 21, 2015 from <http://www.businessinsider.com/marvel-movie-plan-should-cause-warner-bros-concern-2014-4>
- Han, A. (2017). Marvel studios' Kevin Feige explains the success of the marvel cinematic universe Retrieved July 21, 2015 from <http://mashable.com/2017/07/05/kevin-feige-marvel-cinematic-universe-interview/#L6uWjljqtqkj>
- Naremore, J. (2000). *Film adaptation*. New Brunswick, N.J: Rutgers University Press.
- Sarris, A. (2008). Notes on the Auteur theory in 1962. In B. K. Grant (ed.), *Auteurs and authorship: A film reader* (pp.35-45). Malden, Mass: Blackwell.
- Statista. (2015). Combined annual global box office revenue of superhero movies from 1978 to 2014. Retrieved August 15, 2015 from <http://www.statista.com/statistics/311931/superhero-movies-box-office-revenue/>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Waltham, Mass: Focal.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวกัญญารักษ์ ฤทธาภรณ์

ประวัติการศึกษา

ศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2549