

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการทำวิจัยดังนี้

- 2.1 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)
 - 2.2 ทฤษฎีมายาคติ (Myth)
 - 2.3 แนวคิดภาพยนตร์ตลก(Comedy Idea)
 - 2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.1 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา (semiology) พัฒนามาจากคำในภาษากรีกคำว่า semeion ที่แปลว่า sign ในทฤษฎีของนักทฤษฎีทางด้านสัญวิทยา สัญญะคือ อะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ

O'Sullivan ได้ให้คำจำกัดความว่าสัญวิทยาเป็นการศึกษาเรื่องของสัญญะ (sign) รหัส (code) และวัฒนธรรม (ทยากร แซ่แต้, 2551:34) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญะและการที่สัญญะนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม โดยมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. สัญญะต้องมีลักษณะทางกายภาพ
2. สัญญะจะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง
3. สัญญะจะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญะ

สัญญะในฐานะที่เป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษา คือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนที่เชื่อมโยงระหว่าง รูปสัญญะ หรือตัวสื่อ / ตัวหมาย (signifier) กับความหมายสัญญะ หรือความคิดตามรูปสัญญะที่ต้องการจะสื่อ / ตัวหมายถึง (signified) สองส่วนนี้ประกอบขึ้นมาเป็นสัญญะ



ภาษาศาสตร์ถือได้ว่าเป็นแม่แบบของสัญวิทยา สัญวิทยาได้นำเอาแนวคิดของภาษาศาสตร์มาประยุกต์เข้ากับปรากฏการณ์ (ตัวบท) ในความเป็นจริงเราพิจารณาตัวบทเหมือนภาษา โดยตัวความสัมพันธ์คือสิ่งที่สำคัญที่สุด

วิธีการหาความรู้ของสำนักโครงสร้างนิยม และสัญวิทยา พัฒนามาจากความคิดทางด้านภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างของ Ferdinand de Saussure ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ทำการศึกษาความหมายของการกระทำของมนุษย์ โดยดูที่บทบาท หน้าที่ของการกระทำนั้นในบริบทของสังคมมากกว่าที่จะเป็นการศึกษาตัวพฤติกรรมโดด ๆ Ferdinand de Saussure ได้ชี้ให้เห็นว่าความหมายของสรรพสิ่งมิได้ดำรงอยู่ในตัวของสิ่งนั้น แต่อยู่ที่ความสัมพันธ์ของสิ่งนั้นกับสิ่งอื่น ๆ ภายใต้ระบบเดียวกันเขาได้สร้างความคิดที่ว่า ระบบสังคมต่างหากที่สร้างมนุษย์ สร้างปัจเจกบุคคลขึ้นมาด้วยการตอกย้ำบรรดา ระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ และจารีตปฏิบัติต่าง ๆ ของสังคมไว้ในระดับของจิตไร้สำนึก (unconscious) ของมนุษย์ ดังนั้นหากเข้าใจพฤติกรรมกระทำของมนุษย์ ก็ต้องทำความเข้าใจ ระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ และจารีตปฏิบัติในสังคมนั้น ซึ่งเป็นตัวสร้างและกำหนดความหมายให้กับพฤติกรรมและการกระทำนั้น ๆ (ทยากร แซ่แต้, 2551:35)

Ferdinand de Saussure ได้ให้นิยามของสัญวิทยาไว้ว่า “สัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาถึงวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (ทยากร แซ่แต้, 2551:36) หรือสรุปได้ว่าสัญวิทยาเป็นศาสตร์เกี่ยวข้องกับ

1. สัญญะ สัญวิทยาจะศึกษาถึงประเภทต่าง ๆ ของสัญญะโดยจะสนใจวิธีการสืบทอดความหมาย (Meaning) ของสัญญะเหล่านี้ รวมทั้งวิธีการที่สัญญะเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวพันหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญญะ เพราะถือว่าสัญญะเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ การจะเข้าใจสัญญะได้จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ที่สร้างสัญญะด้วย
2. รหัส / ระบบ เนื่องจากสัญญะนั้นเกิดขึ้นมาอย่างเป็นระบบ และระบบที่นำเอาสัญญะมาประกอบเข้าด้วยกัน เราเรียกว่า รหัส ซึ่งมีมากมายหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน
3. วัฒนธรรม ทั้งตัวสัญญะและรหัสนั้นถูกสร้าง ถูกใช้ และทำงานภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ เท่านั้น หากบริบทเปลี่ยนไป ความหมายของสัญญะและรหัสก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วย

การสื่อสาร เป็นการรวมเอาเรื่องของระบบสัญญะกับการวิเคราะห์แบบโครงสร้างนิยมไว้ด้วยกัน หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่ง ก็จะสื่อสารกันไม่ได้ การสื่อสารจะเป็นไปได้นั้นประกอบด้วย

การส่งสาร การรับสาร การเข้าใจสารที่ส่ง ผ่านการเข้าใจรหัสที่เป็นตัวกำหนด / กำกับความหมาย อีกต่อ ถ้าหากการสื่อสารคือการใส่รหัส (encode) แล้ว การเข้าใจรหัส / การรับสารก็คือการถอดรหัส (decode) นั่นเอง ดังนั้นหัวใจของการสื่อสารจึงอยู่ที่เรื่องของรหัส ส่วนสาระสำคัญของสิ่งที่เรียกว่ารหัสในทฤษฎีการสื่อสารจะประกอบไปด้วย

- 1) รหัสต้องมีมาก่อนผู้ส่งสารและก่อนข้อความที่สื่อ เพราะรหัสเป็นตัวกำหนดว่าจะส่งสารอย่างไร ส่วนคนรับสารก็ต้องเรียนรู้ ทำความเข้าใจรหัสดังกล่าว จึงจะรับสารได้หรือเข้าใจสารที่ส่ง
- 2) รหัสเป็นอิสระจากข้อความที่ส่ง การสื่อสารมิใช่เป็นการส่งข้อความ แต่เป็นการส่งสัญญาณภายใต้การกำกับของรหัสชุดหนึ่งเท่านั้น
- 3) รหัสเป็นอิสระจากผู้ส่งสาร และเป็นตัวกำกับว่าผู้ส่งสารจะต้องส่งอย่างไร พูดยังไร ผู้รับจึงจะรู้เรื่อง

2.2 ทฤษฎีมายาคติ (Myth)

Roland Barthes ได้พัฒนาแนวคิดเรื่อง สัญลักษณ์ และการสร้างความหมาย โดยเน้นความสนใจไปที่การสร้าง ความหมายในขั้นที่สองซึ่งมักถูกแต่งเติมออกไปจากการสร้างความหมายขั้นทั่วไปและมักเป็นที่ชุกช่อนอุดมการณ์ทางสังคมเอาไว้ โดยได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความหมายตรงและความหมายแฝงที่อยู่ในกระบวนการสื่อสาร (พิมพ์ฉญา พิกเปียม, 2552:13)

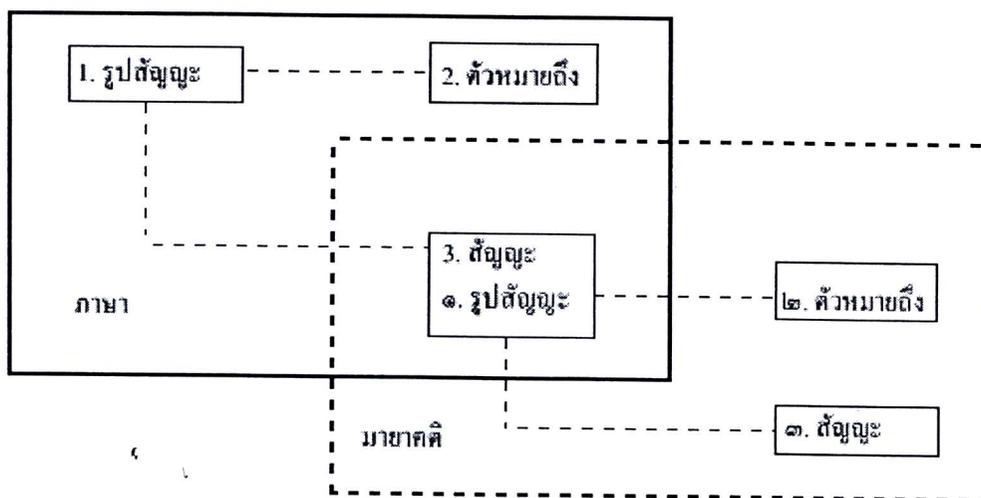
1. การตีความหมายตรงหรือความหมายโดยอรรถ (denotation) เป็นการตีความหมายที่เข้าใจตามตัวอักษรหรือเป็นความหมายขั้นแรก มักเป็นที่เข้าใจตรงกัน โดยส่วนใหญ่ เป็นความหมายของสัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างเป็นภววิสัย (objective) มีลักษณะที่เป็นสากล คือ อ้างอิงขึ้นมาโดยไม่ต้องมีการประเมินคุณค่าตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือความหมายที่ระบุในพจนานุกรม
2. การตีความหมายโดยนัย (connotation) หรืออาจเรียกว่าความหมายแฝงอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้สารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขา ความหมายในขั้นที่สองนี้ เป็นความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะบุคคลที่เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างอย่างเป็นอัตวิสัย (subjective) ไม่ว่าจะป็นในระดับบุคคลหรือในระดับสังคมและความหมายแฝงจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร

ในทุกสัญลักษณ์จะประกอบด้วยความหมายทั้งสองควบคู่กันไปเสมอ แต่ไว้ในสัญลักษณ์แต่ละประเภทอาจมีส่วนของความหมายตรงและความหมายแฝงมากน้อยต่างกัน โดยปกติความหมาย

ตรงนั้นจะห่อหุ้มความหมายแฝงเอาไว้ (Natural) ทำให้ผู้ใช้สัญลักษณ์หลงลืมลักษณะอัตวิสัยเชิง ส่วนตัวหรือเชิงสังคมของความหมายแฝงไป

Roland Barthes ได้กล่าวไว้ว่า “ทันทีที่มีสังคมเกิดขึ้น การใช้วัตถุสิ่งของต่างๆ ในสังคม ตัวมันเองก็ถูกทำกลายเป็นสัญลักษณ์ไป” (“as soon as there is a society, every usage is converted into a sign of itself.” Barthes, 1967:41) แต่คนโดยทั่วไปมักมองข้ามความหมายในระดับที่สอง (the second-level signification) กล่าวคือ มองข้ามหรือไม่เห็นความหมายในระดับที่วัตถุต่าง ๆ มีฐานะเป็นสัญลักษณ์ หรือถูกทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ มีบทบาท / หน้าที่ ในเชิงสัญลักษณ์ (sign function) ไปมองเห็นแต่ฐานะในการเป็นวัตถุสิ่งของ เพื่อการใช้สอยแคบๆ ของสิ่งเหล่านี้เท่านั้น (a non-signifying object) ซึ่ง Roland Barthes เรียกกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิดอำพราง บิดเบือนฐานะการเป็นสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคมให้การเป็นเรื่องของ “ธรรมชาติ” เป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นสิ่งที่ มีบทบาท / หน้าที่ ในเชิงประโยชน์ใช้สอยแคบ ๆ ในสังคมว่า “กระบวนการสร้างมายาคติ” (mythology) และเรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์ / ผลผลิตของกระบวนการนี้ว่า “มายาคติ” (myth / alibi / doxa) หรือความคิด / ความเชื่อที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับ โดยไม่ต้องคำถาม และเป็นความคิด / ความเชื่อ ที่สอดคล้องกับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมขณะนั้น (ทยากร แซ่แต้, 2551:36)

จากบทความหลายชิ้นเกี่ยวกับ “Myth today” โดย Roland Barthes ได้บอกว่า “เรื่องราวของมายาคติ ในสังคมที่ทันสมัยซึ่งเต็มไปด้วยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ก็ยังมีมายาคติอยู่มากมาย ความหมายของมายาคตินั้น มิได้หมายความว่า ความหมายดังกล่าวจะต้องเป็นเรื่องไม่จริง แต่ทว่าคำว่า “Myth today” นี้เกิดขึ้นเนื่องจากการทำหน้าที่ที่ยังคงเหมือนกับมายาคติในอดีต คือการให้คำอธิบายต่าง ๆ เกี่ยวกับโลกแก่เรา Roland Barthes ยังได้อธิบายต่อว่า หลังจากที่ความหมายแฝงตัวแรกถูกสร้างขึ้นมา ความหมายนั้นก็จะเป็นสัญลักษณ์แล้วสร้างความหมายแฝงตัวที่สองต่อไปเรื่อย ๆ เป็นสายโซ่แห่งความหมาย (chain of meaning) ดังเช่น ความหมายในชั้นแรกนั้น อาจเป็นการตีความเนื่องจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (subjective experience) แต่สำหรับความหมายแฝงระดับที่สองหรือที่เรียกว่า มายาคติ นั้นเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในระดับสังคม



ภาพที่ 2.1 แสดงให้เห็นระดับของมายาคติตามแนวคิด Roland Barthes
(กาญจนา เทพแก้ว, 2551)

Roland Barthes มองว่าลักษณะการทำงานของมายาคติไม่ต่างจากเรื่องของสัญลักษณ์ในระบบภาษา จะต่างก็เพียงว่า สัญลักษณ์ในระบบภาษาถูกแปร / เปลี่ยนรูปสัญลักษณ์ในระบบมายาคติคือทำหน้าที่สร้าง / สื่อความหมายได้เลย ไม่ต้องการผสมระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายเหมือนอย่างในระบบของภาษา ในระบบของมายาคติ สิ่งต่าง ๆ ในสังคมจะถูกกลดทอนลงมาเป็นวัตถุดิบ ที่ระบบมายาคติจะใช้ในการสื่อความหมาย

ความหมายและนิยามของแนวคิดมายาคติ (Myth)

คำว่า “Myth” นั้น มีความหมายเดิมว่าเป็นเรื่องเล่าซึ่งสังคม / วัฒนธรรมใช้ในการอธิบายหรือใช้ในการทำความเข้าใจความเป็นจริงหรือธรรมชาติในแง่มุมต่างๆ มายาคติในสังคมโบราณมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้า ทำให้คนมักเข้าใจว่ามายาคติเป็นเรื่องโบราณ ในสังคมสมัยใหม่ไม่มีมายาคติแล้ว ซึ่งในเรื่องนี้ Roland Barthes ได้นำเสนอว่า มายาคติก็คือ วิธีคิดของสังคมหรือวัฒนธรรมเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง เป็นวิธีการประมวลความคิด (conceptualization) หรือทำความเข้าใจกับสิ่งนั้น ในสังคมสมัยใหม่จึงยังมีมายาคติอยู่มากมาย เช่น มายาคติเรื่อง เพศ อำนาจ ชนชาติ (ทยากร แซ่เต้, 2551:38)

มายาคติเป็นระบบ ระเบียบ และรูปแบบวิธีการสร้างความหมายแบบหนึ่ง (“a mode of signification, a form”) ที่ขึ้นกับเงื่อนไขทางประวัติศาสตร์เฉพาะชุดหนึ่ง มีขีดจำกัดของการใช้ และ

มีกระบวนการทำให้เกิดการยอมรับของสังคมในวงกว้างหรืออาจนิยาม มายาคติ (วรรณพิมล อังคศิริสรพร, 2544) ได้ว่า หมายถึงการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจจะกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการของการลวงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ก็มิได้หมายความว่ามายาคตินั้นมิได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏอยู่ต่อหน้าต่อตาอย่างเปิดเผย แต่มนุษย์ต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม หลงคิดไปว่าค่านิยมที่ยึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก

ในทุกส่วนเสี้ยวของสังคมยุคปัจจุบันยังสามารถพบเห็นมายาคติได้ทั่วไป เพียงแต่ว่ามายาคติ มีการแปลงตนเอง วาทะของมายาคตินั้น ไม่จำเป็นว่าจะต้องเกาะอิงอยู่กับภาษาเหมือนกับคำพูดทั่วไป มายาคติสามารถแฝงอยู่ในวัตถุและปรากฏการณ์มากมาย เงื่อนไขที่จะทำให้สิ่งหนึ่งสิ่งใดกลายเป็นมายาคติ คือการที่สังคมหรือวัฒนธรรมนั้นเข้าไปยุ่งเกี่ยวแทรกแซง โดยหยิบยื่นความหมายคุณค่าต่าง ๆ นานา (ทั้งในด้านดีและด้านร้าย) ให้แก่สิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น Roland Barthes เชื่อว่าทุกสิ่งสามารถกลายเป็นมายาคติได้ทั้งสิ้น เพราะความสามารถในการสร้างความหมายของมนุษย์ มายาคติเป็นผลผลิตจากสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง ชนชั้นหนึ่ง หรือหลายกลุ่มหลายชนชั้น มายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้น ในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน มายาคติที่มีที่ไปที่มาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง ไม่มีมายาคติใดผูกขึ้นมาได้เองจากธรรมชาติ

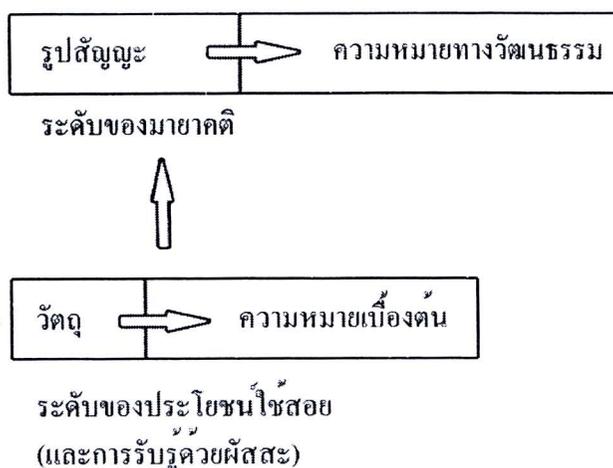
มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยอยู่กับมายาคติ เพราะมายาคติมากมายปรากฏให้เห็นต่อหน้า เช่น มายาคติเกี่ยวกับเพศหญิงว่า เป็นเพศที่อ่อนแอ หรือเป็นเพศที่เข้าใจยาก มายาคติเกี่ยวกับเพศชายว่า ลูกผู้ชายต้องร้องไห้ไม่เป็น เป็นต้น แต่ด้วยความคุ้นเคยจนไม่ได้สังเกตว่า จริง ๆ แล้ว มายาคติเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างทางวัฒนธรรม คนส่วนมากกลับคิดไปว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นธรรมชาติ ปราศจากการสร้างหรือการปรุงแต่งใด ๆ ประกอบด้วยหลักของเหตุและผล หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก และด้วยความรู้สึกที่ว่าเป็นธรรมชาตินี้เอง จึงทำให้คนเราสามารถรับเอามายาคติต่าง ๆ ได้โดยง่าย และถ่ายทอดต่อ ๆ กันไป โดยมีได้รู้สึกถึงความเป็นมายาคติของสิ่งเหล่านั้น ดังเช่นในสังคมไทยปัจจุบัน มายาคติอย่างหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในสื่อโฆษณา คือมายาคติเกี่ยวกับความขาว ผลิตภัณฑ์ประทิ่นโหมจํานวนไม่น้อยในท้องตลาด ได้แสดงให้เห็นว่าความขาวมิใช่เพียงแค่ความขาว หรือมีความหมายเพียงแค่ความสวยงามเท่านั้น แต่กลับบรรจุไปด้วยความหมายต่าง ๆ มากมาย เช่น ความขาวคือความสำเร็จ ทั้งหน้าที่การงาน ความรัก สถานะในสังคม การเป็นที่ยอมรับ ฯลฯ ในที่สุดแล้วคือการแสดงให้เห็นถึงมายาคติในเรื่องเชื้อชาติที่ว่าผิวขาวคือกลุ่มชนที่ฉลาดที่สุด มีความเจริญ มีความเป็นอารยะ มากกว่าคนผิวเหลืองและคนผิวดำ

Roland Barthes ได้อธิบายถึงมายาคติและลักษณะการทำงานของมายาคติ ผ่านทางรูปใน นิตยสาร Paris Macth โดยรูปดังกล่าวเป็นรูปทหารหนุ่มผิวดำ ในเครื่องแบบของทหารฝรั่งเศส จ้องมองไปยังธงชาติฝรั่งเศส รูปภาพนี้เป็นสัญลักษณ์ ความหมายของรูปนี้ (ความหมายโดยตัวของมันเอง ของรูปภาพ และที่มาของอำนาจของมันเอง) คือ ฝรั่งเศส เป็นจักรวรรดิที่ทุกคนชาติ (ทุกสีผิวและทุกสถานที่) จะต้องจงรักภักดี ในระดับที่ 2 ของความหมายของรูปสัญลักษณ์ (signifier) ทหารผิวดำ แสดงความเคารพธงชาติฝรั่งเศส ซึ่งแสดงให้เห็นการดำรงอยู่ของแนวคิดเรื่องชนชาติ ลัทธิ อาณานิคม และจักรวรรดินิยม ในที่สุดแล้ว ตัวหมายถึง (signified) จะซ่อนอยู่ภายใต้สัญลักษณ์ ในที่นี้ รูปภาพได้สื่อว่า ฝรั่งเศสเป็นจักรวรรดิที่มีเสรีภาพ ความเสมอภาคและภราดรภาพ หรืออย่างน้อยก็ ความเกริกเกียรติของเหล่าทหาร

ระบบความหมายของ Roland Barthes อธิบายระบบข้อมูลที่ฝังแน่นอยู่กับการเล่าเรื่อง ในกรณีนี้ ตัวสัญลักษณ์ก็คือรูปถ่าย ภาพเน้นรายละเอียดของเหตุการณ์ที่เป็นจริงทางภววิสัย ตัวหมายถึง คือสารเกี่ยวกับสังคมและการเมือง รูปถ่ายนี้ตีพิมพ์ในนิตยสาร (หรือบนหน้าหนังสือพิมพ์ หรือผ่านสื่อโทรทัศน์) ซึ่งสอดคล้องกับสารทางการเมือง การเลือกของบรรณาธิการ ที่เลือกรูปนี้ขึ้นมาจากรูปจำนวนมากมายนั้น ไม่ได้ขึ้นกับคุณค่าทางสุนทรียะ รูปสัญลักษณ์ และตัวหมายถึงที่บรรจุอยู่ในรูปสัญลักษณ์เดิมด้วยความหมาย มันคือมายาคติ ที่ขึ้นกับระดับของการส่งผลซึ่งกันและกันที่เกิดขึ้น และตัวสัญลักษณ์ที่อยู่อย่างโดดเดี่ยวนั้นจะถูกครอบงำโดยความหมายทางวัฒนธรรมและสาร ในเวลานั้นมันจะไม่ใช่ว่าไม่มีพิษ ไม่มีภัยและปราศจากอำนาจ แต่เต็มไปด้วยคำบรรยายด้านการเมือง จักรวรรดิ ชนชาติ และความจงรักภักดี (ทยากร แซ่แต้, 2551:40)

อย่างไรก็ดีถึงแม้ว่ามายาคติจะเป็นผลผลิตของประวัติศาสตร์ แต่วิธีการวิเคราะห์โดยทั่วไป ก็ไม่สามารถแสดงให้เห็นการทำงานของมายาคติได้อย่างชัดเจน เนื่องจากมายาคติมีตรรกะภายใน (internal logic) ซึ่งได้แก่ตรรกะสื่อความหมาย ดังนั้นจึงต้องอาศัยศาสตร์ที่เชี่ยวชาญด้านแนวการสื่อความหมายมากที่สุดนั่นก็คือ สัญวิทยา แนวทางที่ โรลังค์ บาสท์ ใช้วิเคราะห์มายาคตินี้อยู่ในแนวทางของสัญวิทยาเชิงโครงสร้าง (structural semiology) โดยได้เสนอว่าหน่วยสื่อความหมายแต่ละหน่วยมิได้มีตัวตนอยู่ได้โดยลำพัง โดด ๆ แต่อาศัยความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกัน ซึ่งประกอบเป็นโครงสร้างขององค์รวม จึงทำให้แต่ละหน่วยมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้ ดังนั้นกระบวนการสื่อความหมายจึงอิงอยู่กับเครือข่ายความสัมพันธ์กันเองของหน่วยทั้งหมด มายาคติเป็นการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมนั่นก็คือ คนในสังคมได้สวมใส่ความหมายทางวัฒนธรรมทับลงไปบนวัตถุบนความหมายเบื้องต้นต่าง ๆ หรืออาจกล่าวได้ว่า มายาคติเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัย “การเข้าไปยึดครอง” (appropriation) ในเบื้องต้นนั้นแม้ว่าวัตถุต่าง ๆ จะมีความแตกต่างกัน

หลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่เมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ



ภาพที่ 2.2 แสดงการทำงานของมายาคติโดยใช้สัญลักษณ์
(สุภางศ์ จันทวานิช , 2551 : 220 ปรับปรุงจาก นพพร ประชากุล , 2549 : 11)

มายาคติคาบเกี่ยวกับความหมายเบื้องต้นเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย ส่วนในอีกด้านหนึ่งนั้น มายาคติสื่อความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนและชนชั้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ในความหมายวงกว้าง และใช้ความหมายเบื้องต้นกลบเกลื่อนความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมให้เลดูเหมือนธรรมชาติ มายาคติแปรรูปประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นธรรมชาติ เราจึงเข้าใจได้ว่าผู้เสพ มายาคติ จึงแลเห็นทั้งเจตนาและความหมายของมายาคติ ที่เจาะจงสื่อมาสู่เขาโดยไม่รู้สึกรู้สีกว่าเป็นการมุงมอมเมาเอาประโยชน์ ดันตออันเป็นที่มาของมายาคตินั้นแจ่มแจ้งชัดเจน แต่เพราะมายาคติถูกจับตรึงไว้ในความเป็นธรรมชาติ ผู้เสพจึงไม่รับรู้ว่ามันเป็นเรื่องเจตนา แต่คิดไปเองว่าเป็นเรื่องของเหตุและผล

คุณสมบัติมายาคติ (กานต์พิชชา วงษ์ขาว, 2550 : 67)

1. มายาคติมีลักษณะที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเป็นพลวัต (dynamism) ความหมายในระดับของมายาคติ จะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเพื่อตอบสนองความต้องการของคนบางกลุ่มหรือความต้องการทางวัฒนธรรม เช่น เมื่อกกล่าวถึงคำว่า โบราณ เดิมที่เป็นยุคที่เน้นการพัฒนาทุก ๆ อย่าง มีความรู้สึกในเชิงลบ ความเก่า คร่ำคร่า ไม่มีคุณค่า แต่เมื่อเวลาผ่านไป สังคมเลยแสวงหาจุดยืนใหม่ ย้อนกลับไปหาสิ่งเดิม ๆ คำว่า โบราณ ก็มีความหมายที่เปลี่ยนไป เป็นไปในเชิงบวกมากขึ้น จน

กลายเป็นของที่มีค่า เช่น สินค้าที่มีการเติมคำว่า “โบราณ” เข้าไป จะทำให้ดูเป็นสินค้าที่มีการตกทอด มีความเป็นมา มีค่า ควรแก่การซื้อหา ซึ่งอาจมีความหมายรวมถึงเหมาะกับวิถีชีวิต สภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในปัจจุบันมากที่สุด

2. ที่ได้มีมายาคติ ที่นั้นย่อมมี counter-myth ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมย่อย ๆ เสมอ counter-myth ยกตัวอย่างเช่น ในช่วงที่มีการนำเสนอปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค บนพื้นฐานของสังคมไทย ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคมาเป็นเวลานานก็มีการนำเสนอ ชุดความคิดอีกชุดหนึ่งออกตามสื่อต่าง ๆ ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติหรือเป็นฝีมือมนุษย์ โดยหาเหตุผลคำอธิบายต่าง ๆ มาประกอบ ‘

แนวคิดเรื่องมายาคติข้างต้นนี้ เป็นแนวคิดหลักที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะนำมากำหนดทิศทางในการศึกษาวิเคราะห์ตามปัญหาวิจัย โดยนำมาเป็นแนวทางในการทำให้ความหมายคำนิยามศัพท์ในบทที่ 1 การสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเป็นตารางบันทึกข้อมูลดังกล่าว และเพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตลกไทยในการทำความเข้าใจในเรื่องที่จะศึกษาคือมายาคติของมุกตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

2.3 แนวคิดของภาพยนตร์ตลก

Wes D. Gehring ได้จำแนกภาพยนตร์ตลกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1 ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ (Comedy of Incidents) และ 2 ตลกที่ถือเป็นเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) ซึ่งมีใจความสำคัญดังต่อไปนี้ (Wes D. Gehring, 2541:106-110)

1 ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ(Comedy of Incidents) คือ ตลกที่มีการวางโครงเรื่องเอาไว้อย่างหลวมๆ ไม่ได้กำหนดเหตุการณ์แน่ชัด เรื่องราวล้วนเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้แสดงได้เล่นมุขตลกเท่านั้นเอง เนื้อเรื่องแทบจะไม่มีมีความสำคัญอะไรเลย ผู้ที่ทำตลกแนวนี้เชื่อว่ามุขตลกนั้นมีความสมบูรณ์อยู่ในตัวของมันเองแล้ว

2 ตลกที่ถือเป็นเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) คือ สำคัญใช้มุขตลกเป็นส่วนประกอบในการเดินเรื่องเท่านั้น ตลกประเภทนี้รู้จักกันดีในชื่อว่า

ซิตคอม (sitcom) ความแตกต่างระหว่าง Comedy of Incidents กับ sitcom ก็คือประเภทแรกเห็นว่ามุขตลกเป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัวเอง ส่วนประเภทหลังเห็นว่ามุขตลกเป็นเพียงเครื่องมือหรือแนวทางในการที่จะแสดงออกถึงจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ประเภทแรกเน้นที่มุขตลก ส่วนประเภทหลังใช้มุขตลกเป็นเพียงส่วนประกอบหรือเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิด หากจะนำมาแยกย่อยลงไปอีกจะได้ตลกแบบต่างๆ ดังนี้

1 ตลกล้อเลียน(Parody) มักเกี่ยวกับล้อเลียน จิตกัณฑ์บุคคลที่มีชื่อเสียง หรือล้อเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วยตนเอง ตลกล้อเลียนจัดเป็นภาพยนตร์ตลกที่มีจำนวนมากมากที่สุดประเภทหนึ่ง และได้รับความนิยมจากคนดูเป็นอย่างมาก

แม็ก เซ็นเน็ตต์เป็นบิดาแห่งParodyซึ่งมีความคิดที่มีอิทธิพลต่อการทำภาพยนตร์ตลกในยุคต่อๆมาได้ให้ความคิดที่ว่ามุขตลกเป็นสิ่งที่มีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง ถือว่า แม็ก เซ็นเน็ตต์ เป็นผู้นำภาพยนตร์ตลกประเภท Comedy of Incidents

ถึงแม้จุดมุ่งหมายของ Parody คือเสียงหัวเราะ ทว่าในท่ามกลางเสียงหัวเราะได้มีการศึกษาและการเพิ่มพูนความรู้ลึกซึ้ง ภาพยนตร์ตลกถือว่าเป็นศิลปะที่ต้องใช้สติปัญญา และความคิด (ในขณะที่เมโลดรามานั้นเน้นที่อารมณ์)นอกจากนั้นตลกแบบ Parody ยังได้ก่อให้เกิดสิ่งทีเรียกว่า “การวิพากษ์วิจารณ์เชิงสร้างสรรค์”

2 มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มักเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครใดตัวละครหนึ่งซึ่งส่งผลให้ตัวเองหรือตัวละครอื่นเจ็บตัวอย่างตั้งใจและไม่ตั้งใจ

3 มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย(Screwball) เดิมที Screwball เป็นคำที่หมายถึงบุคคลที่ผิดประหลาดหรือวิถิดาร หลังจากกลางยุค 1930 เป็นต้นมา Screwball เป็นถ้อยคำที่แพร่หลายในสนามเบสบอลล์ หมายรวมถึง ผู้เล่นที่แปลกประหลาด หรือการขว้างลูกที่ผิดปกติ ออกนอกทิศทาง และไม่อยู่ในความคาดหมาย ลักษณะที่ให้ความหมายดังกล่าวได้เข้ามาเชื่อมโยงกับลักษณะเด่นของตัวละครในตลกแบบ Screwball

ตลก Screwball เป็นภาพยนตร์ประเภทที่มีความแตกต่างจากตระกูลอื่นๆในแง่ของ “เวลาและสถานที่” ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์สงครามหรือภาพยนตร์แก๊งสเตอร์มักจะมีการกำหนดเวลาและสถานที่ไว้อย่างเฉพาะเจาะจง เพื่อให้มีเหตุการณ์เกิดขึ้น ทว่าตลก Screwball กลับอยู่ในลักษณะตรงข้ามคือไม่มีการกำหนดในแง่ของเวลาและสถานที่

ตลก Screwball มักจะมีเหตุการณ์อยู่ในสังคมที่เจริญแล้ว ตัวละครไม่มีทางออกและจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมและสังคม

ตัวละครในตลกประเภท Screwball มักจะแสดงโดยดารานักแสดงที่มีลักษณะเด่นชัดและมักจะไต่บทในแนวทางใกล้เคียงกันจนดาราบางคนกลายเป็นเครื่องหมายของภาพยนตร์แนวนี้

ในการทำความเข้าใจลักษณะของตัวละครเด่นๆ ในภาพยนตร์ตลกประเภทนี้จำเป็นต้องทำโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวตลกในการ์ตูนซึ่งมีลักษณะต่อต้านวีรบุรุษ

(Anti-Hero) โดยตัวตลกดังกล่าวมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. มีเวลาว่างเหลือเฟือ
2. ขาดประสบการณ์และไร้เดียงสาแบบเด็กๆ
3. มีชีวิตอยู่ในเมือง
4. มีความคับข้องใจ ต้องพบกับอุปสรรคและ
5. ไม่สนใจในการเมือง

ลักษณะประเภทแรก ภาพยนตร์ตลก Screwball มักจะมุ่งความสนใจไปที่การใช้เวลาว่างในชีวิต (โดยเฉพาะอย่างยิ่งชีวิตตามแบบฉบับสังคมชั้นสูง) ส่วนลักษณะประการที่สองคือตัวละครที่มีความเป็นเด็กอยู่สูงและนำมาซึ่งเหตุการณ์ตลกลักษณะ ประการที่สาม เรื่องราวหรือเหตุการณ์มักอุบัติขึ้นในชุมชนเมือง มีฉากและสถานที่ซึ่งมีลักษณะที่เป็นเมืองอย่างเด่นชัด เช่น ภัตตาคาร ในที่ลับที่ตกแต่งอย่างหรูหราและที่พักออาศัยแบบชาวเมือง ลักษณะประการที่สี่ คือมีความคับข้องใจและต้องเจออุปสรรค ซึ่งตัวอุปสรรคที่สำคัญคือผู้หญิงและลักษณะประการสุดท้ายได้แก่ การไม่สนใจการเมือง ตัวละครเอกจะต้องแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของตนไปวันๆ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายหรือการวางแผน มักจะมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง (ที่มีอยู่อย่างมากมาย) โดยไม่เข้าไปยุ่งกับการเมือง

4 มุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist Comedy) ภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวมักจะมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับแนวความคิดทางการเมือง โดยเฉพาะตัวละครเอกจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความคิดทางการเมืองตามแบบอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นตลกที่มีรากฐานมาจากความตื่นตัวและการสังคมนิยมประชาธิปไตยอย่างแท้จริง มุขตลกล้อเลียนการเมืองมักจะมีเนื้อหาว่าด้วยความรักชาติ การรักในถิ่นฐานที่อยู่อาศัยการรวบรวมตัวกันเพื่อสู้กับปัญหา การให้ความสนใจเรื่องของความเป็นพลเมือง สิทธิ และเสรีภาพ

5 มุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย(Black Humour) มักแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเห็นขบขัน ความตายความเจ็บปวดหรือการแสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินลักษณะความเป็นจริง และนอกเหนือจากความตายซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของมุขตลกแบบ Black Humour แล้วนั้น ความว่างเปล่าและไร้แก่นสารก็เป็นประเด็นสำคัญที่มีการกล่าวถึงในภาพยนตร์ การแสดงถึงชีวิตของบุคคลที่ไร้แก่นสาร และมีลมหายใจอยู่ท่ามกลางสังคมที่ว่างเปล่าและไร้สาระ ความเหลวไหลไร้สาระมักจะนำเสนอผ่านทางความสับสน ไร้ระเบียบและสิ่งที่มีแต่ความบกพร่อง และยังชอบหยิบยกเอาสงครามมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเนื่องจากสงครามเป็นสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบที่จะแสดงถึงภาพการต่อสู้แข่งขันเพื่อการมีชีวิตอยู่ในสังคม มีการใช้สงครามเป็นภาพสะท้อนและภาพเชิงเปรียบเทียบให้เห็นถึงการต่อสู้ในชีวิต ในสายตาของมุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย(Black Humour) ถือว่าสงครามเป็นสิ่งที่หาสาระอันใดมิได้ และชีวิตก็หาสาระมิได้เช่นเดียวกัน

6 มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) เป็นประเภทที่มีลักษณะเด่นชัดที่สุดในบรรดาภาพยนตร์ตลกด้วยกัน องค์ประกอบที่สำคัญยิ่งของตลก มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) คือผู้แสดงนำ ถือว่าเป็นตลกที่ให้ความสำคัญแก่รูปลักษณ์ของนักแสดงเป็นอย่างมาก รูปร่าง หน้าตา ท่าทางและการแต่งการจะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยให้ตัวละครมีความโดดเด่นและตลก นอกจากนั้นการที่ผู้แสดงเป็นจุดเด่นเลยมีผลทำให้นักแสดงที่มารับบทจำเป็นต้องมีชื่อเสียง และลักษณะที่ชัดเจนกลมกลืนกับแนวทางของภาพยนตร์ กล่าวคือ ต้องมีความเป็น “ตัวตลก” เหมือนบทบาทที่ได้รับ ชาร์ลี แชปลินเป็นตัวอย่างที่สุดที่ชัดเจนที่สุด และยกย่องดาวตลกผู้นี้ถือว่าเป็นราชาแห่ง Clown Comedy

มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) มักจะเน้นที่ตลกทางด้านภาพที่ได้ผลโดยทางสายตา ดังนั้นมุขตลกจึงมักจะเป็นการแสดงออกทางร่างกายและท่าทาง อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมักจะเป็นจะเป็นไปในทำนองนี้ทั้งสิ้น นอกจากนั้นลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งของตัวละครในภาพยนตร์ตลกประเภทนี้ ก็คือเป็นพวกอ่อนร่นหรือชอบเดินทางได้ก่อให้เกิดผลสืบเนื่องหลายประการด้วยกัน ประการแรกทำให้ตัวละครมีช่องทางในการพบพานกับเหตุการณ์ สถานที่ต่างๆ อันนำมาซึ่งความตลก ประการที่สองการวางตัวตลกไว้ในสถานการณ์ที่ตัวตลกนั้นไม่มีความคุ้นเคย ก่อให้เกิดความตลกที่ต่อเนื่อง และเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการล้อเลียน ประการที่

สาม การเดินทางท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่างๆทำให้ต้องมีการเพิ่มตัวละครสมทบเข้ามา เพื่อรองรับเหตุการณ์และช่วยให้อารมณ์ขันมากมายและหลากหลายยิ่งขึ้น

2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง

David Bordwell ได้ให้แนวคิดในการเล่าเรื่อง ซึ่งมีหลักสำคัญ ดังหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้ (กานต์พิชชา วงษ์ขาว, 2550)

1. โครงเรื่อง (Plot)

เป็นขอบข่ายของเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เรื่องดำเนินไป ผู้เขียนจะกำหนดโครงเรื่องโดยนำแก่นเรื่องมาขยายเป็นโครงเรื่อง โดยต้องกำหนดว่าจะเปิดเรื่องอย่างไร ตัวละครจะมีบทบาทอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคและวิธีการแก้ไขอย่างไร และตอนสุดท้ายเป็นอย่างไร เมื่อกำหนดโครงเรื่องอย่างคร่าว ๆ แล้วจึงนำมาเขียนเป็นเรื่องราวต่าง ๆ โดยปกติการลำดับเหตุการณ์จะมี 5 ขั้นตอน คือ

- 1.1 การเริ่มเรื่อง หรือเปิดเรื่อง
- 1.2 การพัฒนาเหตุการณ์
- 1.3 ภาวะวิกฤติ หรือจุด (Climax)
- 1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)
- 1.5 การปิดเรื่อง หรือการจบเรื่อง (Ending)

2. ลำดับเหตุการณ์ (Sequence)

คือการดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่องโดยเน้นไปที่การโยงลำดับของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกันจนสามารถเล่าเรื่องได้ ซึ่งเรียกว่า การค้นหาลำดับขั้นหรือช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์ (Syntagmatic Structure) หรือการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (Diachronic Analysis) จะประกอบด้วยระบบที่แน่ชัดบางประการ ซึ่งระบบเหล่านี้นับเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการสร้างเรื่องราวขึ้น นอกจากระบบ แล้ว สิ่งที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องก็คือการลำดับก่อน-หลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพราะถือเป็นตรรกะ (Logic) ของตัวบท (Text) ในการเล่าเรื่องและการจัดลำดับของหน่วยเหล่านี้ ก็มีผลต่อการสร้างความหมายให้เกิดขึ้นกับผู้รับสาร นั่นก็คือข้อเท็จจริงซึ่งเกิดจากคิดของเราเอง Vladimar Propp ผู้ที่ค้นคว้าในการวิเคราะห์โครงสร้างของการลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง

ของการเล่าเรื่อง (Syntagmatic Structure) ซึ่งทำการศึกษา เรื่องของรูปแบบ ซึ่งเป็นการศึกษาดัง องค์ประกอบกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

การศึกษาถึงความขัดแย้งจะช่วยให้เราเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น เพราะอันที่จริงนั้น เรื่องเล่าก็คือการสานต่อเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

3.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เช่น การที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน พยายามที่จะทำลายล้างกัน

3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ตัวละครจะรู้สึกสับสนหรือยุ่งยากใจในการที่จะตัดสินใจเพื่อการกระทำอย่างที่คิดไว้ เช่น ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎระเบียบสังคม เป็นต้น

3.3 ความขัดแย้งกับพลังจากภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติ

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งนั้น Claude Levi – Strauss (ฌ็อง-ปอล ฌ็อง-ปอล, 2539) เสนอวิธีการแบ่งขั้วตรงกันข้าม หรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโดยการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น สวยกับจี๋เหร่ ผู้หญิงหรือผู้ชาย เป็นต้น วิธีการ Binary Oppositions ดังกล่าวจะใช้วิธีการแบ่งคำออกเป็นสองกลุ่มที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น แข็งแรง – อ่อนแอ ใช้เหตุผล – ใช้อารมณ์ ผู้หญิง – ผู้ชาย เป็นต้น การศึกษาเพื่อหาขั้วตรงกันข้ามที่ซ่อนอยู่ภายในตัวสารหรือที่เราเรียกว่า การค้นหา Paradigmatic Structure นี้จะทำให้การศึกษาตัวบท (Text) โดยพิจารณาจาก “ความสัมพันธ์” ที่เกิดจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในตัวบท เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงรูปแบบที่เป็น Binary Oppositions เราเรียกการวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายในลักษณะนี้ว่าเป็น การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis การวิเคราะห์ให้เห็นถึงขั้วตรงกันข้ามนั้นจะเผยให้เห็นถึงคุณลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยของการสื่อความหมายในสิ่งนั้น ๆ ให้ปรากฏออกมา โดยถ้าไม่มีการเทียบเคียงให้เห็นลักษณะ ที่ตรงข้ามกันนี้ คุณลักษณะนั้นก็อาจจะแฝงอยู่ในรูปของศักยภาพหรือไม่เป็นที่สังเกตเห็นตามนิยามของมายาคติ

4. ตัวละคร (Character)

ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ในส่วนแรก คือความคิดของตัวละครมักเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่เพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวละครที่ตีพิมพ์มีความคิด



เป็นของตัวเอง ซึ่งภูมิหลังของตัวละครจะเป็นตัวกำหนดความคิดและจิตใจของตัวละคร และส่วนพฤติกรรมนั้นก็เป็นส่วนที่เป็นผลจากความคิดและทัศนคติของตัวละครโดยตรง

การวิเคราะห์ตัวละครนั้น วลาดิเมียร์ พร็อพ พบว่าในเรื่องเล่าแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทต่างกัน ดังต่อไปนี้

- พระเอก (Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ
- นางเอก (Princess) ส่วนใหญ่ใช้ผู้หญิงเป็นตัวเล่าเรื่องราว ช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี บางครั้งนางเอกอาจเป็นตัวละครหลักของเรื่อง หรืออาจจะเป็นแค่ตัวละครประกอบก็ได้
- ผู้ร้าย (Villain) เป็นผู้ที่ก่อความเดือดร้อนต่าง ๆ หรือเป็นผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครในเรื่อง
- ผู้ช่วยเหลือ (Helper) เป็นผู้ช่วยตัวละครเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค บางเรื่องผู้ช่วยอาจจะเป็นพระรองของเรื่องก็ได้
- ผู้ให้ (Donor) โดยมากมักจะเป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ที่ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา
- ผู้ส่งสาร (Dispatcher) มักจะเป็นผู้ที่พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย แล้วนำเรื่องที่พบเห็นไปเล่าให้ตัวละครเอกฟัง
- พระเอกจอมปลอม (False Hero) เป็นตัวละครที่แสร้งเป็นคนดีแต่เปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง ตัวละครตามเกณฑ์นี้ หนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาทหรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งก็ได้

นอกจากวิเคราะห์บทบาทตัวละครดังกล่าว คุณสมบัติของตัวละครก็เป็นส่วนที่น่าจะนำมาวิเคราะห์เช่นกัน ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครเป็นผู้กระทำ (Active) คือตัวละครที่มีความเข้มแข็ง พึ่งตนเองได้ ไม่ค่อยถูกคุกคามจากผู้อื่น และตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive) คือ ตัวละครที่ลักษณะตรงข้ามกับตัวละครผู้กระทำ คือ อ่อนแอ ต้องพึ่งพาคนอื่น ๆ หรือ ถูกคุกคามจากคนอื่น ๆ มักเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

และการที่จะพิจารณาตัวละครตามที่กล่าวมาข้างต้น การพิจารณาถึงลักษณะภายนอก เช่น การแต่งกาย ลักษณะรูปร่าง กริยาอาการ นิสัยใจคอ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ตลอดจนไปถึงคำพูดและบทสนทนาตอบโต้ของตัวละครก็มีส่วนสำคัญ เพราะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงความคิด ทัศนคติและเอกลักษณ์ของตัวละครทั้งสิ้น

5. แก่นความคิด (Theme)

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง หากต้องการทราบว่าแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการให้ถ่ายทอดให้ทราบ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้ Hurtik and Yarber (1971) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่าเป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งจะทำให้ความเข้าใจแก่นความคิดในเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง แก่นความคิดแต่ละเรื่องจะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่ต่างกันออกไป

6. ฉาก

ฉากเป็นสถานที่ซึ่งรองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง สามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่องได้ด้วยและมีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครเช่นกัน (ปริญญา เกื้อหนุน, 2537) ประเภทของฉากในเรื่องเล่าต่าง ๆ อาจแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้ (ชัยญา สังขพันธ์านนท์, 2539)

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่า ไร่ ทุ่งหญ้า หรือบรรยากาศเช้าหรือค่ำในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้านเรือน ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ
- ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย
- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครหรือชุมชนที่ตัวละครอาศัยอยู่
- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิด เช่น ค่านิยม ประเพณี หรือธรรมเนียมปฏิบัติ เป็นต้น

7. ภาพและมุมกล้อง

ภาพที่เห็นบนจอส่วนที่สัมพันธ์กับภาพที่เลือกใช้ การเคลื่อนไหวและขนาดของภาพนั้นจะมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่ถูกบันทึกด้วย การเลือกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการนำเสนอที่แตกต่างกันเป็นการแสดงให้เห็นถึงภาษาทางภาพยนตร์ ทำให้เราสามารถรับรู้และตีความ ความคิด ทศนคติ ความรู้สึก ตลอดจนถึงความหมายต่าง ๆ ที่ส่งผ่านภาพบนตร์ออกมาได้

7.1 ขนาดภาพการบันทึกภาพ

7.1.1 Establish Shot หรือ Long Shot นิยมใช้ในการบอกสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ รวมไปถึงการบอกอารมณ์ในเรื่อง และบางครั้งอาจแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลาหรือสถานที่ก็ได้

7.1.2 Full Shot นิยมใช้ในการแนะนำตัวละครหรือสิ่งของใหม่ ๆ ให้แก่ผู้ชมและแสดง

เทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างของตัวละครที่ร่วมเหตุการณ์เดียวกันได้

7.1.3 Medium Shot เป็นภาพระยะใกล้ที่ผู้ชมสามารถมองเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมจ้องมองดู

7.1.4 Tight Two – Shot เป็นการเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร 2 ตัวร่วมเฟรมเดียวกัน

7.1.5 Close – up Shot เน้นรายละเอียดที่มีความสำคัญต่อเหตุการณ์นั้น เป็นภาพอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม เหมือนจะบอกเป็นนัยว่าให้ดูอย่างตั้งใจ

7.1.6 Extreme Close – up เห็นเพียงบางส่วนของ Subject เท่านั้น เป็นภาพที่สำคัญที่สุด

7.2 การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวมีความสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างจากภาพนิ่งหรือภาพเขียน ซึ่งสามารถแบ่งการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ได้ 2 แบบดังนี้

7.2.1 การเคลื่อนไหวของ Subject ต่อหน้ากล้องภาพยนตร์ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีพลังในการดึงดูดสายตาของผู้ชมมาก โดยไม่ต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ ช่วย

7.2.2 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์และเลนส์ มีหลายวิธีดังนี้

(ก) ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ ได้แก่

- (1) Pan เป็นการลักษณะของการวาดภาพไปในแนวราบของกล้อง โดยกล้องจะตั้งอยู่บนขาตั้ง ซึ่งการแพนนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการติดตาม Subject ที่เคลื่อนที่อยู่, แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของ Subject สองสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากเดียวกัน และใช้แทนสายตาของตัวแสดงในฉาก
- (2) Swish Pan เป็นการถ่ายภาพเหมือนการแพนแต่มีความเร็วกว่าจนทำให้ภาพมัว ไม่ชัดเจน นิยมใช้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง เวลาและสถานที่
- (3) Tilt เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง โดยตั้งกล้องไว้ที่ขาตั้ง มีวัตถุประสงค์เดียวกับการแพน
- (4) Trucking Shot ใช้วิธีตั้งกล้องบนรถแล้วเคลื่อนที่ไปเพื่อรักษาจังหวะการเคลื่อนไหวของผู้แสดง ใช้เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวค่อนข้างเร็วและอยู่ไกลจากกล้อง
- (5) Dolly Shot ตั้งกล้องไว้บนล้อเลื่อน สามารถเคลื่อนที่ได้ มข้เพื่อเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ Subject เพื่อให้ได้ภาพขนาดใหญ่มากขึ้นหรือเป็นการติดตามวัตถุ นิยมใช้ในการถ่ายทำในสถานที่มากกว่า
- (6) Hand-Held Shot เป็นการใช้มือถือกล้องหรือแบกกล้องไว้บนบ่า ใช้แสดงอารมณ์ที่ไม่คงที่ของบุคคล เช่น เมา ฝันเพื่อน

(ข) ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์ ได้แก่

- (1) Zoom In ช่วยสร้างความต่อเนื่องให้กับวัตถุ เพื่อดึงความสนใจให้มุ่งสู่รายละเอียดซึ่งมีความหมายเฉพาะพิเศษ โดยที่ผู้ชมสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดเล็ก ๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้
- (2) Zoom Out ช่วยให้ผู้ชมมองเห็นพื้นที่ในภาพมากขึ้น เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของรายละเอียดเล็ก ๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้
- (3) การเปลี่ยนแปลงความคมชัดของภาพ เป็นการเปลี่ยนแปลงความคมชัดของภาพเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุ 2 อย่าง ในช่วงเวลาเดียวกัน
- (4) Follow Shot เป็นการบันทึกภาพที่กล้องถ่ายภาพเคลื่อนที่ไปพร้อมกับการเคลื่อนที่ของวัตถุด้วย เป็นวิธีที่ไม่สนใจฉากหลังที่เปลี่ยนแปลง ทำให้ถึงความสนใจไปสิ่งที่มีการเคลื่อนไหวในฉากทั้งที่วัตถุส่วนใหญ่อยู่กับที่ หรือเป็นฉากหลังที่ไม่น่าสนใจ

7.3 การเชื่อม

การเชื่อมนั้นช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง ความหมายเปลี่ยนไปทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ดังต่อไปนี้

- Cut เป็นการเปลี่ยนฉากอย่างรวดเร็วในพริบตา แสดงความต่อเนื่องของการกระทำใดๆ ภายในช่วงเวลาเดียวกัน โดยไม่ถูกขัดจังหวะ

- Fade In เป็นการเปลี่ยนแปลงจากภาพมืดเป็นภาพค่อย ๆ สว่างชัดเจนเพื่อแนะนำภาพยนตร์ ช่วงความยาวของภาพจะมีผลต่ออารมณ์ของภาพด้วย ยิ่งนาน ยิ่งเศร้า

- Fade Out ภาพในซีนจะค่อย ๆ หายไปจนกลายเป็นมืด นิยมใช้ในตอนจบของภาพยนตร์หรือของซีนนั้น ๆ

- Dissolve มีลักษณะเป็นการรวมภาพ Fade In และ Fade Out เข้ามาในช่วงเดียวกันด้วยความยาวของฟิล์มที่เท่ากัน ใช้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของภาพยนตร์ เช่นการเปลี่ยนสถานที่หรือเวลาเพียงเล็กน้อย

- Wipe เป็นการนำภาพใหม่มาแทนที่ภาพเก่าที่หายไปจากจอภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมยังมองเห็นภาพทั้งสองซีนอย่างชัดเจน ตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพนั้นใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่เพียงเล็กน้อย

- ภาพซ้อน เป็นการพิมพ์ฉาก 2 ฉากหรือมากกว่านั้นเข้าด้วยกันช่วงความยาวเดียวกัน ใช้ในการแสดงความหมายในเชิงจิตสำนึก

8. เสียง

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบไปด้วย

8.1 เสียงพูด ซึ่งแบ่งออกได้เป็น เสียงสนทนา และเสียงบรรยาย

- เสียงสนทนา (voice) เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับปากของตัวละคร เพิ่มความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นเมื่อตัวแสดงพูดเอง เป็นการให้รายละเอียดหรือข้อมูลต่าง ๆ ของเรื่องราวในภาพยนตร์ นอกจากนี้ ภาษาพูด ยังบอกถึงอารมณ์ บุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละครอีกด้วย

- เสียงบรรยาย เป็นเสียงที่ผู้พูดไม่ปรากฏในภาพยนตร์ เป็นการอธิบายถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ ช่วยเชื่อมโยงฉากและเวลาในเรื่องได้

นอกจากเสียงพูดดังกล่าวแล้ว ยังมีภาษาอีกชนิดหนึ่ง คือ การใช้เสียง อากัปกริยา ท่าทาง การเคลื่อนไหว ในการแสดงความหมายบางอย่าง เช่น เสียงถอนหายใจ เสียงพึมพำ การส่ายหน้า การขมวดคิ้ว เป็นต้น

8.2 เสียงประกอบ เป็นส่วนที่ทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเป็นธรรมชาติมากขึ้น ช่วยบอกสถานที่โดยไม่จำเป็นต้องเห็นบรรยากาศทั้งหมด ใช้เชื่อมโยงฉากต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และยังช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตามได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังใช้ในการเล่าถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงในฉากนั้นได้ด้วย

8.3 เสียงดนตรี เป็นเครื่องเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ และยังสามารถช่วยบอกสถานที่ของเหตุการณ์นั้น รวมไปถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดได้ด้วย เป็นส่วนที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมากกว่าเป็นการฟังเพื่อความไพเราะทางดนตรี

9. แสงสี

9.1 โทนแสง คือสัดส่วนของแสงสว่างที่สุดไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาคำที่อยู่ในฉากหรือเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ใช้แสดงอารมณ์หรือบรรยากาศให้แก่เรื่องราวได้ การสร้างภาพยนตร์นั้นนิยมจัดโทนแสงเป็น 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

- Low – Key Tonality เนื้อหามากกว่าครึ่งในเหตุการณ์อยู่ในเงามืด แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ

- High – Key Tonality เนื้อหามากกว่าครึ่งในเหตุการณ์อยู่ในส่วนที่สว่าง แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง แต่หากสว่างมากไปอาจทำให้รู้สึกแห้งแล้ง ไม่เจริญได้

- Narrative Tonality เป็นแสงสว่างที่อยู่ระหว่าง Low – Key และ High – Key ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นอารมณ์ ช่วยให้ติดตามเรื่องได้ง่าย

9.2 สี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึกต่างกัน สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกมีพลังกำลัง รื่นเริง ส่วนสีวรรณะเย็น ให้ความรู้สึกสงบ สบายใจ นอกจากนี้สียังมีความเป็นสากลในการให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาแก่นมนุษย์ทั่วโลกอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น

- สีน้ำตาล แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสบาย รักสันโดษ
- สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงอันตราย ความร่าเริง ความร้อนใจ
- สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่างสดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน
- สีม่วง หมายถึง ชัยชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย ให้ความรู้สึกเศร้าหรือลึกลับ
- สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ
- สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

ทฤษฎีสีที่ปรากฏในงานภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่

- สีกลมกลืน เป็นสีนูนมนวลไม่ตัดกันมาก ให้ความรู้สึกสงบ และลึกซึ้ง สีในวรรณะเย็นจะกลมกลืนกว่าสีในวรรณะร้อน
- สีตัดกัน เป็นสีตรงข้ามกันในวงสี เช่น สีเหลืองกับม่วง แดงกับเขียว การใช้สีประเภทนี้เป็นการกระตุ้นอารมณ์ มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงและช่วยสร้างจุดสนใจ
- สีกระโดด เป็นสีที่โดดเด่นขึ้นมาจากสีพื้นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นสีโทนเดียวกัน มักเป็นสีสดที่ถูกล้อมด้วยสีหม่น ๆ สีกระโดดช่วยให้มีชีวิตชีวา และรวมจุดสนใจของภาพ
- สีชุดเดียวกัน เป็นสีที่ไล่ระดับอ่อนแก่ ให้อารมณ์หลายอย่างขึ้นอยู่กับโทนสี สีที่ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพ จะทำให้อันนั้นมีความสำคัญที่สุดในภาพ
- สีรุนแรง เป็นสีที่จัดจ้าน ร้อนแรง สดใส ให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน รื่นเริง เช่น สีเหลือง แดง ส้ม จะมีความรุนแรงมากที่สุดเมื่อนำมาใช้ร่วมกับพื้นสีดำหรือเทา (จุฑามาศ สุกิจจานนท์, 2539)

10. สัญลักษณ์พิเศษ

เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมาย และสามารถเข้าใจร่วมกันเช่นเดียวกับการเข้าใจร่วมกัน

ในตัวอักษร โดยอาจจะเลียนแบบมาจากสิ่งที่เราเห็นหรือไม่เห็นในโลกแห่งความเป็นจริง (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540) สัญลักษณ์ มีหน้าที่ในการใช้แทนความคิด ความรู้สึก หรือช่วยเสริมองค์ประกอบของภาพให้มีความหมายหนักแน่นขึ้นได้ เช่น การที่มีดวงดาวเคลื่อนที่วนอยู่รอบหัว แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวด การที่มีหยดเหงื่ออยู่บนหน้าแสดงถึงร่างกายที่อ่อนล้า หรือความกังวลยุ่งยากใจ เป็นต้น

ทฤษฎีการเล่าเรื่องที่กล่าวถึงข้างต้นนี้ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่าแต่ละเรื่อง เมื่อวิเคราะห์หรือออกมาจะทำให้ทราบว่ามิชชุดสัญลักษณ์อะไรบ้างที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ซึ่งสามารถใช้วิธีในการวิเคราะห์ให้เห็นถึงความหมายต่าง ๆ ทั้งในระดับพื้นผิว (Manifest) และความหมายในระดับลึก (Latent) อันรวมไปถึงความหมายเชิงมายาคติที่สื่อออกมาตามเจตนาารมณ์ของผู้ผลิต ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์สำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนการวิเคราะห์กระบวนการในการสร้างความหมายต่าง ๆ ซึ่งก็รวมไปถึงความหมายในเชิงมายาคติที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ไทยได้เป็นอย่างดี (ปรินดา องค์กรสุกุล, 2547)

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เขมวไล ชีรสสุวรรณจักร (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง มายาคติเรื่องอำนาจที่ปรากฏในข่าวโทรทัศน์ พบว่า ผู้ผลิตรายการข่าวโทรทัศน์ มีมายาคติเรื่องอำนาจในเรื่องข่าวกระแส มายาคติเกี่ยวกับการนำเสนอบุคคลที่มีความสำคัญระดับประเทศ และ มายาคติในเรื่องการป้องกันตนเองเพื่อไม่ให้ผลกระทบต่อน้ำใจงานของตนหรือองค์กรที่ตนสังกัดอยู่ โดยแสดงออกผ่านทาง การคัดเลือกข่าว การจัดลำดับข่าวและระยะเวลาในการนำเสนอ (ผลิตจะมีการให้ความสำคัญกับข่าวกระแส ข่าวที่มีความเกี่ยวข้องกับรัฐบาล บุคคลที่มีอำนาจมาก ด้วยการคัดเลือกข่าวดังกล่าวมานำเสนอในระดับความถี่ที่มากและต่อเนื่องเป็นเวลานาน จัดลำดับให้นำเสนอในลำดับแรกๆ เพื่อตอบสนองเรื่องอำนาจของตนเอง โดยข่าวกระแสที่พบในช่วงวิจัยได้แก่ ข่าวนโยบายการปราบปรามผู้มีอิทธิพล ข่าวอภิปรายไม่ไว้วางใจ ข่าวสถานการณ์ไม่สงบในชายแดนภาคใต้ ส่วนข่าวที่ไม่ได้เป็นกระแสหรือไม่เกี่ยวข้องกับผู้มีอิทธิพลจะถูกจัดลำดับให้อยู่ในตอนท้าย นอกจากนั้นแล้วการลำดับการนำเสนอบุคคลภายในข่าวยังแสดงออกถึงมายาคติเรื่องอำนาจของผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ที่มีการให้ความสำคัญกับผู้มีอำนาจในสังคมแบบลำดับชั้นไม่เสมอภาคและเนื้อหาข่าวที่นำเสนอก็มีการสื่อสารมายาคติเรื่องอำนาจสู่ผู้ชม ข่าวที่นำเสนอโดยเฉพาะข่าวกระแสจะมีเนื้อหาสัมพันธ์ในลักษณะเชิงอำนาจ แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจระหว่างกลุ่มและบุคคลต่างๆ

งานวิจัยของ เขมวไล ชีรสุวรรณจักร สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจมายาคติได้ดียิ่งขึ้น และยังสามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดมายาคติได้อีกด้วย

ทยากร แซ่เต้ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่อง มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลี และการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ โดยพบว่า มายาคติที่ปรากฏในละครจะแสดงออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ แสดงถึงการบ่งชี้ทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ ซึ่งมีทั้งความตรงและความหมายแฝง มีการแสดงออกมาซ้ำๆ โดยเพื่อเป็นการตอกย้ำมายาคติในสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่อง ส่งผลให้เกิดการรับรู้ จนเกิดการเข้าถึง หรือเรียกว่า “อิน” ในเรื่องราวที่น่าเสนอ โดยผู้ชมมีการถอดรหัสความหมายจากละครแต่ละเรื่องที่ทำการศึกษา

งานวิจัยของทยากร แซ่เต้ สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจมายาคติได้ดียิ่งขึ้น สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดมายาคติสื่อความหมายออกมาเป็นอย่างไร และสามารถนำมาเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจเรื่องสัญลักษณ์ได้อีกด้วย

สุภา จิตติสุวรัตน์ (2545) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ โดยผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ความเป็นจริง ในภาพยนตร์เกิดจากจุดมุ่งหมายการประกอบสร้างของผู้สร้างซึ่งมีอยู่ 2 ประการคือ เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง และเพื่อสื่อ ความหมายเดิม และสร้างความหมายใหม่ให้แก่ความเป็นจริง โดยวิธีการประกอบสร้างให้ดูเหมือนเรื่องจริงนั้น ผู้สร้างได้อาศัยองค์ประกอบองค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง ฉาก และกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ส่วนวิธีการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมายเดิม และการสร้างความหมายใหม่ให้แก่ความเป็นจริงนั้น ผู้สร้างอาศัยองค์ประกอบต่างๆ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง การนำเสนอความเป็นจริงในหลายมิติ แก่นเรื่อง และปมความขัดแย้ง ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั้นพบว่ามี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมส่วนใหญ่่ออกและสร้างความหมายใหม่ , ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนออกและตอกย้ำความหมายเดิมบางส่วนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนออก และสร้างความหมายบางส่วนใหม่

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้แนวทางการวิเคราะห์ตัวเนื้อเรื่องโดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และสามารถนำมาใช้เป็นพื้นฐานความเข้าใจทางด้านกระบวนการสร้างมายาคติได้อีกด้วย