

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงไทย ผู้วิจัยสนใจศึกษาว่า สื่อบันเทิงไทยนำเสนอภาพตัวแทนหญิงรักหญิงอย่างไร จากการประกอบสร้างความหมายของสื่อ และผู้รับสารหญิงรักหญิงที่มีโลกแห่งประสบการณ์จริง(World of Reality) มีการถอดรหัสภาพตัวแทนนั้นอย่างไร เหมือนหรือต่างกันหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกแนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือหรือแนวทางในการศึกษาประเด็นดังที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้น โดยแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการศึกษามีดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดหญิงรักหญิง

1.1 ประวัติศาสตร์หญิงรักหญิง

1.2 เพศวิถีในสังคมไทย

1.3 วัฒนธรรมทางเพศและชีวิตครอบครัวหญิงรักหญิง

2.2 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

2.3 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

2.5 แนวคิดการเข้ารหัสและถอดรหัส (Encoding & Decoding)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7 กรอบแนวคิด

2.1 แนวคิดหญิงรักหญิง

2.1.1.) ประวัติศาสตร์หญิงรักหญิง

หญิงรักหญิง(Lesbian) มีมาตั้งแต่สมัยยุคกรีกโบราณ (เอกณรงค์ ภาณุพงษ์ อ่างใน จุฬามาศ ไชยมงคล,2555) จากบันทึกเก่าแก่ผ่านงานวรรณกรรมคดีและเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับประเพณี พบว่า “Lesbian” เป็นคำที่เกิดขึ้นเมื่อ 614 ปีก่อนคริสตกาล โดยแผลงมาจากคำว่า เลสบอส (Lesbos) ซึ่ง

เป็นชื่อเกาะหนึ่งในเขตปกครองของกรีก ซึ่งในปัจจุบันเรียกกันว่า เกาะไมติลีนิ โดยมีบันทึกโบราณกล่าวถึงสาวชาวกรีกนามว่า แซฟโฟ(Sappho) ซึ่งชอบเขียนบทกวีเนื้อหาว่าด้วยเรื่องความรักและรสนิยมทางเพศระหว่างหญิงที่หลงรักเพศเดียวกัน ด้วยความสามารถของแซฟโฟทำให้เธอเป็นที่ยอมรับและได้รับการยกย่องเป็นปราชญ์คนที่ 10 (The Tenth Muse) ของกรีก แซฟโฟถือเป็นต้นแบบของหญิงรักหญิง ซึ่งในสมัยนั้นเรียกคนที่มึรสนิยมทางเพศแบบนี้ว่า แซฟฟิสม์ ตามนามของแซฟโฟ ก่อนที่จะเปลี่ยนมาเรียกตามชื่อเกาะเลสบอสและเพี้ยนเป็นคำว่า เลสเบียน ในยุคกรีกโบราณความเป็นรักร่วมเพศ (Homosexual) ไม่เป็นเรื่องแปลก เพราะถือว่าเป็นรสนิยมแห่งยุคสมัย พฤติกรรมแบบรักร่วมเพศทั้งชายและหญิงจึงเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปจนกระทั่งศาสนาคริสต์เข้าไปเผยแพร่ศาสนา

ส่วนพฤติกรรมหญิงรักหญิงก็มีในสังคมไทยมาเป็นเวลาช้านาน จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของประเทศไทยผ่านด้วยเรื่องเล่าปากต่อปาก บันทึกเหตุการณ์ ผ่านตัวอักษร ร้อยแก้ว ร้อยกรอง บทกวี สารคดี หนังสือ และจิตรกรรมบนฝาผนังตามวัดต่างๆ ในประเทศไทย

นอกจากนี้ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ยังปรากฏคำว่า “เล่นเพื่อน” เป็นคำเรียกหญิงรักหญิงที่เก่าแก่ที่สุดในสังคมไทย ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายคำนี้ไว้ว่า *การคบเพื่อนหญิงด้วยกันต่างผู้รัก* ด้วยเหตุนี้คำว่า เล่นเพื่อน จึงเป็นคำที่เรียกใช้และถูกบัญญัติปรากฏให้เห็นเป็นหลักฐานยืนยันพฤติกรรมหญิงรักหญิงได้ชัดเจนที่สุดผ่านบันทึกประวัติศาสตร์ทางกฎหมาย ที่ตราขึ้นสำหรับหญิงสาววัง ซึ่งการกระทำดังกล่าวยังเป็นความผิดตามกฎหมายเทียบบาลที่ถูกตราขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยาของชาววังในยุคสมัยพระบรมไตรโลกนาถโดยมีใจความว่า

“หากมีนางสนมกำนัลผู้ใด บังอาจละเมิดกฎเล่นรักเลกเช่นสามีภรรยาจะต้องถูกลงโทษด้วยการเขียนด้วยลวดหน้ 50 ที และหากยังฝ่าฝืนมีการเล่นเพื่อนกันอีกให้จับมาสักกอดด้วยถ้อยคำประณามแล้วใส่ตรวนจองจำ และแห่ประจานรอบๆ เมืองให้อับอายเข็ดหลาบ ” (Simnot:49 อ้างใน พรพรรณ สมบูรณ์บัติ, 2549)

ต่อมาพฤติกรรมและบันทึกเรื่องราวพฤติกรรมหญิงรักหญิงในยุคต่อมา ก็ขาดไปชั่วคราวจนปรากฏขึ้นอีกครั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 ซึ่งเป็นยุคสมัยที่การเล่นเพื่อนถูกเปิดเผยในลักษณะเรื่องราวลายลักษณ์อักษรผ่านวรรณคดี กาพย์กลอนหรือจิตรกรรมฝาผนังต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นมาให้เห็นอยู่มากมาย พฤติกรรมหญิงรักหญิงในอดีตที่นิยมเรียกกันว่า “เล่นเพื่อน” จึงถือเป็นคำเรียกพฤติกรรมหญิงรักหญิงในสมัยนั้นซึ่งส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นในหมู่สาวสนมกำนัล เนื่องมาจากในอดีตรบราดาหบดีขุนนางขุนทหารข้าราชการทั้งหลายต่างนิยมนำธิดาของตนเข้าถวายการรับใช้ในวัง ทำให้สตรีสยามในอดีตต้องถูกนำตัวเข้าถวายพระเจ้าแผ่นดินก็เพราะค่านิยมที่เห็นสตรีเป็นเพศช้างเท้าหลัง ไม่สิทธิ์

ไม่มีเสียงหรือแม้แต่อำนาจและต้องมีชีวิตขึ้นอยู่กับกำหนัดของผู้ชาย หน้าที่ของสตรีจึงมีเพียงเสพสังวาสให้กำเนิดทายาทเท่านั้น

จนหนังสือพิมพ์ *Bangkok Calender* ของ Rev.Dan Bradley, M.D. หรือที่คนไทยเรียกว่า หมอปลัดเล ได้ลงข่าวว่า พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงมีพระชายาและนางสนมเจ้าจอมหม่อมห้ามเป็นจำนวนมากแค่ในปี พ.ศ.2406 มีมากถึง 108 คน ขณะเดียวกันบรรดาสมเด็จพระสังฆราชต่างกรม และพระบรมวงศานุวงศ์ก็ต่างมีสนมกำนัลฝ่ายตนไม่น้อยเช่นกัน เมื่อเข้ามาอยู่ในพระราชวังแล้วก็มีการคัดสรรจากทั่วทันทันต่างๆ ว่าเป็นลูกใคร บิดาใหญ่ขนาดไหน หน้าตาสวยงามปานใด ซึ่งถ้าบิดามีตำแหน่งใหญ่โต หน้าตาดีกก็จะได้อยู่ในสังกัดที่ดี เช่นคณะละครวังหลวง ถัดจากนั้นก็พิจารณาตามรูปร่างท่าทางลดหลั่นกันไป ถ้าคนไหนมีท่าทางไปในทาง “ทอมบอย” มีหุ่นกำยำ ลำสัน ก็ต้องไปเป็นทหารหญิงประจำราชสำนักทำหน้าที่เฝ้าด่านักฝ่ายใน ซึ่งการเป็นทหารหญิงที่เกิดขึ้นอาจมีส่วนที่สัมพันธ์กับปฐมบทแห่งการเล่นเพื่อนในราชสำนักฝ่ายใน (เอกรงค์ ภาณุพงษ์, 2546)

จากสภาพแวดล้อมในราชวังในสมัยอดีต การเล่นเพื่อนจึงไม่ใช่เรื่องแปลกสำหรับพื้นที่ที่มีผู้หญิงจำนวนมากมาอยู่ร่วมกัน ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันโดยไม่มีผู้ชายเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือแม้แต่ได้ทำงานที่เป็นหน้าที่ของผู้ชาย(ทหารหญิง) พฤติกรรมการเล่นเพื่อนกันก็สามารถเกิดขึ้นได้

ในสมัยรัตนโกสินทร์พฤติกรรมหญิงรักหญิงหรือการ “เล่นเพื่อน” ถือเป็นความประพฤติน่าจับได้ว่าแพร่หลายจนถึงขนาดเอามาเล่าลือกันไปต่างๆ นานาในสมัยนั้นว่าเป็นของแปลกแต่ก็ไม่ใช่เรื่องร้ายแรงอะไรมากนัก และเกิดปรากฏการณ์ที่หญิงรักหญิงเริ่มแสดงตัวตนกันอย่างแพร่หลาย โดยมีการบันทึกเป็นหลักฐานเอาไว้ผ่านคำเล่าลือเรื่องเล่าต่างๆ ในสังคมไทยยุคนั้น ดังเช่นในวรรณคดีของสุนทรภู่

โดยในตอนหนึ่งจากกลอนตอนหนึ่งของสุนทรภู่ ที่บรรยายถึงความประพฤตินางสนมกำนัลเมืองมัจฉา ในหนังสือพระอภัยมณีว่า เป็นพฤติกรรมที่เข้าใจว่าเป็นเรื่องผิดธรรมดาธรรมชาติ (วราภรณ์ วิษณุรัฐ อ้างใน พรพรรณ สมบูรณ์บดี, 2549) โดยบทกลอนนี้ได้บรรยายพฤติกรรมการเล่นเพื่อนในหนังสือเอาไว้อย่างชัดเจน ว่า

“ฝ่ายห้ามแห่นแสนสนมเมืองมัจฉา แต่ล้วนนักร้องเพื่อนกันหมด
ด้วยเมื่ออยู่บุรีภิรมย์รส เพราะท้าวทศวงศาไม่ว่าไร
จนเคยเล่นเป็นธรรมเนียมนางมัจฉา ทั้งร่วมรักร่วมชีวิตพิสมัย
กลางคืนเที่ยวเกี่ยวเพื่อนออกเคลื่อนไป เป็นหัวไม้ผู้หญิงลอบทักกัน
เห็นสาวสาวชาวเมืองการเวก ที่เฝ้าเฝ้าต้องใจจนไฟฝัน

แก่งพลอดทอดสนิทเข้าตค้น ทำเชิงชั้นชักชวนให้ชวนใจฯ
พวกพาราการเวกไม่รู้เล่น คิดว่าเช่นชื่อจริงไม่สงไสย
ต่อถูกจูบต้องทำนองใน จึงตั้งใจไม่หมายให้ชายเซย
หนุ่มหนุ่มเกี้ยวเบี้ยวบิดไม่คิดคบ เหตุเพราะสบเชิงเพื่อนจึงเชื่อนเลย
แต่เมืองเราชาวบุรีนี้ไม่เคย อย่างหลงเลยเล่นเพื่อนไม่เหมือนจริง
อันรจกัณฑ์การเวก อภิเษกเสนาหาประสาธน์
ออกอ้ออิงหึงหวงเพราะช่วงชิง ถึงลอบทิ้งทุบตีเพราะที่รักฯ”

การประพาดเป็นการเล่นเพื่อน ของบรรดาสาวสนมกำนัลในวังในวังนี้คงเป็นเรื่องที่รู้กันทั่วไปในราชสำนัก และแม้จะผิดกฎหมายแต่ก็ไม่มีมีการฟ้องร้องหรือเอาโทษกันอย่างจริงจังมากนัก จนมีผู้ถูกเป็นเพลงยาวร้องเล่นกัน ดังเช่นเรื่องหม่อมเปิดสวรรค์ ของนายหริด เรื่องฤทธิ์ (รศ. ๑๒๕๕) ปรกติ อ้างใน พรพรรณ สมบูรณ์บัติ, ๒๕๔๙)

กรณีเล่นเพื่อน ของหม่อมเปิดสวรรค์เป็นที่โจษจันในยุคสมัยนั้น ได้กลายเป็นวรรณกรรมทางสังคมเรื่องหนึ่งซึ่งประพันธ์โดยคุณสุวรรณ กวีหญิงสมัยรัชกาลที่ ๓-๔ ในเพลงยาวเรื่องหม่อมเปิดสวรรค์นั้น ความที่กล่าวเกือบทั้งหมดนั้นเป็นเรื่องของหม่อมเปิดหรือหม่อมจำ ซึ่งทำนองล้อเลียนเสียดสี และตลกขบขันในพฤติกรรมที่ทั้งคู่ไม่เข้าท่า หรือทำให้เป็นที่น่าขบขันแก่ชาววังในเวลานั้นของหม่อมเปิด มากกว่าจะดำเนินความสัมพันธ์ทางเพศหรือการเล่นเพื่อน เพราะตามเพลงยาวเรื่องนี้เมื่อกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพทรงทราบพฤติกรรมดังกล่าวของทั้งคู่แล้วก็ไม่ได้ทรงตำหนิติเตียนว่ากล่าวหรือลงโทษประการใด มีเพียงแต่การตั้งสมญานามให้ใหม่เพื่อทรงล้อเลียนทั้งคู่เท่านั้นและให้ทั้งคู่รับใช้ราชการต่อมาอย่างปรกติสุขในตำแหน่งของพระองค์ (นายหริด อ้างใน พรพรรณ สมบูรณ์บัติ, ๒๕๔๙)

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ ๕ การเล่นเพื่อนได้กลายเป็นกรณีโศกนาฏกรรมที่เกิดจากการเล่นเพื่อน โดยถูกบันทึกไว้ในหนังสือ เพ็ชรลานนา(๑) ซึ่งเป็นผลงานการรวบรวมและเรียบเรียงโดย ปรานีศิริธร ณ พัทลุง ฉบับพิมพ์ครั้งที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๓๘ ได้บันทึกเอาไว้ว่า ได้เกิดเหตุร้ายขึ้นในพระบรมมหาราชวัง เมื่อเจ้าหญิงฝ่ายในชาวเหนือชื่อเจ้าหญิงยวงแก้ว ลิโรส ซึ่งมีพฤติกรรมหึงรักหึงในลักษณะทอมบอย ดัดจริตใจกระโดดตึกตายเหตุเพราะปัญหาเรื่องรักร่วมเพศแบบเลสเบี้ยนของตนกับหม่อมราชวงศ์หญิงวงศ์เทพ แต่บังเอิญหม่อมราชวงศ์เทพกลับมีแฟนสาวคนหนึ่งอยู่ก่อนแล้วชื่อนางสาว หุ่นทั้งสองจึงเกิดการชิงดีชิงเด่นกันเพื่อแย่งชิงหม่อมราชวงศ์หญิงวงศ์เทพ สุดท้ายเจ้าหญิงยวงแก้ว ก็ทนความอับอายจากการถูกใส่ร้ายเชิงใส่ไฟและการปล่อยข่าวลือจากนางสาวหุ่นไม่ไหว กรณีข่าวลือที่ว่า “เจ้าหญิงยวงแก้วนำของที่ได้รับพระราชทานจากพระชายาเจ้าดารารัศมี ซึ่งเป็นแก้วแหวนเงินทอง

เพชรพลอยไปปรนเปรอหม่อมราชวงศ์หญิงวงศ์เทพเสียมด" เป็นเหตุให้พระชายาเจ้าดารารัศมีทรงกริ้วเจ้าหญิงขงแก้วมากจนตัวเองทนความอับอายไม่ไหวในสิ่งที่ตัวเองไม่ได้กระทำ จนในที่สุดจึงต้องตัดสินใจหนีความอับอายด้วยการฆ่าตัวตายในที่สุด (เอกรงค์ ภาณุพงษ์ อ่างใน พรพรรณ สมบูรณ์ บัติ, 2549)

ขณะเดียวกันปรากฏการณ์ การเล่นเพื่อน ในสังคมไทยยุคนั้นก็ดูเหมือนจะถูกอธิบายและมีคำจำกัดความลักษณะที่กล่าวมาว่าควรหมายถึง รสนิยมหรือพฤติกรรมทางเพศ (sexbehavior) ในลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมชีวิตด้านอื่นๆ นอกจากเป็นเพียงพฤติกรรมทางเพศ ที่สะท้อนให้เห็นความหมายว่าไม่ได้เป็นพฤติกรรมที่จริงจัง สุดท้ายก็ต้องไปแต่งงานกับผู้ชายอยู่ดี ฉะนั้นปรากฏการณ์ การเล่นเพื่อน ที่ถูกบัญญัติขึ้น จึงดูเหมือนเป็นคำอธิบายการมีอยู่ของพฤติกรรมหญิงรักหญิงที่ไม่อาจจะสะท้อนบทบาท สถานะ หรือครอบคลุมลักษณะทางเพศในส่วนอื่นๆ ที่มีต่อสังคมได้อย่างไร (Simnot, อ้างแล้ว)

จากเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และหลักฐานจากการบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมหญิงรักหญิงที่กล่าวมาในข้างต้น จึงสะท้อนให้เห็นว่า หญิงรักหญิงนั้นมีอยู่จริงในสังคมวัฒนธรรมไทยและดำเนินมาจนถึงปัจจุบันโดยมีลักษณะพฤติกรรมและสิทธิเสรีภาพแตกต่างกันไปตามแต่ละยุคสมัย ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีการยอมรับอย่างเปิดเผยต้องปกปิดซ่อนเร้น แต่ในทางสังคมวัฒนธรรมไทยก็ไม่ได้ปฏิเสธคนกลุ่มนี้เสียทีเดียว

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาหญิงรักหญิงที่เป็นทอม-ดี้ เท่านั้น ซึ่งการศึกษาของมิแกน ซินนอตต์ (2004) อธิบายให้เห็นว่าอัตลักษณ์ทอมและดี้ มีใช่อัตลักษณ์ดั้งเดิมของวัฒนธรรมไทย หากแต่เป็นการปรับตัวของการแสดงตัวตนของหญิงรักหญิงที่นำเอาความเป็นชายมาแสดงอัตลักษณ์ “ทอม” และ นำความเป็นหญิงมาแสดงอัตลักษณ์ “ดี้” แต่เดิมความสัมพันธ์แบบหญิงรักหญิงเป็นที่รับรู้ในแง่ของพฤติกรรม “เล่นเพื่อน” อัตลักษณ์ของหญิงรักหญิงจะปรากฏขึ้นหลังจากที่สังคมไทยเคลื่อนตัวไปสู่สังคมอุตสาหกรรมซึ่งผู้หญิงสามารถทำงานและแยกตัวไปอยู่ตามลำพังได้ ผู้หญิงชนชั้นกลางที่มีความพึงพอใจในเพศเดียวกันจึงพยายามแสวงหาอัตลักษณ์ของตัวเองภายใต้การใช้ชีวิตในเมืองสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม ซินนอตต์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าตัวแบบทอมดี้นี้เป็นการนำเอาอุดมการณ์รักต่างเพศมาใช้กับความสัมพันธ์ของคนรักเพศเดียวกัน ซึ่งถึงแม้จะทำลายความเป็นผู้หญิง แต่ก็ยังถูกรอปรด้วยอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ อัตลักษณ์แบบทอมดี้นี้จึงเป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจเช่นเดียวกับคู่รักชายหญิง

2.1.2.) เพศวิถีในสังคมไทย

การศึกษาเรื่องเพศในสังคมไทย เป็นเรื่องที่ยังใหม่และยังมีการศึกษาน้อย ส่วนการศึกษาที่มีอยู่ก็เป็นการนำเอาแนวคิดทฤษฎีตะวันตกมาอธิบาย โดยเชื่อว่าเพศภาวะและเพศวิถีเป็นสิ่งที่สากลหรือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มนุษย์มีร่วมกัน ทำให้การทำความเข้าใจเรื่องการแสดงออกพฤติกรรม การปฏิบัติ การแสดงอารมณ์ปรารถนาทางเพศในสังคมไทยถูกประเมินจากวิธีคิดตะวันตก โดยเฉพาะในการศึกษาเชิงพฤติกรรมศาสตร์ จิตวิทยา และเพศศาสตร์ที่บ่งชี้ว่าเพศภาวะและเพศวิถีแบบชายหญิงเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ส่วนเพศภาวะและเพศวิถีของคนข้ามเพศและรักเพศเดียวกันเป็นความเบี่ยงเบน ผิดธรรมชาติ หรือเป็นอาการป่วยทางจิต หากย้อนกลับไปดูวิธีการศึกษาเรื่องเพศในสังคมไทยในช่วง 60-70 ปีที่ผ่านมา จะพบว่าความรู้วิทยาศาสตร์มีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างวาทกรรมเรื่องเพศ รวมทั้งอำนาจรัฐในช่วงจอมพล ป.พิบูล สงคราม ได้นำวิธีคิดแบบตะวันตกมาควบคุมการแสดงบทบาททางเพศของพลเมือง ซึ่งนักวิชาการบางคนเรียกว่าการเป็นอาณานิคมตะวันตกเชิงความคิด (Reynolds, 1999 อ้างใน นฤพนธ์ คิ้ววิเศษ, 2558) เช่น มีการแยกความเป็นหญิงและความเป็นชายโดยกำหนดคำเรียกชื่อ การแต่งกาย และกิจกรรมอาชีพที่เหมาะสม การแสดงออกทางเพศที่ไม่ตรงตามเพศวิถีจะถูกละเลยว่าเป็นสิ่งไม่ดี ทำลายวัฒนธรรม น่ายาย หรือเป็นความเสื่อมเสีย สิ่งเหล่านี้มีผลทำให้วิธีคิดเรื่องเพศในสังคมไทยเปลี่ยนไป (Jackson, 2011 อ้างใน นฤพนธ์ คิ้ววิเศษ, 2558) ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ผลจากที่นักวิชาการมองประสบการณ์ทางเพศของผู้คน โดยการแบ่งแยกเพศภาวะชาย หญิง กระเทย หรือเพศที่สาม รวมถึงแยกอารมณ์ทางเพศเป็นรักต่างเพศ หรือรักเพศเดียวกันตามที่สังคมตะวันตกแบ่งไว้ให้ มากกว่าที่จะทำความเข้าใจว่าวิธีที่จะทำความเข้าใจว่าวิธีการนิยามความหมายทางเพศของชาวบ้านอาจจะไม่มีเรื่องเพศภาวะหรือเพศวิถี แต่อาจเป็นการสร้างความหมายในรูปแบบอื่นๆ

นอกจากนี้แจ๊คสันและคูก์ (1999 อ้างใน นฤพนธ์ คิ้ววิเศษ, 2558) อธิบายว่า วัฒนธรรมทางเพศในสังคมไทยสมัยใหม่ได้รับอิทธิพลความคิดจากตะวันตก ทำให้การศึกษาเรื่องเพศภาวะและเพศวิถีในสังคมไทยมีความซับซ้อน เพราะวิธีคิดเรื่องเพศที่มีมาก่อนถูกหลอมรวมและปิดกั้นจากวิธีคิดเรื่องเพศแบบวิทยาศาสตร์ กล่าวคือ การอธิบายตัวตนของมนุษย์ในวัฒนธรรมไทยก่อนยุคสมัยใหม่จะจัดประเภทและให้ความหมายโดยอาศัยรูปลักษณะภายนอก เช่น เพศมนุษย์ เป็นเพศเทวดา คำว่า “เพศ” หรือ “เพท” ในสังคมไทย แต่เดิมไม่ใช่เรื่องเช็กส์หรือเพศสัมพันธ์แต่เป็นการบ่งบอกถึง “รูปร่างลักษณะ” หรือ “การแสดงอาการ” เพศในความหมายนี้จึงเกี่ยวกับการแสดงออกในเชิงวัตถุวิสัย มองได้ สัมผัสได้ด้วยตา ดังนั้น การแยกบุคคลตามเพศชาย หญิง เพศกระเทย จึงเป็นการแยกตาม

รูปร่างลักษณะและการแสดงอาการที่มองเห็นจากภายนอก การแยกแบบนี้ไม่ได้คำนึงถึงอารมณ์ทางเพศ หรือเพศวิถีจึงไม่ใช่เรื่องสำคัญในวัฒนธรรมไทย

ในสังคมไทยวางตำแหน่งแห่งที่ของบุคคลตามการแสดงบทบาท และแยกการแสดงออกทางเพศตามรูปร่างลักษณะอาการ(เพศ) อย่างไรก็ตาม ในยุคสมัยใหม่ที่ไทยรับวิธีคิดแบบตะวันตกมาใช้ คำว่า “เพศ” ค่อยๆ กลายเป็นเรื่องของอวัยวะเพศ อารมณ์เพศ และการมีเพศสัมพันธ์ ความหมายทางเพศที่เคยใช้อธิบายรูปร่างลักษณะอาการและการแสดงออกในเชิงสังคม ค่อยๆ เปลี่ยนไปเป็นการอธิบายตัวตนทางเพศในเชิงชีววิทยาและจิตวิทยา อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนความหมายของคำว่า “เพศ” ในสังคมไทย ยังไม่มีการศึกษาที่ทำให้เข้าใจการคลี่คลายวิธีคิดเรื่องเพศ ยกเว้นข้อสังเกตจากแจ๊คสันและคูก์ (อั้งแล้ว) ซึ่งชี้ว่าวิชาเพศศึกษา(Sexology) ในช่วงทศวรรษ 1960-1970 เป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างวาทกรรมเรื่องเพศแบบตะวันตก และคำว่า “เพศ” ก็เปลี่ยนไปนิยามเชิงวิทยาศาสตร์ที่สำคัญคือวิชาเพศศึกษาได้ตัดสินใจว่าอะไรคือปัญหาทางเพศ อะไรคือเพศที่ถูกต้อง อะไรคือเพศที่ผิดปกติ วาทกรรมเรื่อง “รักร่วมเพศ” จึงถูกสร้างขึ้นมาในฐานะพฤติกรรมที่ไม่ดี หรือ “เบี่ยงเบน” ผลที่ตามมาคือคนไทยเริ่มตัดสินใจแสดงออกทางเพศจากความรู้วิทยาศาสตร์ ลักษณะอาการแบบกะเทยในสังคมไทยถูกมองในเชิงลบและการเป็นพฤติกรรมที่ “ผิดปกติ” และเลยเถิดไปถึงการเป็นปัญหาสังคมหรือทำลายวัฒนธรรมอันดีงาม

ในประเด็นของหญิงรักหญิง งานวิจัยเริ่มเกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 2530 ได้แก่ การศึกษาของมัทนา เสดมี(2539) อธิบายให้เห็นความสัมพันธ์ในชีวิตของทอมและดี้ ซึ่งต่างจากคู่รักของเลสเบี้ยนที่นิยมที่นิยมตนเองเป็นผู้หญิง สุไลพร ชลวิไล(2545) ได้อธิบายให้เห็นถึงประสบการณ์ชีวิตและการแสดงอัตลักษณ์ของทอมและดี้ ซึ่งไม่คงที่เปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขและสถานการณ์ การศึกษาของศุมาลี โตกทอง(2549) อธิบายถึงการใช้ชีวิตคู่ของหญิงรักหญิงซึ่งมีการสร้างความหมายให้กับคำว่าครอบครัว ความรัก และความสัมพันธ์ในแบบของตัวเอง การศึกษาในแนวนี้นำให้เห็นความไม่คงที่ของการแสดงอัตลักษณ์ และอิทธิพลความคิดเรื่องครอบครัวและความสัมพันธ์แบบชายหญิงที่มีต่อคู่หญิงรักหญิง

การศึกษาของมิแกน ชินนอตต์(2004 อ้างใน นฤพนธ์ ค้วงวิเศษ,2558) อธิบายให้เห็นว่าอัตลักษณ์ทอมและดี้ มิใช่อัตลักษณ์ดั้งเดิมของวัฒนธรรมไทย หากแต่เป็นการปรับตัวของการแสดงตัวตนของหญิงรักหญิงที่นำเอาความเป็นชายมาแสดงอัตลักษณ์ “ทอม” และนำเอาความเป็นหญิงมาแสดงอัตลักษณ์ “ดี้” แต่เดิมความสัมพันธ์แบบหญิงรักหญิงเป็นที่รับรู้ในแง่ของพฤติกรรม “เล่นเพื่อน” อัตลักษณ์ของหญิงรักหญิงจะปรากฏขึ้นหลังจากที่สังคมไทยเคลื่อนตัวเข้าสู่สังคมอุตสาหกรรม ซึ่งผู้หญิงสามารถทำงานแยกตัวไปอยู่ตามลำพังได้ ผู้หญิงชนชั้นกลางที่มีความพึงพอใจ

ในเพศเดียวกันจึงพยายามแสวงหาของตนเองภายใต้การชี้นำชีวิตในเมืองสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม วินนอตต์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าแบบทอมดีเป็นการนำเอาอุดมการณ์รักต่างเพศมาใช้กับความสัมพันธ์ของคนรักเพศเดียวกัน ซึ่งถึงแม้จะทำให้หายความเป็นผู้หญิง แต่ก็ยังถูกรอบงำด้วยอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ อัตลักษณ์แบบทอมดีจึงเป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจเช่นเดียวกับคู่รักชายหญิง

2.1.3.) วัฒนธรรมทางเพศและชีวิตครอบครัวหญิงรักหญิง

สังคมจัดระเบียบให้มนุษย์มีโครงสร้างทางเพศเป็นสองส่วนคือชายกับหญิงเท่านั้นบุคคลที่ไม่มีคุณสมบัติตรงกับความเป็นชายหญิงในระเบียบโครงสร้างที่มีอยู่ จึงถูกจำแนกใหม่ให้อยู่ในกลุ่มอื่น ซึ่งมีลักษณะของความเป็นชายชอบทางเพศปกติที่มีอยู่เพียงสองเพศคนกลุ่มนี้จึงถูกมองว่าเป็นผู้ที่มีลักษณะที่กำกวม ไม่แน่นอน สกปรก ขาดมาตรฐานทางศีลธรรม ปัญหาที่เกิดขึ้นหากพิจารณาสถานะทางเพศ (Sex) และเพศภาวะ (Gender) ด้วยกรอบของโครงสร้างนิยมก็คือ บุคคลที่ไม่จัดอยู่ในกรอบของคุณสมบัติที่ประกอบจากเพศ/เพศภาวะแบบชายหญิงนั้นสามารถถูกจำแนกได้อีกมากมายหลายกลุ่ม ซึ่งทำให้เกิดคำถามว่า เพศ/เพศภาวะนั้นถูกจำแนกได้ด้วยเพียงกรอบความคิดแบบสองเพศเท่านั้นหรือไม่ กลุ่มวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นภาวะทางเพศสภาพที่อยู่นอกเหนือไปจากกรอบของเพศหญิง-ชาย ปรากฏให้เห็นอยู่หลายเขตวัฒนธรรมทั่วโลก (หยาดพิรุณ นาชัยสินธุ์, ระบบออนไลน์)

จากสถานการณ์ข้างต้นทำให้เห็นได้ว่าโลกมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แม้แต่เรื่องของความรักการครองคู่ก็ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเฉพาะหญิงกับชายเท่านั้น ชายกับชาย หรือหญิงกับหญิง ก็นับว่าเป็นชีวิตคู่อีกกลุ่มหนึ่งที่น่าสนใจและมีจำนวนที่เพิ่มมากขึ้น อย่างน้อยสังคมในยุคนี้ก็ยอมรับการครองคู่แบบนี้มากขึ้นกว่ายุควันวาน อีกทั้งมีการประกาศตัวเป็นทางการขององค์กรต่างๆ มากมาย อย่างเช่นกลุ่มอัญจารีคือกลุ่มหญิงรักหญิง หรือกลุ่มเกย์-ชายรักชายหลายกลุ่ม แม้ในทางจิตวิทยาเองก็ยอมรับว่าความรักเพศเดียวกันไม่ใช่ความผิดปกติอีกต่อไป ต่างจากยุคสมัยก่อนที่สังคมมองเห็นว่าเป็นความวิปริตผิดธรรมชาติ น่าละอาย และต้องปิดบังซ่อนเร้น ชนิดที่บ้านไหนมีลูกผิดเพศ พ่อแม่แทบจะต้องเอาไปบิณฑบาตหัว แม้ทุกวันนี้ก็เชื่อว่าพ่อแม่บางครอบครัวจะทำใจยอมรับได้เต็มร้อย (อรสม สุทธิสาคร, 2546)

บ้างว่าสาเหตุของความผิดเพี้ยนนี้มาจากการเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง บ้างว่าการร่ำเรียนหนังสืออยู่ในโรงเรียนชายล้วน หรือหญิงล้วน ทำให้เกิดความใกล้ชิดกัน และอาจเลยเถิดไปถึงความสัมพันธ์ขั้นล้าลึก ในกรณีเช่นนี้ พฤติกรรมเช่นนี้อาจเป็นอยู่เพียงชั่วคราว หรืออาจกลายเป็นอย่างถาวรยากที่จะกลับใจ อย่างไรก็ตามชีวิตคู่ของหญิงรักหญิง มีทั้งคู่เลสเบี่ยนที่ไม่กำหนดบทบาทของความเป็นเพศชัดเจน กับชีวิตคู่ทอม-ดี ที่กำหนดบทบาทความเป็นเพศอย่างชัดเจน ชีวิตคู่ชายกับชาย ที่อาจแบ่งได้เป็นชาย

กับกะเทย ถือเป็นการกำหนดบทบาททางเพศที่ชัดเจน กับคู่ระหว่างเกย์กับเกย์ ซึ่งอาจกำหนดบทบาททางเพศชัดเจนกว้างเกย์คิงและเกย์ควีน แต่ส่วนมากแล้วมักสลับบทบาทกันมากกว่า ไม่นับกลุ่มไบเซ็กชวล ซึ่งมีความสัมพันธ์ได้ทั้งสองเพศทำนองหญิงก็ได้ชายก็ได้

โครงสร้างของครอบครัวแบบนี้อาจไม่มั่นคงถาวร พร้อมจะคลอนแคลนได้ง่าย หากเปรียบเทียบกับครอบครัวหรือชีวิตคู่โดยปกติทั่วไปที่มีสถานภาพทางสังคมรองรับ ด้วยเหตุปัจจัยหลายประการ เพราะความสัมพันธ์ของหญิงรักหญิง หรือชายรักชายนี้อาจมีความสัมพันธ์ซ้ำซ้อนเกิดขึ้นโดยง่าย หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหรือทั้งสองฝ่ายยังแสวงหาไม่รู้จัก เป็นวัฏจักรที่หมุนเวียน เริ่มแล้วจบ จบแล้วเริ่ม แต่ก็อาจมีบางคู่ที่ครองคู่อยู่กันมาเป็นสิบยี่สิบปี และก็ยังอยู่กันดีมีความสุข(อรสม, อ้างแล้ว)

สอดคล้องกับงานวิจัยของบังอร เทพเทียน (2551) วัฒนธรรมทางเพศและชีวิตครอบครัวของกลุ่มคนรักเพศเดียวกันพบว่า อิทธิพลเรื่องความคิดเรื่อง “ครอบครัว” ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนรักเพศเดียวกัน นับตั้งแต่การนิยามตนเอง เพราะถูกอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวและสังคมของรักต่างเพศผนวกกับการประทับตรา และคำอธิบายเชิงลบที่มีคนรักเพศเดียวกัน จึงเกิดความรู้สึกขัดแย้งทางจิตใจ เมื่อพบว่าตนแตกต่างจากบุคคลอื่น ทำให้ต้องเก็บซ่อนความรู้สึกของตนเอง ต้องปกปิดพฤติกรรมของตนไม่ให้ผู้อื่นทราบ เมื่อมองในแง่แล้วกระบวนการเรียนรู้ในอัตลักษณ์ของกลุ่มที่รักเพศเดียวกันจึงไม่ใช่เรื่องที่ง่าย เพราะว่าที่บุคคลจะยอมรับตนเองได้ต้องผ่านความสับสน วิดกกังวลอันเกิดจากความขัดแย้งระหว่างความปรารถนาของตนกับสิ่งที่สังคมกำหนดการดำเนินชีวิตคู่ ที่มีความคิดว่าผู้หญิงต้องคู่กับผู้ชาย อันเป็นภาพสะท้อนความคิดในกรอบของครอบครัวเลียนแบบความสัมพันธ์ต่างเพศ ผู้วิจัยเห็นว่าปรากฏการณ์ของคนรักเพศเดียวกันเป็นหนึ่งในประเด็นทางสังคมที่ถูกพิจารณาว่าเป็นปัญหาสังคม อาจสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการที่จะดำเนินชีวิตตามที่ตนต้องการมากกว่าจะอยู่ภายใต้กรอบที่สังคมกำหนด และเป็นภาพสะท้อนอีกแง่มุมหนึ่งของวิถีชีวิตที่หลากหลายในสังคม

ดังนั้นในการวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงไทย ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับหญิงรักหญิง มาใช้เป็นกรอบทำความเข้าใจความหมายของหญิงรักหญิง เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และค้นหาความหมายภาพตัวแทนของหญิงรักหญิงที่ปรากฏในสื่อบันเทิง ซึ่งภาพดังกล่าวมีผลต่อการรับรู้ของผู้รับสารต่อไป

2.2 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) นักวัฒนธรรมศึกษา ได้กล่าวว่า ภาพตัวแทน (Representation) เป็นผลผลิตแห่งความหมายของภาพในใจคนเรา โดยมีภาษาเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ (Things) แนวคิด (Concepts) และระบบสัญลักษณ์ (Signs) ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวถือเป็นหัวใจหลักของการให้ความหมายแก่สิ่งต่างๆ ในโลกความจริง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ ผู้คน เหตุการณ์ หรือความคิดที่เป็นนามธรรม และกระบวนการที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของทั้ง 3 สิ่งเข้าด้วยกัน เรียกว่าภาพตัวแทน (Representation) (เจริญวิทย์ ฐิตีวรารักษ์ อังใน พรพรรณ สมบูรณ์บัตติ, 2549)

ในขณะเดียวกันการศึกษาเรื่อง ภาพ ตามหลักภาษาศาสตร์เดมิ้นั้น เชื่อในทฤษฎีแบบ ภาพสะท้อน (reflectionism) ที่ว่า ความจริงเคยมีอยู่หรือมีอยู่แล้ว และภาพหรือการสื่อสารก็คือกระจกส่องให้เราเห็นความจริงนั้น เช่น ประโยคที่ว่า “วรรณกรรมเป็นกระจกสะท้อนสังคม” หรือเมื่อมีเหตุการณ์ใดๆ เกิดขึ้น นักข่าวก็นำกล้องโทรทัศน์ไปเก็บภาพข่าวเหตุการณ์มานำเสนอ แต่เมื่อกล่าวถึงทฤษฎีเรื่อง ภาพตัวแทน กลับเชื่อว่า ความจริงไม่ได้ดำรงอยู่ แต่ขึ้นอยู่กับกระบวนการสร้างขึ้นมาจากคนและสังคม สอดคล้องกับทัศนะของ ฮอลล์ (1996:25) ที่ว่าการนำเสนอภาพแทนนั้นไม่ได้เป็นกระบวนการที่โปร่งใส หรือเป็นการถ่ายทอดสิ่งรอบข้างโดยตรงโดยที่ไม่ได้มีการบิดเบือน แต่การนำเสนอภาพแทนดังกล่าวเป็นกระบวนการแอบแฝงที่มีการผลิตความหมายขึ้น กล่าวคือ ในขณะที่สิ่งรอบข้างไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่นักเขียนหรือผู้นำเสนอภาพแทนนั้นใส่ “ความหมาย” ลงไปในกระบวนการนำเสนอ (กาญจนา แก้วเทพและ สมสุข หินวิมาน, 2551)

จากทัศนะในข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้เขียนหรือผู้ที่นำเสนอมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นผู้กำหนดกรอบและให้ความหมายกับสิ่งรอบข้างที่ไม่ได้มีความหมายในตัวมันเอง ยกตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพตัวแทนโสเภณีในละครโทรทัศน์นั้น มักจะถูกประกอบสร้างให้ภาพเป็นแบบฉบับ (Typical) หรือการสร้างแบบเหมารวม ของผู้หญิงที่แต่งตัวจัดจ้านแต่งหน้าฉูดฉาด พูดจาไม่ไพเราะหู และเป็นผู้หญิงที่ไม่ดีของสังคม ซึ่งในโลกแห่งความจริงนั้นผู้หญิงที่แต่งตัวแบบนั้นอาจจะไม่เป็นโสเภณีทั้งหมด แต่สังคมก็จะรับรู้และจดจำว่าลักษณะของผู้หญิงที่เหมือนภาพแบบฉบับดังกล่าวคือโสเภณี เป็นต้น จากตัวอย่างดังกล่าวเป็นการสร้างภาพตัวแทนต้นแบบขึ้นมา โดยมีกระบวนการที่เลือกดึงเอาคุณสมบัติของบุคคลที่เด่นชัด มีชีวิตชีวา เข้าใจง่าย เป็นที่รับรู้ทั่วไปออกมาและลดทอนอัตลักษณ์บุคคลที่มีความน่าสนใจน้อยกว่าลงไป วิธีการลดทอนคือ (1) ทำให้คุณสมบัติเหล่านั้นสุดขั้วเกินจริง เพื่อให้เข้าใจได้ง่าย (2) การสร้างอัตลักษณ์คู่ตรงข้ามออกมา (3) ให้ค่ากับคู่ตรงข้ามที่ถูกสร้างขึ้นมากไม่เท่ากัน (Stuart Hall อ้างถึงในศราณี เวศยาสิรินทร์, 2554) ในกระบวนการนี้อาจเป็นสาเหตุ

ของการเกิดภาพตัวแทนทางด้านลบหรือภาพเหมารวมให้กับบุคคลหรือกลุ่มคนในสังคมได้ เนื่องจากมีขั้นตอนในการสร้างจากการบิดเบือนเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจง่ายและสิ่งที่นำเสนอย่อมไม่ใช่ทั้งหมดของความเป็นจริง

ดังนั้นภาพตัวแทนจึงเป็นผลผลิตจากการประกอบสร้างของภาษาเพื่อนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในสังคม โดยผ่านกระบวนการสร้างของสื่อ อีกทั้งยังส่งผลต่อการกำหนดกรอบการมองโลกของชีวิตมนุษย์ที่มีต่อกัน จะเห็นได้ว่าภาษาไม่ใช่เป็นเพียงแค่เครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สื่อสารสิ่งที่อยู่ภายในใจออกมาเพื่อสื่อความหมายกันเท่านั้น หากแต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างและจัดการกับความจริงบางอย่างได้อีกด้วย

นอกจากนี้ทัศนะเรื่อง “ภาพ” หรือ “ภาพตัวแทน” ในมุมมองของสำนักพัฒนาธรรมศึกษา ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวทางของทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) กลับเชื่อว่า ภาพตัวแทนมิใช่การสะท้อน เลียนแบบ หรือค้นพบ แต่เป็นการประกอบสร้างส่วนเลี้ยวหนึ่งของโลกความเป็นจริง ซึ่งก็คือแนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมนั่นเอง (Social Construction of Reality) ด้วยเหตุนี้ สำนักพัฒนาธรรมศึกษาจึงมักตั้งคำถามต่อสิ่งต่างๆ หรือความหมายต่างๆ บนโลกนี้ว่า ถูกสร้างภาพขึ้นมาได้อย่างไร และมีความหมายอย่างไร เมื่อผ่านสื่อต่างๆ เช่น ภาพหญิงรักหญิงที่ปรากฏในสื่อบันเทิงได้กลายมาเป็นภาพตัวแทนของหญิงรักหญิงในสังคมปัจจุบันได้อย่างไร หรือภาพตัวแทนนั้นถูกประกอบสร้างขึ้นมาได้อย่างไรนั่นเอง

จากอิทธิพลทางความคิดของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) เกี่ยวกับเรื่องอำนาจ (Power) จึงทำให้นักวิชาการจากสำนักพัฒนาธรรมศึกษาสนใจความสัมพันธ์ระหว่าง “ภาพตัวแทน” กับ “โครงสร้างอำนาจในสังคม” ในแง่นี้ภาพตัวแทนที่เสนอผ่านสัญญาณต่างๆ อาจถูกประกอบสร้างโดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ในฐานะชนชั้นกลางซึ่งถือว่าเป็นผู้ที่มีอำนาจมากในการผลิตและส่งผ่านความหมายต่างๆ ที่ได้สร้างภาพตัวแทนของหญิงรักหญิงว่าเป็นความรักที่ไม่มั่นคง ทั้งที่ในความเป็นจริงนั้น หญิงรักหญิงอาจจะมีชีวิตคู่รักที่อยู่กันยาวนานเป็นสิบยี่สิบปี ภาพดังกล่าวอาจเป็นเพียงมายาคติ (Myth) เรื่องหญิงรักหญิงที่ประกอบสร้างผ่านสายตาของชนชั้นกลางและถ่ายทอดไปยังคนส่วนใหญ่ในสังคมเพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ความหมาย เชื่อและจดจำว่าภาพดังกล่าวเป็นภาพตัวแทน ที่ปรากฏอยู่ในโลกความเป็นจริง

โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้กล่าวถึงมายาคติ (Myth) ที่เกิดจากอิทธิพลของชนชั้นกระฎุมพีหรือชนชั้นกลางในการถ่ายทอดความคิด คติความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ผ่านสื่อไปยังคนส่วนใหญ่ในสังคม โดยกลุ่มชนชั้นกระฎุมพีได้ใช้ภาษาเป็นสัญญาณสำคัญในการสร้างและถ่ายทอด

ความหมายไปยังมวลชน โดยบาร์ตส์ได้กล่าวถึงการให้ความหมายเพื่อสร้างความเป็นจริงไว้ว่า สิ่งสำคัญไม่ใช่บรรดาความหมายที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากอดีตจนถึงปัจจุบันซึ่ง “แปรเปลี่ยนไปตามกาลและเงื่อนไขแวดล้อม” หากแต่อยู่ที่ความพยายามของมนุษย์ที่จะหยิบยื่นความหมายให้กับสรรพสิ่งรอบตัวอย่างไม่หยุดหย่อน.. ‘แนวโครงสร้างนิยม’ พุ่งเป้าไปที่มนุษย์ในฐานะผู้ประกอบสร้างความหมายอยู่ตลอดเวลา และมีใช้มนุษย์ผู้เปี่ยมล้นด้วยความหมายอยู่ในตัว (วรรณพินิล อังคศิริสรรพ อ้างใน พรพรรณ สมบูรณ์บัตติ, 2549) นอกจากนี้บาร์ตส์ ได้แบ่งความหมายเชิงสัญลักษณ์ไว้ 2 ประเภทด้วยกัน คือ ประการแรก ความหมายโดยตรง (Denotation) หมายถึง ความหมายประจำถ้อยคำนั้นๆ และประการที่สอง ความหมายแฝง (Connotation) หมายถึง ความหมายที่ได้จากการอนุมานด้วยความเคยชินต่อขนบวรรณกรรม หรือคติความเชื่อ และค่านิยมที่อยู่ในสังคมหรือวัฒนธรรม จากความหมายทั้งสองประเภท บาร์ตส์ ได้ให้ความสนใจความหมายแฝง เป็นหลัก เพราะเชื่อว่าระนาบของความหมายแฝงจะเป็นระนาบที่ตัวบททำงานอย่างแท้จริง ถ้อยคำย่อมพ่วงเอานัยยะทางสังคมและวัฒนธรรมมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (วรรณพินิล อังคศิริสรรพ, อ้างแล้ว) ดังนั้น การให้ความหมายของผู้มีอำนาจต่อสิ่งใดก็ตาม ย่อมเป็นรูปแบบของการสร้างภาพตัวแทนขึ้นมานั่นเอง

อย่างไรก็ตาม สมสุข หนวิมาน(อ้างแล้ว) ได้กล่าวไว้ว่า นอกจากในแง่ของกระบวนการสร้าง/ประกอบสร้างภาพตัวแทนแล้ว คริส บาร์คเกอร์ (Barker อ้างใน พรพรรณ สมบูรณ์บัตติ, 2549) ได้ย้ำจุดว่า จุดยืนของวัฒนธรรมศึกษาจะสนใจทั้งระดับการเข้ารหัสและการถอดรหัส(Encoding-Decoding) ดังนั้น ดังนั้นจึงตั้งคำถามต่อระดับการสร้างความหมายไปอีกว่า ในกระบวนการของภาพตัวแทน/ ความหมายเชิงวัฒนธรรมต่างๆ เมื่อถึงระดับของการใช้หรือการตีความหมายแล้ว ผู้คนที่อยู่ในบริบททางสังคมแตกต่างกันจะทำความเข้าใจความหมายของภาพตัวแทนเหมือนหรือต่างกันอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากภาพตัวแทนนั้นมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับประสบการณ์ตรงของผู้รับสาร

ดังนั้นในการวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงไทย : กรณีศึกษาผลงานการผลิตของหญิงรักหญิง จึงได้ทำการศึกษาทั้งสองระดับ คือ ระดับการวิเคราะห์ภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงจากตัวบท (text) หรือเนื้อหาในสื่อบันเทิง และวิเคราะห์การถอดรหัส(Encoding-Decoding) หรือตีความหมายภาพตัวแทนหญิงรักหญิงที่ปรากฏในสื่อบันเทิง จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นหญิงรักหญิง (ทอม-ดี้) เพราะเป็นกลุ่มที่มีประสบการณ์ตรงกับเรื่องราวหญิงรักหญิง

2.3 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา (Semiology) หรือ สัญศาสตร์ (semiotics) เป็นศาสตร์ใหม่ที่เพิ่งได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในศตวรรษที่ 20 โดยนักวิชาการหลายท่าน เช่น เฟอร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ลัซาร์ลส์ เพียร์ส (C. Peirce) นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกันและปัจจุบันเป็น

ศาสตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก (กาญจนา แก้วเทพ, 2548) โดยนักทฤษฎีได้ให้ความหมายในเรื่อง สัญญาที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้ (จอห์น นพดล วสินสุนทร, 2558)

1 สัญญาตามแนวคิดของเพียร์ซ (C. Peirce) ได้ให้ความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวสัญญากับวัตถุจริงที่จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยจัดแบ่งประเภทของสัญญา (Sign) ออกเป็น 3 แบบ

1.1 ไอคอน (Icon) เป็นสัญญาที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับ วัตถุมากที่สุด เช่นภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของ Icon เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดความหมายถึง ตัววัตถุได้ง่าย

1.2 อินเด็กซ์ (Index) เป็นสัญญาที่มีความเกี่ยวพันแบบเป็น เหตุเป็นผลโดยตรงกับ วัตถุที่มีอยู่จริงเช่น ค้อนไฟเป็น Index ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยงถึงสัตว์ การถอดรหัสของ Index จึงจำเป็นจะต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ ระหว่าง Index กับวัตถุจริง

1.3 ซิมโบล์ (Symbol) เป็นสัญญาที่ไม่มีมีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงระหว่างตัวสัญญากับ วัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญญา เช่น ตัวอักษร หรือโลโก้ต่างๆที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ ใช้สัญญา

2. สัญญาตามแนวคิดของ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) ให้ความสนใจกับความสัมพันธ ะระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยระบุว่า สัญญาทุกอย่างจะมี 2 มิติ มิติที่ หนึ่งคือมิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งเรียกว่า “Language” หรือหลักเกณฑ์ที่ใช้ และมิติที่สองเรียกว่า “Speech” หรือลีลาการใช้ โดยโซซูร์ยังเสนอว่า สัญญาย่อยตัวหนึ่งจะยังไม่มีมีความหมายในตัวเองจนกว่าจะไป เทียบเคียงกับสัญญาย่อยตัวอื่นๆที่อาศัยการเปรียบเทียบแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition)

เฟอ์ ดินันด์ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) ได้ทำการแยกแยะประเภทและระดับของความหมาย ที่บรรจุอยู่ในสัญญาออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) อันได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างเช่น ความหมายที่มีการระบุในพจนานุกรม เช่น แม่ คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมีเป็นสัตว์สี่เท้า เป็นต้น ส่วนประเภทที่สองคือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ได้แก่ ความหมายทางอ้อม ที่เกิดจากข้อตกลงหรือความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เวลา พูดถึง “แม่” บางคนอาจนึกถึงความอบอุ่นบางคนอาจนึกถึงความเข้มงวด หรือบางคนอาจนึกไปถึง ประสบการณ์อันขมขื่นเนื่องจากโดนแม่ทิ้งในวัยเด็ก

3.ต่อมา นักสัญวิทยาอย่าง โรลองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้สนใจศึกษาสัญลักษณ์ประเภท ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เนื่องจากมองว่าเป็นความหมายที่มีความสำคัญอย่าง แท้จริงในแง่ของการรับรู้ และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถอธิบายไปได้อีกหลายแนวคิด ซึ่งการ ความหมายในขั้นนี้จะเป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่ง ไม่ได้เกิดจากตัวของสัญลักษณ์เอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึก หรืออารมณ์ของผู้ใช้และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญลักษณ์ในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการ คือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝง และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths) ซึ่ง Barthes เรียก กระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด บิดเบือนฐานะการเป็นสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นสิ่งที่มิพบทบาท "ความคุ้นชิน" (จอห์น นพดล วสินสุนทร, 2558)

จากแนวคิดในข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาศึกษาภาพตัวแทนหญิงรักหญิง ซึ่งภาพ ตัวแทนเกิดจากการใช้รหัสต่าง ๆ มาประกอบสร้างความหมาย เช่นเดียวกับสัญลักษณ์ในภาษา โดย สัมพันธ์เชื่อมโยงกับองค์ประกอบสำคัญๆสามส่วน คือ หนึ่ง สิ่งที่มีอยู่จริงในโลก (world of things) ได้แก่ คน สัตว์ สิ่งของ เหตุการณ์ เรื่องเล่า นิทาน และประสบการณ์ต่างๆ สอง โลกทางความคิด (conceptual world) ได้แก่ ความคิด หรือแนวคิดต่างๆที่อยู่ในหัวของเรา (mental representation) ที่ช่วย ในการแยกแยะ จัดหมวดหมู่ จัดเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ให้เป็นระบบทางความคิดเพื่อง่ายต่อการรับรู้จดจำ และเข้าใจสิ่งต่างๆรอบตัว และสาม สัญลักษณ์ (signs) ซึ่งเป็นเครื่องหมาย รหัส สัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ใน สื่อความคิดผ่านการทำงานของภาษา เพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้อื่นที่ต่างกลุ่ม ต่างสังคม ต่าง วัฒนธรรมเข้าใจได้

อย่างไรก็ตามความหมายกับสัญลักษณ์ไม่ได้มีอะไรเกี่ยวข้องกันโดยตรงแต่เป็นความสัมพันธ์ที่ ถูกกำหนดให้เป็นไป ตามอำเภอใจ (arbitrary) สัญลักษณ์แต่ละตัวจึงไม่สามารถตีความหมายอยู่กับตัว ของมันไว้ แต่ “ความหมาย” ขึ้นอยู่กับ “ความสัมพันธ์” ระหว่างสัญลักษณ์กับความคิดที่ถูกยึดกันเอาไว้ ด้วยรหัส ถ้าวัดเปลี่ยนความหมายก็เปลี่ยน สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้ขยายขอบเขตการศึกษาเรื่อง ความหมายของภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างที่โซซูร์เป็นผู้บุกเบิก ไปสู่การศึกษาความหมายในบริบท ทางสังคม เพราะสัญลักษณ์ต่างๆ ไม่ได้มีแค่ “คำ” ในภาษาพูด ภาษาเขียน เพื่อสื่อความหมาย แต่สัญลักษณ์ อื่นๆที่ดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การแต่งกาย เพลง ธงชาติ สีน้า ภาพถ่าย โฆษณา และวัตถุ สิ่งของต่าง ๆ ทำหน้าที่สื่อความหมายได้ด้วยเช่นกัน สจิว์รต ฮอลล์ (Hall, 1997 อ้างในสิริมิตร ประพันธ์รุกิจ, 2551) หนึ่งในผู้ก่อตั้งสำนักวัฒนธรรมศึกษาได้หยิบยืมแนวคิดเรื่องสัญวิทยาของ โร ลองด์ บาร์ตส์ (Barthes, 1972 อ้างในสิริมิตร ประพันธ์รุกิจ, 2551) มาวิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ปรากฏ

อยู่ในชีวิตประจำวัน โรลองด์ บาร์ธส์ สนใจวิเคราะห์สัญญาณในบริบททางวัฒนธรรม เช่น ภาพโฆษณา กีฬา ป้ายหาเสียงเลือกตั้ง และพงศกฟอก เป็นต้น

บาร์ธส์ (อ้างแล้ว) ได้วิเคราะห์ความคิดที่อยู่เบื้องหลังภาพตัวแทนเหล่านั้นออกมา ความหมายที่บาร์ธส์สนใจไม่ใช่ความหมายโดยตรง (denotation) แต่เป็นความหมายโดยนัย (connotation) ซึ่งเป็นความหมายที่บาร์ธส์เรียกว่า “มายาคติ” (myth) แนวคิดเรื่อง “มายาคติ” (myth) ของโรลองด์ บาร์ธส์ เป็นแนวคิดที่ขยายตัวออกมาจากภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างของโซซูร์ กล่าวคือ โซซูร์มุ่งศึกษาการทำงานภายในระบบของภาษาที่ทำให้สัญญาณแต่ละตัวมีความแตกต่างกัน ความหมายเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามโครงสร้างรหัสของภาษา เช่น คำว่า “คำ” กับ “คำ” แตกต่างกันเพราะรูปสัญญาณ “ค” กับ “ค” เขียนและออกเสียงต่างกัน ทำให้คำสองคำนี้สร้างความหมายแตกต่างกัน ระบบของความแตกต่างของรูปสัญญาณ (system of differences) เป็นพื้นฐานสำคัญในการผลิตความหมายของภาษา เพราะความหมายเป็นระบบของความสัมพันธ์แบบเทียบเคียง เช่น สีแดงไม่ได้มีความหมายในตัวมันเอง แต่สีแดงเป็นสีแดงเพราะมีระบบเทียบเคียงในระบบสีที่ทำให้แยกแยะความแตกต่างได้ว่าสีแดงไม่ใช่สีอื่นๆ ดังนั้น ระบบภาษาต้องสร้างความแตกต่าง ความหมายของสิ่งต่างๆจึงเกิดขึ้นมาได้ โซซูร์มักเน้นความหมายของคำและความคิดที่ถูกสร้างขึ้นมาจากความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) อยู่เสมอเช่น ขาว/ดำ ดี/ชั่ว กว้าง/แคบ เจริญ/ล้าหลัง ปกติ/แปลกประหลาด ชาย/หญิง เป็นต้น ซึ่งความคิดนี้ได้ ถูกโต้แย้งว่ามีความแข็งทื่อเกินไปเพราะโลกความเป็นจริงไม่ได้ถูกแยกไว้อย่างชัดเจนแบบคู่ตรงข้าม แต่ยังมีสิ่งที่อยู่ระหว่างคู่ตรงข้ามด้วย เช่น สีดำ สีเทาเข้ม สีคว้นบุหรี่ สีเทาอ่อน สีหมอก สีขาวขุ่น สีขาวบริสุทธิ์ เป็นต้น

เมื่อโรลองด์ บาร์ธส์ ได้นำความคิดเรื่องสัญญาณของโซซูร์มาใช้ บาร์ธส์ได้เน้นความสำคัญไปที่ “ความหมายสัญญาณ” มากกว่า “รูปสัญญาณ” โดยบาร์ธส์แบ่งความหมายสัญญาณเป็น 2 ระดับ คือ ความหมายในระดับภาษาหรือความหมายโดยตรง (denotation) ซึ่งความหมายในระดับนี้เป็นความหมายที่ใช้ในการสื่อสารทั่วไป แต่นอกจากความหมายโดยตรงแล้ว บาร์ธส์มองว่า ภาษา/สัญญาณยังมีความหมายในระดับที่สองซึ่งเป็นความหมายโดยนัย (connotation) ซึ่งบาร์ธส์เชื่อว่าเป็นพื้นที่ที่ “มายาคติ” (myth) ทำงานอยู่ นอกจากนี้เนื่องจากบาร์ธส์มองว่าภาษาไม่เคยปราศจากเรื่องคุณค่า อำนาจ และอุดมการณ์ของสังคมได้ ดังนั้นในขณะที่ภาษาผลิตความหมายออกมา ภาษา ก็ได้ผลิตคุณค่า ค่านิยม และอุดมการณ์ต่างๆของสังคมแบบใดแบบหนึ่งออกมาด้วยเช่นกัน ทว่ากระบวนการทางภาษาได้ทำให้ “มายาคติ” หรือความหมายที่แฝงไว้ด้วยเรื่องของคุณค่าและอุดมการณ์ต่าง ๆ นั้นดูเป็นธรรมชาติราวกับมิได้มีเรื่องคุณค่าทางสังคมเข้ามาเจือปนเจกเช่น ความหมายในระดับภาษาหรือความหมายโดยตรง ทั้งนี้ในงานเขียนของบาร์ธส์เรื่อง “Mythologies” (1972) ได้มุ่งศึกษา

ความหมายสัญลักษณ์ในระดับมายาคตินี้เป็นอย่างมาก เพื่อเผยให้เห็นว่าสัญลักษณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันของผู้คนที่มองดูเหมือนบริสุทธิ์ไร้เดียงสา นั้นได้ซุกซ่อนอุดมการณ์ทางสังคมเอาไว้อย่างแนบเนียนอย่างไร

ตัวอย่างเช่น คำว่า “ดอกมะลิ” เป็นสัญลักษณ์ทางภาษา (3) ที่ทำให้คนทั่วไปเกิดความคิดที่เข้าใจได้ว่าเป็นดอกไม้ชนิดหนึ่งที่มีสีขาว เป็นกลีบชั้นเดียว มีกลิ่นหอม ในกรณีนี้ “รูปสัญลักษณ์” (1) ก็คือตัวอักษรว่า “ด-อ-ก-ม-ะ-ลิ” ส่วน “ความหมายสัญลักษณ์” (2) คือ ความคิดเกี่ยวกับรูปร่างหรือคุณลักษณะของดอกมะลิที่เข้าใจได้ทั่วไป แต่บาร์ธส์กล่าวว่าสังคมแต่ละสังคมไม่ได้หยุดการสร้างความหมายเพียงเพื่อใช้ในการพูดหรือการสื่อสารในระดับแรกนี้เท่านั้น สังคมส่วนใหญ่ล้วนสร้างมายาคติหรือความหมายในขั้นที่สองที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ทางสังคมเพิ่มเข้าไปด้วยโดยสัญลักษณ์ทางภาษาในความหมายทั่วไป (3) จะกลายเป็นรูปสัญลักษณ์ (I) ที่มีความหมายทางสังคมเพิ่มเติมเข้าไป (II) กลายเป็นสัญลักษณ์ในระดับความหมายแฝงหรือมายาคติ (III) เช่น การมอบดอกมะลิหมายถึงการแสดงความรักและเคารพแม่ ดอกมะลิไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การเป็นดอกมะลิ แต่มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ถึงการแสดงความเคารพแม่ซึ่งซ่อนอุดมการณ์ความกตัญญูต่อบุพการีของสังคมไทย

จะเห็นได้ว่าสิ่งที่บาร์ธส์ต้องการศึกษา ไม่ใช่การบอกว่าสัญลักษณ์นั้นเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายอะไรได้บ้าง แต่บาร์ธส์ต้องการเผยให้เห็นอุดมการณ์ทางความคิดที่อยู่เบื้องหลังการประกอบสร้างความหมายที่เป็นมายาคติของสังคมในแต่ละบริบท (context) ออกมาหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ บาร์ธส์ต้องการดูว่าความหมายต่างๆ ถูกสังคมแต่ละสังคมประกอบสร้าง (social construction) ขึ้นมาอย่างไร และเนื่องจากแต่ละสังคมมีโครงสร้างทางความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน ทำให้ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ไม่ตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับประกอบสร้างขึ้นมาในแต่ละช่วงเวลาและแต่ละระบบทางวัฒนธรรม ดังนั้นจึงไม่มีความหมายใดที่เป็นความหมายที่แท้จริงที่เป็นสากล เป็นหนึ่งเดียว โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง เช่น การมอบดอกมะลิให้แม่สำหรับคนจีน อาจหมายถึงการให้นำไปอบเป็นกลิ่นหอมของสมุนไพร หรือคำว่า “ลาว” ในความเข้าใจของคนไทยกับคนลาวก็ย่อมแตกต่างกันไป เป็นต้น ดังนั้นอุปการของ โรลองด์ บาร์ธส์ คือ การนำสัญลักษณ์ในดวับท (text) มาเชื่อมโยงเข้าสู่บริบททางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อทำความเข้าใจความหมายต่างๆ ในสังคม และแสดงให้เห็นว่าความหมายไม่ได้มีเพียงหนึ่งเดียวแต่ขึ้นอยู่กับระบบคิดหรืออุดมการณ์ของแต่ละบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแต่ละช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ว่าได้ให้ความหมายกับสิ่งนั้นๆ อย่างไร (ศิริมิตร ประพันธ์รุจิ, 2551)

ดังนั้นในงานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงครั้งนี้ จะใช้แนวคิดสัญวิทยา (Semiology) เพื่อค้นหาความหมายหรือสัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท (text) ของสื่อบันเทิงไทย ได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร และมิวสิกวิดีโอ เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพตัวแทน ในแนวคิดที่เกี่ยวข้องต่อไป

2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้น สาขาวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ หรืออักษรศาสตร์นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาจากเรื่องราวประเภทบันเทิงคดี(Fiction) เช่น นวนิยาย ละคร โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วรรณกรรม หรือบทประพันธ์ร้อยแก้ว ร้อยกรอง เป็นต้น โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ทางด้านสุนทรียศาสตร์เป็นสำคัญ ว่าเรื่องเล่าดังกล่าวมีคุณค่าในเชิงสุนทรียะอย่างไร โดยอาศัยองค์ประกอบของวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละประเภทมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ วิจารณ์ และวินิจฉัยคุณค่าของงานชิ้นนั้นๆ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นวิเคราะห์ค่านิยม วิธีการดำเนินชีวิต โลกทัศน์ของคนในสังคมตามที่ปรากฏในเนื้อหา ว่าผู้เขียนได้สะท้อนภาพดังกล่าวในลักษณะอย่างไร

ต่อมาเมื่อสำนักวัฒนธรรมศึกษา (Culture Studies) ได้นำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องมาใช้ในการศึกษาด้านสื่อมวลชนนั้น การวิเคราะห์การเล่าเรื่องได้เปลี่ยนแนวทางการวิเคราะห์จากเดิมที่มุ่งเน้นเรื่องสุนทรียศาสตร์(Appreciation) มาเป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมาย ในการวิเคราะห์การสร้างความหมายจะต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่องทำหน้าที่สร้างความหมายในจุดย่อยของตัวเอง เพื่อจะนำไปสู่การอธิบายความหมายในภาพรวม(Concerted meaning)ต่อไป ทั้งนี้ เป้าหมายหลักของการศึกษาการเล่าเรื่องดังกล่าว เป็นไปเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจ (Understanding) ความหมายในมิติวัฒนธรรมที่ถูกประกอบสร้างไว้ในเรื่องเล่าได้อย่างกระจ่างชัดเจน (กาญจนา แก้วเทพ อ้างถึงใน พรพรรณ สมบูรณ์บัตติ, 2549)

สำหรับในงานวิจัยเล่มนี้ เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องผ่านสื่อบันเทิง คือ ภาพยนตร์ ละคร และมิวสิกวิดีโอ โดยที่ทั้งสามสื่อมีวิธีการเล่าที่คล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบการเล่าเรื่องมาวิเคราะห์สื่อบันเทิงดังกล่าวโดยคำนึงถึงความเหมาะสมในการค้นหาคำตอบเป็นหลัก ซึ่งสามารถสรุปเกณฑ์ได้ดังนี้

1.โครงเรื่อง(Plot)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด โครงเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องที่ผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาเสมอ ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจจะมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเปิดเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่อง

1.2.การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์ก็มีลักษณะยุ่งยาก

1.3.ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องอยู่ในภาวะตัดสินใจ

1.4.ภาวะคลี่คลาย (Falling action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปเงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยและขจัดออกไป

1.5.การยุติเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดเชิงคติธรรมหรือปรัชญา

2.ความขัดแย้ง(Conflict)

การศึกษาความขัดแย้ง(Conflict) จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้นเพราะแท้ที่จริงแล้วการเล่าเรื่องคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง ความขัดแย้งสามารถจำแนกได้ 3 ประเภท ได้แก่

2.1. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครของทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกันแต่ละฝ่ายต่อต้านกันหรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์สงครามหรือการตามล่าด้วยความแค้นของตระกูลเป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครจะมีความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำการอย่างที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับความรับผิดชอบและจิตสำนึกหรือความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือการทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทางมีเหตุผลและมีที่มาที่ไปแน่นอนเรื่องราวที่เดินเรื่องอย่างมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผลจะทำให้เรื่องราวน่าเชื่อถือ

3. ตัวละคร (Character)

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งส่วนประกอบเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครของ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (อ้างแล้ว) ออกเป็น 2 ประการสำคัญ คือ

1.1) เบื้องหลังของตัวละคร (Background) หรือชีวิตภายในของตัวละครประกอบไปด้วย 3 ส่วนสำคัญ คือ

1.1.1 ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Biography)

1.1.2 มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Point of View)

1.1.3 ทศนคติของตัวละคร (Attitude)

1.2) เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) หรือชีวิตภายนอกของตัวละครประกอบด้วย 7 ส่วนสำคัญ คือ

1.2.1 อาชีพ (Occupation)

1.2.2 สถานภาพ (Marital status)

1.2.3 ชีวิตส่วนตัว (Personal life)

1.2.4 ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

1.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

1.2.6 การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

1.2.7 การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

1.1) เบื้องหลังของตัวละคร (Background) หรือชีวิตภายในของตัวละคร

เบื้องหลังของตัวละคร (Background) คือ ภูมิหลังหรือประวัติชีวิตของตัวละครตั้งแต่เกิดจนถึงจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ เป็นส่วนที่ส่งผลต่อตัวละครทั้งในแง่ของการสร้างบุคลิกภาพและเหตุการณ์ในอดีตที่ส่งผลกระทบต่อตัวละคร โดยตรง เบื้องหลังของตัวละครประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1.1.1 ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Character's Biography)

ประวัติส่วนตัวถือเป็นโครงสร้างหรือองค์ประกอบหนึ่งที่ยึดโยงเรื่องราวกับตัวละครเข้าด้วยกัน และเมื่อประกอบกันขึ้น ก็สามารถสร้างความหมายและเพิ่มความน่าสนใจหรือสร้างความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับความรู้สึของผู้ชมที่มีต่อตัวละครได้ นอกจากนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวยังมีอิทธิพลพฤติกรรมของตัวละครในระหว่างหารดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ด้วย ประวัติส่วนตัวของตัวละครแบ่งออกได้หลายส่วนประกอบ ดังนี้

- ชื่อ (Name) ชื่อของตัวละครควรจะเหมาะสมกับลักษณะโดยรวมของตัวละครตัวนั้น อีกทั้งยังต้องสอดคล้องกับแนวของเรื่อง สถานที่ และเวลาด้วย อีกทั้งการตั้งชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่จะนำเสนอจะเป็นการช่วยให้ผู้ชมมีข้อมูลและเครื่องมือในการทำความเข้าใจเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น เช่น บทบาทของ แฮริสัน ฟอร์ด ในชื่อ “จอห์น บুক” (John Book) ในเรื่อง “Witness” (1985) เขาก็คือชายผู้ตรงไปตรงมาที่ทำทุกอย่างตามหนังสือ (Keane, 2547: 70)

- ลักษณะทางกายภาพ (Appearance) คือลักษณะภายนอกของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นเพศ รูปร่างหน้าตา ความสูง น้ำหนัก หรือแม้แต่แผลเป็น สิ่งเหล่านี้ย่อมมีเรื่องราวที่จะบอกเล่า บางครั้งเรื่องราวที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังลักษณะดังกล่าวนี้ ก็สามารถเปิดเผยโลกของตัวละครหรืออดีตที่เร้นลับได้ นอกจากนี้รายละเอียดของลักษณะทางกายภาพต่างๆ ยังสามารถสร้างเสน่ห์ดึงดูด (Charisma) ให้กับตัวละครโดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักด้วยเช่นกัน ในหนังสือเรื่อง “Charisma” ของ เออร์วิน ชีฟเฟอร์ (Irvine Schiffer) อธิบายไว้ว่าเสน่ห์ดึงดูด มักอยู่ในบุคคลที่มีคุณสมบัติ 6 ประการ ได้แก่

ก. เป็นคนที่ดูแปลกแยก เปล่าเปลี่ยว โดดเดี่ยว ชวนให้รู้สึกเศร้า (An Element of Foreignness)

ข. มีข้อบกพร่องในตัวเอง ไม่สมบูรณ์แบบ (A Subtle Imperfection)

ค. มีความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติภารกิจบางประการ (A Calling for Sense of Mission)

ง. มีความก้าวร้าวหรือรู้สึกสุดขั้วต่อบางสิ่งบางอย่าง (Polarized Aggression or intensity)

จ. มีความลึกลับทางเพศ (A sexual Dimension)

ฉ. มีความสามารถในการโน้มน้าวใจผู้อื่น (The Ability to Convince Others)

ตัวละครที่มีเสน่ห์ดึงดูดนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครที่มีรูปร่างหน้าตาดี แต่ต้องมีความแตกต่าง ที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และมีความรู้สึก
ร่วมกับตัวละครนั้นได้

- ลักษณะนิสัย (Personality) ลักษณะนิสัยที่เด่นชัดของตัวละครจะทำให้ตัวละครมีมิติมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้สามารถเข้าใจความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างตัวละครแต่ละประเภทได้ ในระบบ “โครงสร้างบุคลิก” (More-Personality System) ได้แบ่งลักษณะนิสัยของมนุษย์ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ (Marisa D’vari 2005: 18) คือ

ก. ลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) เป็นคนประเภทมีชีวิตชีวา กระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน ทำทางนำคบและมีเสน่ห์ ซึ่งมีแนวโน้มที่ตัวละครประเภทถูกกระทำ (Passive) จะหลงใหลเพราะบุคลิกแบบนี้เป็นสิ่งที่พวกเขาไม่มี

ข. ลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย คนประเภทนี้นิยมทำงานหนัก เพื่อให้ประสบความสำเร็จและจะมีความภาคภูมิใจในตัวเอง

ค. ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถทางด้านกฎหมาย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สถาปัตยกรรม และสืบสอบสวน ลักษณะไม่พึงประสงค์คือความกลัวความผิด และมักคิดว่าตนเองถูกเสมอ

ง. ลักษณะชอบมีมนุษยสัมพันธ์ (The Relater) เป็นคนประเภทชอบช่วยเหลือ และให้กำลังใจอื่น ชอบให้คำแนะนำหรือคำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมงาน และชอบเข้าสังคม ลักษณะไม่พึงประสงค์ คือ ชอบสอดรู้สอดเห็น และเรื่องซุบซิบนินทา

- ภูมิหลังทางสังคม (Social Background) ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพื่อนบ้าน เพื่อนร่วมงาน สิ่งแวดล้อมหรือที่อยู่อาศัย ความเชื่อทางศาสนาและการศึกษา เหล่านี้ล้วนแสดงถึงความคิดความอ่านของตัวละคร อคติ ความกลัว ไปจนถึง บทสนทนาของตัวละครด้วย

- ปมเด่นและปมด้อยของตัวละคร (Superiority and Inferiority Complex) ปมเด่นสิ่งที่ทำให้ตัวละครพิเศษแตกต่างจากตัวละครอื่น อาจเป็นคนที่มีความสูงที่สุดในโลก ซึ่งสามารถนำปมเด่นนี้มาเป็นประเด็นในภาพยนตร์ได้ เช่นเดียวกับกับปมเด่น ปมด้อย จะทำให้ทราบถึงจุดอ่อนของตัวละคร และสามารถนำจุดอ่อนนี้มาขยายความเพื่อสร้างเงื่อนไขหรือความขัดแย้งต่างๆ แก่ตัวละครได้ (Grove, 2001: 44)

1.1.2 มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Point of View)

มุมมองคือวิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ดีมักจะแสดงมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 16) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละครไม่จำเป็นต้องถูกหรือผิด แต่เป็นวิธีในการรับรู้ การกระทำ และเป็นจุดยืนที่ตัวละครเชื่อมั่น ไม่ว่าจะเป็น พระเอก นางเอก ผู้ร้าย ตำรวจ หมอ ทนายความ คนรวย หรือคนจน ทุกคนต่างมีมุมมองเฉพาะตนที่แตกต่างกันออกไป (Field, 1982: 32) ความเชื่อของตัวละครมักเป็นสิ่งที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น เป็นความขัดแย้งที่มาจากจุดยืนที่ต่างกันระหว่างตัวละครแต่ละตัว ดังนั้นเมื่อผู้ชมสามารถเข้าใจมุมมองของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักแล้ว ก็จะทำให้เห็นถึงความแตกต่าง รวมถึงเหตุและผลของการกระทำนั้นได้

เมื่อเข้าใจมุมมองของตัวละคร นั่นคือเครื่องมือที่จะใช้สร้างตัวละครให้แตกต่างออกไปได้ เช่น สมมุติว่าเรากำลังเขียนเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิง ที่มีมุมมองว่าสุขภาพที่ดี คือ การที่ร่างกายปราศจากสารพิษ ไม่มีสารบอแรก ไม่มีสารกันบูด ไม่มีน้ำตาล ไม่มีเหล้า บุหรี่ กาแฟ อาหารที่ไม่ใส่เกลือ เป็น

เรื่องของผู้หญิงที่ปฏิบัติกับสิ่งเหล่านี้ในชีวิตประจำวัน ด้วยมุมมองนี้เธอจึงต้องขัดแย้งกับใครบางคนในสังคม บางทีอาจเป็นผู้ชายที่ชอบดื่มเหล้าเมายา สูบบุหรี่ ดื่มกาแฟ และชอบหัวเราะเยาะผู้หญิงที่มีรูปแบบชีวิตเข้มงวดกับตัวเอง ความแตกต่างกันทางมุมมองนี้พวกเขาเป็นความขัดแย้งทางธรรมชาติ

1.1.3 ทศนคติของตัวละคร (Attitude)

การรู้ทัศนคติตัวละครทำให้สามารถเพิ่มมิติให้กับตัวละครได้มากขึ้น เป็นกระบวนการตีคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว หรือค่านิยมส่วนบุคคลที่ตัวละครรู้สึกและแสดงออกซึ่งเปิดเผยให้เห็นความเชื่อของบุคคลนั้น ทัศนคติอาจเป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือเชิงบวก เช่น ไร่เคียงสา ชอบคำว่า วิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดที่เลอเลิศหรือต่ำต้อย เนื่องจากมุมมองหรือความเชื่อของตัวละครกับทัศนคติมีความหมายใกล้เคียงกันมาก จะแตกต่างกันตรงที่ทัศนคติจะมีถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี แต่ในบางครั้งก็เป็นเรื่องยากในการแยกทั้งสองสิ่งนี้ออกจากกันได้ชัดเจน

1.2) เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) หรือชีวิตภายนอกของตัวละคร

เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) หรือชีวิตภายนอกของตัวละคร คือ เหตุการณ์ในปัจจุบันที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์จนถึงตอนจบ เป็นกระบวนการที่เปิดเผยให้ผู้ชมได้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครอันเกี่ยวเนื่องกับ องค์ประกอบ 7 ส่วนที่จะเกิดขึ้นต่อเนื่องไป คือ

1.2.1 อาชีพ (Occupation)

ตัวละครที่ปรากฏมีอาชีพทำมาหาเลี้ยงตัวเองอย่างไร ทำงานที่ไหน เป็นคนงาน นักร้องเจ้าของกิจการ คนจรจัด แม่ค้า นักวิทยาศาสตร์ หมอพื้น ทนายความ หรือหมอนวด ถ้าตัวละครทำงานบริษัทตัวละครตัวนั้นทำอะไรบ้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างไร เข้ากันได้ไหม ช่วยเหลือให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน หรืออิจฉาริษยาหรือไม่ชอบหน้ากัน เข้าสังคมกับเพื่อนร่วมงานหลังเลิกงานด้วยหรือไม่ เข้ากับเจ้านายไม่ได้หรือไม่ มีความสัมพันธ์กันดีหรือไม่ดี มีเงินเดือนเพียงพอหรือไม่เพียงพอ อาชีพของตัวละครนั้นมีความหมายต่อเขาอย่างไร เขาจะทำอาชีพนี้ไปอีกนานเท่าไร จะยึดอาชีพนี้ไปอีกนานหรือไม่ ตัวละครหมกมุ่นอยู่แต่กับงานหรือเปล่าในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเห็นตัวละครเอกใช้เวลาอยู่กับงานมากกว่าอย่างอื่น (Keane, 2547: 79) เมื่อสามารถเปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครได้ ก็เท่ากับว่าได้สร้างมุมมองที่เป็นส่วนตัวของละครได้

1.2.2 สถานภาพ (Marital status)

ตัวละครหลักมีสภาพอย่างไร เช่น เป็นโสด หรือแต่งงานหรือหย่าร้างเป็นเรื่องเป็นราว หรือเพียงอยู่กินเฉยๆ แยกกันอยู่หรือหย่าขาดกับคู่สมรส ถ้าแต่งงานกับใคร เมื่อไร ความสัมพันธ์กับคู่สมรสเป็นอย่างไร สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร เข้าสังคมหรือแยกออกจากสังคม มีเพื่อนมากมายหรือไม่มีเพื่อน

ชีวิตแต่งงานมั่นคงหรือสั่นคลอน ไปมีความสัมพันธ์กับคนอื่น มีข้อขัดแย้งต่อกันหรือมั่นคงในชีวิตคู่ ถ้าเป็นโสด สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร ยึดมั่นในพรหมจรรย์หรือใช้ชีวิตเสเพล ตัวละครมักอยู่ตามลำพังหรือต้องมีคนรายล้อม ตัวละครมีความรู้สึกมั่นคงทางจิตใจเมื่ออยู่บ้านหรือไม่ (Keane, 2547: 80)

1.2.3 ชีวิตส่วนตัว (Personal life)

ตัวละครทำอะไรเมื่ออยู่คนเดียว ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เขียนหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์หรือเปล่า มีของสะสมอะไร ทำงานอดิเรกอะไร ซึ่งชีวิตส่วนตัวก็คือส่วนที่เป็นชีวิตของตัวละครที่ทำให้อะไรเมื่ออยู่คนเดียว เพราะทุกคนต่างมีโลกส่วนตัวเอาไว้ซ่อนความคิด อาจเป็นห้องนอนที่เต็มไปด้วยสิ่งเตือนความทรงจำ หรือห้องครัวที่ใช้ทานอาหาร หรืออ่านหนังสือในนั้น จะให้ตัวละครเอกไปที่ห้องใด ห้องนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร สามารถรับรู้รายละเอียดอะไรเกี่ยวกับตัวละครบ้าง ตัวละครเปิดเพลงประเภทอะไรเวลาขึ้นรถ เมื่อเดินเข้าห้องพักเขาเปิดวิทยุฟังเพลงแบบใด เพลงลูกทุ่ง เพลงคลาสสิก เพลงนิวเอจ หรือเพลงร็อก เป็นการถามตัวละครว่าเขาหรือเธอมีงานอดิเรก และมีความสนใจเรื่องใดเป็นพิเศษ ศิลปะ, ดนตรี หรือ วรรณคดี ชอบและไม่ชอบอะไร (Keane, 2547: 74) แต่ละอย่างสามารถแสดงให้เห็นมิติ ความลึกของตัวละครได้มากขึ้น

1.2.4 ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ความต้องการของตัวละคร เป็นแรงกระตุ้นของตัวละครที่อยากได้ อยากเป็น อยากที่จะประสบความสำเร็จเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครกระทำการต่างๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการมาตลอดเวลา ไม่ว่าจะผ่านความขัดแย้งมากเพียงใดก็ตาม เช่นถ้าเป็นนักกีฬาที่ต้องการเอาชนะการแข่งขันให้ได้ ถ้าเป็นตำรวจก็ต้องจับร้ายให้ได้ ถ้าเป็นหมอก็ต้องพยายามรักษาอาการป่วยของคนไข้ ตัวละครที่แสดงโดยอัล ปาซิโน (Al Pacino) ในภาพยนตร์เรื่อง “Dog Day Afternoon” (1975) ที่ต้องการแปลงเพศเพื่อเอาใจคนรักเพศเดียวกัน จึงตัดสินใจปล้นธนาคารเพื่อให้ได้เงินมาเขาตั้งใจทำผิดกฎหมายถึงขั้นฆ่าคนตายเพื่อความรัก ความต้องการนี้เองเป็นตัวผลักดันผ่านการกระทำของตัวละคร และทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้าด้วยความเข้มข้นและน่าติดตาม

ความต้องการแบ่งออกได้เป็นความต้องการภายนอก เช่น ความต้องการที่จะฆ่าฉลามให้ได้ในภาพยนตร์เรื่อง “Jaws” (1975) และความต้องการภายใน เช่น ความต้องการพิสูจน์ตัวเองของตัวละครหลักว่าตนไม่ได้มีดีแค่รูปร่างภายนอกอย่างในภาพยนตร์เรื่อง “Legally Blonde” (2001) เป็นต้น แต่บางครั้งความต้องการของตัวละคร ก็สามารถแปรเปลี่ยนจากความต้องการแรกเริ่มไปสู่ความต้องการอื่นในตอนท้ายได้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “Apollo 13” (1995) ความต้องการแรกเริ่มของตัวละครคือ

การไปเหยียบดวงจันทร์ แต่เมื่อเรื่องราวดำเนินเรื่องไปและเกิดอุบัติเหตุขึ้น ความต้องการของตัวละครก็เปลี่ยนไปเป็นความต้องการกลับมายังโลกอย่างปลอดภัย เป็นต้น (อัศวิน ชามารา, 2551: 51)

1.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างในอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร และสร้างอุปสรรคให้กับตัวละครเพื่อแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 113) ความขัดแย้งคือการต่อสู้ระหว่างฝ่ายที่ตรงกันข้าม เป็นความซับซ้อนที่ทำให้ตัวละครห่างออกไปจากการบรรลุถึงสิ่งที่พวกเขาต้องการหรือพอใจ ดังนั้นความขัดแย้งจึงทำให้ตัวละครห่างออกไปจากการบรรลุถึงสิ่งที่พวกเขาต้องการหรือพอใจ ดังนั้นความขัดแย้งจึงเป็นทั้งเรื่องที่เกิดกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในและเป็นสิ่งที่ท้าทายทางกายภายนอกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อขัดขวางตัวละครกับเป้าหมายของพวกเขา ความขัดแย้งระหว่างตัวละครสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบ คือ

- ความขัดแย้งระหว่างบุคคล จังละครต้องเผชิญหน้ากับตัวละครอื่น สามารถเป็นใครก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นศัตรู เพื่อน พ่อ แม่ สังคม ผลกระทบอันเกิดจากความขัดแย้งที่ตัวละครต้องการเอาชนะอุปสรรค

- ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตัวเอง เช่น ตัวละครยากจนแต่อยากได้เงิน บังเอิญไปช่วยคนที่ได้รับอุบัติเหตุจนหมดสติ โดยที่คนนั้นสวมใส่เครื่องประดับมีราคา จึงตัดสินใจปลดทรัพย์สินแล้วหนีไป ปลอ่ยให้คนอื่นมาช่วยเหลือดีกว่าเพราะไม่มีคนเห็น หรือจะช่วยส่งโรงพยาบาลแต่ก็จะทำให้ไม่ได้อะไรและยังทำให้เสียเวลาอีก ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจที่ตัวละครต้องเผชิญระหว่างของมีค่ากับความกิดด้านมนุษยธรรม ตัวละครเลือกอะไร แล้วเอาชนะสถานการณ์นี้ได้อย่างไร

- ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ความต้องการที่เผชิญกับความขัดแย้ง ต้องเป็นความต้องการที่ทำให้เกิดข้อขัดแย้งกับคนอื่นเพื่อให้เรื่องพลิกผันไปข้างหน้า เช่นตัวละครต้องการเงินเพื่อซื้อของที่ต้องการ แต่ไม่มีเงิน ตัวละครนั้นจะหาเงินมาได้อย่างไรถ้าหากตัวละครตัดสินใจ ปล้น จี้ ขโมยของจากคนอื่น หรือตัวละครต้องเผชิญหน้ากับคนที่เลวร้าย อำนาจที่ไม่เป็นธรรม สังคมที่เอาเปรียบ สิ่งเหล่านี้เป็นความขัดแย้งที่ต้องถูกสร้างให้ตัวละครเผชิญหน้า

1.2.6 การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

เป้าหมายของตัวละครถูกกำหนดขึ้นเพื่อบอกทิศทางความเคลื่อนไหวของตัวละครถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการดังนั้นวิธีการที่จะทำให้เป้าหมายของตัวละครสามารถผลักดันการกระทำของตัวละครนั้นๆ ได้อย่างน่าสนใจและชวนติดตามก็คือ การเพิ่มความต้องการของตัวละคร (Grove, 2001: 47) ความต้องการดังกล่าวจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหภายในจิตใจของตัวละครและทำให้ผู้ชม

เกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร จนรู้สึกอยากติดตามว่าตัวละครนั้นสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นได้อย่างไร ถือเป็นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง ทำให้ตัวละครนั้นสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นได้ไปอย่างไร ถือเป็นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง ทำให้ตัวละครแต่ละตัวจะสามารถแก้ไขปัญหาและบรรลุเป้าหมายต่างๆ ได้ ก็ต่อเมื่อปัญหาภายในและภายนอกของตัวละครได้รับการแก้ไขแล้ว

1.2.7 การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงของตัวละครคือการเปลี่ยนแปลงในตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นว่าบทภาพยนตร์ตั้งแต่แรกเริ่มจนจบเรื่องนั้น ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่และอย่างไร (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548) ตัวละครที่ดีจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง หรือมีความเปลี่ยนแปลงไปมาภายในตัวเองตามแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงของภาพยนตร์

การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้น เมื่อตัวละครต้องรับมือกับเหตุวิกฤติของชีวิตหลายครั้ง ตลอดทั้งเรื่องของภาพยนตร์ โดยในแต่ละครั้ง ตัวละครจะแสดงปฏิกิริยาต่างๆ กันไป ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นพัฒนาการทางจิตใจของตัวละครอย่างชัดเจนขึ้นทีละน้อย จนส่งผลให้ผู้ชมเชื่อในการตัดสินใจและการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในท้ายที่สุด ยกตัวอย่าง เช่น ตัวละคร “วิลล์” (Will) ในภาพยนตร์เรื่อง “About a Boy” (2002) ที่รับบทโดยฮิวจ์ แกรนต์ (Hugh Grant) ในตอนเริ่มเรื่องเขาเป็นชายหนุ่มจอมเก๋ลอน ที่ชอบโกหกกว่าตัวเองเป็นพ่อลูกอ่อนเพื่อหลอกหลวงแม่ม่ายสาวหน้าตาดี แต่แท้จริงแล้วสิ่งเหล่านี้คือเปลือกนอกซึ่งขัดแย้งกับตัวตนที่แท้จริงของเขา ซึ่งเป็นคนเหงา จิตใจที่ต้องการความรักระหว่างที่เรื่องกำลังดำเนินไป ผู้ชมจะได้เห็นการเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละสถานการณ์ของผู้ชายคนนี้ จนในท้ายที่สุดตัวคนที่แท้จริงของเขาก็แสดงออกมาและค้นพบทางออกในชีวิต เป็นต้น (อศวิณ ชาบารา, 2551: 54)

กล่าวโดยสรุปแล้ว ตัวละครถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญในการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายต่างๆ ไปยังผู้ชม อีกทั้งตัวละครเปรียบเสมือนสิ่งที่สะท้อนให้เห็นภาพหรือโลกของตัวละครนั้นๆ ผ่านองค์ประกอบต่างๆ จนก่อให้เกิดการกระทำและนำไปสู่เรื่องราวทั้งหมดของเรื่องเล่า สำหรับตัวละครในสื่อบันเทิงไทยที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย หญิงรักหญิงที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง และตัวละครอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักเพื่อก่อให้เกิดการสร้างภาพตัวแทนของ “หญิงรักหญิง” ในสื่อบันเทิง ซึ่งผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครดังกล่าว ดังนี้

1. ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร
2. ลักษณะนิสัยของตัวละคร
3. ภูมิหลังทางสังคมของตัวละคร
4. มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร
5. เป้าหมายของตัวละคร

ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่คำตอบของการสร้างตัวละครว่ามีการสร้างภาพตัวแทน “หญิงรักหญิง” อย่างไร

4. แก่นความคิด (Theme)

แก่นแนวคิด (Theme) หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น การสังเกตที่ชื่อเรื่อง ตัวละคร คำนิยาม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น

ปกติแล้วเรื่องเล่าหนึ่งเรื่องจะมีแก่นความคิดหลักเพียงหนึ่งแก่นแนวคิด โดยที่อาจมีแนวคิดย่อยอีกหลายแนวคิดคอยสนับสนุนแก่นความคิดหลักอยู่ และมีลักษณะร่วมกันบางประการหรือไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้น การพิจารณาแก่นความคิดจะทำให้เราเข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

5. ฉาก (Scene)

ฉากนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องทุกประเภททั้งนี้เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันและเพราะเหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ที่มีได้ ดังนั้นเองฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆของเรื่องมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่องเล่าจำแนกได้ 5 ประเภทดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละครเช่นป่าไม้ทุ่งหญ้าลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน
2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อารามบ้านช่องเครื่องใช้ในครัวหรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย
3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง
4. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครของชุมชนหรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมคือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็น ความเชื่อหรือความคิดของคนเช่นค่านิยมธรรมเนียมประเพณีเป็นต้น นอกจากนี้ฉากที่ใช้ในการเล่า เรื่องยังสามารถแบ่งออกเป็นฉากภายในบ้านและฉากภายนอกบ้านซึ่งทั้งสองฉากที่ปรากฏจะ สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เล่าเช่น ถ้าเป็นฉากการผจญภัยก็จะเป็นฉากด้านนอกหากเป็นเรื่องของ ความรักหรือครอบครัวฉากส่วนใหญ่จะอยู่ภายในบ้านหากศึกษาให้ลึกซึ้งก็จะช่วยให้เข้าใจมากขึ้นว่า ฉากไม่ได้เป็นเพียงส่วนที่อยู่ด้านหลังแต่เป็นอีกองค์ประกอบที่กำลังเล่าเรื่องไปพร้อมๆกัน ไม่ว่าจะเป็น การบอกเล่าเรื่องของตัวละครจากสถานที่ที่ตัวละครอยู่หรืออาชีพการงานฉากก็มีส่วนช่วยผลักดัน ให้เกิดการสร้างความหมายที่ไม่จำเป็นต้องเป็นนิพจน์สนทนาใดๆเลย

6. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of view)

การเล่าเรื่องไม่ว่าจะเป็นในสื่อประเภทใดก็จะมี การนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ การที่ต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่องกล่าวคือการมองเห็นเหตุการณ์การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละคร ในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งหรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงใน ใกล้ชิดหรือจากวงนอกระยะห่างๆซึ่งแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกันและมีความสำคัญต่อ การเล่าเรื่องตรงที่การที่ภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้ติดตามหรือ มองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้นจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูง อารมณ์ของผู้ชม หลุยส์ จิอันเนตติ ได้แบ่งจุดยืนของการเล่าเรื่องไว้ 4 ประเภท คือ

6.1 การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The first person narrator) คือการที่ตัวละครตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้เล่าเรื่องข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอข้อดี ของการเล่าเรื่องประเภทนี้คือตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์แต่มี ข้อเสียคือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลักจะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียมส่วนตัวของ ตัวละครไปด้วยการเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์ประเภทนักสืบและ ภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

6.2 การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The third person narrator) คือการเล่าเรื่องถึงตัวละคร อื่นเหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วยเช่นภาพยนตร์เรื่อง Shawshanks Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องโดยตลอดและเรื่องเล่าก็มี ความเกี่ยวพันกับตัวผู้เล่าด้วยเพียงแต่ความสนใจทั้งหมดของเรื่องจะพุ่งไปที่ตัวละครหลักที่ผู้เล่ากำลัง พูดยังนั่นคือตัวพระเอกที่เป็นเพื่อนของผู้เล่า

6.3 การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเห็นที่เป็นกลางปราศจากอคติในการนำเสนอเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งเนื่องจากเป็นเหมือนการสังเกตการณ์จากคนนอกโดยจะให้ผู้ชมทำการตัดสินใจและเลือกเชื่อในสิ่งที่ตนคิดผู้สร้างจะใช้มุมมองที่ให้ความรู้สึกเหมือนจริงไม่ใช้การปรุงแต่งหรือเทคนิคการตัดต่อที่หวือหวาเพื่อให้ความหมายที่เกิดมีความเป็นกลางมากที่สุดการเล่าเรื่องประเภทนี้พบบ่อยในภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์แนวสมจริง (Realism) ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง The bicycle thief (1948) เป็นภาพยนตร์ของผู้นำกับอิตาลีที่เล่าเรื่องแต่งให้เหมือนเรื่องจริง (fiction to nonfiction) ด้วยมุมมองนี้ทำให้ภาพยนตร์เกิดความสมจริงมากที่สุด

6.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีการจำกัดความสามารถยังรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัวสามารถย้ายเหตุการณ์สถานที่และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลาสามารถย้อนอดีตก้าวไปในอนาคตและสามารถทำการสำรวจความคิดฝันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ขอบเขตมักจะปรากฏในภาพยนตร์ทดลองภาพยนตร์อิสระหรือภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอเชิงศิลปะ (Art Film) มากกว่าภาพยนตร์ในระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

การวิเคราะห์ภาพยนตร์จากจุดยืนการเล่าเรื่องทำให้มองเห็นการใช้อำนาจของผู้เล่าว่าเป็นเสียงจากคนกลุ่มไหนในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความพิการนอกจากจะทราบความเป็นมาเป็นไปของเนื้อหาผ่านมุมมองของตัวละครเอกที่เป็นคนพิการแล้วยังสามารถวิเคราะห์ได้จากมุมมองอื่นๆของการเล่าเรื่องว่าในภาพยนตร์นั้นสะท้อนการมองหรือมีทัศนคติเกี่ยวข้องกับความพิการอย่างไรซึ่งนอกจากจะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความพิการในแง่มุมของคนพิการยังทำให้มองเห็นความพิการในมุมมองของสังคมหรือกลุ่มคนอื่นๆ ในสังคมด้วยเป็นการศึกษาทั้งตัวบทและบริบทแวดล้อมเพื่อให้เกิดข้อสังเกตที่มีความชัดเจนมากขึ้นได้

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ที่เป็นภาพในการสื่อสารความหมาย เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ และเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ โดยอาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ สัญลักษณ์พิเศษอาจเป็นเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อซึ่งการศึกษาการใช้สัญลักษณ์พิเศษนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบกับการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น ซึ่งความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

8.ภาษาภาพกับการสื่อความหมาย

“ภาพหนึ่งภาพมีค่าเท่ากับคำพูดนับพัน” เป็นคำกล่าวที่นำมาใช้เพื่ออธิบายผลผลิตจากงานด้านสื่อสารมวลชนได้เป็นอย่างดี กล่าวคือการสื่อความหมายด้วยภาพในสื่อบันเทิงทั้งละคร ภาพยนตร์ และมิวสิกวิดีโอ จะถูกกำหนดจากสายตาหรือมุมมองบางอย่างจากผู้ผลิตซึ่งอาจจะไม่ได้นำเสนออย่างละเอียด แต่กลับสร้างความหมายได้จากภาพหนึ่งภาพเพื่อสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้เป็นอย่างดี

การสื่อความหมายด้วยภาพ อาศัยองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ ประการแรกเกิดขึ้นจากการถ่ายภาพ (Shooting) ประกอบไปด้วยขนาดภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้อง ส่วนประการสุดท้ายคือการตัดต่อลำดับภาพ (editing) ซึ่งประกอบไปด้วยการเรียงลำดับภาพ และการใช้เทคนิคในการเปลี่ยนภาพและเชื่อมต่อภาพ (transition) ซึ่งสามารถอธิบายองค์ประกอบต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

1.ขนาดภาพ หรือ ช็อต

คำว่า (shot) มีความหมาย 2 ลักษณะ คือ ช็อต ในความหมายของขนาดภาพ และช็อตในความหมายของการดำเนินเรื่อง

ช็อต ในความหมายของขนาดภาพ หมายถึง การกำหนดขนาดของภาพที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์อันเกิดจากการใช้กล้องโทรทัศน์ถ่ายภาพ

ช็อต ในความหมายของการดำเนินเรื่อง หมายถึง จำนวนภาพที่นับตั้งแต่เริ่มเดินกล้องไปจนถึงสิ้นสุดการเดินกล้องของช็อตนั้นจะนับเป็นหนึ่งช็อต

การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต แอ็คชั่น ของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ Subject มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นแตกต่างกันมากมายในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั่งอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพได้หลายหลาก เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น

โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎแน่นอนที่ตายตัว ในหลักปฏิบัติแล้วมักใช้ 3 ขนาด คือ ขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นขนาดเรียกกว้าง ๆ ที่เขียนไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่ง ใช้รูปร่างของคนเป็นตัวกำหนดขนาดของภาพ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

ขนาดภาพบุคคล

ขนาดภาพบุคคลแบ่งออกได้ 2 ลักษณะดังนี้คือ การแบ่งตามสัดส่วนร่างกายของบุคคล และการแบ่งตามจำนวนคนที่ปรากฏในภาพ

1. การแบ่งตามสัดส่วนร่างกายของบุคคล เราสามารถแบ่งตามระยะใกล้สุดไปจนถึงไกลสุดออกได้เป็น 10 ขนาด ดังนี้

- 1.ภาพขนาดใกล้อย่างยิ่งยวด (ECU: Extreme Close-up) หรือเรียกว่า ECU
- 2.ภาพขนาดใกล้อย่างยิ่งยวด (VCU: Very Close-up) หรือเรียกว่า VCU
- 3.ภาพขนาดใกล้มาก (BCU: Big Close-up) หรือเรียกว่า BCU
- 4.ภาพขนาดใกล้มาก (CU: Close-up) หรือเรียกว่า CU
- 5.ภาพขนาดกึ่งปานกลาง (MDU: Medium Close-up) หรือเรียกว่า MDU
- 6.ภาพขนาดปานกลาง (MS: Medium Close-up) หรือเรียกว่า MS
- 7.ภาพขนาดหัวเข่า (KS: Knee Shot) หรือเรียกว่า KS
- 8.ภาพขนาดกึ่งไกล (MLS: Medium Long Shot) หรือเรียกว่า MLS
- 9.ภาพขนาดไกล (LS: Long Shot) หรือเรียกว่า LS
- 10.ภาพขนาดไกลอย่างยิ่งยวด (ELS/XLS: Extreme Long Shot) หรือเรียกว่า ELS หรือ XLS

2.การแบ่งภาพบุคคลตามจำนวนคนที่ปรากฏในภาพ แบ่งออกเป็น 4 แบบ

- 1.ภาพคนเดียว หรือ single shot
- 2.ภาพสองคน หรือ two shot
- 3.ภาพสามคน หรือ three shot
- 4.ภาพทั้งกลุ่มหรือ group shot

ในงานวิจัยเล่มนี้ เลือกแบ่งขนาดตามภาพบุคคลในการวิเคราะห์ ซึ่งในแต่ละขนาดภาพนั้นได้สร้างภาพตัวแทนของ “หญิงรักหญิง” ออกมาโดยติดตั้งความหมายผ่านการนำเสนอผ่านสื่อบันเทิงไทยทั้งสามแบบที่ได้ให้ความหมายไปแล้วในข้างต้น

หลักการถ่ายภาพขนาดไกลเพื่อสื่อความหมาย (Millerson, 1985: 60-61 อ้างถึงในชยพล สุทธิโยธิน, 2548)

ภาพขนาดไกล (Long Shot) นิยมใช้เป็นภาพเปิดฉาก (start of a scene) แสดงให้เห็นตำแหน่งที่ตั้งและบรรยากาศ (establishes location and atmosphere) เรียกว่าการถ่ายทำเพื่อแสดงที่ตั้งของฉาก (establishing shot) หรือแม้กระทั่งใช้ติดตามความเคลื่อนไหวและการกระทำของตัวละคร บางครั้งเมื่อใช้ภาพขนาดไกล ซึ่งทำให้มองไม่เห็นฉากทั้งหมด ก็จะทำให้อิทธิพลของอารมณ์ที่สร้างขึ้นโดยฉากและแสงพลอยลดลงไปด้วย เพราะผู้ชมมองไม่เห็น จึงต้องกลับมาใช้ภาพไกลเพื่อทำให้ผู้ชมไม่ลืมสถานที่และบรรยากาศเดิม อีกทั้งยังใช้แสดงให้เห็นการแสดงของตัวละคร ท่าทาง (gestures) การแสดงออกทางสีหน้า (facial expressions) เพื่อสื่ออารมณ์ รวมถึงใช้ภาพแบบช็อตต่อช็อต (shot-by-shot) หรือภาพไกลสลับภาพใกล้ ในการเปิดเรื่องในช่วงเริ่มต้นของตอนหรือซีเควนซ์ (sequence) เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชม (ถ้าใช้ภาพแสดงที่ตั้งหรือเอสตาบลิชซิง ช็อต (establish shot) นานเกินไปจะทำให้หน้าเบื่อ) และสุดท้าย การใช้ภาพต่างๆ เพื่อสื่อความหมายจะต้องไม่ทำให้ผู้ชมสับสนในเรื่องสถานที่ ตำแหน่งที่ตั้ง เมื่อถ่ายภาพไกลเพื่อเน้นรายละเอียดไปด้วยเวลาระยะหนึ่งแล้ว เราควรตัดกลับมาถ่ายขนาดไกล เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมที่ต้องการทบทวนความจำ (remind) หรือทบทวนสถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุการณ์ย้อนกลับมาในความทรงจำ

แต่อย่างไรก็ตามภาพขนาดไกล (Long shot) ก็ยังมีจุดอ่อนตรงที่ผู้ชมไม่เห็นรายละเอียดของเหตุการณ์ ผู้กำกับส่วนมากจึงนิยมที่จะใช้ภาพขนาดไกลเป็นภาพเริ่มนำเสนอฉากเพื่อแสดงให้เห็นเรื่องราว ด้วยภาพแบบเอสตาบลิชซิง ช็อต (establishing shot) ในทันทีที่เขาเริ่มนำเสนอฉากใหม่แต่ละฉาก ทั้งนี้เพื่อเป็นการถ่ายทอดความคิดให้แก่ผู้ชมให้เห็นภาพรวมเสียก่อน

หลักการถ่ายภาพขนาดปานกลางเพื่อสื่อความหมาย

ภาพขนาดปานกลาง (Medium shots) หรือภาพขนาดปานกลาง เป็นภาพที่มีระยะจากภาพเต็มตัว (full-length) ถึงภาพกึ่งกลาง ซึ่ง “ภาพกึ่งกลาง” หมายถึง ภาพที่ให้ “คุณค่าตรงกลาง” ระหว่างคุณค่าของภาพขนาดไกลที่ทำให้มองเห็นสภาพแวดล้อมโดยทั่วไป และคุณค่าของภาพขนาดใกล้ที่ทำให้มองเห็นสิ่งต่างๆ อย่างพิถีพิถัน ภาพปานกลาง เป็นภาพที่มีขนาด $\frac{3}{4}$ ของภาพเต็ม

หลักการถ่ายภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อความหมาย

ภาพขนาดใกล้ (Close-up shot) เป็นภาพที่มีพลังและมีความหมายมากต่อการรับรู้ของผู้ชม ภาพใกล้ควบคุมความสนใจของผู้ชมได้ดี ภาพใกล้จะช่วยให้ผู้ชมเกิดความสนใจ ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง (reaction) เกิดการตอบสนอง (response) และเกิดอารมณ์ (emotional) ภาพใกล้ทำให้ผู้ชม

ได้รับรู้และเห็นภาพที่ควรเห็น ซึ่งผู้ชมไม่มีโอกาสเห็นในภาพขนาดใกล้จึงเป็นการสร้างจุดรวมความสนใจ และเน้นสิ่งที่ต้องการให้เห็น สรุปหลักการภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อความหมาย

- 1.ภาพขนาดใกล้ใช้แสดงให้เห็นถึงการเน้นรายละเอียด (emphasis)
- 2.ภาพขนาดใกล้ใช้แสดงให้เห็นลักษณะความเป็นละครของเรื่อง (dramatize)
- 3.ภาพขนาดใกล้ใช้แสดงให้เห็นถึงปฏิกิริยาสะท้อน (reveal reactions)
- 4.ภาพขนาดใกล้ใช้แสดงรายละเอียดในการสาธิต (demonstrate detail)

แต่การใช้ภาพขนาดใกล้ก็มีจุดอ่อนคือ ทำให้ผู้ชมไม่เห็นภาพรวมของฉาก ไม่เห็นปฏิกิริยาของตัวละครอื่นในเวลานั้น

2.มุมกล้อง (Camera Angles)

มุมกล้อง หรือ ตำแหน่งความสูงของกล้องในการถ่ายทำ (camera height) ด้วยความสูงจากพื้นระดับที่แตกต่างกัน มุมกล้องแบ่งออกเป็น 3 มุม คือ มุมระดับสายตา มุมสูง และมุมต่ำ (Millerson,1985: 68-69)

1.ระดับสายตา (Level shot) เป็นมุมกล้องที่ตั้งกล้องในการถ่ายทำด้วยความสูงจากพื้นประมาณเท่ากับระดับสายตา เมื่อถ่ายทำบุคคลที่กำลังยืน หรือระดับหน้าอกของบุคคลที่กำลังยืน หรือที่ระดับมุม 0 องศา ภาพที่ได้จะเหมือนกับสายตามองทั่วไปตามปกติ

2.มุมสูง (High shot) เป็นมุมกล้องที่ตั้งกล้องอยู่ระดับสูงกว่าระดับสายตา (eye-line) หรือระดับปกติ 0 องศา คือมีความสูงตั้งแต่ 20 องศาขึ้นไปถึง 60 องศา สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระดับ คือมุมสูง มุมสูงมาก มุมเหนือศีรษะ มุมระดับสายตานก

2.1 มุมสูง (height angle shot) เป็นมุมกล้องที่ตั้งระดับความสูงระหว่าง 20-40 องศา

2.2 มุมสูงมาก (very high angle shot) เป็นมุมกล้องที่ระดับความสูงระหว่าง 40-60 องศา

2.3 มุมเหนือศีรษะ (top angle shot/overhead shot) เป็นมุมกล้องที่ระดับความสูง 90 องศา เหนือศีรษะ

2.4 มุมระดับสายตานก (bird's eye level shot) เป็นมุมกล้องที่ระดับสูงมาก สูงระดับเดียวกับนกบิน ภาพแบบนี้จะต้องถ่ายจากบนเครื่องบินเท่านั้นจึงจะถ่ายภาพได้

การสื่อความหมายด้วยภาพมุมสูง (Height Angle Shot)

การถ่ายภาพด้วยภาพมุมสูงทำให้เกิดความหมายในความรู้สึกของผู้ชมมีความรู้สึกต่อสิ่งที่เราถ่ายภาพ ดังนี้

1. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพดูไม่มีความสำคัญ
2. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพดูต่ำกว่าด้อยกว่า
3. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพดูปราศจากอำนาจ
4. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพมีลักษณะโดดเดี่ยว สันโดษ

การสื่อความหมายด้วยภาพมุมสูงมาก (Very high angle shot)

ถ้าถ่ายภาพด้วยภาพมุมสูงมากจะทำให้สิ่งที่ถูกถ่ายดูเหมือน

1. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพไม่มีทางเปรียบเทียบได้ ดูฐานะต่ำกว่ามาก
2. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพเป็นผู้ที่ถูกจ้องมอง

การสื่อความหมายด้วยภาพมุมเหนือศีรษะ (Top angle shot/overhead shot)

ภาพด้วยมุมสูงเหนือศีรษะ (Overhead shot) เรามักนำมาใช้ในการสื่อความหมายต่อไปนี้

1. ใช้แสดงให้เห็นรูปร่าง รูปแบบ และการเคลื่อนไหวของวัตถุ
2. เหมาะกับการถ่ายภาพการแสดงที่เห็นการเคลื่อนไหวไปรอบๆ เช่น การเดินบัลเล่ต์ การแปลอักษร
3. การถ่ายภาพสถานที่ที่ต้องการแสดงความยิ่งใหญ่ตระการตา
4. เพื่อแสดงให้เห็นความคับคั่ง แออัดของวัตถุในภาพ และเห็นความโดดเดี่ยวของวัตถุที่เราถ่ายภาพ

3. ภาพมุมต่ำ (Low-angle Shot) เป็นการตั้งกล้องในระดับความสูงที่ต่ำกว่าระดับสายตาปกติ หรือระดับ 0 องศา หรือระดับตั้งแต่ 20-60 องศา ลงมา ภาพมุมต่ำแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ ภาพมุมต่ำ และภาพมุมต่ำมาก ภาพมุมต่ำเป็นภาพที่ตั้งกล้องที่ระดับความสูงต่ำกว่าระดับสายตาปกติลงมาประมาณ 20-40 องศา ส่วนภาพมุมต่ำมาก (very low angle shot) เป็นภาพที่ตัวเสียงที่ระดับความสูงต่ำกว่าระดับสายตาปกติมากประมาณ 50-60 องศา

การสื่อความหมายด้วยภาพมุมต่ำ (Low-angle shot)

1. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพดูมีความแข็งแกร่งกว่า (stronger)
2. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพดูมีตำแหน่งเหนือกว่า (more imposing)

3. ทำให้บุคคลหรือวัตถุที่ถูกถ่ายภาพมีพลังอำนาจมากกว่าเหนือกว่า (overpowering)
4. ทำให้สิ่งที่ถูกถ่ายทำดูมีความแปลก/แตกต่าง (stranger)
5. ทำให้สิ่งที่ถูกถ่ายทำดูไม่ดี/ดูทำไม่ดี (ominous)

บุคคลที่ถูกถ่ายภาพด้วยมุมมองแบบมุมต่ำ จะเกิดผลทางความรู้สึกต่อบุคคลนั้นโดยทำให้บุคคลนั้น

1. ดูมีท่าทางน่ากลัว (threatening)
2. ดูมีท่าที่สำคัญกว่า ฝั่งผายกว่า ดูหุนหันกว่า
3. ดูมีอำนาจมากกว่า
4. ดูเป็นผู้กำหนดความเป็นไปได้
5. ดูเป็นผู้มีเกียรติยศสง่างาม
6. ดูเป็นผู้มีความเมตตากรุณา
7. ดูเป็นคนมีทัศนคติที่ดี หรือดูน่าเชื่อถือ

การถ่ายภาพด้วยภาพมุมต่ำ ทำให้บทพูด บทสนทนา และการเคลื่อนไหวของบุคคลนั้น กลายเป็นสิ่งที่สำคัญน่าสนใจ น่าเชื่อถือ ถ้าถ่ายด้วยภาพที่ใกล้ยิ่งขึ้นจะทำให้ดูน่าประทับใจถ้าถ่ายด้วยภาพมุมต่ำมาก จะทำให้บุคคลนั้นดูภาพบิดเบี้ยว ดูเป็นมายาภาพ

3. การเคลื่อนกล้อง

การถ่ายภาพทางโทรทัศน์ นักสร้างสรรค์ ช่างกล้องผู้ถ่ายภาพ และผู้กำกับการแสดงต้องคิดเสมอว่า ทุกๆ ภาพที่นำเสนอทางหน้าจอโทรทัศน์ต้องมี “ความหมาย” หรือมี “เหตุผล” ที่สามารถอธิบายได้ว่า “ทำไมจึงถ่ายแบบนี้” หรือ “ทำไมเราจึงนำเสนอแบบนี้”

การเคลื่อนกล้องเป็นอีกหนึ่งวิธีหนึ่งที่น่าสนใจในการถ่ายภาพเพื่อสื่อความหมายต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจซึ่งประกอบด้วย การแพน การทริก การดอลลี การอาร์ค การเพดสตอล และการเกรน

3.1 การแพน

การแพน (Panning) เป็นการถ่ายภาพโดยการเคลื่อนตัวกล้อง (Camera head) ในแนวระนาบจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย

ประเภทของการแพน

1. แพนตามวัตถุที่เคลื่อนที่ (The following pan) เป็นการแพนเพื่อเน้นวัตถุกับสิ่งแวดล้อมโดยรอบ

2.แพนสำรวจ (The surveying pan) เป็นการแพนเพื่อค้นหาสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในฉากนั้น เพื่อแพนมองไปรอบๆ วัตถุที่เราตั้งใจจะถ่ายโดยเฉพาะ

3.แพนแบบขัดจังหวะ (The interrupted pan) เป็นการแพนที่ถูกหยุดการแพนอย่างกะทันหันเราต้องสร้าง visual contrast ใช้ในการเชื่อมโยงวัตถุที่ถูกถ่ายภาพที่อยู่แยกๆ กัน เช่น นักบิลเลตต์เดินอยู่เป็นกลุ่มๆ ถ่ายภาพทีละกลุ่ม จากกลุ่มหนึ่งไปยังกลุ่มอื่นๆ หลักการนี้คือ การย้ายจุดแห่งความสนใจ หรือเป็นการเปลี่ยนจุดสนใจใหม่ (new center of interest)

4.การแพนเร็ว (The whip pan) เป็นการแพนจากวัตถุอย่างหนึ่งไปยังวัตถุอีกอย่างหนึ่งอย่างรวดเร็ว ผลที่ได้จะมีลักษณะเป็นเหมือนภาพกระพริบ (stroboscopic effect) การแพนแบบนี้เรียกว่า วิปแพน (whip pan) ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนภาพด้วยการทำให้ภาพเบลอ จนกระทั่งผู้ชมดูไม่ทัน โดยมากมักจะใช้ในการทำภาพพิเศษและจะเกิดผลทางความรู้สึก 2 ประการ คือ ทำให้เกิดความสัมพันธ์แบบไดนามิก (dynamic relational) และการเปลี่ยนแปลงเชิงเปรียบเทียบ (comparative change)

ความสัมพันธ์แบบไดนามิก(dynamic relational)

- 1.เป็นการเชื่อมมุมมองที่แตกต่างกันในฉากเดียวกัน
- 2.สร้างความต่อเนื่องในการสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม
- 3.เปลี่ยนจุดความสนใจ
- 4.แสดงผลและผลที่เกิดขึ้น
- 5.เปรียบเทียบและสร้างความขัดแย้งแตกต่าง
- 6.เปลี่ยนผ่านช่วงเวลาสถานที่
- 7.เปลี่ยนทิศทางอย่างลักษณะละคร

ประโยชน์ของการแพน เป็นการเชื่อมต่อพื้นที่ต่างๆ เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ชมเกิดภาพในใจ และแสดงให้เห็นถึงความน่าประทับใจของสถานที่

3.2 การทิลท์

1.การทิลท์ (tilt) เป็นการเคลื่อนกล้องในแนวระนาบระดับตั้งฉากกับพื้น มี 2 แบบคือ การทิวล์อัป (tilt up) และการทิวล์ดาวน์ (tilt down)

2. การทิวล์อัป (tilt up) สร้างความรู้สึกเพิ่มความน่าสนใจ และสร้างอารมณ์ ให้มีความหวัง รู้สึกหวัง เกิดการคาดหวัง

3. การทิวล์ดาวน์ (tilt down) สร้างความรู้สึกมีความน่าสนใจน้อย ไร้ความสำคัญ และเศร้า โศก อยู่ในภาวะวิกฤติ

3.3 การทรัก

เป็นการเคลื่อนกล้องในทิศทางที่เคลื่อนไปทางซ้ายหรือทางขวาของวัตถุที่เราถ่ายภาพ ใช้ในการถ่ายภาพเหตุการณ์ที่มีการเคลื่อนที่ไปทางซ้ายหรือขวา เพื่อเปลี่ยนมุมมองให้น่าสนใจ

3.4 การดอลลี่

เป็นการเคลื่อนกล้องในทิศทางที่เคลื่อนเข้าหา หรือถอยห่างออกมาจากวัตถุที่เราถ่ายภาพ ใช้ในการถ่ายภาพที่ต้องการสื่อความหมายทางอารมณ์ สร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย ใช้มากในการถ่ายทำละคร ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเข้าไปหาหรือเดินออกมาจากวัตถุที่ถูกถ่ายภาพ หรือเดินผ่านวัตถุที่ถูกถ่ายภาพ ให้ความรู้สึกได้ดีกว่าการใช้วิธีการซูมดึงภาพเข้ามาใกล้

3.5 การอาร์ค

เป็นการเคลื่อนกล้องในทิศทางโค้งลักษณะครึ่งวงกลมรอบวัตถุที่เราถ่ายภาพ ใช้ในการถ่ายภาพการแสดงที่มีผู้แสดงจำนวนมาก เช่น การบรรเลงเพลงออร์เคสตรา

3.6 การเพดสตอล

เป็นการยกตัวกล้องในทางตั้งโดยยกให้สูงขึ้นหรือต่ำลงเมื่อเทียบระยะห่างจากพื้น ทั้งนี้โดยขาตั้งกล้องอยู่กับพื้นไม่เคลื่อนที่ ใช้ในการถ่ายภาพวัตถุสิ่งของที่อยู่ต่ำ เช่น การสาธิตการปรุงอาหาร

3.7 การเกรน

เป็นการใช้อุปกรณ์ที่มีลักษณะเหมือนแขนขนาดใหญ่ ยกตัวกล้องพร้อมขาตั้งให้สูงขึ้นในทางตั้งและสามารถเคลื่อนไปทางระนาบซ้ายขวาในระหว่างถ่ายภาพ ใช้ในการถ่ายภาพมุมสูงเพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อม เห็นสถานที่ตั้ง เห็นความกว้างใหญ่ไพศาลของวัตถุ เช่น ปราสาท กำแพงเมือง กองทัพ

ในงานวิจัยเล่มนี้วิเคราะห์ภาพตัวแทน “หญิงรักหญิง” ผ่านภาษาภาพที่ใช้ในด้านสื่อบันเทิงที่เกิดขึ้นจากการถ่ายภาพ (Shooting) ด้วยขนาดภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้อง เท่านั้น เนื่องจากองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้มีผลต่อการสื่อความหมายที่มีต่อหญิงรักหญิงในการเล่าเรื่องของสื่อบันเทิงที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) ตามที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ เป็นส่วนประกอบสำคัญของกระบวนการสร้างภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงไทย ผ่านวิธีการเล่าเรื่อง ทั้งจาก โครงเรื่อง

(Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ฉาก (Scene) จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of view) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และภาษาภาพกับการสื่อความหมายซึ่งสามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และค้นหาความหมายภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงไทย

5.แนวคิดการเข้ารหัสและถอดรหัส (Encoding & Decoding)

งานวิจัยในครั้งนี้มีส่วนในการศึกษาผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องผู้รับสารของ สจวร์ต ฮอลล์ นักวิชาการสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ โดยสจวร์ต ฮอลล์ ได้แสดงถึงจุดยืนทางทฤษฎีของตนได้อย่างชัดเจนในงานชื่อ “Encoding and Decoding in Television Discourse” (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ดังนี้

ฮอลล์ ปฏิเสธแบบจำลองกระบวนการสื่อสารที่มองเรื่องสื่อสารมวลชนเป็นระบบการถ่ายทอดข่าวสาร (Transmission Model) ที่สนใจเรื่องการสื่อสารแบบทางเดียว ซึ่งทำให้การสื่อสารกลายเป็นการครอบงำทางความคิดที่ผู้ส่งสารมีอำนาจเหนือผู้รับสาร ในขณะที่ฮอลล์เห็นว่า การสื่อสารเป็นเรื่องของการสร้าง การถ่ายทอด และการรับวัฒนธรรมมากกว่า (Theory of Cultural Production & Reception) นอกจากนี้ฮอลล์ยังปฏิเสธแนวคิดที่มีต่อผู้รับสารตามมุมมองเรื่องผลกระทบ ปละทฤษฎีมวลชน (Impact Study & Mass Theory) ที่เชื่อว่าผู้รับสารมีลักษณะการตั้งรับสาร (Passive) ต่ออิทธิพลของสื่ออยู่เสมอ โดยเห็นว่า หากผู้รับสารจะคล้อยตามสิ่งที่ผู้ส่งสารพยายามบอกนั้น มิได้มาจากเหตุผล Passive แต่อย่างใด หากแต่เนื่องมาจากกลยุทธ์ต่างๆ ในการใส่รหัส (Encoding) การเลือกใช้สื่อ ฯลฯ ตลอดจนความสามารถในการถอดรหัสของผู้รับสารด้วยเช่นกัน จากข้อสันนิษฐานนี้ ฮอลล์ จึงได้เสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับผู้รับสาร นั่นคือ แนวคิดเรื่องการเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding/Decoding) โดยมีสาระสำคัญดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

1.การเปรียบเทียบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ฮอลล์มีจุดยืนว่า ระบบรหัส (Code System) ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสชุดเดียวกันเสมอไป เพราะมีเหตุผลมากมายที่จะทำให้อัฒจันทร์ในการส่งความหมายและถอดรหัสระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่สอดคล้องหรือขัดแย้ง เช่น ภูมิหลัง ประสบการณ์ การศึกษา อาชีพ แนวคิดแตกต่างกัน เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การตีความของผู้รับสารมักจะผิดเพี้ยนไปจากความหมายที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสไว้ โดยฮอลล์ได้แบ่งแผนการถอดรหัสของผู้รับสารเป็น 3 รูปแบบ คือ

- Preferred Reading คือ ผลการถอดรหัสซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้รับสารยอมรับหรือมีการถอดรหัสที่สอดคล้องกับความหมายหรือความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้น เนื่องจากผู้รับสารมีจุดยืนทางความคิดที่สอดคล้องกับความหมายหรือความเป็นจริงเหล่านั้น

เช่น ในการรายงานข่าวว่าราคาน้ำมันที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่องจะทำให้ราคาสินค้าอุปโภคบริโภคขยับสูงขึ้นตามผู้รับสารก็จะคิดและเชื่อตามนั้น

- Negotiated Reading คือ ผลการถอดรหัสซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้รับสารทำการต่อรองกับความหมายหรือความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้นในลักษณะของการวางเงื่อนไขสำหรับยอมรับหรือปฏิเสธความเป็นจริงดังกล่าว เนื่องจากผู้รับสารไม่ได้มีจุดยืนทางความคิดที่สอดคล้องหรือแตกต่างออกไปจากความหมายหรือความเป็นจริงที่ถูกนำเสนออย่างชัดเจน เช่น แม้ว่าราคาน้ำมันที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง จะทำให้ราคาสินค้าอุปโภคบริโภคสูงขึ้น แต่รัฐบาลก็ควรเข้ามาดูแลและตรึงราคาสินค้าจำเป็นบางอย่างให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมต่อค่าครองชีพ

- Oppositional Reading คือ ผลการถอดรหัสซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้รับสารปฏิเสธหรือมีการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากความหมายหรือความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้นเนื่องจากผู้รับสารมีจุดยืนทางความคิดที่แตกต่างจากความหมายหรือความเป็นจริงเหล่านั้น เช่น จากตัวอย่างข้างต้นผู้รับสารมีจุดยืนเช่นนี้อาจตีความหมายว่าขณะที่น้ำมันคงที่ ราคาสินค้าอุปโภคบริโภคก็ปรับตัวเพิ่มขึ้น โดยอ้างเรื่องต้นทุนอื่นๆ ที่สูงขึ้นเป็นประจำทุกปีอยู่แล้ว

2. ผู้รับสารไม่ใช่กลุ่มคนที่มีลักษณะเนื้อเดียวกันหมด (Homogeneous Group) นอกเหนือจากความแตกต่างระหว่างผู้ส่งสารแล้ว แม้แต่ในระหว่างกลุ่มผู้รับสารเองก็ยังมี ความแตกต่างกัน ในส่วนที่เกี่ยวกับการถอดรหัสนั้น ฮอลล์มีทัศนะว่า การจับกลุ่มของผู้รับสารจะสัมพันธ์กับรูปแบบและความหมายของสาร (forms and meaning) เช่น ถ้าเนื้อหาสารเป็นประเด็นชาตินิยม ผู้รับสารจะรวมตัวเป็นกลุ่มต่างๆ ตามเกณฑ์เรื่อง “ชาตินิยม” เช่น รักชาติ คลั่งชาติ ชาตินิยมทางเศรษฐกิจ ชาตินิยมทางวัฒนธรรม จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องการจับตัวรวมกันเป็นกลุ่มของผู้รับสารนั้นมีได้มีลักษณะที่หยุดนิ่ง (Static) หากแต่เป็นการจับกลุ่มอย่างมีพลวัต (Dynamic) และแปรเปลี่ยนอย่างสัมพันธ์ไปกับรูปแบบและความหมายของสาร

3. ความสำคัญของการตีความ แนวความคิดที่ให้ความสำคัญกับการตีความนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่เชื่อเรื่องการเลือกการรับรู้ (Selective Perception) ซึ่งกล่าวได้ว่าผู้รับสารนั้นจะมีกระบวนการเลือกรับรู้ตั้งแต่ขั้นตอนของการเลือกเข้าถึง เลือกเปิดรับ เลือกตีความ และเลือกจดจำ ดังนั้นเรื่องการรับรู้จึงมีปัจจัยด้านอัตวิสัย (Subjective Capacity) ของผู้รับสารเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างมาก และสิ่งที่ผู้ส่งสารควรจะทำให้ความสนใจมากที่สุด คือ เรื่องการเลือกตีความของผู้รับสาร

ในขณะที่ สจวร์ต ฮอลล์ ก็มีทัศนะที่ให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านอัตวิสัยของผู้รับสารในเรื่อง การตีความเช่นกัน แต่มีความแตกต่างกับคือ กลุ่ม Selective Perception จะให้เหตุผลว่าการที่ผู้รับสาร ได้ตีความเนื้อหาสารแตกต่างกันนั้น เนื่องจากภูมิหลังและปัจจัยด้านจิตวิทยาของผู้รับสารแต่ละรายซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ (หน่วยการวิเคราะห์อยู่ในระดับปัจเจกบุคคล) ในขณะที่ฮอลล์ตั้งคำถามว่า ในกรณีที่ผู้รับสารตีความเบี่ยงเบน (Distort) ออกไปจากความตั้งใจของผู้ส่งนั้น เพราะเหตุใด ในการเบี่ยงเบนดังกล่าวจึงมีลักษณะเป็นแบบเดียวกันอย่างเป็นระบบ (Systematically distorted communication) นั่นคือเพราะเหตุใดจึงมีความเข้าใจผิดเหมือนกันหมดในกลุ่มผู้รับสารของกลุ่ม ซึ่งฮอลล์ได้อธิบายว่า กระบวนการนี้เป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้น (being constructed) จากระบบการสื่อสารในสังคมนั้น ดังนั้น ความหมายที่ถูกตีความอย่างผิดๆ จึงมิใช่ความหมายที่ไร้ทิศทางแต่เป็นการตีความอย่างเบี่ยงเบน (ไม่เป็นอย่างผู้ส่งสารต้องการ) ที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ของกลุ่มความหมายอันหลากหลายชุดหนึ่ง (Polysemic)

นอกจากนี้ Hall ให้คำอธิบายเหตุผลเบื้องหลังปรากฏการณ์ดังกล่าวว่า เพราะเหตุใดสัดส่วนของ Preferred Reading จึงมีมากกว่า การอ่านความหมายอีก 2 แบบ โดยเฉพาะในกรณีของการส่งข่าวสารของสื่อมวลชน ซึ่งมีกลไกอยู่ 3 ประการ คือ

- (1) Institution Position ได้แก่วิธีการดำเนินงานของผู้ส่งสาร ซึ่งในกรณีของสื่อมวลชนนั้นเป็นสถาบันที่มีความชอบธรรมอย่างสูงในการนำเสนอข่าวสารเป็นสถาบันที่ถูกกฎหมายเป็นสถาบันที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่เผยแพร่ข่าวสาร ถ่านอดคำนิยม การเผยแพร่ ข่าว ทำอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา ตำแหน่งของสถาบันผู้ส่งสารดังกล่าวเป็นที่รู้จักกันในเรื่องความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว (Status Conferral) เป็นต้น
- (2) Structure of Access โครงสร้างในการเข้าถึงนั้น มิได้ความหมายถึงเพียงเรื่องขีดความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสารเท่านั้น แต่ยังหมายความถึงการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่จะนำเอาข่าวสารมาเผยแพร่อีกด้วย ตัวอย่างง่ายๆ ก็คือ หากไม่มีสถานภาพเป็นนักข่าวก็คงไม่มีสิทธิ์จะไปตั้งคำถามรัฐมนตรีได้ ถ้าไม่ใช่สถานีโทรทัศน์ ก็คงจะไม่สามารถจะไปสัมภาษณ์บรรดาอดีตนายกรัฐมนตรีได้ เป็นต้น
- (3) กลไกในการควบคุมการผลิต ดังที่กล่าวมาแล้วข้างว่า กระบวนการสร้างสารของสื่อโทรทัศน์ มิใช่เป็นสิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติ แต่ทุกอย่างจะถูก “สร้าง” ขึ้น เริ่มตั้งแต่การสร้างจาก การแต่งตั้งผู้ออกรายการ บทสนทนาที่ปรากฏก็ต้องเป็นไปตามที่สคริปต์ที่เขียน (และสามารถควบคุมได้หากแครงรับเชิญพูดนอกบท ก็สามารถจะตัดทิ้งได้ตอนตัดต่อ) ทั้งหมดนี้เป็นการกำหนด ทิศทางของการอ่านความหมายของผู้รับสารทั้งสิ้น

นอกจากนี้ ฮอลล์ ได้เสนอทฤษฎีใหม่เกี่ยวกับแนวคิดด้านการสื่อสาร โดยปฏิเสธแนวคิดที่ว่า การสื่อสารคือกระบวนการที่ผู้ส่งเป็นคนสร้างความหมายลงในสาร แล้วส่งผ่านสื่อไปยังผู้รับสารซึ่ง จะทำการถอดความหมายนั้นออกมา (Transmission Model) แต่กลับว่า การกระจายความหมายนั้นมี อยู่ 3 ขั้นตอน แต่ละขั้นตอนล้วนมีลักษณะของตนเอง (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 13) ได้แก่

ขั้นตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ เป็นขั้นตอนที่ผู้ผลิตได้คัดเลือกเอาวัตถุดิบบางอย่าง เท่านั้นมานำเสนอ โดยจะถูกกำหนดจากอุดมการณ์ของผู้ผลิต ถือเป็นขั้นตอนของการใส่รหัส (Encoding)

ขั้นตอนลงมือทำการผลิต เป็นขั้นตอนที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลง “ความเป็นจริง” ที่เป็น โลกที่ 3 มิติอันมีโครงสร้างและกรอบของตนเอง มีความหมายอันหลากหลาย (Polysemy) ให้แปรรูป มาอยู่ในสื่อแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ หรือสื่อโทรทัศน์ เช่น รายการทำอาหารทาง โทรทัศน์ เป็นต้น ถือเป็นขั้นตอนการใส่รหัสเช่นกัน

ขั้นตอนการถอดรหัส เป็นขั้นตอนของการรับสารที่เป็นอิสระจาก 2 ขั้นตอนแรก ซึ่งเป็นอีก ช่วงเวลาหนึ่งที่ความหมายจะถูกผลิตขึ้นมาอีกครั้งกล่าวคือ สิ่งที่ได้รับสารกระทำไม่เพียงแต่จะ “อ่าน ความหมาย” ที่อยู่ในสารของผู้ส่งสารเท่านั้น หากแต่ผู้รับสารจะนำเอา “ตัวเอง” (ผู้รับสาร) เข้าไป สร้างความหมายในสารด้วย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ช่วงเวลาแห่งการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับ สาร เป็นช่วงเวลาที่มิอิสระในตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องขึ้นต่อช่วงเวลาแห่งการเข้ารหัส (encoding) เสมอไป

สำหรับการวิเคราะห์การรับรู้ของผู้ชมในการถอดรหัส ภาพตัวแทนของหญิงรักหญิงในสื่อ บันเทิงไทย ที่ผู้รับสารตีความออกมาจากสื่อบันเทิงได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร และมิวสิกวิดีโอ ที่ได้ นำเสนอเรื่องราวของหญิงรักหญิงจากการประกอบสร้างที่ใส่รหัสโดยผู้ผลิตผ่านภาษาและตัวบท (Text) จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่า ผู้ชมที่มีประสบการณ์โลกแห่งความจริงที่เป็นหญิงรักหญิงที่ แตกต่างกันจะมีการรับรู้หรือถอดรหัสการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของสื่อบันเทิงออกมาใน รูปแบบใดบ้าง

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จงเจริญวิทย์ จิตติวรารักษ์(2544) การสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชายใน เว็บไซต์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชายในเว็บไซต์ไทย ในด้านของความหมาย รูปแบบการนำเสนอ และศึกษาถึงอุดมการณ์ทางเพศของผู้ส่งสารที่มีส่วน กำหนดกระบวนการสร้างสารเกี่ยวกับชายรักชายในเว็บไซต์ไทย รวมทั้งการศึกษาถึงคุณลักษณะของ

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่มีส่วนต่อการสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชาย โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นเว็บไซต์ของชายรักชายรวม 4 เว็บไซต์ เพื่อวิเคราะห์สารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชาย ผลการวิจัยพบว่า

1. สารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชายในเว็บไซต์ไทยมีความหมาย รูปแบบในการนำเสนอที่ตอกย้ำภาพสรูปเหมารวม (Stereotype) ของชายรักชายที่สังคมกระแสหลักเป็นผู้สร้างให้ นอกจากนี้ยังพบว่าชายรักชายได้สร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนแบบใหม่ของชายรักชายขึ้นมาในพื้นที่ของเว็ลค์ไวค์เว็บอีกด้วย
2. อุดมการณ์ทางเพศของเว็บมาสเตอร์นั้นมีส่วนในการกำหนดกระบวนการสร้างสารเกี่ยวกับชายรักชายแต่ละเว็บไซต์ที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอุดมการณ์ทางเพศของแต่ละคนที่ต้องการนำเสนอประเด็นเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไปตามที่ต้องการ
3. คุณลักษณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นมีส่วนต่อการสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชาย โดยเอื้อให้เกิดการแสดงออกถึงความเป็นรักร่วมเพศของตนได้มากกว่าการสื่อสารในลักษณะอื่นๆ ในขณะที่สังคมปกติชายรักชายไม่สามารถทำได้

พรพรรณ สมบูรณ์บัติ(2549) หญิงชรา: ภาพตัวแทนในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การประกอบสร้างภาพตัวแทนของหญิงชราที่ปรากฏในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน” และเพื่อวิเคราะห์การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมาย “ภาพตัวแทนหญิงชรา” ที่ปรากฏในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน” ของผู้รับสารกลุ่มหญิงชราที่มีประสบการณ์ หรือโลกแห่งความจริง(World of Reality) แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตรายการสร้างความหมายให้แก่ภาพตัวแทนหญิงชรา 2 ลักษณะ คือ 1. ประกอบสร้างภาพตัวแทนที่มีลักษณะร่วมกับภาพความหมายของหญิงชรากระแสหลัก(หญิงชราทั่วไป) 2 ประเด็น คือหญิงชราคือผู้ที่มีบทบาทในฐานะแม่และการดูแลลูกหลานและผู้ที่มีบทบาทในการทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา 2.การประกอบสร้างภาพตัวแทนที่มีลักษณะต่างจากภาพความหมายของหญิงชรากระแสหลัก หรือมีลักษณะเป็นหญิงชราชายขอบ มี 7 ประเด็นคือ หญิงชราคือผู้ที่เสื่อมโทรมทางร่างกายแต่มีจิตใจแข็งแกร่ง ผู้มีฐานะยากจนในชนบท ผู้ที่ด้อยโอกาสทางการศึกษา ผู้ที่ไม่มีคุณค่าสำหรับลูกหลาน ซึ่งภาพตัวแทนดังกล่าวทำให้หญิงชราซึ่งเป็นกลุ่มคนชายขอบในมิติเรื่องเพศ วัย และการยอมรับทางสังคม ตกอยู่ในภาวะชายขอบซ้อนทับชายขอบ ทั้งนี้เพราะภาพหญิงชราที่ปรากฏในรายการส่วนใหญ่ยังเป็นหญิงชราที่มีวิถีในการดำเนินชีวิตแตกต่างจากหญิงชราทั่วไปในสังคมหรือแตกต่างออกไปจากหญิงชรากระแสหลักนั่นเอง

ส่วนผลในการวิเคราะห์ผู้รับสาร กลุ่มหญิงชราที่มีโลกแห่งประสบการณ์จริงแตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า ผู้รับสารหญิงชราส่วนใหญ่จะถอดรหัสและตีความหมายภาพตัวแทนหญิงชราด้วยจุดยืนเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา ทั้ง 8 ประเด็น ยกเว้นประเด็นเรื่อง “หญิงชราคือผู้ที่ไม่มีคุณค่าสำหรับลูก” ที่มีการตีความค่อนข้างหลากหลาย และประสบการณ์ร่วมได้เป็นตัวแปรสำคัญในการตีความหมายและมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างหญิงชราเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างหญิงชราได้แสดงอัตลักษณ์อย่างหลากหลายมิติและเคลื่อนไหว ตลอดเวลาตามสถานการณ์และบทบาทที่ตนได้รับ อีกทั้งยังมีการแบ่งเขา (them) แบ่งเรา (Us) ระหว่างกลุ่มตัวอย่างหญิงชราด้วยกันค่อนข้างสูง

ตรีเดช ไชยหา (2552) การศึกษาวิจัยเรื่อง การนำเสนอภาพตัวแทน “พม่า” ในภาพยนตร์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะของการนำเสนอภาพตัวแทนแสดงเป็นชาวพม่า และทำความเข้าใจภาพเหมารวมของชาวพม่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยใช้แนวคิดภาพเหมารวมเป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนทั้งหมดทุกตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์อิงพงสาวดารระหว่างปี พ.ศ. 2480 ถึงปัจจุบัน แบ่งตามช่วงยุคทศวรรษจำนวนทั้งสิ้น 6 เรื่อง

จากการวิเคราะห์สามารถจำแนกภาพตัวแทนที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งหมดออกเป็นกลุ่มคนได้ 5 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มกษัตริย์ 2) กลุ่มข้าราชการบริพาร 3) กลุ่มแม่ทัพ - นายกอง 4) กลุ่มนักรบและ 5) กลุ่มไพร่ราษฎร

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มกษัตริย์ กลุ่มแม่ทัพ - นายกอง และกลุ่มนักรบ ทั้งสามกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มีลักษณะเดียวกัน คืออยู่ในวัยผู้ใหญ่ มีลักษณะใบหน้าคมเข้ม ไว้หนวด ผมหยาบ นิสัยใจคอคับแคบ โหดเหี้ยม พุดจาแข็งกร้าว แต่งกายด้วยเสื้อผ้าหน้าติดกระดุมแขนสามส่วน ปลอกชายยาว นุ่งโจงกระเบน ใส่ผ้าโพกหัว ส่วนอีกสองกลุ่มคือ กลุ่มข้าราชการบริพาร และกลุ่มไพร่ราษฎรจะมีปรากฏลักษณะที่หลากหลายทั้งด้านเพศและวัย ส่วนใหญ่ที่พบเป็นเพศหญิง อยู่ในวัยสาวรุ่น มีใบหน้าเรียวเล็ก เก๋ไก๋ผอม ยาวมวยสูง นิสัยใจคอกว้างขวาง สุขุม พุดจาอ่อนหวาน แต่งกายด้วยผ้าถุง สวมเสื้อแขนยาวแบบบางทับ

นอกจากนี้ลักษณะภาพภายนอกส่วนใหญ่ของตัวแทน “พม่า” ยังสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับลักษณะทางพฤติกรรมศาสตร์ กล่าวคือรูปร่างหน้าตาตลอดจนการแต่งกายของตัวแทนสอดคล้องกับพฤติกรรมที่แสดงออกมาอย่างตรงไปตรงมา สะท้อนสถานะแรงจูงใจที่ไม่ซับซ้อน สามารถเข้าใจและแยกแยะได้ในทันทีว่าเป็นภาพตัวแทนของกลุ่มคนฝ่ายใด ซึ่งผลการศึกษาส่วนใหญ่ตัวแทน “พม่า” ถูกนำเสนอในแบบฉบับของผู้ร้าย

ดังนั้นจะพบว่าภาพยนตร์ที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้จัดอยู่ในยุคเริ่มแรกของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยไล่จนถึงยุคปัจจุบัน ซึ่งก็ได้มีการวางลักษณะตัวแสดงขึ้นให้กลายเป็นศัตรูอยู่ตลอดแล้วเป็นการตอกย้ำถึงการนำเสนอภาพตัวแทน “พม่า” ที่มีการผลิตซ้ำตามในแนวเดียวกันเรื่อยมา

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในข้างต้นนั้น **จงเจริญวิทย์ ฐิตินวรักษ์** เป็นการศึกษาเกี่ยวกับชายรักชายทั้งในเรื่องของการสร้างสารสนเทศเพื่อกลุ่มชายรักชายและภาพตัวแทนของชายรักชาย ผ่านความหมาย รูปแบบการนำเสนอ และศึกษาถึงอุดมการณ์ทางเพศของผู้ส่งสารที่มีส่วนกำหนดกระบวนการสร้างสารเกี่ยวกับชายรักชายในเว็บไซต์ไทย และคุณลักษณะการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่มีส่วนต่อการสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชาย ส่วนในงานของ **พรพรรณ สมบูรณ์บดี** เลือกศึกษา หึงขรจากรายการสารคดีทางโทรทัศน์เพื่อการวิเคราะห์การประกอบสร้างภาพตัวแทนของหญิงชราที่ปรากฏในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน” และเพื่อวิเคราะห์การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมาย “ภาพตัวแทนหญิงชรา” ที่ปรากฏในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน” ของผู้รับสารกลุ่มหญิงชราที่มีประสบการณ์ หรือโลกแห่งความจริง(World of Reality) แตกต่างกัน และ **ตรีเดช ไชยหา** ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การนำเสนอภาพตัวแทน “พม่า” ในภาพยนตร์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะของการนำเสนอภาพตัวแสดงเป็นชาวพม่า และทำความเข้าใจภาพเหมารวมของชาวพม่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ซึ่งแต่ละงานวิจัยมีเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์และกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยที่แตกต่างกันออกไปตามแต่วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนั้นๆ จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ทำให้เห็นว่างานวิจัยเล่มนี้แตกต่างในเรื่องของสื่อที่นำมาวิเคราะห์และแนวคิดที่นำมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ อีกทั้งในกลุ่มตัวอย่างของสื่อที่ใช้มีความหลากหลายมากกว่างานวิจัยที่ยกตัวอย่างไปในข้างต้น ซึ่งใช้สื่อบันเทิง 3 ประเภทได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร และมิวสิกวิดีโอ และต้องเป็นสื่อที่หญิงรักหญิงมีส่วนในการสร้างหรือผลิตและร่วมแสดงในสื่อเหล่านั้นๆ ด้วย ซึ่งยังไม่มีใครศึกษาแบบนี้มาก่อน นอกจากนั้นยังมีการวิเคราะห์ในส่วนที่เป็นหญิงรักหญิงที่มีประสบการณ์ในโลกแห่งความจริงที่แตกต่างกันผ่านแนวคิดการเข้ารหัสและการถอดรหัสอีกด้วย

2.7 กรอบแนวคิด

