ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์สุพรรณหงส์

ปริญญานิพนธ์

ของ

ปรวัน แพทยานนท์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

ตุลาคม 2556

ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์สุพรรณหงส์

ปริญญานิพนธ์

ของ

ปรวัน แพทยานนท์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

ตุลาคม 2556

ลิขสิทธิ์ เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์สุพรรณหงส์

บทคัดย่อ

ของ

ปรวัน แพทยานนท์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

ตุลาคม 2556

ปรวัน แพทยานนท์. (2556). *ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์สุพรรณหงส์*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์: รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์, ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ.

การวิจัยเรื่อง ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะตัวละครที่พบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ วิเคราะห์สไตล์การแสดงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ รวมถึงศึกษาทัศนะของนักวิชาการ นักแสดง ผู้ฝึกนักแสดง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงต่อการแสดงภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการศึกษาตัวละครและสไตล์การแสดงภาพยนตร์ในบริบทสังคม และวัฒนธรรมไทย โดยทำการศึกษาการแสดงกรณีศึกษาบทบาทของนักแสดงชายและหญิงที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 12-21 (ปี 2545-2554) ในบทบาทของตัวละครหลัก (Main Character) ทั้งชายและหญิง ซึ่งผู้วิจัยจะทำการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นของการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทย วิเคราะห์สไตล์การแสดงของนักแสดง และศึกษาทัศนคติผู้เกี่ยวข้องกับการแสดงที่มีต่อการแสดงไทยในปัจจุบัน ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครในภาพยนตร์ไทยพบว่า ลักษณะทางกายภาพ สังคม และจิตวิทยาของตัวละคร มีภาพสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมไทยที่ชัดเจน ทั้งชีวิตความเป็นอยู่และความเชื่อ ส่วนผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดงนั้นพบว่า นักแสดงในภาพยนตร์ไทยมีสไตล์การแสดงที่สมจริงและเป็นธรรมชาติที่แบบฉบับของคนไทย แต่อย่างไรก็ตาม สไตล์การแสดงของตัวละครในภาพยนตร์ไทยที่สมจริงนี้พบว่ายังมีข้อบกพร่องในเรื่องของ การเคลื่อนไหว การใช้เสียง และการแสดงอารมณ์และความรู้สึกอยู่บ้าง โดยการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อวงการการแสดงไทยในการตระหนักถึงการแสดงที่ถูกต้อง และตระหนักถึงสิ่งที่ได้ปฏิบัติอยู่ เพื่อการพัฒนาการแสดงต่อไป

CHARACTERS AND ACTING STYLES OF THAI FILMS IN THAI CULTURE AND SOCIAL CONTEXT: CASE STUDY OF THAILAND NATIONAL FILM ASSOCIATION AWARDS (SUBHANAHONGSA AWARDS)

AN ABSTRACT

BY

PORAWAN PATTAYANON

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Doctor of Arts and Culture Research
at Srinakharinwirot University
October 2013

Porawan Pattayanon. (2013). *Characters and Acting Styles of Thai Films in Thai Culture and Social Context : Case Study of Thailand National Film Association Awards (Subhanahongsa Awards)*. Dissertation, D.A. (Arts and Culture Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Prit Supasetsiri, Prof. Emeritus Dr. Surapol Wiroonrak, Prof. Dr.Wiroon Tungcharoen.

This research aimed to study characters and acting style of actors and actresses in Thai films which awarded Thailand National Film Association Awards (Subhanahongsa Awards), and to examine The studied units were 12th-21st best actors and actresses of Subhanahongsa Awards (from the year 2002-2011). The researcher analyzed characters and acting styles of those 20 best actors and actresses from the films, and also interviewed directors, acting coaches, academics and actors to examine Thai acting styles.

The study found that physical appearance, social, and psychology of the main characters obviously reflected Thai society and culture in term of their living and belief. This was because most of the characters were reasonably built up. In addition, the acting styles of those actors and actresses were realistic under Thai culture and social context. Most of the studied actors and actresses had realistic movement, used their voice sensibly; and rationally expressed their emotion and feeling. These findings would affirm Thai acting style and contribute to the development of the acting in Thai films.

.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์

ของ

ปรวัน แพทยานนท์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่ ..... เดือน .....พ.ศ. 2556

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ)

.....ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์)

.....ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กิติมา สุรสนธิ)

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย
จาก
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์เรื่องตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์เป็นงานวิจัยที่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัยในปีการศึกษา 2556 ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย ทั้งจากทางวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม และบุคคลจากภาครัฐบาลและเอกชน รวมถึงบุคคลในวงการภาพยนตร์ที่ให้สัมภาษณ์ในเชิงลึก

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ ที่ให้คำแนะนำ กระตุ้นและผลักดันให้งานปริญญานิพนธ์สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร ดร.วีระนันท์ คำนึงวุฒิ ดร.ศรีรัฐ ภักดีรณชิต อาจารย์นิธิอร พรอำไพสกุล อาจารย์อัญชนา กลิ่นเทียน และบรรดาเพื่อนคณาจารย์ที่คอยให้คำปรึกษา ให้แนวคิด และสนับสนุนเป็นกำลังใจในทุกด้าน

และสุดท้ายขอขอบคุณครอบครัวที่เป็นกำลังใจและคอยสนับสนุนความรู้สึกทางใจให้ก้าวผ่านอุปสรรคทั้งมวลไปได้ ประโยชน์อันใดที่เกิดจากงานปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอยกให้ผู้เป็นที่รักทุกคน วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อันเป็นเสมือนบ้านหลังที่สองซึ่งเป็นแหล่งที่ให้โอกาสได้ศึกษาเล่าเรียน สร้างโอกาส สร้างชีวิตมาจนจวบทุกวันนี้

ปรวัน แพทยานนท์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	1
	ภูมิหลัง	5
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
	ความสำคัญของการวิจัย	5
	ขอบเขตของการวิจัย	5
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
	นิยามศัพท์เฉพาะ	9
2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	10
	ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคมและวัฒนธรรม	11
	แนวคิดเกี่ยวกับสังคมไทย	11
	แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม	19
	แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทย	23
	แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม และศิลปะร่วมสมัย	27
	ภาพยนตร์เป็นศิลปะ	33
	วัฒนธรรมไทยกับภาพยนตร์	34
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์	36
	ความเป็นมาของภาพยนตร์	36
	ประเภทของภาพยนตร์	39
	การแจกรางวัลภาพยนตร์	45
	หลักเกณฑ์ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์	52
	หลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์	54
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและนักแสดง	60
	การแสดงและสไตล์การแสดง	60
	นักแสดงที่ดี	63
	สุนทรียะทางการแสดง	66
	ตัวละคร	71

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	74
	วิธีวิจัย	74
	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	75
	การเรียบเรียงงานวิจัย	78
	แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา	79
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	80
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	81
4	**ผลการวิจัย**	82
	การวิเคราะห์บทบาทตัวละครนำชาย และตัวละครนำหญิง	83
	นักแสดงนำชาย	85
	ตัวละคร “หลวงพ่อโล่ห์”	85
	ตัวละคร “ตุ้ม”	87
	ตัวละคร “ฟัก”	89
	ตัวละคร “อิทธิ”	91
	ตัวละคร “ภูชิต พึ่งนาทอง”	93
	ตัวละคร “เปี้ยก”	95
	ตัวละคร “เต็น”	96
	ตัวละคร “อาจารย์พินิจ”	98
	ตัวละคร “ส่างหม่อง”	99
	ตัวละคร “ตุล”	101
	นักแสดงนำหญิง	102
	ตัวละคร “โกโก้”	102
	ตัวละคร “หญิงไม่ทราบชื่อ”	104
	ตัวละคร “ดิว”	105
	ตัวละคร “ลูกแก้ว”	107
	ตัวละคร “หนูหิ่น”	108

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
ตัวละคร “หนูหิ่น”	108
ตัวละคร “พิม/พลอย”	110
ตัวละคร “น้ำ”	111
ตัวละคร “เหมยลี่”	113
ตัวละคร “เมย์”	114
ตัวละคร “ป่าน”	116
สไตล์การแสดงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย	129
การแสดงออกทางร่างกาย และการใช้เสียง	132
ลักษณะการนั่ง	133
ลักษณะการยืน	141
ลักษณะการเดิน	144
ลักษณะการนอน	147
การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก	165
อารมณ์มีความสุข	166
อารมณ์เศร้า	173
อารมณ์โกรธ	180
อารมณ์กลัว	188
อารมณ์รังเกียจ	197
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	214
ความมุ่งหมายของการวิจัย	214
วิธีดำเนินการวิจัย	214
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	214
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	215
การวิเคราะห์ข้อมูล	216

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
สรุปผลการวิจัย	216
ผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร	216
ข้อมูลทางกายภาพ	216
ข้อมูลทางสังคม	218
ข้อมูลทางจิตวิทยา	219
ผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดง	221
การเคลื่อนไหว	222
การใช้เสียง	222
การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก	222
อภิปรายผล	225
ตัวละครภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย	225
สไตล์การแสดงภาพยนตร์ไทยมีรูปแบบอย่างไร	229
ข้อเสนอแนะ	232
บรรณานุกรม	234
ภาคผนวก	243
ประวัติย่อผู้วิจัย	288

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย	37
2	จำนวนภาพยนตร์ที่ออกฉายระหว่างปี พ.ศ. 2535-2544	76
3	รายชื่อนักแสดงนำชายและนักแสดงนำหญิงที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์	77
4	สรุปลักษณะของตัวละคร ทางด้านกายภาพ ทางด้านสังคม และทางจิตวิทยา	118
5	ผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการสร้างตัวละคร และบทบาทของตัวละคร จำแนกตามเรื่อง	121
6	ผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการแสดงออกทางร่างกาย จำแนกตามเรื่อง	151
7	ผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการแสดงออกทางการใช้เสียง จำแนกตามเรื่อง	159
8	ผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก จำแนกตามเรื่อง	203

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ		หน้า
1	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11	85
2	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	87
3	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก	89
4	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง จอมขมังเวทย์	91
5	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง	93
6	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ไชยา	95
7	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์	96
8	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง สามชุก	98
9	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย	99
10	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	101
11	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 1 + 1 เป็นสูญ	102
12	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม	104
13	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เลทเทอร์	105
14	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง เอ๋อเหรอ	107
15	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่	108
16	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง แฝด	110
17	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง รักสามเศร้า	111
18	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	113
19	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	114
20	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	116
21	ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11	134
22	ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก	134
23	ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย	134
24	ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่	135
25	ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์ เอ๋อ และกวนมึนโฮ	135
26	ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม 1+1 เป็นสูญ และฝนตกขึ้นฟ้า	136

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
27 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก และลัดดาแลนด์	136
28 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก	137
29 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ และชั่วฟ้าดินสลาย	137
30 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง เอ๋อเหรอ	138
31 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก	138
32 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์	138
33 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	139
34 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	139
35 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก	140
36 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก	140
37 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง 1 + 1 เป็นสูญ	141
38 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง เอ๋อเหรอ และรัก/สาม/เศร้า	141
39 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่	141
40 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ และกวน มึน โฮ	142
41 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่ และชั่วฟ้าดินสลาย	143
42 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง สามชุก	143
43 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11	144
44 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์	144
45 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง 1 + 1 เป็นสูญ	145
46 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ	145
47 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก และรัก/สาม/เศร้า	146
48 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง	146
49 ลักษณะการนอนจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก แฮปปี้เบิร์ดเดย์ รถไฟฟ้ามาหานะเธอ แฝด ลัดดาแลนด์ และกวน มึน โฮ	148
50 ลักษณะการนอนจากภาพยนตร์เรื่องกวน มึน โฮ แฮปปี้เบิร์ดเดย์ จดหมายรัก และแฝด	149
51 ลักษณะการนอนจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย และแฝด	149

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
52	อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์	166
53	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11	167
54	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	167
55	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก	168
56	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก	169
57	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด	170
58	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	170
59	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	170
60	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่	171
61	การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	172
62	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก	174
63	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย	175
64	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า	175
65	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง เดอะเลทเทอร์	176
66	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์	176
67	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	177
68	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด	178
69	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	178
70	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	178
71	การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	179
72	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ไชยา	181
73	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย	181
74	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง 1 + 1 เป็นศูญ	181
75	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์	182
76	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	183
77	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง จอมขมังเวทย์	184
77	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง จอมขมังเวทย์	184

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
78	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง	184
79	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด	184
80	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	185
81	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่	186
82	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	186
83	การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	187
84	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม	189
85	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง 1 + 1 เป็นสูญ	189
86	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า	190
87	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	191
88	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์	191
89	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง เดอะเลทเทอร์ จดหมายรัก	191
90	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	193
91	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด	194
92	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	195
93	การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	195
94	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง เอ๋อเหรอ	197
95	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง 1 +1 เป็นสูญ	198
96	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	198
97	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่	199
98	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ	199
99	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง	200
100	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด	200
101	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	201
102	การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	201

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

ภาพยนตร์เป็นสื่อสะท้อนเหตุการณ์ทางสังคม การเมือง และศิลปวัฒนธรรมประเพณีของชาติในแต่ละยุคสมัย จึงนับได้ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องเป็นมรดกอันล้ำค่าต่อการศึกษาของคนรุ่นหลังเป็นอย่างมาก และการที่ภาครัฐและภาคเอกชนได้จัดให้มีการประกวดภาพยนตร์รางวัลต่างๆ อาทิ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม นักแสดงยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม เพื่อคัดเลือกคนในวงการบันเทิงที่มีความสามารถในด้านต่างๆ และเป็นการส่งเสริม ยกย่อง ให้กำลังใจแก่ผู้ที่ทำงานด้านภาพยนตร์ รวมถึงการยกระดับภาพยนตร์ไทยให้มีคุณค่า และต้องการให้ประชาชนได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาพยนตร์ไทยที่ต้องช่วยกันส่งเสริมและร่วมกันจรรโลงตลอดไป

นับตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องแรก “นางสาวสุวรรณ” ที่ใช้ตัวแสดงเป็นคนไทยทั้งหมดแต่สร้างในนามบริษัทยูนิเวอร์แซล มีนายเฮนรี่ แมคเรย์ เป็นผู้ดำเนินงาน โดยได้รับความร่วมมือจากกรมมหรสพหลวงและกรมการรถไฟหลวงและกรมรถไฟหลวงในสมัยรัชกาลที่หก แล้วนำออกสู่สายตาประชาชนชาวไทยเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2466 จนถึงปัจจุบันนี้ นับเป็นเวลายาวนานถึง 84 ปีแล้วที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้กำเนิดขึ้น แม้ในความเป็นจริงภาพยนตร์ไทยยังไม่สามารถก้าวไปข้างหน้าได้มากเท่าประเทศแถบตะวันตก แต่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องก็ได้พยายามที่จะส่งเสริมให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดมา แม้แต่สถาบันพระมหากษัตริย์ก็ยังให้ความสำคัญแก่ภาพยนตร์ไทยโดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ทรงพระราชทานวันภาพยนตร์แห่งชาติคือวันที่ 4 เมษายน ของทุกปี อย่างไรก็ตามหลายสิ่งที่มีความสำคัญที่ชาวไทยได้รับจากการมีภาพยนตร์คือความรู้ ความบันเทิง ตลอดจนการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของคนไทยให้ชาวต่างชาติได้รับรู้ซึ่งถือเป็นคุณค่าอย่างยิ่ง (คีตาเรดคอร์ด. 2535: 19)

การที่ภาครัฐและภาคเอกชน อาทิ สำนักนายกรัฐมนตรีโดยคณะกรรมการส่งเสริมภาพยนตร์ไทย หรือสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติได้มีการจัดประกวดภาพยนตร์ภายใต้ชื่อรางวัลต่างๆ ซึ่งมีรางวัลหลักสามรางวัลที่มีการจัดประกวดขึ้นในประเทศไทยปัจจุบัน ได้แก่ รางวัลพระสุรัสวดี(รางวัลตุ๊กตาทอง) รางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ(รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์) และรางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง โดยรางวัลเหล่านี้ถือเป็นก้าวสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้เจริญรุ่งเรือง ซึ่งหมายถึงความอยู่รอดของวงการภาพยนตร์ไทยและความบันเทิงที่ประชาชนจะได้รับเช่นเดียวกับทางตะวันตกที่มีรางวัลออสการ์ ซึ่งเป็นรางวัลทรงเกียรติของวงการฮอลลีวูดเช่นกัน

ในการประกาศรางวัลภาพยนตร์สำหรับคนในวงการบันเทิงแต่ละครั้งกระแสเสียงของสื่อมวลชนหลังการประกวดเสร็จสิ้น มักจะทำให้บุคคลที่ได้รับรางวัลมีชื่อเสียงมากขึ้นในทั้งแง่บวกและลบ แน่นอนว่าเมื่อมีการประกาศรางวัล รางวัลที่สื่อมวลชน คนในวงการบันเทิง และประชาชนทั่วไปจับจ้องมากที่สุด ได้แก่ รางวัลนักแสดงยอดเยี่ยม

ในการแจกรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ที่จัดโดยสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติในแต่ละปี มักจะมีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสม นับตั้งแต่การให้รางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยมในปี พ.ศ. 2551 ซึ่งผู้ได้รับรางวัล ได้แก่ มาช่า วัฒนพานิช จากเรื่องแฝด ซึ่งมีความโดดเด่นใกล้เคียงกับ สินจัย เปล่งพานิช จากเรื่อง รักแห่งสยาม รวมถึงการได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมของเรื่อง เพื่อน...กูรักมึงว่ะ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ชีวิตของชายเพศที่สาม รวมไปถึงความสับสนของรางวัลนักแสดงนำในรางวัลสุพรรณหงส์ในหลายปีที่ผ่านมา เนื่องจากประชาชนทั่วไปเกิดความคลางแคลงใจในการตัดสินของคณะกรรมการ อาทิ รุ้งลาวัลย์ โทนะหงษา จากเรื่อง หนูหิ่นอินเตอร์ และนวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ ได้รับรางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม จากเรื่องข้าวเหนียวหมูปิ้ง ซึ่งเป็นลูกสาวของสมศักดิ์ เตชะรัตประเสริฐ เจ้าของค่ายภาพยนตร์สหมงคลฟิล์ม ซึ่งสุดท้ายได้ตัดสินใจคืนรางวัลให้แก่ทางสมาพันธ์ภาพยนตร์ เนื่องจากมีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมในการได้มาซึ่งรางวัลและเป็นที่ถกเถียงกันในเรื่องของปัจจัยที่ควรพิจารณาสำหรับการแสดง (ไฮเดฟ บลูเรย์ ดีวีดี โฮมเธียเตอร์ดอทคอม. 2551: ออนไลน์)

จากมาตรฐานของสุนทรียะ หรือความงาม (Aesthetic Standard) นักวิชาการหลายท่านได้มองเห็นต่างกัน ทฤษฎีความงาม เป็นเรื่องที่ถกเถียงกันมากในทางสุนทรียศาสตร์ อีกอย่างหนึ่งก็คือตำแหน่งของความงาม หรือการตัดสินความงาม ซึ่งสุนทรียะของการแสดงในกลุ่มต่างๆ ย่อมมีความแตกต่างกัน อาทิ ภาพยนตร์อินเดียในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการเต้นและการร้องเพลง ภาพยนตร์เกาหลีเน้นการใช้อวัจนภาษาที่สมจริงของนักแสดง ในขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเน้นอัตลักษณ์การแสดงออกทางวัฒนธรรมของชาติเป็นสำคัญ รวมไปถึงภาพยนตร์ทางแถบตะวันตกจะเน้นการแสดงที่เป็นธรรมชาติสมจริง จากการสัมภาษณ์นักแสดงหลายท่านของไทย ได้ให้ความเห็นในเรื่องของสุนทรียะทางการแสดง (Acting) ที่คล้ายคลึงกันว่า ความงามอันเกิดจากการแสดงนั้นต้องมีความสมจริง

สดใส พันธุมโกมล (2542: 4) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการแสดงอย่างน่าสนใจว่า การแสดงอย่างจริงใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครในประเภทใด แนวใด และในยุคสมัยใด ข้อผิดพลาดของนักแสดงที่แสดงอย่างเสแสร้งแกล้งทำนั้นมักมีสาเหตุมาจากความเข้าใจผิดว่าการแสดงคือการเสแสร้งแกล้งทำ ซึ่งข้อเข้าใจผิดดังกล่าว จะนำไปสู่การปฏิบัติที่ทำให้เกิดการแสดงชนิดที่เรียกว่า “จงใจแสดงอารมณ์” โดยปราศจากความจริงใจภายใน ซึ่งปัญหาที่ตามมาทำให้ผู้ชมจำนวนไม่

น้อยก็เข้าใจผิดคิดว่าการแสดงแบบ “จงใจแสดง” เช่นนั้นเป็นการแสดงที่ถูกต้อง และตราบใดที่ยังไม่มีการแก้ไขความเข้าใจที่ผิดพลาดเกี่ยวกับความหมายของการแสดง ยังคิดกันว่าถ้าจะ “แสดง” แล้วก็ยังต้องเสแสร้งปั้นแต่งกิริยาขึ้น จะแสดงอารมณ์ก็ต้องแสดงให้เห็นความสามารถของนักแสดง โดยไม่คำนึงถึงเรื่องราว หรือความเป็นจริงของตัวละคร การแก้ไขปัญหาที่ทำให้นักแสดงขาดความจริงใจในบทบาทที่ตนแสดงก็ย่อมเป็นไปไม่ได้

สุทธาสินี พุทธินันท์ (2552: สัมภาษณ์) ได้แสดงทัศนคติเรื่องของสุนทรียะหรือความงามทางด้านการแสดงว่า "ความเข้าใจธรรมชาติของการเป็นมนุษย์ เวลาแสดงต้องคิดถึงหลักธรรมชาติ กฎของธรรมชาติคืออะไร แล้วความเป็นมนุษย์ของเรามีอะไรบ้างที่เป็นธรรมชาติ ถ้าเราเข้าไปสู่คาแรคเตอร์ของตัวละครตัวนั้นอย่างเป็นธรรมชาติแล้ว เข้าใจระบบความคิด เข้าใจระบบการดำเนินชีวิตและการปฏิบัติ ก็จะเป็นกุญแจที่จะทำให้นักแสดงถ่ายทอดลักษณะของตัวละครตัวนั้นได้ดีคืออิงธรรมชาติ"

ศิริลักษณ์ ผ่องโชค (2552: สัมภาษณ์) ได้ให้ความเห็นในเรื่องสุนทรียะของการแสดงว่า

> จะตอบให้เป็นคำจำกัดความก็ยาก เพราะอะไรที่เป็นศิลปะมันไม่ได้มีสิ่งที่บอกว่าถูกหรือผิด ดีหรือดีเลิศ ทุกอย่างอยู่ที่งานที่สร้างคิดและมุมมองของคน คนบางคนที่จะมองเห็นสิ่งต่างๆ ความงามอยู่ที่ประสบการณ์ของคนคนนั้นหรือ test ของคนคนนั้น test คือรสนิยมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของคนคนนั้น จากการเห็นชิ้นงานหรือความงามจากสิ่งต่าง ๆ ถ้าจะให้บอกนิยามเป็นวิชาการก็คงไม่ได้ เพราะว่าส่วนตัวเราอาจจะได้เรียน ได้รู้ ถึงนิยามต่าง ๆ หรือว่าประวัติศาสตร์ในการละครมาแต่ในการปฏิบัติจริงมันต่างกัน

พรชิตา ณ สงขลา (2552: สัมภาษณ์) กล่าวถึงสุนทรียะการแสดงไว้ว่า “ถ้าจะแสดงให้ได้ดีให้งามต้องแสดงได้อย่างสมจริง อะไรที่ดูสมจริงกับเรื่องนั้นๆ คือ ในแต่ละเรื่องก็มีความสวยงามต่างกันมีความเป็นเอกลักษณ์ต่างกัน”

อธิชา พงศิริพัฒน์ (2552: สัมภาษณ์) นักแสดงดาวรุ่งอายุ 20 ปี กล่าวว่า

> การแสดงแต่ละอย่างจะงามได้ ก็ต่อเมื่อภาพที่ผู้ชมได้เห็น เป็นภาพที่สวยงามน่าจดจำ และก็ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกันไปด้วย ส่วนเรื่องของความเชื่อ นักแสดงจะต้องมีให้ได้ ซึ่งค่อนข้างยากเหมือนกัน เพราะว่ามันไม่ใช่ตัวเรา เราจะต้องเรียนรู้ที่จะเป็นคนอื่น คือการเป็นนักแสดงที่ดี สำคัญมากเรื่องที่ต้องเรียนรู้ชีวิตคนอื่น ต้องรับรู้ความรู้สึกของคนอื่น ต้องมีมนุษย์สัมพันธ์กับคนอื่น จะอยู่คนเดียวไม่ได้ และความงามที่จะเกิดขึ้นบนเวที หรือบนภาพที่ปรากฏ มันก็มีหลายๆ อย่างประกอบกัน

การจะได้มาซึ่งรางวัลสำหรับการแสดงที่ยอดเยี่ยมนั้น นอกเหนือจากความสามารถของนักแสดง อาจมีปัจจัยอื่นๆที่ทำให้นักแสดงประสบความสำเร็จจนได้มาซึ่งรางวัลอันทรงเกียรติ อาทิ ตัวบทละครและบทบาทที่ได้รับของนักแสดงมีความท้าทาย ผู้สนับสนุนในวงการบันเทิง หรือแม้แต่ภูมิหลังของนักแสดงก็อาจมีผล โดยเป็นเรื่องที่ต้องทำการศึกษาวิเคราะห์ต่อไป

ไม่มีใครปฏิเสธว่านักแสดงหลายท่านในปัจจุบันเป็นผู้ที่มีความสามารถและมีพรสวรรค์ในการแสดงอย่างดีเยี่ยมถึงแม้อายุยังน้อยก็ตาม จากการศึกษาในเบื้องต้นพบว่านักแสดงที่ได้รับรางวัลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรางวัลตุ๊กตาทอง (รางวัลพระสุรัสวดี) รางวัลสุพรรณหงส์ รางวัลคมชัดลึกอวอร์ด รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง และรางวัลอื่นๆ เป็นนักแสดงที่มีความหลากหลายในแง่สไตล์ของภาพยนตร์ที่รับแสดง การวางตัวของนักแสดง อายุของนักแสดง เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่าอาจมีปัจจัยที่เป็นบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลให้การแสดงของไทยนั้นมีแบบฉบับที่แตกต่างจากประเทศอื่นๆ โดยที่ผู้วิจัยนั้นมีความเชื่อว่าการแสดงกับบริบททางสังคมไทยนั้นมีความสัมพันธ์กัน โดยภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สะท้อนภาพของความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ ชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อ การเมือง สังคม ศาสนา เป็นต้น ซึ่งในการศึกษานี้ผู้วิจัยสนใจศึกษานักแสดงชายและหญิงที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ เพราะว่ารางวัลพระราชทานอันทรงเกียรตินี้เป็นรางวัลที่มีมานานมากกว่ารางวัลใดๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ในประเทศไทย และยังคงมีมาตราบจนปัจจุบัน ทั้งยังเป็นรางวัลที่สมาพันธ์ภาพยนตร์เป็นคนตัดสิน และเป็นรางวัลที่ได้รับการยอมรับจากบุคคลทางภาพยนตร์มากที่สุด

มัทนี รัตนิน (2549: 97-101) ได้แบ่งประเภทของนักแสดงตามความสามารถในการถ่ายทอดการแสดงออกเป็น 3 ประเภท กล่าวคือ ประเภทแรกนั้นเป็นนักแสดงที่แสดงออกภายนอกด้วยกิริยาท่าทาง สีหน้า ประกอบกับการใช้เทคนิคที่ดี โดยนักแสดงประเภทนี้เรียกได้ว่าเป็นนักแสดงมุ่งเทคนิคที่สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อได้และพอใจ คือสามารถทำได้แนบเนียนแต่ภายในไม่ได้มีความรู้สึกเช่นที่แสดงออก ประเภทที่สองนั้นเป็นประเภทที่นักแสดงนั้นได้สวมจิตใจเข้าไปในตัวละคร เพื่อสมมุติให้ตนเองเป็นตัวละครนั้น เรียกว่าเป็นนักแสดงที่มุ่งอารมณ์ และประเภทสุดท้ายนั้น เรียกว่า นักแสดงผู้มีความสมดุล ที่มีความชำนาญทางด้านเทคนิค ทั้งยังพัฒนาทางอารมณ์ได้อย่างดีควบคู่กันไป ดังนั้นศิลปะการแสดงทางด้านการแสดงออกที่ต้องฝึกฝนจนชำนาญนั้นมี 3 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางเสียง และการแสดงทางอารมณ์ความรู้สึก

ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตไว้หลายประการเกี่ยวกับการแสดงภาพยนตร์ไทยว่าเหตุใดจึงมีการแสดงออกที่แตกต่างไปจากประเทศอื่นๆ ในขณะที่ทางแถบตะวันตกนั้นเห็นได้ชัดว่าสไตล์ของการแสดงนั้นมีลักษณะสมจริง ซึ่งการแสดงสไตล์แบบไทยที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนั้นคล้ายคลึงกับทางแถบตะวันตกเมื่อหลายสิบปีที่แล้ว ในลักษณะของละครแนวน้ำเน่า (Soap opera) โดยดูได้จากการ

แสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางเสียง และการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกจากภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา

โดยจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ารูปแบบของการแสดงที่แสดงออก ทั้งอวัจนภาษา การใช้น้ำเสียง การเคลื่อนไหว บุคลิกภาพ การวางตัว และอื่นๆนั้นแสดงออกถึงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน แต่หากวิเคราะห์ลึกลงไปนั้นการแสดงออกดังกล่าว อาจเป็นข้อสังเกตที่ทำให้เราเข้าใจถึงบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยที่ถูกถ่ายทอดออกมาในสื่อประเภทภาพยนตร์ ดังนั้นการทำวิจัยเรื่องสไตล์การแสดงภาพยนตร์ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยก็เพื่อต้องการศึกษาและชี้ให้เห็นถึงสไตล์การแสดงของไทยในปัจจุบันที่ยังคงมีลักษณะแบบใด บ้างก็ว่าอาจเป็นการเน้นอารมณ์ (Emotional) ที่ไม่สมจริงอยู่มาก ในขณะที่ในแถบตะวันตกหรือประเทศในเอเชียนั้นมีการแสดงที่สมจริง ผู้วิจัยจึงต้องการตอบคำถามว่า แท้จริงแล้วการแสดงภาพยนตร์ของไทยมีรูปแบบใด ซึ่งจะมีผลเกี่ยวเนื่องไปถึงปัญหาและอุปสรรคในการฝึกนักแสดงไทย ทั้งยังส่งผลต่ออาชีพนักแสดง ผู้กำกับ ผู้ฝึกนักแสดง ในบริบทของสังคมไทยและวัฒนธรรมไทย รวมถึงเป็นประโยชน์ต่อวงการการแสดงไทย โดยตระหนักถึงการแสดงที่ถูกต้อง และตระหนักถึงสิ่งที่ได้ปฏิบัติอยู่ สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นเรื่องที่ต้องศึกษาค้นหาข้อมูลแบบเจาะลึกในเชิงคุณภาพ เพื่อการพัฒนาการแสดงของไทยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทยในสังคมและวัฒนธรรมไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบสไตล์การแสดงในภาพยนตร์ไทย

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผลการวิจัยจะเป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาการแสดง (Acting)

2. เป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการ ผู้กำกับการแสดง ผู้ฝึกนักแสดง นักแสดงและบุคคลที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาทิศทางการแสดงภาพยนตร์ที่มีความเหมาะสมในบริบทวัฒนธรรมและสังคมไทย

3. ทำให้ผู้ที่สนใจในเรื่องของการแสดงภาพยนตร์และผู้เกี่ยวข้อง ตระหนักถึงรูปแบบการแสดงภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยเรื่อง ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ โดยทำการศึกษาการแสดงของนักแสดงไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ที่จัดโดย

สมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 - 2554 ครั้งที่ 12-21 โดยศึกษาจากนักแสดงนำชายและหญิง ทั้งสิ้น 20 คน จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ดังต่อไปนี้

ครั้งที่ 12

นพดล ดวงพร	จากเรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11
อริศรา วงษ์ชาลี	จากเรื่อง 1+1 เป็นสูญ

ครั้งที่ 13

อัสนี สุวรรณ	จากเรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์
พิมพ์พรรณ ชลายนคุปต์	จากเรื่อง คืนบาปพรหมพิราม

ครั้งที่ 14

ปิติศักดิ์ เยาวนานนท์	จากเรื่อง ไอ้ฟัก
แอน ทองประสม	จากเรื่อง เดอะเลตเตอร์ จดหมายรัก

ครั้งที่ 15

ฉัตรชัย เปล่งพานิช	จากเรื่อง จอมขมังเวทย์
นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ	จากเรื่อง เอ๋อเหรอ

ครั้งที่ 16

กฤษดา สุโกศล	จากเรื่อง 13 เกมสยอง
รุ้งลาวัลย์ โทนะหงษา	จากเรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่

ครั้งที่ 17

อัครา อมาตยกุล	จากเรื่อง ไชยา
มาช่า วัฒนพานิช	จากเรื่อง แฝด

ครั้งที่ 18

อนันดา เอเวอริ่งแฮม	จากเรื่อง แฮปปี้เบิร์ธเดย์
รัชวิน วงศ์วิริยะ	จากเรื่อง รัก/สาม/เศร้า

ครั้งที่ 19

ปรเมศร์ น้อยอ่ำ	จากเรื่อง สามซุก
ศิริน หอวัง	จากเรื่อง รถไฟฟ้า มาหานะเธอ

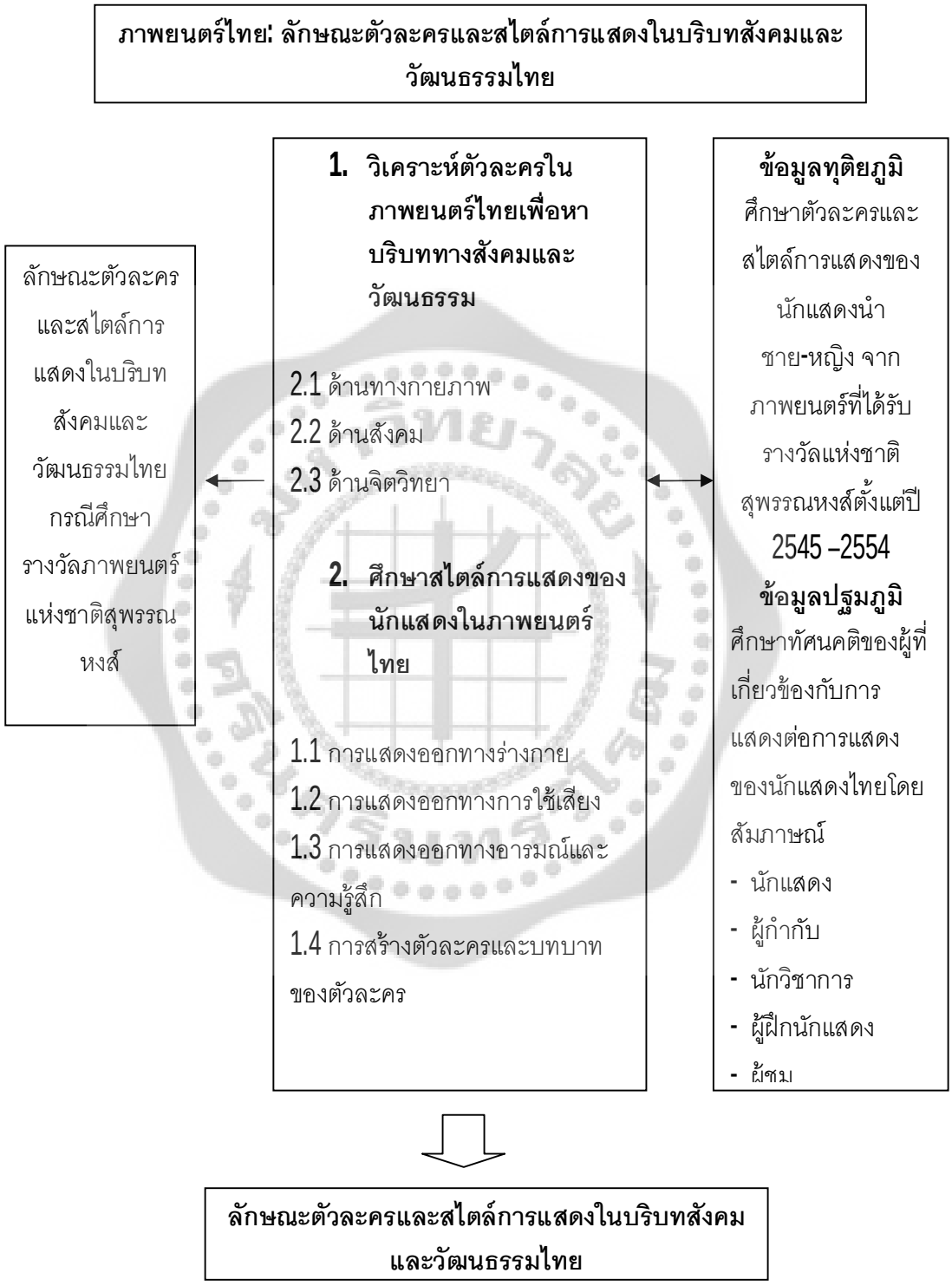
ครั้งที่ 20

อนันดา เอเวอริ่งแฮม	จากเรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย
หนึ่งธิดา โสภณ	จากเรื่อง กวน มึน โฮ

ครั้งที่ 21

นพชัย ชัยนาม	จากเรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า
ปิยธิดา วรมุสิก	จากเรื่อง ลัดดาแลนด์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นักแสดงนำ หมายถึง ดาราหญิงและชายที่ได้รับบทบาทเป็นตัวแสดงหลักในเรื่อง ได้แก่ พระเอกและนางเอกในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2552 (ครั้งที่ 12-21)

2. สไตล์การแสดง หมายถึง รูปแบบการแสดงออกของคนไทยในภาพยนตร์ไทย โดยศึกษาจากการแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลนักแสดงนำชายและหญิงยอดเยี่ยมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534-2554 (ครั้งที่12-21)

3. ตัวละคร (Character) หมายถึง ผู้มีบทบาทเป็นตัวดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ ที่มีความแตกต่างกันจากด้านกายภาพ ด้านสังคม และด้านจิตวิทยา

4. รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ หมายถึง รางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ไทย ที่มีผลงานดีเด่นที่สุดในสาขาต่างๆ โดยเลือกศึกษาจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2554 (ครั้งที่ 12-21)

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ การแสดงภาพยนตร์ วัฒนธรรมและศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งสัมภาษณ์บุคลากรที่มีบทบาทต่อการแสดงและนักแสดงที่มีบทบาทต่อการผลิตภาพยนตร์ไทย ในประเด็นที่เกี่ยวเนื่องกับงานวิจัยฉบับนี้ ตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคมและวัฒนธรรม
- 2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมไทย
- 2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม
- 2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทย
- 2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม
- 2.1.5 ภาพยนตร์เป็นศิลปะ
- 2.1.6 วัฒนธรรมไทยกับภาพยนตร์

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์
- 2.2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์
- 2.2.2 ประเภทของภาพยนตร์
- 2.2.3 การแจกรางวัลภาพยนตร์
- 2.2.4 หลักเกณฑ์ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์
- 2.2.5 หลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและนักแสดง
- 2.3.1 การแสดงและสไตล์การแสดง
- 2.3.2 นักแสดงที่ดี
- 2.3.3 สุนทรียะทางการแสดง
- 2.3.4 ตัวละคร

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคมและวัฒนธรรม

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมไทย

วิถีชีวิตของมนุษย์ที่เกิดมาทุกคนนับตั้งแต่เกิดจนตาย จะมีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ อยู่ตลอดเวลา เพราะการที่มนุษย์จะมีชีวิตอยู่รอดอยู่ได้และสามารถดำเนินชีวิตไปได้ด้วยดีนั้น จำเป็นจะต้องอาศัยพึ่งพิงบุคคลอื่นๆ เช่น เมื่อเกิดขึ้นมาก็ต้องอาศัยพ่อแม่พี่น้องในการเลี้ยงดู เมื่อเติบใหญ่ขึ้นก็ต้องมีความสัมพันธ์กับเพื่อนฝูง ครูอาจารย์ เมื่อพ้นวัยศึกษาเล่าเรียนต้องประกอบอาชีพก็จะต้องอาศัยพึ่งพิงบุคคลอื่นๆ อีกมากมาย หรือแม้กระทั่งตอนเจ็บหรือตายไป ก็จะต้องได้รับการบริการและช่วยเหลือจากแพทย์ พยาบาล พระ และสัปเหร่อ

จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลได้มีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทำให้เกิดสภาพของการพึ่งพิงอาศัยและให้ประโยชน์แก่กันและกัน อันเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้บุคคลสามารถมีชีวิตรอดและดำรงอยู่ได้ด้วยดี สภาพการณ์เช่นนี้ได้เกิดมาแล้วตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน และก็จะกระทำต่อไปในอนาคต ไม่เคยปรากฏที่ใดว่ามนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้นอกสังคมแต่เพียงลำพัง

จึงสรุปได้ว่า ลักษณะทางธรรมชาติที่สำคัญของมนุษย์ก็คือการที่จะต้องอยู่รวมกัน มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เพื่อการมีชีวิตรอด และการมีสภาพของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ดังที่อริสโตเติล นักปรัชญาเมธีชาวกรีกโบราณได้กล่าวว่า “มนุษย์เป็นสัตว์สังคม” (Man is a Social Animal) มนุษย์จะเจริญหรือเสื่อมขึ้นอยู่กับสถาบันทางสังคม เช่น สถาบันครอบครัว และสถาบันศาสนา เป็นต้น และยังกล่าวอีกว่า “ชีวิตที่ดีของมนุษย์ในสังคมจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ถ้าหากในสังคมนั้นปราศจากความยุติธรรม” เพราะฉะนั้น เพื่อให้เข้าใจในเบื้องต้น นิสิตนักศึกษาและผู้สนใจควรศึกษาความหมายและความเป็นมาของสังคมที่เกี่ยวกับความเป็นมาของมนุษย์ควบคู่กันไปด้วย (พิชัย ผกากอง. 2547: 20)

ความหมายของสังคม

ความหมายของคำว่า “สังคม” (Society) ได้มีผู้ให้คำนิยามเอาไว้หลายความหมายและแตกต่างกันดังนี้

จำนงค์ อภิวัฒนสิทธิ์ (2545: 59) คำว่า “สังคม” (Society) ในภาษาบาลี แยกออกเป็น 2 คำ คือ “สัง” กับ “คม” สัง แปลว่า “ด้วยกัน พร้อมกัน” ส่วนคำว่า “คม” แปลว่า “ไป ดำเนินไป” เมื่อนำคำสองคำมารวมกันจึงมีรูปเป็น “สังคม” แปลว่า “ไปด้วยกัน ไปพร้อมกัน”

พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้กล่าวว่า สังคม คือ คนจำนวนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันตามระเบียบกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญร่วมกัน เช่น สังคมชนบท วงการหรือ

สมาคมของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น สังคมชาวบ้านที่เกี่ยวกับการพบปะสังสรรค์หรือชุมนุมชน เช่น วงสังคม งานสังคม

พิชัย ผกากอง (2547: 10) กล่าวว่า สังคม หมายถึง กลุ่มคนตั้งแต่สองคนขึ้นไปอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นระยะเวลายาวนานอย่างต่อเนื่อง ในบริเวณหรือพื้นที่แห่งใดแห่งหนึ่งที่มีอาณาเขตชัดเจน และมีการปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างมีระเบียบและแบบแผน ภายใต้วิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมที่สอดคล้องกัน ตลอดจนสามารถเลี้ยงตนเองได้ตามควรแก่อัตภาพ

จากคำนิยามข้างต้น สรุปได้ว่า สังคม หมายถึง กลุ่มคนตั้งแต่สองคนขึ้นไปอาศัยอยู่ร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญร่วมกัน และมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกันในแบบแผน หรือแนวทางในการดำเนินชีวิตและกฎเกณฑ์ของกลุ่มรวมกัน

องค์ประกอบของสังคม

สังคมมีองค์ประกอบหลายประการ องค์ประกอบที่สำคัญมีดังต่อไปนี้ (สุรพงษ์ ลือทองจักร. 2552: 188)

1. การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม (Group Living) เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์มีลักษณะชอบอยู่รวมกันเนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมนั่นเอง

2. อาณาบริเวณหรือดินแดน (Area, Territory) กล่าวคือ เมื่อมนุษย์มาอยู่รวมกันเป็นกลุ่มจะต้องมีดินแดน มีอาณาบริเวณที่เป็นขอบเขตให้รู้กันว่าดินแดนหรืออาณาบริเวณของตนมีขอบเขตแค่ไหน บริเวณไหนที่ไม่ใช่ดินแดนหรืออาณาบริเวณของตน

3. การรู้ว่าใครเป็นพวกของตน (Discrimination) หรือใครไม่ใช่พวกของตน สมาชิกของสังคมเดียวกัน สามารถที่จะทราบว่าใครเป็นพวกเดียวกับตน และใครไม่ใช่พวกเดียวกับตน เช่น ในสังคมชนบทที่เป็นสังคมขนาดเล็ก สมาชิกรู้จักกันเป็นอย่างดี ถ้ามีบุคคลอื่นที่ไม่ใช่สมาชิกหรือมีคนแปลกหน้าเข้ามารู้ได้ทันทีว่าบุคคลนั้นไม่ใช่สมาชิก เป็นต้น

4. ความสัมพันธ์และการกระทำต่อกัน (Relation and Interaction) หมายถึง การที่บุคคลมาอยู่รวมกันจำเป็นจะต้องมีความสัมพันธ์และการกระทำต่อกัน มีการทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน ถึงแม้จะมีอาณาบริเวณอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม แต่ถ้าสมาชิกของสังคมไม่มีความสัมพันธ์หรือการกระทำต่อกันแล้วจะไม่ใช่สังคมแต่อย่างใด

5. การแบ่งหน้าที่และร่วมมือกัน (Division of Labor and Cooperation) สังคมจะต้องมีการแบ่งหน้าที่ทำงานให้แก่สมาชิกตามความชำนาญเฉพาะด้าน (Specialization) และสมาชิกที่อยู่ร่วมกันภายในสังคมจะต้องมีการร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วย จึงจะทำให้กลุ่มคนนั้นเป็นสังคมที่สมบูรณ์

6. ระบบ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐาน (Idea, Value, Norms) คล้ายคลึงกันเพราะสมาชิกได้รับการอบรมสั่งสอนมาอย่างเดียวกัน

ประเภทของสังคม

ในการศึกษาสังคมโดยเฉพาะการแบ่งประเภทของสังคมนั้น นักวิชาการได้แบ่งไว้หลายอย่างด้วยกัน โดยอาศัยหลักเกณฑ์สังคมที่แตกต่างกันเป็นตัวตัดสินในการแบ่งประเภทสังคม ดังนี้ (สนธยา พลศรี. 2545: 106 – 112; สุรพงษ์ ลือทองจักร. 2552: 193)

1. การแบ่งตามลักษณะขั้นความเจริญทางเศรษฐกิจ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

1.1 สังคมที่มีระบบเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม (Traditional Society) เป็นสังคมดั้งเดิมที่มนุษย์ผูกพันอยู่กับจารีตประเพณีเป็นอย่างมาก ผลผลิตจึงมีน้อย ครอบครัวเป็นหน่วยสังคมที่สำคัญที่สุด

1.2 สังคมเตรียมการพัฒนา (Precondition for Take-off) เป็นระยะที่สังคมได้มีการติดต่อค้าขายกับสังคมภายนอกมากขึ้น สถาบันทางสังคมเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างชัดเจน มีการขยายตัวเพื่อเพิ่มคุณภาพการผลิต โดยนำเทคนิควิธีการใหม่ๆ มาใช้มากขึ้น

1.3 สังคมเข้าสู่กระบวนการพัฒนา (Take –Off Stage) เป็นระยะที่สังคมมีการตื่นตัวด้านการเกษตร อุตสาหกรรม พาณิชยกรรม การศึกษา โดยภาคอุตสาหกรรมได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ อัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

1.4 สังคมทะยานเข้าสู่ภาวะของความอุดมสมบูรณ์ (Drive to Maturity Stage) เป็นผลจากสังคมที่ขยายตัวขึ้น ทำให้ความเป็นอยู่ของสมาชิกในสังคมมีความสะดวกสบายมากขึ้น มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่างๆ การจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 สังคมอุดมสมบูรณ์ (Stage of High Mass Consumption) เป็นสังคมที่สมาชิกในสังคมมีมาตรฐานการครองชีพสูงมาก มีเครื่องมือเครื่องใช้ที่มีคุณภาพสูงคอยอำนวยความสะดวกวิถีชีวิตส่วนใหญ่มีส่วนเกี่ยวข้องอยู่กับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างมาก ประชาชนจะมีความรู้สึกมั่นคง

2. การแบ่งตามวิวัฒนาการของอาชีพ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

2.1 สังคมล่าสัตว์และเก็บของป่า (Hunting and Gathering Society) เป็นสังคมที่มนุษย์อาศัยการจับสัตว์และเก็บพืชผักผลไม้มาเป็นอาหาร ซึ่งเป็นสังคมแรกสุดของมนุษย์ เป็นสังคมขนาดเล็ก มีความสัมพันธ์กันแบบปฐมภูมิ สมาชิกส่วนใหญ่เป็นเครือญาติกัน

2.2 สังคมเลี้ยงสัตว์เพื่อการยังชีพ (Pastoral Society) เกิดขึ้นเมื่อประมาณ 10,000 ปีมาแล้ว โดยเริ่มรู้จักวิธีการเลี้ยงสัตว์ในระยะแรกมีลักษณะเป็นการเลี้ยงสัตว์แบบเร่ร่อน เพื่อหาแหล่งอาหารและน้ำให้กับสัตว์เลี้ยง ขนาดของสังคมใหญ่และรู้จักค้าขายแบบการแลกเปลี่ยนกัน

2.3 สังคมกสิกรรมพืชสวน (Horticultural Society) เกิดขึ้นพร้อมๆ กับสังคมเลี้ยงสัตว์เพื่อการยังชีพ โดยเกิดจากมนุษย์ในสังคมรู้จักการเพาะปลูกพืช เริ่มรู้จักตั้งหลักแหล่งเพื่อการทำมาหากิน สถาบันการปกครองเริ่มเกิดขึ้น มีการแบ่งงานกันทำชัดเจนขึ้น เช่น พ่อค้า ช่างฝีมือ เป็นต้น

2.4 สังคมเกษตรกรรม (Agricultural Society) เกิดขึ้นเมื่อประมาณ 6,000 ปีมาแล้ว เป็นสังคมที่มนุษย์รู้จักผลิตไถและนำมาใช้ในการเกษตร เรียกกันว่าเป็นการปฏิวัติเกษตรกรรมครั้งแรกของมนุษย์ สังคมเกษตรกรรมจะมีผลผลิตทางเกษตรเพิ่มขึ้นและทำให้เกิดการตั้งถิ่นฐานแบบถาวรขึ้น

2.5 สังคมอุตสาหกรรม (Industrial Society) เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศอังกฤษเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 18 หรือเมื่อประมาณ 250 ปีที่ผ่านมา เป็นสังคมที่ผลิตสิ่งของด้วยเทคโนโลยีต่างๆ แทนแรงงานคนและสัตว์ที่ใช้ในสังคมเกษตรกรรม ทำให้เกิดผลผลิตเป็นจำนวนมาก

3. การแบ่งตามเครื่องมือเครื่องใช้ เป็นการแบ่งสังคมตามประเภทของโบราณวัตถุต่างๆ ที่ค้นพบ แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ สังคมยุคหิน ยุคสำริด และยุคเหล็ก

3.1 สังคมยุคหิน เป็นสังคมที่เครื่องเครื่องใช้ของมนุษย์ทำด้วยหิน ชีวิตความเป็นอยู่เป็นแบบง่ายๆ พึ่งพาอาศัยธรรมชาติเป็นหลัก โครงสร้างและความสัมพันธ์ของคนในสังคมไม่ซับซ้อน เนื่องจากสมาชิกในสังคมมีไม่มากนัก

3.2 สังคมยุคสำริด เป็นสังคมที่มนุษย์รู้จักใช้เครื่องมือเครื่องใช้ด้วยโลหะพวกสำริด เริ่มปรับตัวที่จะเอาชนะธรรมชาติมากขึ้น กิจกรรมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเริ่มเป็นระบบและเพิ่มความซับซ้อนมากขึ้นตามจำนวนของสมาชิกที่เพิ่มขึ้น

3.3 สังคมยุคเหล็ก เป็นสังคมที่มนุษย์รู้จักนำเหล็กมาใช้ประโยชน์ ทำให้เครื่องมือเครื่องใช้มีคุณภาพมากขึ้น มีการพัฒนาประสิทธิภาพของการผลิตทางเศรษฐกิจอย่างมากทั้งทางด้านเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม โครงสร้างของสังคมและความสัมพันธ์ของคนในสังคม เปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบที่สลับซับซ้อนจนกระทั่งถึงปัจจุบัน

4. การแบ่งตามความเชื่อของคนในสังคม แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

4.1 สังคมบูชาเทพเจ้า เป็นสังคมที่มนุษย์มีความเชื่อถือในอิทธิฤทธิ์ ของเทพเจ้าเป็นอย่างมาก โดยเชื่อว่าเทพเจ้าเป็นผู้บันดาลทุกสิ่งทุกอย่างในโลก

4.2 สังคมบูชาวีรบุรุษ เป็นสังคมที่มนุษย์นิยมยกย่องในผู้กล้าหาญ ผู้ที่มีความแข็งแกร่งหรือนักรบมากกว่าคนกลุ่มอื่นๆ

4.3 สังคมมนุษย์ เป็นสังคมที่เชื่อในพลังความสามารถของมนุษย์ว่าทุกสิ่งทุกอย่างในโลกมนุษย์เป็นผู้กำหนด เพราะมนุษย์เป็นศูนย์กลางของกิจกรรมทุกอย่างในโลก

5. การแบ่งตามการแบ่งงานกันทำในสังคม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

5.1 สังคมที่ไม่มีการแบ่งงานกันทำ สมาชิกมีความรู้ความสามารถคล้ายคลึงกัน

5.2 สังคมที่มีการแบ่งงานกันทำ สมาชิกมีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน จึงมีความสามารถหรือความถนัดในการทำงานเฉพาะอย่างของตน ทำให้มีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องอาชีพ พฤติกรรม ความคิดเห็น ความเชื่อ และค่านิยมอื่นๆ

6. การแบ่งตามลักษณะความเป็นอยู่ของมนุษย์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

6.1 สังคมแบบง่ายๆ เป็นสังคมที่มนุษย์มีความเป็นอยู่แบบง่ายๆ ดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยการหาอาหารที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มีโครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองแบบง่ายๆ ยังไม่รู้จักตั้งหลักแหล่งเป็นชุมชน

6.2 สังคมแบบซับซ้อน เป็นสังคมที่มนุษย์รู้จักผลิตอาหารขึ้นใช้เอง นับตั้งแต่มนุษย์รู้จักประกอบอาชีพการเกษตร รู้จักตั้งหลักแหล่งเป็นชุมชน โครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองเพิ่มความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และมีการพัฒนาเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

7. การแบ่งตามภาษาที่ใช้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

7.1 สังคมไม่มีภาษาเขียนใช้ เป็นสังคมที่มนุษย์ใช้ภาษาพูดและอากัปกิริยาต่างๆ ในการสื่อความหมายระหว่างกัน ยังไม่รู้จักคิดตัวอักษรหรือภาษาเขียนมาใช้

7.2 สังคมที่มีภาษาเขียนใช้ เป็นสังคมที่มนุษย์คิดประดิษฐ์ตัวอักษรหรือ ภาษาเขียนขึ้นมาใช้ในการสื่อความหมายได้สำเร็จ ทำให้การติดต่อระหว่างมนุษย์ด้วยกันมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

8. การแบ่งตามขนาดของสังคม แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

8.1 สังคมระดับต่ำกว่าชาติ เป็นสังคมขนาดเล็ก กระจายอยู่ทั่วไป เช่น สังคมชนบท สังคมเมือง สังคมของพวกชนกลุ่มน้อยเผ่าต่างๆ ที่มีลักษณะต่างๆ โดยเฉพาะวัฒนธรรมเป็นของตนเอง

8.2 สังคมชาติ เป็นสังคมที่เกิดจากการรวมตัวของสังคมเล็กๆ หลายๆ สังคม ด้วยกระบวนการทางการเมืองการปกครอง มีอาณาเขตที่แน่นอน มีบรรทัดฐาน มีการควบคุมทางสังคม สังคมชาติก็คือประเทศต่างๆ นั่นเอง

8.3 สังคมโลก เป็นสังคมที่มีขนาดใหญ่ที่สุด เพราะสังคมโลก หมายถึง สังคมมนุษยชาติทั้งมวล เนื่องจากสังคมมนุษย์ไม่ว่าจะอยู่ในส่วนใดของโลกต่างล้วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง จึงถือว่าโลกเป็นสังคมของมนุษย์ทั้งมวลหรือโลกเป็นสังคมของมนุษยชาตินั่นเอง

9. การแบ่งตามวิวัฒนาการของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

9.1 สังคมดั้งเดิม (Primitive Society) เป็นสังคมแรกสุดของมนุษย์แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติดิบ การติดต่อกับสังคมภายนอกน้อย สมาชิกมีน้อยจึงมีความรู้จักมักคุ้นกันทั้งสังคม อาชีพหลักคือหาของป่า เลี้ยงสัตว์และการประมงแบบง่ายๆ ขาดความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เชื่อในอำนาจลึกลับที่อยู่เหนือธรรมชาติ (Super Natural Power) เช่น พระเจ้า เทพยดา และผีบรรพบุรุษ เป็นต้น จนกลายเป็นลัทธิวิญญาณ (Animism) วิถีชีวิตผูกพันกับขนบธรรมเนียมประเพณี

9.2 สังคมชาวนา (Peasant Society) เป็นสังคมที่สมาชิกประกอบอาชีพเกษตรกรรม ซึ่งเป็นผลมาจากการปฏิวัติเกษตรกรรมครั้งแรกของมนุษย์เมื่อเกือบ 10,000 ปีมาแล้ว มีลักษณะต่างๆ เช่นเดียวกับสังคมเกษตรกรรมและสังคมชนบท

9.3 สังคมสมัยใหม่ (Modern Society) เป็นสังคมที่สมาชิกประกอบอาชีพอุตสาหกรรมแทนเกษตรกรรม มีลักษณะเช่นเดียวกับสังคมอุตสาหกรรมและสังคมเมือง

10. การแบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคม เป็นการจัดประเภทของสังคมที่นักสังคมวิทยานิยมใช้กันมาก แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

10.1 สังคมชนบท (Rural Society) เป็นสังคมที่อยู่ในเขตชนบท ซึ่งมีความหนาแน่นของประชากรน้อย สมาชิกมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน มีชีวิตความเป็นอยู่คล้ายคลึงกัน ยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณี มีอาชีพเกษตรกรรม หรืออาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกษตรกรรม อาจแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ สังคมชนบทดั้งเดิม และสังคมชนบททั่วไป

10.1.1 สังคมชนบทดั้งเดิม เป็นสังคมชนบทที่เกิดขึ้นในระยะแรก มีลักษณะสำคัญคือ มีความโดดเดี่ยว (Isolation) ติดต่อกับสังคมอื่นยากลำบาก มีอาชีพเกษตรกรรมเป็นอาชีพหลัก และเศรษฐกิจเป็นแบบพอเลี้ยงตนเอง (Subsistance Economy) เป็นต้น (รัชนีกร เศรษโฐ. 2528 : 17)

10.1.2 สังคมชนบททั่วไป เป็นสังคมที่เปลี่ยนแปลงจากชนบทดั้งเดิม และมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจัยของการเปลี่ยนแปลงทั้งปัจจัยภายในสังคมเอง เช่น ภาวะประชากร คือ การเพิ่มของประชากร การย้ายถิ่น การปรับปรุงด้านการคมนาคมสื่อสาร เป็นต้น และเนื่องจากปัจจัยจากภายนอกสังคม เช่น การแพร่กระจายของวัฒนธรรม โดยเฉพาะวัฒนธรรมของสังคมเมืองที่มีความเจริญก้าวหน้า สะดวก รวดเร็ว ง่ายในการปฏิบัติ จำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น ความโดดเดี่ยว ความคล้ายคลึงกันทางสังคมลดน้อยลง มีอาชีพอื่นๆ เช่น การค้า การบริการเพิ่มขึ้นจากอาชีพเกษตรที่มีอยู่แต่เดิม เศรษฐกิจเป็นทั้งเพื่อเลี้ยงตัวเองและเพื่อการค้าขาย

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น แต่ยังคงพึ่งพาอาศัยธรรมชาติเป็นหลักในการดำรงชีวิต สังคมชนบทมักจะปรากฏอยู่ในรูปของละแวกบ้าน หมู่บ้าน ตำบล เป็นต้น

10.2 สังคมเมือง (Urban Society) เป็นสังคมที่มีความหนาแน่นของประชากรมาก อาคารบ้านเรือนหนาแน่น มีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นมากกว่าสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ อาชีพมีมากมายหลายอาชีพแต่ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม การค้าขายและการบริการ สมาชิกมีความเป็นอิสระหรือปัจเจกบุคคลสูง ทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นแบบตัวใครตัวมัน คือ เป็นทางการมากกว่าส่วนตัว สมาชิกมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ และขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่อยู่ร่วมกันได้ เพราะผลประโยชน์แต่ละคนจะได้รับ เป็นต้น โดยปกติสังคมเมืองจะอยู่ภายใต้การปกครองในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น เทศบาล มหานคร เป็นต้น

ในปัจจุบันสังคมชนบทและสังคมเมือง มีความคล้ายคลึงกันมากขึ้น เพราะวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองได้แพร่กระจายไปทั่วชนบท ชาวชนบทมีรูปแบบของการดำรงชีวิตใกล้เคียงกับชาวเมืองยิ่งขึ้น แนวโน้มของสังคมชนบทในอนาคตก็คือ การเปลี่ยนแปลงเป็นสังคมเมืองนั่นเอง

ความหมายของสังคมไทย

ความหมายของคำว่า "สังคมไทย" ได้มีผู้ให้คำนิยามเอาไว้หลายความหมายและแตกต่างกันดังนี้

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2555) ได้กล่าวว่า สังคมไทย หมายถึง กลุ่มชนชาติที่อาศัยอยู่ร่วมกันในประเทศไทย มีขนบธรรมเนียมประเพณีแบบไทย มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นต่างจากสังคมอื่น ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียน การแต่งกาย ความเชื่อ มารยาท อาหาร การดำเนินชีวิตที่มีพุทธศาสนาเป็นพื้นฐาน เป็นต้น

พระยาอนุมานราชธน (2515) ได้อธิบายความหมายของสังคมไทยไว้ว่า สังคมไทย หมายถึงชนทุกกลุ่มที่ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน โดยมีวัฒนธรรมไทยเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต สังคมไทยมิได้เน้นเฉพาะชนเชื้อชาติไทยเท่านั้น แต่รวมถึงชนกลุ่มน้อยอื่น ๆ ซึ่งอาจมีเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมบางอย่างแตกต่างกัน แต่ทุกกลุ่มยึดถือวัฒนธรรมไทยเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตร่วมกัน

รากฐานไทย (2549) ได้กล่าวว่า สังคมไทย คือ กลุ่มคนไทยที่ตั้งถิ่นฐานทำมาหากินต่อเนื่องกันมา ในพื้นที่ที่มีขอบเขตจำนวนหนึ่ง บุคคลที่อยู่ในสังคมหนึ่งล้วนต้องพึ่งอาศัย และมีภาระหน้าที่ที่เป็นภาระส่วนตัว ครอบครัว และภาระหน้าที่ต่อชุมชน เช่น การปกป้องรักษาความสงบเรียบร้อยให้ชุมชน การปฏิบัติหน้าที่ในการส่งเสริมสถาบันต่างๆ เช่น สถาบันศาสนา เพื่อเป็นหลัก

ยึดเหนี่ยวจิตใจให้สงบ ด้วยเหตุที่สังคมต้องการความมั่นคงปลอดภัยเป็นพื้นฐาน ชุมชนแต่ละแห่งจึงต้องมีความสามัคคีกัน มีอุดมการณ์ร่วมกัน

จากคำนิยามข้างต้น สรุปได้ว่า สังคมไทย หมายถึง กลุ่มชนชาติที่อาศัยอยู่ร่วมกันในประเทศไทย มีวัฒนธรรมไทยเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน การแต่งกาย ความเชื่อ มารยาท อาหาร การดำเนินชีวิตที่มีพุทธศาสนาเป็นพื้นฐาน เป็นต้น อีกทั้งมีภาระหน้าที่ที่เป็นภาระส่วนตัว ครอบครัว และภาระหน้าที่ต่อชุมชน

สิ่งแวดล้อมที่เป็นตัวกำหนดลักษณะของสังคมไทย

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคมไทยตั้งอยู่ในเขตร้อนที่มีฝนตกชุก ภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำ และอุดมสมบูรณ์ไปด้วนพืชพรรณธัญญาหาร สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเช่นนี้ ทำให้สังคมไทยเป็นสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมมาตั้งแต่อดีต

2. สิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม เกิดขึ้นจาก2ส่วน คือส่วนหนึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เราประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาเอง ซึ่งมักจะสอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และอีกส่วนหนึ่งเราได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากสังคมอื่น แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับสภาพการดำเนินชีวิตในสังคม

3. สิ่งแวดล้อมทางสังคม เป็นสิ่งแวดล้อมที่มีทั้งสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตเกิดจากการกระทำของมนุษย์หรือมีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น อากาศ ดิน หิน แร่ธาตุ น้ำ ห้วย หนอง คลอง บึง ทะเลสาบ ทะเลมหาสมุทร พืชพรรณสัตว์ต่าง ๆ ภาชนะเครื่องใช้ต่าง ๆ ฯลฯ สิ่งแวดล้อมดังกล่าวจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยเฉพาะมนุษย์เป็นตัวการสำคัญยิ่งที่ทำให้สิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงทั้งในทางเสริมสร้างและทำลาย

ลักษณะสังคมไทย

ประเทศไทย เป็นชาติที่มีวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมาเป็นเวลานาน ลักษณะของสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่างๆ ตลอดเวลา อย่างไรก็ตามยังมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทยอยู่ สรุปได้ดังนี้ (Eduzone.com. 2551: Online)

สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม ซึ่งเป็นอาชีพหลักทางเศรษฐกิจไทยมาแต่ดั้งเดิม ทั้งยังเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ให้กับประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ ซึ่งทำเงินเข้าประเทศปีละมากๆ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเกษตรในสังคมไทย ลักษณะของสังคมเกษตรได้หล่อหลอมชีวิตจิตใจของคนไทยให้รักอิสระอยู่อย่างเรียบง่าย มีจิตใจอ่อนโยนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เกื้อกูลกันและกัน แม้วิถีชีวิตในปัจจุบันจะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มีการแข่งขันกันในทางธุรกิจมากขึ้น แต่จากการที่สังคมไทยเป็นสังคม

ชาวพุทธ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กันทำให้สมาชิกในสังคม สามารถปรับตัวเข้าหากันได้อย่างสงบสุข ไม่มีปัญหาการขัดแย้งกันเหมือนในสังคมประเทศอื่นๆ บางประเทศ

สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความผูกพันกันในระหว่างเครือญาติกันอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้เนื่องจากการที่สังคมไทยเป็นสังคมเกษตร จึงจำเป็นต้องอาศัยแรงงานของคนในครอบครัวเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ครอบครัวของคนไทยแต่เดิมเป็นครอบครัวใหญ่ มีพ่อแม่ ลูก หลาน ปู่ ย่า ตา ยาย หรือญาติอื่นๆ รวมอยู่ด้วยเป็นสายสัมพันธ์ทางระบบเครือญาติ เกิดความผูกพัน ห่วงใยดูแลทุกข์สุขกัน เป็นสายสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นที่ต้องอุปการะเกื้อกูลกัน กตัญญูต่อผู้มีพระคุณ และญาติผู้ใหญ่

สังคมไทยเป็นสังคมที่ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา และขนบธรรมเนียมประเพณีทางพุทธศาสนามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตคนไทย นับตั้งแต่เกิดมา สังคมไทยคนไทยจะมีพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาตลอดจนกระทั่งตาย

สังคมไทยเป็นสังคมที่เทิดทูนสถาบันกษัตริย์ เนื่องจากประเทศไทยมีการปกครองในระบอบกษัตริย์มาตั้งแต่โบราณ ทรงมีฐานะเป็นพระเจ้าแผ่นดิน ยึดถือหลักทศพิธราชธรรม ในการปกครองประชาชนให้อยู่เย็นเป็นสุข ถึงแม้ในปัจจุบันการปกครองของไทยได้เปลี่ยนจากระบอบราชาธิปไตยมาเป็นประชาธิปไตย พระมหากษัตริย์ก็ยังคงได้รับการเคารพเทิดทูนอย่างเช่นในอดีต โดยเฉพาะพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลปัจจุบัน ทรงตรากตรำงานหนักเพื่อพสกนิกรของพระองค์ ทรงเป็นมิ่งขวัญ และศูนย์รวมแห่งความสามัคคีของคนในชาติ ได้รับการยกย่องเทิดทูนอย่างสูงในสังคมไทย

และสุดท้ายสังคมไทยเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญในเรื่องอาวุโส ให้เกียรติยกย่องผู้ใหญ่ หรือผู้ที่อาวุโสกว่า ซึ่งถือเป็นลักษณะเด่นของสังคมไทย ซึ่งจะพบเห็นได้ในทุกกลุ่มทุกชั้น โดยพ่อแม่ผู้ปกครองจะสั่งสอนลูกหลานกันต่อๆ มา ให้เด็กมีสัมมาคารวะต่อผู้ที่อาวุโสกว่า ซึ่งในทางพุทธศาสนากล่าวรับรองว่าเป็นความดีงาม ผู้ที่ปฏิบัติจะได้รับความสุขความเจริญ

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

วัฒนธรรมถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับสังคม เนื่องจากคนในสังคมจะต้องมีวัฒนธรรมในการดำเนินชีวิตร่วมกันที่สัมพันธ์กับสังคม สำหรับคำว่า "วัฒนธรรม" นั้นมีนักวิชาการทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศได้นิยามความหมายไว้มากมายหลายด้าน เช่น ด้านมานุษยวิทยา ด้านสังคมวิทยา สำหรับประเทศไทยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี พ.ศ. 2542 ได้นิยามความหมาย “วัฒนธรรม” ว่าคือ สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ, วิถีชีวิตของหมู่คณะและในพระราชบัญญัติวัฒนธรรม พุทธศักราช 2485 หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน, ทาง

วิทยาการหมายถึง พฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน

กลุ่มประชาสัมพันธ์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม (2548) กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึง วิถีการดำเนินชีวิต (The Way of Life) ของคนในสังคม เช่น การกิน การอยู่ การแต่งกาย และหลักเกณฑ์การดำเนินชีวิต ซึ่งคนส่วนใหญ่ปฏิบัติสืบต่อกันมาสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขและกาลเวลา

ประเวศ วะสี (2548: 20) วัฒนธรรม คือ วิถีชีวิตร่วมกันของกลุ่มชนอันสอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมหนึ่งๆ สิ่งแวดล้อมในแต่ละแห่งแตกต่างกัน วัฒนธรรมจึงแตกต่างหลากหลายไปตามชุมชนท้องถิ่นต่างๆ ที่เรียกว่า ความหลากหลายทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตร่วมกันมีความหมายกว้างและครอบคลุมมาก

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2550: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของวัฒนธรรมในสังคมมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นชนกลุ่มใด พวกใด ล้วนมีวัฒนธรรมทั้งสิ้น จนถึงทุกวันนี้จะพบว่า มนุษย์ในส่วนต่าง ๆ ของโลกต่างมุ่งตรงเข้าสู่ระบบความคิดและการกระทำเดียวกัน เพื่อให้มีวิถีชีวิตที่เท่าเทียมกัน หมายความว่ามนุษย์ทุกชาติ ทุกภาษา ต้องการความเป็นสากลทางวัฒนธรรม

บรรพต วีระสัย (2550: 55-59) กล่าวว่าวัฒนธรรมมีการให้ความหมายแจกแจงไว้มากมาย แต่ในทางด้านสังคมศาสตร์ได้อธิบายความหมายของวัฒนธรรม คือ พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ เป็นรูปแบบแห่งวิถีชีวิต หรือวิถีการดำรงชีวิตของชนชาติหนึ่ง หมู่ชนหนึ่งคนจำนวนหนึ่ง

การให้ความหมายในการศึกษาของต่างประเทศตามแนวทางการศึกษาด้านมานุษยวิทยา (Anthropology) วัฒนธรรม คือผลรวมของระบบความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ จริยธรรม ศีลธรรม จารีต (กฎหมาย กฎเกณฑ์) ประเพณี ตลอดจนความสามารถและอุปนิสัยต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นผลมาจากมนุษย์ได้มาในฐานะเป็นสมาชิกของสังคม และส่วนใหญ่แล้ว วัฒนธรรมมักให้ความสำคัญเรื่องระบบความเชื่อ (Belief system) และค่านิยมทางสังคม (Social Values) วัฒนธรรมจึงมิใช่พฤติกรรมที่การสังเกตเห็นได้อย่างผิวเผิน แต่เป็นระบบความเชื่อและค่านิยมทางสังคม ซึ่งอยู่เบื้องหลังพฤติกรรมของมนุษย์ วัฒนธรรมคือ กฎระเบียบหรือมาตรฐานของพฤติกรรมที่คนในสังคมยอมรับ วัฒนธรรม คือ วิถีชีวิต (Edward B. Tylor, 1958; อ้างอิงจากแสงอรุณ กนกพงศ์ชัย. 2548)

ตลอดจนการให้ความหมายของวัฒนธรรมจากคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2544) ว่าเป็นการดำเนินชีวิตของสังคมเป็นแบบแผนการประพฤติและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ต่างๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจและซาบซึ้งร่วมกัน ยอมรับและใช้ปฏิบัติร่วมกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมนั้นๆ จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดพอเข้าใจ

ได้ว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มนุษย์เปลี่ยนแปลง ปรับปรุงหรือผลิตสร้างขึ้น เพื่อความเจริญงอกงามในวิถีแห่งชีวิตของส่วนรวม คือ วิถีแห่งชีวิตมนุษย์ (The way of life) ในส่วนรวมที่ถ่ายทอดกัน ได้เรียนกันเอาอย่างกัน รวมถึงสิ่งอันเป็นผลิตผลของส่วนรวมที่มนุษย์ได้เรียนรู้มาจากคนแต่ก่อน สืบต่อเป็นประเพณีกันมา อีกทั้งคือความคิดเห็น ความรู้สึก ความประพฤติและกิริยา อาการหรือการกระทำใด ๆ ของมนุษย์ในส่วนรวมลงรูปเป็นพิมพ์เดียวกัน และสำแดงออกมาให้ปรากฏเป็นภาษาศิลปะความเชื่อถือ ระเบียบประเพณี เป็นต้น นอกจากนี้ วัฒนธรรมยังเป็นเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคมทางด้านรูปธรรมและนามธรรมอีกด้วย

นักสังคมวิทยาให้ความเห็นในการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมไว้ 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกันทางด้านวัตถุ (Material culture) เป็นการเน้นในสิ่งที่เป็นรูปธรรมอันเป็นผลผลิตทางภูมิปัญญาของคน ซึ่งเป็นที่มาของปัจจัยสี่ในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกด้าน ตั้งแต่การประดิษฐ์คิดค้นรูปแบบการก่อสร้างและวัสดุของที่อยู่อาศัย การคิดค้นยารักษาโรคทุกชนิดเครื่องนุ่งห่ม และอาหาร ตลอดจนความคิดทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการประดิษฐ์เครื่องยนต์ โทรศัพท์ โทรสาร เป็นต้น และอีกประเภทหนึ่งคือวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกันทางวัตถุ (None-material culture) เป็นการเน้นในสิ่งที่ไม่ใช่รูปธรรมกล่าวคือ เป็นนามธรรมเนียมประเพณี จริยธรรม ค่านิยม ศิลปะ และสุนทรียศาสตร์ เป็นต้น ซึ่งการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความคิดของมนุษย์และการอยู่ร่วมกันในสังคมมนุษย์นับเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อน และลึกซึ้ง

ในสมัยรัฐบาลของจอมพล ป. พิบูลสงคราม ได้มีการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรมและจำกัดคำว่าวัฒนธรรมไทย แต่เดิมคนไทยใช้คำว่า “จารีตประเพณี” เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับสากลนิยมและการเปลี่ยนชื่อประเทศสยามเป็นประเทศไทย วัฒนธรรมจึงเป็นคำที่ทางราชการใช้เพื่อการเน้นความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความสามัคคี ความเจริญก้าวหน้า และศีลธรรมอันดีของประชาชนวัฒนธรรมตามที่กองวัฒนธรรม กรมการศาสนาได้ประมวลไว้เมื่อ พ.ศ.2496 ซึ่งเป็นหลักสากลของนิยมในสมัยนั้น โดยแบ่งประเภทไว้ดังนี้

- คติธรรม คือ เป็นวัฒนธรรมเกี่ยวกับหลักในการดำเนินชีวิต
- เนติธรรม คือ วัฒนธรรมทางกฎหมาย ระเบียบประเพณีที่ยอมรับนับถือ
- วัตถุธรรม คือ วัฒนธรรมทางวัตถุ
- สหสธรรม คือ วัฒนธรรมทางสังคม หมายถึงคุณธรรมต่างๆ เพื่อให้คนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

ต่อมาในปี พ.ศ.2522 ได้มีการจัดตั้งสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ซึ่งคณะกรรมการได้จัดแบ่งประเภทของวัฒนธรรมไทยคามหลักวิชาการเป็น 5 ประเภท คือ ด้านศิลปะ เช่น ภาษา ดนตรี วรรณคดี ฟ้อนรำ ละคร วิจิตรศิลป์ ประติมากรรม, ด้านมนุษยศาสตร์ เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี คุณธรรม ศีลธรรม ศาสนา ปรัชญา โบราณคดี มารยาทในสังคม การปกครอง

กฎหมาย, ด้านการช่างฝีมือ เช่น การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก การทอผ้า การจักสาน การจัดทำเครื่องเขิน เครื่องเงิน เครื่องทอง การจัดดอดไม้ การทำตุ๊กตา การทำเครื่องปั้นดินเผา ด้านนันทนาการ เช่น การละเล่น มวยไทย ฟันดาบ กระยี่กระบอง ด้านคหกรรมศิลป์ เช่น ความรู้เรื่องอาหาร การประกอบอาหาร เสื้อผ้า การแต่งบ้านเรือน เป็นต้น

วัฒนธรรมก็มีองค์ประกอบของวัฒนธรรมที่สำคัญหลายอย่างด้วยกัน เช่น การศึกษาความเป็นมาวัฒนธรรมของมนุษย์ การมีลักษณะพื้นฐานของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน คือ

ประการแรก วัฒนธรรมเป็นศูนย์รวมของความคิดเห็น โลกทัศน์และค่านิยมทางสังคม และเป็นตัวกำหนดมาตรฐานของพฤติกรรมในสังคมเดียวกัน

ประการที่สอง วัฒนธรรมเป็นมรดกทางสังคมอันเกิดจาการสั่งสมและการเรียนรู้โดยเริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา คุณค่าทางจริยธรรมในการปฏิบัติตนของคนในสังคมจึงได้รับจากการอบรมสั่งสอนจากพ่อแม่ ครูอาจารย์ และแบบอย่างอันดีงามของคนในสังคม และเป็นค่านิยมที่คนในสังคมพิจารณาเลือกโดยใช้วิจารณญาณ

ประการที่สาม วัฒนธรรมมีพื้นฐานจากการใช้สัญลักษณ์ (Symbols) พฤติกรรมของมนุษย์มีต้นกำเนิดจากการใช้สัญลักษณ์ มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีคุณสมบัติหรือสัตว์โลกอื่นในการใช้ภาษาเป็นการสื่อสาร ถ่ายทอด สั่งสม ภาษาจึงเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุด

ประการที่สี่ วัฒนธรรมมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์รวมถึงกำหนดแบบแผนในการดำเนินชีวิต และเป็นเครื่องมือให้มนุษย์ปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมธรรมชาติ และทรัพยากร และวัฒนธรรมยังเป็นพื้นฐานของการพัฒนาการด้านเทคโนโลยีเพื่อความเจริญและความอยู่รอดของมนุษย์

ประการที่ห้า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งต่อการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเป็นผลมาจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Diffusion) ซึ่งวัฒนธรรมของมวลมนุษย์จะมีการผสมผสานโดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม หากความเจริญด้านเทคโนโลยีเข้ามาแต่วัฒนธรรมตามไม่ทันเรียกว่า “วัฒนธรรมล้า” (Culture Lag) หรือหากความเจริญด้านเทคโนโลยีเข้ามารวดเร็วและวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไม่ทันก็ส่งผลให้วัฒนธรรมแตกสลายได้

เพราะฉะนั้น วัฒนธรรมจึงมีหน้าที่ที่สำคัญในตัวของมันเองว่าเป็นเครื่องมือกำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์ชาติทุกเผ่าพันธุ์ อีกทั้งวัฒนธรรมยังมีหน้าที่ต่อสังคมโดยรวม กล่าวคือ วัฒนธรรมเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยวัฒนธรรมของแต่ละสังคมแตกต่างกัน เพราะสภาพแวดล้อม แนวคิดการอยู่ร่วมกันวัฒนธรรมเป็นผลรวมจากภูมิปัญญาของคนในสังคมจึงมีการถ่ายทอดสั่งสมเช่น วัฒนธรรมรวมระดับชาติ วัฒนธรรมเฉพาะพื้นที่ วัฒนธรรมย่อยของเชื้อชาติวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น

ดังนั้น มนุษย์ชาติเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรมเพื่อเป็นมรดกของชนรุ่นหลังอย่างต่อเนื่อง การถือปฏิบัติในสิ่งที่เป็นนามธรรมโดยเฉพาะวัฒนธรรมทางจิตใจที่สำคัญ ได้แก่ การนับถือศาสนา ความคิดคำนึงในเรื่องเชื้อชาติเผ่าพันธุ์ ตลอดจนอิทธิพลทางสภาพภูมิศาสตร์ ปัจจัยดังกล่าวนี้ส่งผลต่อการกำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์ให้เป็นผู้มีวัฒนธรรมสูง มีสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ถ้าหากมีการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานจะส่งผลดีในการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะประจำชาติ (Nationality) หรือเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมประจำชาติ

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทย

ระบบความเชื่อ ย่อมรวมถึงศาสนา และความเชื่อในลัทธิต่างๆ เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าส่วนที่สำคัญในทุกวัฒนธรรมคือศาสนา เพราะศาสนามีผลต่อความรู้สึกนึกคิด ประเพณี และเป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์ได้สร้างสรรค์วัฒนธรรมอื่นๆ อีกเป็นอันมาก ศาสนาอาจจัดว่าเป็นวัฒนธรรมทางนามธรรมที่มีผลต่อการสร้างวัฒนธรรมทางรูปธรรม การทำความเข้าใจศาสนาเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก แรกเริ่มทีเดียวศาสนาและความเชื่อถือกำเนิดจากความกลัว ความต้องการความมั่นคงทางจิตใจ และความสงสัยในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวมนุษย์ ในสมัยโบราณ มนุษย์ดำเนินชีวิตในท่ามกลางปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจได้ ไม่ว่าจะเป็นความมืด ความสว่าง ความร้อน ความหนาว พายุฝน ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ภาวะเกิด แก่ เจ็บ ตาย ฯลฯ ทำให้เกิดความกลัวและเชื่อว่าต้องมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่มีอำนาจลี้ลับอยู่เหนือปรากฏการณ์เหล่านี้ซึ่งสามารถบันดาลคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ ฉะนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีการอ้อนวอนเอาใจหรือต่อรองกับอำนาจลึกลับของธรรมชาติด้วยการบูชา บนบานหรือเซ่นไหว้ (ยศ สันตสมบัติ. 2537: 214)

คำว่า “ความเชื่อ” มีความหมายอยู่หลายความหมาย นักวิชาการและผู้รู้ได้ให้ความหมายของความเชื่อไว้ในแง่มุมต่างๆ ดังนี้

พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายว่า ความเชื่อ หมายถึง เห็นตามด้วย มั่นใจ ไว้ใจ นับถือ

เอกรินทร์ สี่มหาศาล (2545) ได้ให้ความหมายว่า ความเชื่อ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของคนในสังคมที่ยึดมั่น และยอมรับในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผลก็ได้ เช่น เชื่อเรื่องผีหรือเทวดา จิตวิญญาณ การระลึกชาติ เชื่อกฎแห่งกรรม ความเชื่อถือเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น เชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรมจะทำให้บุคคลนั้นกระทำแต่ความดี ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน สังคมจะเกิดความสงบสุข

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาอังกฤษ – ไทย (2532) ให้ความหมายเกี่ยวกับความเชื่อไว้ 2 นัย ด้วยกันคือ

1. การยอมรับข้อเสนอข้อใดข้อหนึ่งได้ว่าเป็นความจริง การยอมรับเช่นนี้โดยสารัตถะสำคัญแล้วเป็นการรับเชิงพุทธิปัญญา แม้ว่าจะมีอารมณ์สะเทือนใจเข้ามาประกอบร่วมด้วย ความเชื่อจะก่อให้เกิดภาวะทางจิตขึ้นในบุคคลซึ่งอาจจะเป็นพื้นฐาน สำหรับการกระทำโดยสมัครใจของบุคคลนั้น ความเชื่อ อาจจะมีพื้นฐานจากหลักฐานข้อเท็จจริงที่เชื่อได้หรือมีพื้นฐานจากความเดียดฉันท์จากการนึกรู้เอาเอง หรือจากลักษณะที่ทำให้เกิดความเข้าใจไขว้เขวก็ได้ เพราะฉะนั้น ความเชื่อจึงมิได้ขึ้นอยู่กับความจริงเชิงวัตถุวิสัยในเนื้อหาความเชื่อแปลกวิตถารก็ได้ คนเราอาจจะกระทำการอย่างแข็งขันจริงจัง หรืออย่างบ้าคลั่งด้วยความเชื่อที่ผิดได้เท่าๆ กับที่ทำด้วยความเชื่อที่ถูกต้อง อย่างไรก็ดี การทำที่ใช้สติปัญญาใดๆ ก็ตาม ย่อมต้องอาศัยความเชื่ออยู่ด้วยเสมอ แต่สติปัญญาเองนั้นอาจใช้มาทดสอบความเชื่อและตรวจดูความสมบูรณ์ถูกต้องพื้นฐานความเชื่อนั้นได้

2. การยอมรับข้อเสนอข้อใดข้อหนึ่งว่า เป็นจริงโดยที่ยังมิได้พิสูจน์ได้โดยวิธีการของวิทยาศาสตร์

จากคำจำกัดความต่างๆ ข้างต้น จึงพอสรุปความหมายของความเชื่อไว้ว่า “ความเชื่อ” หมายถึง การยอมรับต่างๆ ว่าเป็นจริง มีอยู่จริง และมีอำนาจที่จะบันดาลให้เกิดผลดีหรือผลร้ายต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถึงแม้ว่าสิ่งนั้นจะไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริงด้วยเหตุผล แต่เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มชนหรือสังคม

แนวคิดและความเป็นมาของความเชื่อ ความเชื่อของมนุษย์ได้มีวิวัฒนาการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้ (สุรพงษ์ ลือทองจักร. 2552)

1. ความเชื่อในธรรมชาติ ความเชื่อระดับต่ำสุดของมนุษย์ คือความเชื่อในธรรมชาติ เพราะธรรมชาติเกิดอยู่ข้างเคียงกับมนุษย์ มนุษย์เกิดมาลืมตาในโลก สิ่งแรกที่มนุษย์ได้เห็นได้สัมผัสก่อนสิ่งอื่นคือธรรมชาติรอบตัวมนุษย์และธรรมชาติต่างๆ เหล่านั้น ได้แก่ ความมืด ความสว่าง ความหนาว ความร้อน ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว แม่น้ำลำธาร ต้นไม้ ฟ้าร้องฟ้าผ่า แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด มนุษย์เชื่อว่าธรรมชาติเหล่านั้นมีตัวตน มีอำนาจพิเศษและสามารถก่อให้เกิดคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ มนุษย์จึงเกรงกลัวและกราบไหว้ ดังนั้น การนับถือธรรมชาติจึงนับเป็นขั้นแรกแห่งความเชื่อของมนุษย์

2. ความเชื่อในคติถือผีสาง เทวดา ผีและอำนาจลึกลับในธรรมชาติ หรือที่เราใช้คำว่าไสยศาสตร์ (ไสยะ = ความหลับไหล มัวเมา ตรงข้ามกับคำว่า พุทธะ หมายถึง ผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบาน) เป็นความเชื่อดั้งเดิมของชนชาติไทยที่มีมาก่อนศาสนาพราหมณ์และก่อนที่พุทธศาสนาจะเผยแผ่เข้ามาในดินแดนแถบนี้ ผีในความเชื่อของชาวไทยน่าจะแบ่งทำความเข้าใจง่าย ๆ ออกเป็นประเภทต่างๆ คือ

ผีที่เป็นผู้พิทักษ์รักษาหรือเทวดาอารักษ์ เช่น ผีแถน ซึ่งชาวอีสานเชื่อกันว่าเป็นผู้ให้กำเนิดโลก เป็นผู้ที่สามารถดลบันดาลให้ฝนฟ้าตกและข้าวปลาอุดมสมบูรณ์ นอกจากนั้นก็มีผีที่เชื่อว่าสิงสถิตตามธรรมชาติต่าง ๆ เช่น เจ้าป่าเจ้าเขา เจ้าที่เจ้าทาง แม่ธรณี แม่โพสพ รุกขเทวดา นางไม้ และยังมีผีประจำสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น ผีเตา ผีนางด้ง ผีนางสาก เป็นต้น ความเชื่อเกี่ยวกับศาลหลักเมืองก็เชื่อว่าผีเทพยดาที่ทำหน้าที่ปกปักรักษาบ้านเมือง ในชุมชนเล็ก ๆ ตามชนบทมักมีหลักบ้านหรือใจบ้าน (หัวใจหรือศูนย์กลางของบ้าน) มีสัญลักษณ์ (ต่างรูปแบบกันไป) ที่เชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์ อยู่กึ่งกลางชุมชน และใช้เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมในหมู่บ้านด้วย ชุมชนบางแห่งเมื่อเจริญขึ้นเป็นตำบลเป็นจังหวัด ก็จะมีศาลหลักเมืองเช่นกัน ดังเราได้เห็นอยู่เกือบทุกจังหวัด

ผีบรรพบุรุษและผีวีรบุรุษ มนุษย์เชื่อว่า เมื่อญาติพี่น้องตายไปแล้ว วิญญาณจะออกจากร่างไปสู่ที่ต่าง ๆ บ้างก็ไปเกิดใหม่ บ้างก็ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ ผีเหล่านี้คือผีบรรพบุรุษหรือผีปู่ย่าตายาย หรือบางทีก็เรียก ผีเรือน ส่วนผีวีรบุรุษนั้นคือบุคคล เมื่อยังมีชีวิต เป็นคนดีที่มีความเก่งกล้าสามารถเป็นพิเศษ เป็นผู้นำ เป็นเจ้าเมืองหรือเป็นผู้ก่อตั้งบ้านเมืองหรือนักรบซึ่งเมื่อตายไปก็ยังมีผู้เคารพนับถืออย่างเช่น ผีเจ้าเมืองของชาวไทยใหญ่ในแม่ฮ่องสอน ย่าโมของชาวโคราช พระยาพิชัยดาบหักของชาวอุตรดิตถ์ เจ้าพ่อพญาแลของชาวชัยภูมิ หรือเจ้าแม่ลิ่มกอเหนี่ยวของชาวปัตตานี ตลอดจนพระเจ้าตากสิน และรัชกาลที่ 5 ที่มีผู้นับถือกันอย่างแพร่หลายอยู่ในขณะนี้ ทั้งผีบรรพบุรุษ และผีวีรบุรุษจัดว่า เป็นผีดีเพราะเป็นผู้คุ้มครองรักษาลูกหลานหรือชาวบ้านชาวเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุข นอกจากนี้แล้วยังคอยควบคุมให้ลูกหลานหรือคนในหมู่บ้านมิให้ทำผิดขนบจารีตประเพณี หากลูกหลานทำผิดประเพณีที่เรียกว่า ขืด (ทางเหนือ) หรือขะลำ (ทางภาคอีสาน) อย่างเช่น พี่น้องทะเลาะวิวาทกัน หรือลูกสาวหลานสาวถูกผู้ชายแตะเนื้อต้องตัว อย่างที่เรียกว่า ทำผิดผี คนในครอบครัวก็จะต้องทำพิธีขอขมาต่อวิญญาณผีปู่ย่า หรือปู่ตา เป็นต้น (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. 2536: 21)

3. ความเชื่อในวิญญาณบรรพบุรุษ ความเชื่อเรื่องวิญญาณบรรพบุรุษ ได้แก่ มารดา บิดา ปู่ย่าและตายายที่ตายไปแล้ว วิญญาณของบุคคลเหล่านั้นไม่ได้ไปไหน ยังคงอยู่เพื่อ ปกปักรักษาดูแลบุตรหลานของพวกตน ทำให้เกิดการบูชาวิญญาณบรรพบุรุษ โดยสังเกตตัวอย่างได้ที่การบังสุกุลให้กับผู้ที่ล่วงลับไปแล้วของคนไทย และการกราบไหว้บูชาบรรพบุรุษของคนจีน

4. ความเชื่อในเทพเจ้าหลายองค์ ความคิดของมนุษย์ได้พัฒนาติดต่อมาจากความคิดเรื่องสร้างภาพเทพเจ้าตามมโนคติของตน โดยคิดเห็นว่าธรรมชาติอย่างใดควรมีรูปเป็นอย่างไร และธรรมชาติอย่างไหนมีอำนาจสูงต่ำกว่ากันอย่างไร บางพวกเชื่อว่าพระอาทิตย์เป็นเทพเจ้าสูงสุด บางพวกชื่อว่าฟากฟ้าเป็นเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ บางพวกเชื่อว่าพระจันทร์เป็นเทพเจ้าสูงสุดกว่าเทพเจ้าองค์ใด เทพเจ้าแต่ละองค์มีอำนาจลดหลั่นกัน และมีหน้าที่แตกต่างกัน ศาสนาพราหมณ์เข้ามาปะปนอยู่ในคติความเชื่อและวัฒนธรรมไทยหลายรูปแบบได้แก่ ความเชื่อในเทพเจ้า มีเทพเจ้าหลายองค์ในศาสนา

พราหมณ์ที่กลายมาเป็นที่เคารพนับถือของชาวไทย เช่น พระพรหมที่คนไทยนิยมไปกราบไหว้บนบาน พระอิศวร พระพิฆเนศวร เทพแห่งศิลปะ หรือพระอินทร์ ซึ่งปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากคุณลักษณะเฉพาะของเทพแต่ละองค์ ตามตำนานเทวกำเนิดแล้ว ก็จะพบว่าอุปนิสัยของเทพเหล่านี้ สะท้อนถึงภาวะหมุนเวียนของโลก โดยเริ่มจากพระอิศวร ซึ่งมักให้พรคนที่บำเพ็ญตบะแก่กล้า ผู้ได้รับพรก็มักลืมตัวใช้อิทธิฤทธิ์ ก่อความวุ่นวาย ความทุกข์ร้อนแก่สังคม จนพระนารายณ์ ต้องลงมาปราบด้วยวิธีล้างโลกด้วยไฟประลัยกัลป์ ต่อจากนั้นพระพรหมก็จะสร้างโลกขึ้นใหม่หมุนเวียนไปเช่นนี้ ความเชื่อในเรื่องเวทมนต์คาถา ยันต์ ความเชื่อในโชคลาง และการดูฤกษ์ยาม เป็นต้น

พิธีกรรมต่าง ๆ เช่น พิธีโล้ชิงช้า ซึ่งเป็นพิธีกรรมต้อนรับเทพเจ้าของพราหมณ์ พิธีแรกนาขวัญ พิธีดื่มน้ำพระพิพัฒน์สัตยา พิธีขอฝน พิธีสะเดาะเคราะห์ การตั้งศาลพระภูมิ ตลอดจนพิธีกรรมต่าง ๆ ที่ใช้น้ำเป็นส่วนประกอบสำคัญ เช่น การรดน้ำมนต์ รดน้ำสังข์ในพิธีแต่งงาน การเจิมแป้งกระแจะ เป็นต้น

5. ศาสนาและความเชื่อในสังคมไทย พระพุทธศาสนา ซึ่งวางรากฐานอย่างมั่นคงและเป็นที่ยอมรับให้เป็นศาสนาประจำชาติไทยมาจนถึงปัจจุบันนั้นได้เริ่มเผยแผ่เข้ามาตั้งแต่ครั้งที่ผู้คนในดินแดนแถบนี้นับถือผีอยู่ก่อนแล้ว และจากการที่พุทธศาสนามีความยืดหยุ่นสูงและมิได้มีการบังคับให้เลิกเชื่อลัทธิอื่น ๆ รูปแบบของพุทธศาสนาที่ยึดถือปฏิบัติกันในสังคมไทยส่วนใหญ่จึงมีลักษณะของความเชื่อเกี่ยวกับผีและไสยศาสตร์ซึ่งเป็นความเชื่อที่มีอยู่แต่ดั้งเดิม ตลอดจนพิธีกรรมและความเชื่อในศาสนาพราหมณ์ผสมผสานอยู่ไม่น้อย อย่างเช่น การนับถือในอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ของพระเครื่อง การบนบานศาลกล่าวต่อพระพุทธรูปสำคัญ ๆ อย่างหลวงพ่อพระแก้วมรกต หลวงพ่อโสธร ตลอดจนการที่พระสงฆ์บางรูปทำพิธีรดน้ำมนต์ (พราหมณ์) พ่นน้ำหมากเพื่อรักษาโรคภัยไข้เจ็บหรือปัดเสนียดจัญไร ความ การเอ่ยชื่อพระพุทธรูปองค์สำคัญโดยใช้คำนำหน้าว่า “หลวงพ่อ” นั้น สะท้อนให้เห็นถึงการดึงเอาพระพุทธรูปให้มาสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมนุษย์เพื่อความอบอุ่นใจ มั่นคงทางใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้การทำบุญเลี้ยงพระมักจะต้องจัด “ข้าวพระ” คือ ข้าวปลาอาหารสำรับเล็ก ๆ เพื่อถวายพระพุทธรูปด้วย ซึ่งหากพิจารณาตามหลักพุทธศาสนาแล้ว พระพุทธรูปคือตัวแทนของพระพุทธเจ้า ซึ่งทรงหลุดพ้นจากโลกนี้แล้วจึงย่อมไม่หิว ไม่กระหาย ไม่หนาว ไม่ร้อน การจัดของเซ่นไหว้ จึงเหมือนผสานเอาความเชื่อทางไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

โดยเนื้อแท้แล้วศาสนาพุทธมิได้ให้ความสำคัญกับอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์และอำนาจเหนือธรรมชาติ แต่เน้นการปฏิบัติทางศีลธรรมและการทำจิตให้บริสุทธิ์ โดยมีหลักทั่วไปคือ ทำความดี

ละเว้นความชั่ว ชำระจิตใจให้สะอาด และการฝึกสมาธิจนกระทั่งบรรลุถึง “วิมุตติ” คือความหลุดพ้นจากบ่วงกรรมทั้งปวง

หลักธรรมทางพุทธศาสนา จึงสามารถนำมาเลือกใช้แก้ปัญหาสังคม ปัญหาชีวิตได้ เช่น การทำงานหรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนประสบผลสำเร็จได้ ควรจะนึกถึงธรรมะเรื่อง อิทธิบาท 4 (ฉันทะ = ความพอใจ, วิริยะ = เพียร, จิตตะ = จดจ่อ, วิมังสา = ใคร่ครวญ) เป็นต้น หรือการสอนให้มนุษย์รู้จักความพอดีหรือเดินสายกลาง ไม่มากไม่น้อยเกินไป (มัชฌิมาปฏิปทา) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางพระราชดำริในองค์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลปัจจุบัน คือ การมีชีวิตพอเพียง (ห้องสมุดบ้านจอมยุทธ. 2543: ออนไลน์)

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าความเชื่อเป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ และถือว่าเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหนึ่ง การดำรงชีวิตของมนุษย์ในสมัยโบราณที่มีความเจริญทางด้านวิชาการน้อย ความเชื่อจึงเกิดจากการเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นการบันดาลให้เกิดขึ้นจากอำนาจของเทวดา พระเจ้า หรือภูตผีปีศาจ ดังนั้นเมื่อเกิดปรากฏการณ์ต่างๆ ขึ้น เช่น ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด อุทกภัย และวาตภัย ต่างๆ ขึ้น ล้วนเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อชีวิตหรือความเป็นอยู่ของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะป้องกันหรือแก้ไขได้ด้วยตัวเอง บางอย่างเป็นเหตุการณ์ที่อำนวยประโยชน์ แต่บางเหตุการณ์ก็เป็นอันตรายต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์ มนุษย์จึงพยายามที่จะคิดหาวิธีการที่จะก่อให้เกิดผลในทางที่ดี และเกิดความสุขให้กับตนเอง เพื่อกระทำต่อสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ทำให้เกิดเป็นแนวทางปฏิบัติที่เป็นพิธีกรรม หรือศาสนาเกิดขึ้น

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม และศิลปะร่วมสมัย

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่าศิลปะถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นผลพวงหรือภาพสะท้อนของวัฒนธรรม ศิลปะอาจเป็นวัตถุหรือเป็นปรากฏการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เหลือตกทอดอยู่ ศิลปะจึงเป็นสิ่งมีคุณค่าอย่างหนึ่งในสังคม หลังจากที่วัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2542) ปัจจุบันสังคมของเรานั้นต่างถูกพัฒนาไปตามชุดกระแสหลักที่เรียกว่าวิทยาศาสตร์ จึงส่งผลให้คนส่วนใหญ่มุ่งให้ความสำคัญจนทำให้ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์แข่งขันเติบโตอย่างไม่หยุดยั้ง หากความเป็นไปของศิลปวัฒนธรรมกลับถูกหลงลืมและย่ำอยู่กับที่ จะมีสักกี่คนที่จะถอยหลังกลับมาดูแลหรือผลักดันให้ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติก้าวเดินไปอย่างพร้อมเพรียงและเท่าเทียมกับความเจริญทางวิทยาศาสตร์

คำว่า “ศิลปวัฒนธรรม” เป็นคำที่เกิดจากการรวมกันของคำว่า “ศิลปะ” และ “วัฒนธรรม” พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของศิลปะไว้ว่าหมายถึง ฝีมือ ฝีมือ

ทางการช่าง การทำให้วิจิตรพิสดาร การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะเทือนในให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่างๆ อย่าง เสียง เส้น สี ผิว รูปทรง เป็นต้น นอกจากนี้ความหมายของศิลปะยังมีกล่าวอีกมากมายเช่น

ศิลปะ คือ การเลียนแบบธรรมชาติ

ศิลปะ คือ การแสดงออกทางเกี่ยวกับความศรัทธาเชื่อถือของแต่ละสมัย

ศิลปะ คือ การแสดงออกทางความงาม

ศิลปะ คือ สิ่งโน้มน้าวจิตใจเกิดความรู้สึกในทางประณีต

ส่วนคำว่า "วัฒนธรรม" ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Culture และมีที่มากภาษาละตินคือ Cultura ในหนังสือ Encyclopedia of Social Science ได้อธิบายคำว่าวัฒนธรรมว่า เป็นคำที่ใช้ในวิชามานุษยวิทยา สมัยใหม่ (Modern Anthropology) และในด้านสังคมศาสตร์ (Social Science) หมายถึงมรดกสังคม (Social Heritage) เป็นลักษณะเฉพาะในการดำรงชีวิตของกลุ่มคนที่มาอยู่ร่วมกัน และได้มีการเปลี่ยนแปลงให้เจริญตามยุคตามสมัย

ทรงคุณ จันทจร (2552: 24) วัฒนธรรม หมายถึง ความเจริญงอกงามซึ่งเป็นผลมาจากระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับธรรมชาติ จำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ จิตใจ สังคม และวัตถุ มีการสร้างสมและสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง จากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่งจนกลายเป็นแบบแผนที่สามารถเรียนรู้และก่อให้เกิดผลิตกรรมและผลิตผลทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมอันควรแก่การวิจัยเพื่ออนุรักษ์ ฟื้นฟู พัฒนา ถ่ายทอด ส่งเสริม เสริมสร้างเจตทัศนะ และแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างดุลยภาพระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติซึ่งจะช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงชีพอย่างมีสันติภาพ สันติสุข และอิสรภาพอันเป็นพื้นฐานแห่งอารยธรรมของมนุษย์

ในสมัยรัชกาลที่ 8 รัชสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล ได้มีการตราพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ.2485 ขึ้น โดยวัฒนธรรมไว้ว่า หมายถึง ลักษณะที่แสดงออกถึกความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีของประชาชน

พระธรรมปิฎก (2543) กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึง ผมรวมของการสั่งสมสิ่งสร้างสรรค์และภูมิธรรมภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมาของสังคมนั้นๆ

ประเวศ วะสี (2540) ให้คำนิยามวัฒนธรรมว่า หมายถึงการปฏิบัติวิถีชีวิตของชุมชนหรือสังคมที่สะท้อนภูมิปัญญาของชุมชนสังคม ซึ่งได้มาจากประสบการณ์จริงเลือกสรรกลั่นกรองลองใช้ และถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติสืบต่อกันมา หรือวัฒนธรรมก็คือ "ภูมิปัญญา" ปัญญาที่ผูกติดอยู่กับแผ่นดิน

นอกจากนี้นักมานุษยวิทยาของไทย ศรีศักร วิลลิโภดม (2542) ได้กล่าวถึงศิลปวัฒนธรรมว่า การมองศิลปวัฒนธรรมค่อนข้างจะใช้แนวคิดตามความจริงแล้วก็คงไม่ใช่อัตวิสัยของคนเองมาตัดสิน

ว่าอันนี้ดีงามหรือไม่ เราจำเป็นต้องรับทั้งความคิดเห็นของคนอื่นในกลุ่มที่เป็นเจ้าของศิลปวัฒนธรรมนั้น ในอดีตเรามีการผลิตศิลปวัฒนธรรมมากเพราะว่าศิลปวัฒนธรรมมากเพราะว่าศิลปะเป็นสิ่งที่เรารับใช้สังคมในด้านการสื่อความหมาย เพราะมีการถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านานอย่างพระพุทธรูป เจดีย์หรือประเพณีต่างๆ เหล่านี้สามารถสื่อความหมาย เพราะมีการถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านานอย่างพระพุทธรูป เจดีย์ หรือประเพณีต่างๆเหล่านี้สามารถสื่อความหมายได้ทั้งสิ้น ศิลปวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมใหญ่ อันประกอบด้วยศิลปวัฒนธรรม 2 ระดับด้วยกัน คือ

ระดับแรก วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ได้แก่ วัฒนธรรมในท้องถิ่นต่างๆ เป็นวัฒนธรรมที่แสดงศักยภาพของมนุษย์ที่จะปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมเพื่อดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน มีการสร้างวัฒนธรรมขึ้นและเราสามารถแบ่งออกย่อยได้ 3 มิติ ดังนี้ มิติทางสังคม มิติทางเศรษฐกิจและมิติทางความเชื่อศาสนา และจักรวาล ซึ่งมนุษย์สร้างมิติเหล่านี้ขึ้นเพื่อจะทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ด้วยกันได้จนกลายเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่น

ระดับที่สอง วัฒนธรรมหลวง ซึ่งเกิดจากเมืองหรือราชสำนักพยายามจะสร้างวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายในวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ๆ ให้เป็นอันดับหนึ่งอันเดียวกัน วัฒนธรรมที่มีลักษณะบูรณาการมากดังที่เราจะเห็นจากปราสาท ราชวัง วัด อารามต่างๆ ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นลักษณะของวัฒนธรรมหลวง

ในการมองเรื่องศิลปวัฒนธรรมจะต้องมองทั้ง 2 ระดับ ซึ่งการมองทั้งสองไม่ได้อยู่ในสภาพที่หยุดนิ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และเมื่อใดก็ตามศิลปวัฒนธรรมที่ดำรงในระยะหนึ่งก็จะเกิดความอ่อนลงตัวคือหมดหน้าที่ที่จะทำให้คนอยู่ร่วมกันอย่างราบรื่น ศิลปวัฒนธรรมก็จะหมดหน้าที่จะเปลี่ยนแปลงและมีรูปแบบใหม่เกิดขึ้นมา ฉะนั้น ศิลปวัฒนธรรมเป็นเรื่องหลัก ชีวิตของคนในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง เป็นภูมิปัญญาที่เขาสร้างขึ้นมา เรียนรู้ทำให้เข้าใจว่าตัวเองเป็นอย่างไร และวัฒนธรรมที่มีความหมาย 3 อย่าง คือ เพื่อการมีชีวิตรอด เพื่อการศึกษาอบรมและเพื่อการสื่อสารซึ่งกันและกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า “ศิลปวัฒนธรรมไทย” หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและพุทธิปัญญาทุกแขนง เป็นสิ่งที่มีการสร้างสรรค์เพิ่มเติมจากธรรมชาติ ซึ่งอาจจะอยู่ในลักษณะรูปธรรมหรือนมพระธรรมก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมหลวงหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นทั้งมีการสืบทอดเป็นเวลาช้านาน โดยแสดงออกถึงความเจริญงดงาม และความมีศีลธรรมอันดีของมนุษย์อันก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีงามขึ้นในจิตใจ รวมทั้งอาจเป็นวิถีชีวิตหรือสิ่งที่คนในสังคมร่วมกันสร้างขึ้นและสามารถสื่อความหมายในสังคมนั้นได้ ดังนั้นประเภทของศิลปวัฒนธรรมไทย ที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหานิตยสารศิลปวัฒนธรรมในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 9ประเภท แยกย่อยจากการแบ่งประเภทงานมรดกศิลปวัฒนธรรมของกรมศิลปากร และสำนักคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย

"ศิลปะ" เป็นการแสดงออกของมนุษย์ในการสร้างสรรค์งาน โดยผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นนั้น ได้กลายเป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรม (cultural heritage) ที่ล้ำค่าของสังคมมนุษย์ ศิลปะ มิได้แยกขาดออกจากสังคมและวัฒนธรรม แต่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทางวัฒนธรรมแบบสังคมมนุษย์

ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันนี้เป็นผลมาจากการแปรรูปศิลปะจากรูปธรรมไปสู่นามธรรมเป็นศิลปะที่แปรรูปอย่างรวดเร็วและมีลักษณะแปรผัน ไปตามสภาพต่างๆ เช่น วิทยาการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งก่อให้เกิดเทคนิคมากมายทางศิลปะประจำชาตินั้นๆ มีพัฒนาการแบบศิลปะสมัยใหม่ ก็รวมเรียกว่าศิลปะร่วมสมัย เช่นกัน

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (2548) ได้ให้ความหมาย 3 ความหมาย คือ

1. ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย คือ ศิลปะที่พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในยุคสมัยเดียวกัน หรือในเวลาเดียวกัน และที่เกิดขึ้นในสมัยปัจจุบันโดยมีวัฒนธรรมเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างสรรค์

2. ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย คือ ศิลปะที่สร้างขึ้นใหม่ โดยไม่มีกระบวนแบบหรือแนวคิดของสังคมและวัฒนธรรมปัจจุบันเป็นพื้นฐาน

3. ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย คือ ศิลปะที่สร้างขึ้นใหม่ เพื่อรับใช้สังคมไทยยุคปัจจุบันที่เกิดจากความคิด และประยุกต์อย่างบูรณาการ สอดคล้อง สัมพันธ์ และส่งผลต่อกันและกันระหว่างศิลปวัฒนธรรม

สถาบันเอเชียศึกษา (2552) ได้ให้หมายความวัฒนธรรมร่วมสมัย 3 ความหมายดังนี้

1. ค่านิยม วิถีชีวิตของคนไทยด้านต่าง ๆ ในปัจจุบัน เช่น การศึกษา ความสัมพันธ์ของครอบครัว การทำงาน การใช้เวลาว่าง การแต่งกาย และการเข้าสังคม เป็นต้น โดยฝึกการสังเกต การเก็บรวบรวมข้อมูล และการนำเสนอในเชิงสร้างสรรค์

2. เกิดขึ้นจากโลกของความทันสมัยเป็นปริมณฑลที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมที่มีชีวิต เป็นเสมือนกระแสหรือพลังที่เรามองไม่เห็นแต่รู้สึกได้ บริโภคได้ และใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในขณะที่เราตื่นนอน ทำงาน พักผ่อนหย่อนใจ รวมทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

3. มิติของเวลาปัจจุบัน เป็นวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์แบบข้ามแดน ข้ามประเทศ ข้ามชุมชน อยู่คนละทางก็ยังสามารถสัมพันธ์กับวัฒนธรรมต่างแดนได้ วัฒนธรรมข้ามยุคข้ามสมัยก็ยังสามารถจะมาสำคัญได้ในยุคสมัยปัจจุบัน

สุธี คุณาวิชยานนท์ (2546) กล่าวว่าในวงการศิลปะนานาชาติได้มีการพูดถึงศิลปะ "ลัทธิหลังสมัยใหม่" หรือเริ่มใช้คำว่า "ศิลปะร่วมสมัย" แทนคำว่าศิลปะสมัยใหม่ราว ค.ศ.1970 เพราคำว่าศิลปะสมัยใหม่ได้กลายเป็นคำที่มีความหมายจำเพาะถึงลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) ที่ถือว่าเสื่อมไปแล้ว ลัทธิหลังสมัยใหม่ก็เข้ามาแทนที่ ดังนั้นคำว่าศิลปะร่วมสมัย ที่เป็นคำกลางๆ จึงเป็นที่นิยมแพร่หลาย

และจะถูกใช้เพื่อเข้าใจว่าเป็นศิลปะที่ใหม่กว่ามีความก้าวล้ำหน้ากว่า และแยกตัวออกจากศิลปะสมัยใหม่อย่างชัดเจน โดยความหมายของศิลปะร่วมสมัยนั้น อาจจำแนกความหมายออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. ความหมายแบบกว้าง เป็นความหมายที่ตรงๆ ของคำว่า "ร่วมสมัย" ขึ้นอยู่กับว่าจะเอาอะไรเป็นตัวกำหนด เช่น เรื่องนำมาแสดงออกมีความร่วมสมัย รูปแบบของศิลปะที่ปรากฏมีความร่วมสมัย หรือใช้เวลาที่ร่วมสมัยกันเป็นตัวกำหนด เช่น ศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่แต่รูปแบบของผลงานที่ปรากฏออกมาได้ได้ร่วมสมัยเลยแต่ก็ถือได้ว่าเป็นศิลปะร่วมสมัย หรือศิลปะในสมัยอยุธยาก็ถือได้ว่าร่วมสมัยแต่ร่วมสมัยในนั้น

2. ความหมายแบบแคบ เป็นความหมายเฉพาะคือแต่ละคนจะมีความเข้าใจแบบคร่าวๆ ว่าศิลปะร่วมสมัยในความคิดของตนเป็นอย่างไร รวมถึงในตัวขอศิลปะต้องมีความร่วมยุคร่วมสมัยกันด้วย กล่าวคือในความหมายนี้เป็นการใช้คำว่าศิลปะร่วมสมัยเพื่อหลีกเลี่ยงคำว่า ศิลปะสมัยใหม่หรือ "ลัทธิสมัยใหม่" ศิลปะร่วมสมัยและศิลปะสมัยใหม่อาจกล่าวได้ว่า เป็นคนละความหมายกันแต่ก็มีลักษณะความใกล้เคียงกันอยู่ในของความเข้าใจ คือศิลปะร่วมสมัยจะใช้เรียกศิลปะที่ไม่เห็นด้วยและและต่อด้านลัทธิหลังสมัยใหม่ แต่ก็สามารถกล่าวได้ชัดเจนเช่นกันว่า ศิลปะร่วมสมัยเป็นศิลปะใน "ลัทธิหลังสมัยใหม่" ดังนั้นศิลปะร่วมสมัยอาจจะเป็นหรือไม่เป็นศิลปะลัทธิหลังสมัยใหม่ แต่พอกล่าวถึงคำว่าศิลปะลัทธิหลังสมัยใหม่ก็จะเข้าใจว่าเป็นศิลปะร่วมสมัย

ส่วนเรื่องการมองถึงรูปแบบว่าเป็นศิลปะร่วมสมัยหรือไม่นั้นต้องขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้มอง มองที่ไหน มุมมองของผู้มองนั้นมีมาตรฐานเป็นอย่างไร ตัวอย่างเช่น ชาวต่างชาติที่ดูผลงานจิตรกรรมแนวประเพณีที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และศิลปินยังมีชีวิตอยู่ เขาอาจจะกล่าวว่าเป็นศิลปะสมัยใหม่แต่ไม่ใช่ศิลปะร่วมสมัย แต่จะพูดถึงศิลปะโดยรวม ๆ ว่า เป็น ศิลปะร่วมสมัย (สุธี คุณาวิชยานนท์. 2546)

อภินันท์ โปษยานนท์ (ผู้อำนวยการสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. 2546) กล่าวว่า "คำว่าศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย" (Contemporary Art and Culture) เป็นงานทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น และเป็นอยู่ในช่วงหนึ่งโดยยึดถือเวลาและยุคสมัยร่วมกันเป็นสำคัญ ในที่นี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวทางเดียวกัน จึงกำหนดความหมายของคำว่าศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้ ความหมายเชิงวิชาการมี 3 ความหมายได้แก่

1. หมายถึง ศิลปะที่พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ยุคสมัยเดียวกัน หรือในเวลาเดียวกันและที่เกิดขึ้นในสมัยปัจจุบัน โดยมีวัฒนธรรมเป็นฐานรากสำคัญในการสร้างสรรค์

2. หมายถึง ศิลปะที่สร่างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อรับใช้สังคมในยุคปัจจุบันที่เกิดจากความคิดและวัฒนธรรมปัจจุบันเป็นพื้นฐาน

3. หมายถึง ศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อรับใช้สังคมในยุคปัจจุบันที่เกิดจากความคิดประยุกต์อย่างบูรณาการ สอดคล้องสัมพันธ์และส่งผลต่อกันและกันระหว่างศิลปวัฒนธรรม

สมพร รอดบุญ (2546) ศิลปะร่วมสมัยเป็นเรื่องที่พูดบาก เป็นเรื่องที่เป็นวงกลมเหมือนแฟชั่นบางรูปแบบไม่ได้เป็นตัวกำหนด ความคิดอาจจะเป็นตัวกำหนดเช่น ความคิดแปลกใหม่ไม่ซื้อแบบเดิมหรือความคิดที่เชื่อมโยงเอาของเดิมมาสร้างขึ้นใหม่ คำว่าศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยถ้าอาจกล่าวกันจริงๆแล้วเริ่มมีใช้ตั้งแต่สมัยอาจารย์ศิลป์ พีระศรี แต่ที่เห็นภาพชัดที่สุดก็คือมหาวิทยาลัยศิลปากรได้ผลิตบัณฑิตรุ่นแรกออกมา ศิลปินที่จบในช่วงนั้นเริ่มมีแนวคิดและรูปแบบการแสดงออกที่แตกต่างไปจากรูปแบบศิลปะแบบดั้งเดิมของไทยในช่วงทศวรรษที่ 2510 โดยสมพรไม่คิดว่าผลงานที่ส่งเข้าประกวดในศิลปกรรมแห่งชาติ จะเป็นตัวชี้ว่าเป็นการเริ่มของศิลปะร่วมสมัยเพราะผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดส่วนมากจะเป็นนักศึกษา แต่ยังมีศิลปินอีกจำนวนมากที่มีผลงานที่หลากหลายและไม่ได้ส่งผลงานเข้าประกวด ดังนั้นในความหมายของศิลปะร่วมสมันสามารถกล่าวได้ 2 แง่ดังนี้

1. คำว่า “Contemporary Art” เป็นคำทีมาจากฝรั่ง เพื่อบ่งชี้ให้เห็นว่าศิลปะของยุคนี้ สมัยนี้ เวลานี้ หรือที่ผ่านมาเร็ว ๆ นี้คืออะไร

2. ศิลปะร่วมสมัย สามารถร่วมสมัยกันได้หลายลักษณะ อาจจะเป็นในเรื่องของรูปแบบ แนวความคิด เทคนิค กระแสค่านิยม หรือการร่วมสมัยกันในยุคเวลานี้

ถ้าจะกล่าวถึงศิลปะร่วมสมัยก็จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องกล่าวถึง เวลา หรือเวลาที่ชัดเจนเป็นเงื่อนไขเป็นตัวกำหนด เช่น ร่วมสมัยในทศวรรษ ศตวรรษ หรือการร่วมวิสัยที่เป็นเรื่องของตัวบุคคลเวลาเดียวกัน ในปัจจุบันลักษณะของผลงานศิลปะร่วมสมัยมีหลายอย่าง ทั้งกลุ่มที่เป็นไปตามกระแสศิลปะสมัยใหม่ และกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับศิลปะร่วมสมัยของไทยที่ไม่จำเป็นต้องทำตามแนวฝรั่ง เพราะรากฐานทางศิลปะที่แตกต่างกัน รวมไปถึงแนวความคิดที่ว่าศิลปะต้องสะท้อนความเป็นไปของยุคสมัย โดยศิลปินจะนำสภาพแวดล้อมที่ทำให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ในสังคมและนำประสบการณ์นี้มาแสดงออกทางศิลปะ โดยรูปแบบการสื่อจะขึ้นอยู่แต่ละการแสดงออกของศิลปิน คุณค่าของศิลปะที่ศิลปินทำขึ้นมานั้น ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของศิลปินที่ทำขึ้นมาเพื่ออะไร

ดังนั้นนานาทัศนะในความหมายของศิลปะร่วมสมัยอาจสรุปได้ว่าศิลปะร่วมสมัย คือ ผลงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาของมนุษย์ โดยมีเงื่อนไขของเวลาเป็นสิ่งที่มาก่อน เป็นหลักรวมไปถึงทัศนคติ ความคิด หรือลักษณะการแสดงออกที่นำลักษณะของศิลปะดั้งเดิมในรูปแบบเก่านำมาสร้างขึ้นใหม่แต่มีแนวความคิดเป็นของศิลปินเองก็ถือได้ว่า เป็นศิลปะร่วมสมัยในเรื่องของแนวความคิดแต่ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันจะบ่งบอกถึง มีอะไรเกิดขึ้นมาบ้าง มีอะไรแปลกใหม่ และจะบอกให้เห็นถึงการสร้างสรรค์ที่ไม่มีลักษณะซ้ำซากหรือมีอะไรชี้ให้เห็นถึงการก้าวต่อไปของศิลปะในอนาคต

2.1.5 ภาพยนตร์เป็นศิลปะ

จากข้อถกเถียงที่ว่าด้วยเรื่องภาพยนตร์เป็นศิลปะหรือความจริงในยุคแรกๆ ทำให้คำว่า “ศิลปะ” เป็นคำพิเศษที่จะจำกัดความ เพราะมนุษย์ให้ความหมายของคำไว้หลากหลายตลอดระยะเวลาหลายร้อยปีที่ผ่านมา อีกทั้งความหมายก็เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แต่การเปลี่ยนแปลงก็ก่อให้เกิดนัยมากขึ้น (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2546: 3)

1. ความเป็นศิลปะใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในตัวศิลปิน (Intuition หรือ Experience)
2. แสดงความรู้หรือประสบการณ์นั้นผ่านสื่อ (Artistic medium)
3. คนดูได้รับความเพลิดเพลินบันเทิงใจจากแนวคิดหรือประสบการณ์นั้น (Enjoyment)

ราฟ สตีเฟ่น (Ralph Stephen; & J.R. Debrix. 1973: 19) กล่าวว่า โดยทั่วไปนั้นมีสิ่งสำคัญที่ต้องผ่านกระบวนการของศิลปิน 3 ระยะ คือ

การสร้างภาพยนตร์ต้องผ่านกระบวนการ 3 ระยะ โดยระยะแรก คือการเกิดความรู้ที่ออกมาจากประสบการณ์และความต้องการภายในจิตใจของผู้สร้างภาพยนตร์เอง โดยส่วนใหญ่จะพบว่าการสร้างภาพยนตร์มาจากแรงบันดาลใจ เช่น นวนิยาย บทประพันธ์ ละคร ความคิด ประสบการณ์แล้วนำมาถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ ความรู้หรือประสบการณ์ พัฒนาต่อไปจนเสร็จสิ้นออกมาเป็นผลงาน ระยะที่ 2 คือระยะปฏิบัติการณ์ เป็นระยะที่นำความรู้ของผู้สร้าง ถ่ายทอดเป็นงานศิลปะให้ผู้ชมได้เห็น โดยใช้การปฏิบัติให้ผลงานชัดเจนต่างจากศิลปะแขนงอื่น เช่น งานเขียน ดนตรี แต่ที่เหมือนกันคือแง่ของการปลุกเร้าอารมณ์ นอกจากนี้ยังเป็นที่ยอมรับว่า ภาพยนตร์มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมอย่างมาก ระยะที่สาม คือระยะการฉายหรือเผยแพร่ ความแตกต่างจากศิลปะแขนงอื่นเพราะมีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมและธุรกิจ ที่ต้องคำนึงทั้งด้านการตลาด ผู้บริโภคหรือผู้ชมด้านสังคม และจิตวิทยา สรุปได้ว่าภาพยนตร์ จัดเป็นศิลปะที่ประกอบด้วยศิลปะหลายแขนงด้วยกันและยังได้ยอมรับให้เป็นศิลปะแขนงที่ 7 ถัดจาก วรรณกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม นาฏกรรม และดนตรี (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2546: 6-7)

สดใส พันธุมโกมล (2542: 18) แสดงทัศนะเรื่องของสิ่งที่นักแสดงต้องระลึกอยู่เสมอคือ “การแสดงเป็นศิลปะ” ไม่ใช่ชีวิต ผลงานศิลปะทุกชนิดต้องมีมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น ผลงานการแสดงทุกประเภท ไม่ว่าจะมองดูเหมือนชีวิตจริงหรือไม่ ต้องมีลักษณะโดยมีศิลปินหรือนักแสดงเป็นผู้สร้างขึ้น เหมือนกับที่จิตรกรลากมือไปวาดภาพ อีกทั้งนิวัติ ศรีสัมมาชีพ (2555: 38) ยังได้กล่าวถึงนักแสดง ตัวละคร ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาบนจอภาพยนตร์ และเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ไปในทิศทางเดียวกันว่า การแสดงไม่ใช่ชีวิตจริง ไม่ได้สะท้อนชีวิตของใคร แต่การแสดงโดยเฉพาะการแสดงที่ดีเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ที่ต้องมีการคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการแสดงเป็นส่วนหนึ่งของ

ภาพยนตร์ และทั้งการแสดงและภาพยนตร์ก็เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง เนื่องจากเป็นสิ่งที่มนุษย์หรือศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นนั่นเอง

2.1.6 วัฒนธรรมไทยกับภาพยนตร์

วัฒนธรรมมีการให้ความหมายแจกแจงไว้มากมาย แต่ในทางด้านสังคมศาสตร์ได้อธิบายความหมายของวัฒนธรรม คือ พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ เป็นรูปแบบแห่งวิถีชีวิต หรือวิถีการดำรงชีวิตของชนชาติหนึ่ง หมู่ชนหนึ่งคนจำนวนหนึ่ง (บรรพต วีระสัย. 2550: 55-59)

วัฒนธรรม คือ ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีของประชาชน (พ.ร.บ.วัฒนธรรมแห่งชาติ. 2555: 1)

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2550: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของวัฒนธรรมในสังคมมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นชนกลุ่มใด พวกใด ล้วนมีวัฒนธรรมทั้งสิ้น จนถึงทุกวันนี้จะพบว่า มนุษย์ในส่วนต่าง ๆ ของโลกต่างมุ่งตรงเข้าสู่ระบบความคิดและการกระทำเดียวกัน เพื่อให้มีวิถีชีวิตที่เท่าเทียมกัน หมายความว่ามนุษย์ทุกชาติ ทุกภาษา ต้องการความเป็นสากลทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมไทยมีการสร้างสมมานานนับพันปี สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนไทย ซึ่งในปัจจุบันมีวิวัฒนาการมาจากรากฐานของปรัชญา ความเชื่อ ค่านิยม สถาบันขนบธรรมเนียม ประเพณี และศิลปกรรมของชนรุ่นบรรพบุรุษ โดยวัฒนธรรมไทยนั้น เป็นผลผลิตของการสร้างและปรุงแต่งจากวัฒนธรรมไทยแท้ และจากการผสมกลมกลืนเข้ากับวัฒนธรรมที่รับมาจากชนชาติอื่นที่ได้เกี่ยวข้องต่อกันด้วยเหตุผลทางประวัติศาสตร์ การเมือง ศาสนา และเศรษฐกิจ จึงเป็นลักษณะเฉพาะของไทยที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของสังคมไทย

ภาพยนตร์เป็นทั้งสื่อมวลชนและงานศิลปะที่ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทุกชาติ ทุกภาษา เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและมีอิทธิพลต่อสังคมโดยทั่วไป เนื่องจากภาพยนตร์มักมีเนื้อหาที่ครอบคลุมเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยทั้งสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม โดยเฉพาะภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมของชนชาตินั้น ๆ

ในประเทศไทย ภาพยนตร์ไทยเป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมไทยรูปแบบหนึ่ง มีลักษณะเฉพาะเป็นธรรมชาติของภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ในประเทศอื่น ๆ วัฒนธรรมไทยจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนกำหนดลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ไทย

โดย พจน์ ใจชาญสุขกิจ (2551) ได้กล่าวถึงคุณค่าของภาพยนตร์ไทย โดยยกจากตัวอย่างภาพยนตร์ไทย 2 เรื่องดังนี้

“โหมโรง” ภาพยนตร์ที่ถูกกล่าวขวัญถึงอย่างกว้างขวาง เป็นจุดเริ่มต้นให้ใครหลายคนได้แจ้งเกิด ไม่ว่าจะเป็นในวงการภาพยนตร์หรือวงการดนตรี ทำให้ดนตรีไทยได้เข้าไปนั่งอยู่ในหัวใจของผู้ชม ผู้ฟัง นอกจากผู้อยู่เบื้องหน้าแล้ว อีกคนหนึ่งซึ่งเราจะลืมเสียไม่ได้ก็คือ ผู้อยู่เบื้องหลังเสียงระนาดเอก “นายศร” ที่ยังคงก้องอยู่ในหูของใครหลายคน ด้วยฝีมือของนักระนาดหนุ่ม ผู้ที่ใช้ดนตรีเป็นเข็มทิศนำพาชีวิตก้าวเดินไปสู่ประตูแห่งโอกาสที่น้อยคนนักจะได้สัมผัส

ภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแห่งปี “โหมโรง” ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องเด่นที่กวาดรางวัลถึง 7 รางวัล จากรางวัลทั้งสิ้นจำนวน 16 รางวัล ในงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติหรือสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 14 รวมถึงหลายรางวัลจากต่างประเทศคงยังจำกันได้ดีว่า “โหมโรง” ถือเป็นภาพยนตร์นอกสายตา ที่ใครๆ ไม่คาดคิดมาก่อนว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะก้าวมาไกล และเดินทางได้อย่างสวยงามจนถึงวันนี้ เพราะเริ่มแรกเดิมทีขึ้นชื่อว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีไทยใครๆ ก็คงพากันส่ายหัวว่าเนื้อหาแบบนี้จะโดนใจตลาดได้อย่างไร แต่สุดท้ายจากการบอกกล่าวเล่าสู่กันฟังกันเป็นทอดๆ ว่าหนังเรื่องนี้เป็นหนังดีมีคุณภาพจริงๆ ทำให้โหมโรงดังกระหึ่มแทบทุกโรงภาพยนตร์ในชั่วเวลาเพียงพริบตา แม้จะเป็นช่วงเวลาที่หนังเรื่องนี้ใกล้จะลาโรงแล้วก็ตามที

“องค์บาก” ความสามารถเฉพาะตัวที่ไม่มีใครเหมือนของ “จา-พนม ยีรัมย์” ทำให้คนไทยทั้งประเทศได้ตะลึงกับศิลปะประจำชาติ อย่างแม่ไม้มวยไทยที่ถูกถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์เรื่อง “องค์บาก” และ สามารถกวาดรายได้ทั่วประเทศมากกว่า 200 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง องค์บากได้ปรากฏสู่สายตาแก่ผู้ชมอีกกว่า32 ประเทศทั่วโลก ส่งผลให้ทั่วโลกได้กล่าวขวัญถึงคำโปรยภาพยนตร์ที่ว่า ไม่ใช้สลิง ไม่ใช้ตัวแสดงแทนและไม่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพยนตร์เรื่อง องค์บาก ประสบความสำเร็จอย่างสูงที่สหรัฐอเมริกา โดยได้โรงฉายมากถึง 387 โรง และสำนักนายกรัฐมนตรี การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงวัฒนธรรม ได้เล็งเห็นถึงความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง องค์บากที่ได้สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ จึงได้จัดงานประกาศเกียรติคุณให้กับทีมงานและนักแสดงเรื่ององค์บาก

นอกจากนี้ ทางกระทรวงวัฒนธรรมได้แต่งตั้งให้ จาพนม ยีรัมย์ เป็นทูตวัฒนธรรมทางด้านภาพยนตร์ในฐานะสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศชาติอีกด้วย เพราะเป็นทูตคนแรกด้วยที่ได้เผยแพร่หนังไทยศิลปะของไทยให้ต่างชาติได้เห็นเพราะในแต่ละตอนของภาพยนตร์เป็นตัวเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยไม่ว่าจะเป็นศิลปะป้องกันตัวแบบแม่ไม้มวยไทยหรือในฉากมีการใช้รถตุ๊กๆ ก็เป็นการสื่อให้เห็นถึงความเป็นไทย

โดยในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์ไทยมาใช้ในการวิเคราะห์ทั้งหมด 20 เรื่อง เพื่อให้เห็นถึงตัวละคร และสไตล์การแสดงที่สะท้อนบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์

2.2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์

เป็นที่ทราบกันดีว่าภาพยนตร์ไทยมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน มีทั้งยุคเฟื่องฟูสลับกับยุคที่ซบเซามาตลอด จนกระทั่งปัจจุบันที่ภาพยนตร์ไทยสามารถขึ้นไปอยู่บนตารางบ็อกออฟฟิตในประเทศสหรัฐอเมริกา และยังได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์อีกด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงขอกล่าวโดยสังเขปถึงประวัติของภาพยนตร์โดยย่อเพื่อให้ทราบถึงที่มาที่ไปของการเลือกกลุ่มประชากรในการวิจัยดังต่อไปนี้

ตามประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ถือกันว่า ภาพยนตร์เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ 2438 ซึ่งเป็นวันที่มีการฉายภาพยนตร์ให้สาธารณชนได้ชมเป็นครั้งแรก โดยมีการฉายภาพยนตร์ขึ้นที่ร้านกาแฟแห่งหนึ่งในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส โดยนำผลงานของ โอกุส และ หลุย ลูมิแอร์ จำนวนทั้งสิ้น 12 เรื่อง โดยเป็นเรื่องสั้น เรื่องละ 1 นาที มีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันทั่วไป โดยใช้เครื่องมือฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า “ซีมาโตกราฟ” แต่สำหรับในประเทศไทยเครื่องซีมาโตกราฟได้นำเข้ามาฉายภาพยนตร์ครั้งแรก โดยเปิดการแสดงเป็นเวลา 3 วัน ที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการในราคา 2 สลึง จนถึง10 บาท ซึ่งปรากฏว่าชาวกรุงเทพให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ในวันแรกมีผู้เข้าชมกว่า 600 คน (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. 2544: 7-9)

ต่อมามีผู้สร้างภาพยนตร์จากฮอลลีวู้ดเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทยหลายราย แต่รายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อประเทศคือ คณะของนายเฮนรี่ เอ แมคเร แห่งบริษัทยูนิเวอร์แซล หลังจากนั้นนายเฮนรี่ได้ลงประกาศแจ้งความจำนงรับสมัครนางเอกภาพยนตร์ และนางเอกที่นายเฮนรี่คัดเลือกมาแสดงในที่สุดคือ นางสาวเสงี่ยม นาวีเสถียร ธิดาของเสวกโท พระยานาวีวราสา (ยืน นาวีเสถียร) ส่วนพระเอกคือ ขุนรามภรตศาสตร์ ข้าราชการแห่งกรมมหรสพหลวงเช่นกัน และผู้ร้ายได้แก่ หลวงภรตกรรมโกศล ข้าราชการแห่งกรมมหรสพหลวงผู้ทำหน้าที่สมุห์บัญชี โดยนายเฮนรี่ได้จ่ายค่าเบี้ยเลี้ยงในระหว่างการถ่ายทำให้วันละ 5 บาท สำหรับตัวนางเอก ได้รับค่าเสื้อผ้า 3000 บาท แม้ขุนรามภรตศาสตร์จะเคยแสดงละครมาบ้างแต่ก็ไม่คุ้นกับการแสดงบทรัก รวมไปถึงนางสาวเสงี่ยมนั้นอนุญาตให้นักแสดงชายจับมือได้เท่านั้น ตลอดระยะเวลา6 เดือน ที่มีการถ่ายทำจะต้องมีเจ้าหน้าที่ของกระทรวงวังไปด้วยเสมอ รวมถึงมีคุณท้าวศรีสุนทรนาฏควบคุมไปด้วยอย่างใกล้ชิดในฐานะที่เป็นครูและผู้ควบคุมข้าราชการสตรีของกรมหรสพหลวง ซึ่งต่อมามีเหตุการณ์ที่ทำให้นางสาวเสงี่ยมต้องร้องไห้ เมื่อนายเฮนรี่ไม่ชอบที่เธอทำผมย้อยด้านหน้ามีริบบิ้นคาดอย่างที่เป็นแฟชั่นในสมัยนั้น ได้ใช้มือเสยผมไปข้างหลังโดยไม่คำนึงถึงประเพณีถือหัวของคนไทย ฝ่ายหลวงภรตกรรมโกศล นายเฮนรี่ได้แนะนำให้ไว้หนวดเพื่อให้เหมาะสมกับบทบาท (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. 2544: 28-29)

ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ถ่ายทำในเมืองไทยดังที่กล่าวข้างต้น คือเรื่อง นางสาวสุวรรณ ผู้สร้างคือ บริษัทภาพยนตร์ยูนิเวอร์ซัล ใช้ผู้แสดงทั้งหมดเป็นคนไทย ต่อมาในปี พ.ศ. 2470 ภาพยนตร์เรื่องโชคสองชั้น เป็นภาพยนตร์ขนาด 35 มิลลิเมตร เป็นภาพขาว-ดำ ไม่มีเสียง ได้รับการยอมรับให้เป็นภาพยนตร์ประเภทเรื่อง แสดงเพื่อการค้าเรื่องแรกที่สร้างโดยคนไทย (โดม สุขวงศ์. 2533: 12-18)

ในช่วงหลัง พ.ศ. 2490 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์ไทย สตูดิโอถ่ายทำและภาพยนตร์มีจำนวนมากขึ้น แต่หลังจากประเทศไทยเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่สอง ก็เป็นช่วงซบเซาของภาพยนตร์ไทย เมื่อสงครามจบลงภาพยนตร์ไทยจึงค่อยฟื้นตัวขึ้นแต่ได้เปลี่ยนไปเป็นภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตรแทน ในหลายครั้งที่บ้านเมืองอยู่ในช่วงที่เป็นภาวะคับขัน ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้ทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนปัญหาการเมือง ปัญหาสังคม และปัญหาเศรษฐกิจ ปรากฏให้เห็นในช่วง พ.ศ. 2516-2529 ต่อมาภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2530-2539 ซึ่งตอนต้นทศวรรษ วัยรุ่น คือกลุ่มเป้าหมายใหม่ รวมถึงภาพยนตร์โป๊ ภาพยนตร์ผี และภาพยนตร์เกรดบีที่มีการผลิตมากยิ่งขึ้น (ชมรมภาพยนตร์ไทย. 2552: ออนไลน์)

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่ได้ถูกสร้างขึ้น มีหลากหลายประเภทเปลี่ยนไปตามยุคสมัย อาทิ ภาพยนตร์ประเภทต่อสู้ ภาพยนตร์ประเภทการ์ตูน ภาพยนตร์ประเภทตลก ภาพยนตร์ประเภทอิงประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ประเภทเกย์และกระเทย ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ ภาพยนตร์ประเภทเพลง ภาพยนตร์ประเภทชีวิต ภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่น และภาพยนตร์ประเภทนอกกระแส โดยจากสถิติรายได้ของภาพยนตร์ไทยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ประเภทของภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมากได้แก่ ภาพยนตร์ประเภทตลก ภาพยนตร์ประเภทอิงประวัติศาสตร์ และภาพยนตร์ประเภทชีวิต ดังที่ปรากฏต่อไปนี้

ตาราง 1 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์	ผู้สร้าง	ปีที่เข้าฉาย	รายได้ (ล้านบาท)	หมายเหตุ
1	พี่มาก..พระโขนง	จีทีเอช	2556	444	ถึงวันที่ 18 เมษายน 2556
2	สุริโยไท	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2544	324.5	
3	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 1 องค์ประกันหงสา	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2550	219.06	

ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์	ผู้สร้าง	ปีที่เข้าฉาย	รายได้ (ล้านบาท)	หมายเหตุ
4	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 2 ประกาศอิสรภาพ	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2550	216.87	
5	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 3 ยุทธนาวี	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2554	203.7	
6	ต้มยำกุ้ง	สหมงคลฟิล์ม	2548	183.35	
7	ATM เออรัก เออเร่อ	จีทีเอช	2555	152.5	
8	บางระจัน	ฟิล์มบางกอก	2543	151	
9	นางนาก	ไทฯ	2542	149.60	
10	รถไฟฟ้า..มาหานะเธอ	จีทีเอช	2552	145.82	
11	หลวงพี่เท่ง	พระนครฟิลม์	2548	141.86	
12	แฟนฉัน	จีทีเอช	2546	137.3	
13	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 4 ศึกนันทบุเรง	สหมงคลฟิล์ม-พร้อมมิตร	2554	135	
14	กวน มึน โฮ	จีทีเอช	2553	130	
15	สุดเขตสเลดเป็ด	M39	2553	125.03	
16	มือปืน/โลก/พระ/จัน	RS FILMS	2544	123	
17	ลัดดาแลนด์	จีทีเอช	2554	117	
18	5 แพร่ง	จีทีเอช	2552	112.58	
19	ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ	จีทีเอช	2547	109.98	
20	32 ธันวา	M39	2552	105.56	
21	องค์บาก 2	สหมงคลฟิล์ม	2551	102.29	
22	คุณนายโฮ	M39	2555	99.5	
23	แหยมยโสธร	สหมงคลฟิล์ม-บั้งไฟ ฟิล์ม	2548	99.13	

ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์	ผู้สร้าง	ปีที่เข้าฉาย	รายได้ (ล้านบาท)	หมายเหตุ
24	องค์บาก	สหมงคลฟิล์ม	2546	99	
25	สตรีเหล็ก	ไทฯ	2543	98.70	
26	แสบสนิท ศิษย์ส่ายหน้า	RS FILMS	2549	94.18	
27	สาระแนห้าวเป้ง	สหมงคลฟิล์ม-ลักษ์ ฟิล์ม	2552	93.87	
28	ก้านกล้วย	กันตนา	2549	93.63	
29	วงศ์คำเหลา	สหมงคลฟิล์ม-บั้งไฟ ฟิล์ม	2552	90.27	
30	โหน่งเท่ง นักเลงภูเขาทอง	สหมงคลฟิล์ม-เวิร์คพอยท์	2549	90.12	

ที่มา: นิตยสารเอนเตอร์เทน. (2556). *50 อันดับหนังไทยทำเงินสูงสุดตลอดกาล*. (ออนไลน์).

2.2.2 ประเภทของภาพยนตร์

Neale (2002); Pramaggiore and Wallis (2006); Codell (2007) ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมประเภทของภาพยนตร์ของนักวิชาการดังกล่าวไว้ดังนี้

1. ภาพยนตร์ประเภทแอคชั่น ดุเดือด (Action) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหนักไปทางการต่อสู้ปราบปราม

2. ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความลึกลับน่ากลัวเป็นเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับ ภูติ ผี ปีศาจ

3. ภาพยนตร์สงคราม (War) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นหวาดเสียงและเรื่องราวของวีรบุรุษ ซึ่งเป็นที่น่าสนใจของผู้ชม และผู้สร้างเกี่ยวกับการสู้รบโดยใช้อาวุธสงครามเข้ามาประกอบฉาก

4. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime) หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวิธีที่อาชญากรใช้กำลังจัดต่อสู้เพื่อก้าวไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการ

5. ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการนำเรื่องราวในแนววิทยาศาสตร์มาเกี่ยวข้อง

6. ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy) หมายถึง แนวภาพยนตร์เหนือจริงสร้างตามจินตนาการของผู้สร้าง

7. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายหลัก คือ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดกับบทตลกต่างๆของผู้แสดง

8. ภาพยนตร์ชีวิตโศกเศร้า (Drama) หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาเน้นหนักทางด้านการดำเนินชีวิตของคนในสังคมและปัญหาสังคมที่เป็นเรื่องใกล้ตัวผู้ชม โดยวิธีการนำเสนอออกมาในรูปแบบ เช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก ปัญหาชีวิต ปัญหาทางสังคม

9. ภาพยนตร์โรแมนติก (Romantic) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักความอบอุ่น ซึ่งมีลักษณะโครงเรื่องที่ผสมผสานกันระหว่างความฝันกับความเป็นจริงของชีวิต

10. ภาพยนตร์เพลง (Musicals) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเน้นหนักเกี่ยวกับเพลง ซึ่งทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากขึ้น

เดชพัฒน์ อรรถสาร (2537 : 41) ได้แบ่งเป็นภาพยนตร์ที่จะฉายในประเทศไทยเป็น 4 ประเภท คือ

1. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) เป็นภาพยนตร์ที่เน้นความสนุกสาน เบาสมองมากกว่าการแสดงอารมณ์รู้สึกของนักแสดงซึ่งมักจะชมได้ทุกเพศทุกวัย โยอาจจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์รักแนวโรแมนติก ที่ไม่เน้นการแสดงอารมณ์และความจริงจังเหมือนในภาพยนตร์ชีวิต และสร้างความสุขประทับใจให้กับผู้ชมนอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ประเภทผจญภัย ภาพยนตร์แนวจินตนาการ (Fantasy) และภาพยนตร์ที่เนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัวรวมอยู่ในประเภทนี้ด้วย

2. ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ภาพยนตร์ที่ถูกจัดอยู่ในประเภทที่สามารถแยกย่อยออกไปได้อีกหลายแนว ทั้งนี้เนื่องจากความหลากหลายของเนื้อเรื่อง ซึ่งมีทั้งภาพยนตร์รักที่ไม่สมหวังแบบความรักวัยรุ่น ภาพยนตร์ประเภทอัตชีวประวัติของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งสะท้อนแง่มุมต่างๆในชีวิตของบุคคลนั้น ในแง่ความสะเทือนใจและมีเนื้อหาค่อนข้างจริงจัง

3. ภาพยนตร์บู๊ ดุเดือด (Action) จุดเด่นของภาพยนตร์ประเภทนี้ อยู่ที่การต่อสู้หรือการทำลายล้างที่รุนแรงรวมไปถึงฉากเสี่ยงตาย และรูปแบบต่างๆ โดยมากจะนำตัวพระเอกมาเป็นจุดขายในรูปแบบของวีรบุรุษ (Hero) ที่เก่งในทางศิลปะและการป้องกันตัว

4. ภาพยนตร์ลึกลับ ตื่นเต้นและเขย่าขวัญ (Suspend and Horror) เป็นภาพยนตร์ที่ดำเนินไปโดยเน้นความลึกลับของเรื่องราว และปมการฆ่าต่างๆที่ทำให้ผู้ชมต้องขบคิดและค้นหาเพื่อให้ผู้ชมมี

อารมณ์ตื่นเต้น ระทึกใจ หวาดเสียว และหวาดผวาตลอดเวลา แต่หากเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวของภูตผีปีศาจ ไสยศาสตร์ และอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ ซึ่งความสยดสยองให้กับผู้ชม ก็เป็นประเภทเขย่าขวัญ

กฤษดา เกิดมี (2549) ได้ทำการรวบรวมและจัดแบ่งภาพยนตร์เป็นตระกูลต่าง ๆ 10 ตระกูลสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy)

ภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) จัดเป็นประเภทที่มีบ่อเกิดและวิวัฒนาการมาจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าในด้านนี้ได้เข้ามามีส่วนสอดรับและสนับสนุนภาพยนตร์ทั้งในแง่ของเนื้อหาและกลวิธีการนำเสนอ เนื้อหา มักพาดพิงถึงจิตวิทยาของปัจเจกบุคคลและสถานการณ์ของบุคคลมากกว่าที่จะเป็นเรื่องของวิกฤตการณ์ของสังคมและความเป็นไปในสาธารณะ ขอบเขตของเรื่องที่นำเสนอมักอยู่ในอวกาศอันกว้างใหญ่ไพศาล เรื่องราวที่ค่อนข้างจะแปรเปลี่ยนตลอดโดยไม่คงที่ ตัวอย่างภาพยนตร์ เช่น Star wars เป็นต้น

ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film) มีลักษณะเกี่ยวกับภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ แต่มีความแตกต่างตรงที่ภาพยนตร์จินตนาการไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบาย ทุกสิ่งทุกอย่างต้องได้รับการยอมรับเมื่อเข้าสู่โลกของจินตนาการ เรื่องราวมักจะว่าด้วยการเข้าสู่ความฝัน และการออกจากความเป็นจริง เช่น The Wizard of Oz และวีรบุรุษที่เหมาะได้ใน Superman เป็นต้น

2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

มีพื้นฐานเดียวกันกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากนั้นยังถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีแนวทางพาดพิงกับงานแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยองอันเนื่องมาจากการตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะ "ผู้ฆ่า" หรือ "นักล่า" มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนถึงสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ที่ดุร้ายที่มีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง ตัวอย่างภาพยนตร์ในแนวนี้ได้แก่ Psycho และ The Silence of the Lambs

3. ภาพยนตร์ผจญภัย (The Adventure Film)

ภาพยนตร์ผจญภัย มีลักษณะของการรวบรวมแนวทางต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน แนวทางต่างๆ ที่จัดว่าอยู่ในกลุ่มผจญภัย ก็ได้แก่ภาพยนตร์สงคราม ที่เน้นการสู้รบในสมรภูมิ ภาพยนตร์เดินกลางป่า ภาพยนตร์ต่อสู้ฟันดาบ และภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความหายนะ เป็นต้น ถึงแม้ว่าแนวทางต่างๆ ดังที่กล่าวไปจะมีความแตกต่างกันในหลายด้าน แต่เมื่อมองอย่างละเอียดถี่ถ้วนก็มักพบว่ามันล้วนเป็นงาน

ที่มีลักษณะและส่วนประกอบสำคัญที่เชื่อมโยงกันอยู่ เช่น มีแบบแผนของเหตุการณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

4. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western)

เป็นภาพยนตร์ที่มีความเข้มข้น มีเสน่ห์ และเต็มไปด้วยความซับซ้อนมากที่สุด เพราะมิได้แสดงออกในความบันเทิงเท่านั้น หากแต่ยังเป็นเรื่องราวที่เติบโตมากับการสร้างของอเมริกา เป็นสิ่งที่มีลักษณะเป็นมายาคติ (Myth) ซึ่งแสดงถึงลักษณะเฉพาะและประวัติความเป็นมาของสังคมอเมริกา องค์ประกอบของภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะเป็นถนนสายใหญ่ผ่านกลางเมือง สุสาน คอกม้า ธนาคาร ฯลฯ โดยส่วนใหญ่จะใช้ฉากแถบตะวันตกเฉียงใต้ของอเมริกา ตัวอย่างภาพยนตร์แนวนี้ เช่น Unforgiven เป็นต้น

5. ภาพยนตร์แก็งสเตอร์ (The Gangster Film)

กล่าวคือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระว่าด้วยอาชญากรรม โดยมีการแสดงออกทางด้านความรุนแรง และมักจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างทศวรรษ 1920-1930 จัดเป็นงานในกลุ่มแอ็คชั่นผจญภัยที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง องค์ประกอบของภาพยนตร์ประเภทนี้ มักมีฉากที่อึมครึม มีบรรยากาศอึกทึกครึมโครม เป็นงานที่แสดงภาพสังคมเมือง ผู้คนหนาแน่น สับสนวุ่นวาย แต่ในขณะเดียวกันก็มีบรรยากาศที่มืดมนและให้ความรู้สึกที่ปิดกั้นคับแคบ ตัวอย่างภาพยนตร์แนวนี้ เช่น The Godfather เป็นต้น

6. ภาพยนตร์ฟิล์ม นัวร์ (Film Noir)

หมายถึง ภาพยนตร์มืด มืดในที่นี้มีความหมายรวมถึงลักษณะที่มืดทั้งทางด้าน เรื่องราวและองค์ประกอบทางกายภาพโลกของฟิล์ม นัวร์ คือ เมืองซึ่งมักเป็นเวลากลางคืนตัวละครส่วนมากมักเป็นพวกโกหกหลอกลวง และฆ่าผู้อื่น สิ่งที่บรรจุอยู่ในฟิล์ม นัวร์ คือ ความสิ้นหวัง ความรุนแรง และความตาย ตัวอย่างภาพยนตร์แนวนี้ได้แก่ The Guilty เป็นต้น

7. ภาพยนตร์เพลง (Musicals)

ภาพยนตร์เพลง คือ ภาพยนตร์ที่มีฉากเพลงหรือฉากเต้นรำเป็นองค์ประกอบสำคัญ เป็นจุดสนใจหลัก ข้อสำคัญคือ เพลงจะต้องเป็นตัวดำเนินเรื่อง ส่วนเนื้อเรื่องทำหน้าที่เป็นบทนำให้กับเพลงเท่านั้น ภาพยนตร์เพลงนั้น โครงเรื่องมักตรงไปตรงมา ไม่ยากแก่การทำความเข้าใจ แต่ส่วนที่ยาก คือ การค้นหาและทำความเข้าใจวิเคราะห์ความบันเทิงชนิดนี้ในเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อตระหนักถึงนัยทางสังคมที่สอดแทรกในเรื่องราว ตัวอย่างภาพยนตร์แนวนี้ เช่น The Sound of Music เป็นต้น

8. ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

ภาพยนตร์ตลกสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

Comedy of Incidents เป็นตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ มีการวางโครงเรื่องเอาไว้อย่างหลวมๆ ไม่ได้กำหนดเหตุการณ์แน่ชัด เรื่องราวล้วนเกิดขึ้นเพื่อให้ผู้แสดงได้เล่นมุขตลกเท่านั้นเอง

เนื้อเรื่องแทบไม่มีความสำคัญอะไรเลย ผู้ที่ทำตลกแนวนี้เชื่อว่ามุขตลกนั้น มีความสมบูรณ์อยู่ในตัวของมันเองแล้ว

Comedy of Situation ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็นสำคัญ ใช้มุขตลกเป็นส่วนประกอบในการเดินเรื่องเท่านั้น ตลกประเภทนี้รู้จักกันดีในชื่อประเภทแรกเห็นว่ามุขตลกเป็นสิ่งสมบูรณ์ในตัวเอง ส่วนประเภทหลังเห็นว่ามุขใดอย่างหนึ่ง ประเภทแรกเน้นมุขตลก ส่วนประเภทหลังใช้มุขตลกเป็นเพียงส่วนประกอบหรือเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิด ตลกประเภทนี้รู้จักกันดีในชื่อว่า sitcorn

9. ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film)

ภาพยนตร์ศิลปะเป็นภาพยนตร์ที่แตกต่างไปจากประเภทอื่นๆ ในเรื่องของเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่อง มีการพูดถึงประเด็นบางประเด็นที่มีความละเอียดซับซ้อน มีความพยายามในการใช้กลวิธีการนำเสนอที่แปลกใหม่ เป็นงานที่หยิบยืมรูปแบบการนำเสนอมาจากศิลปะแขนงอื่นๆมาใช้ เช่น จิตรกรรม การละครและวรรณคดี ภาพยนตร์ศิลปะเน้นการแสดงออกทางด้านความคิดมากกว่าจะเน้นคุณค่าทางด้านความบันเทิง เป็นภาพยนตร์ที่ได้แสดงให้เห็นว่าสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพที่เคลื่อนไหวนั้นมีศักยภาพมากมายขนาดไหน ตัวอย่างภาพยนตร์แนวนี้ ได้แก่ Three Women เป็นต้น

10. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Social Problem Film)

ภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย เนื้อหาที่มุ่งไปที่ความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคม ซึ่งมีการยอมรับแล้วว่ามันเป็นปัญหา หรือการถ่ายทอดโดยนำเอาสภาพของปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมมาแสดงให้เห็น ทำหน้าที่เป็นปากเป็นเสียง เป็นตัวแทนให้บุคคลที่ไม่สามารถจะเรียกร้องสิ่งใดด้วยตนเองได้ ตัวอย่างภาพยนตร์แนวนี้ ได้แก่ Alamo Bay เป็นต้น และสุดท้ายจากมูลนิธิหนังไทยได้มีการกล่าวถึงสูตรของ Genre ที่มีมาแต่อดีต มีทั้งสิ้น 9 ลักษณะ สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์แนวชีวิต (Drama) หรือหนังชีวิต ภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องครอบครัว กำลังใจในการดำเนินชีวิต คือภาพยนตร์ที่อยู่ในกลุ่มนี้ เป็นแนวภาพยนตร์ที่ค่อนข้างจะธรรมดา ไม่หวือหวา แต่เขียนบทยากและกำลังในการเรียกผู้ชมต่ำ ภาพยนตร์ลักษณะนี้จะง่ายต่อการเข้าถึง

2. ภาพยนตร์แนวตลก (Comedy) จะเรียกกันรวมๆ ว่าแนวตลก แทบจะเป็นหนึ่งในแนวถนัดของคนสร้างภาพยนตร์ไทย และเป็นภาพยนตร์ที่ถูกจริตของผู้ชมภาพยนตร์ในเมืองไทย แต่ในรายละเอียดภาพยนตร์แนวตลกก็จะถูกแบ่งออกไปอีกหลายแนว เช่น ตลกล้อเลียน ตลกเสียดสี ตลกร้าย ตลกเจ็บตัว และถ้าในเมืองไทยจะมีตลกคาเฟ่ให้อีกแนวหนึ่ง

3. ภาพยนตร์แนวบู๊/ต่อสู้ (Action) เป็นแนวที่เรียกว่า การใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาทั้งหมดทั้งปวง ภาพยนตร์แนวนี้ได้รับความนิยมเพราะเป็นสิ่งที่ตอบสนองความดิบภายในมนุษย์ เพราะในชีวิตจริงเราไม่สามารถปฏิบัติรุนแรงได้ จึงขอเสพโดยการชมภาพยนตร์แทน

4. ภาพยนตร์แนวรัก (Romantic) “หนังโรแมนติก” เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยความรักแบบคนหนุ่มสาว หรืออาจจะเกิดขึ้นกับคนแก่หรือเด็กก็ได้เป็นอีกแนวที่ผู้ชมมักจะให้การตอบรับเป็นอย่างดี

5. ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Thriller) นึกถึงภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับฆาตกรโรคจิตไล่ฆ่าคน หรือภาพยนตร์ที่เดินเรื่องแบบให้คนดูหายใจไม่ทั่วท้อง

6. ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน (Suspense) เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการสืบสวน หรือภาพยนตร์ที่มีปมปริศนาคาใจ และรอการเฉลย เป็นภาพยนตร์ที่มีจุดหักมุมที่ผู้ชมคาดไม่ถึง เป็นแนวที่ผู้ชมให้การต้อนรับหากบทละครดี

7. ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) มักจะเป็น “หนังผี” เน้นความน่าสยดสยอง ตั้งแต่บรรยากาศไปจนถึงเรื่องราว ผู้ชมและผู้สร้างภาพยนตร์มักจะชอบภาพยนตร์แนวนี้ เพราะเป็นแนวที่ลงทุนต่ำแต่ได้ผลสูง เพราะว่าความเชื่อเรื่องผีนี้จะอยู่ในใจของคนทุกชาติทุกภาษา

8. ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Sci-fi) แนวที่ว่าด้วยจินตนาการทางวิทยาศาสตร์ ท่องอวกาศ หุ่นยนต์ การเดินทางข้ามการเวลา อะไรก็ตามที่ดูเป็นวิทยาศาสตร์มักจะอยู่ในกลุ่มนี้หมด

9. ภาพยนตร์แนวจินตนาการ (Fantasy) เป็นเรื่องที่ว่าด้วยโลกในจินตนาการ การสร้างโลกใหม่ พ่อมด แม่มด เจ้าชาย เจ้าหญิง ลอร์ดออฟเดอะริง แต่ในบางยุคที่คนต้องการความจริงจังในชีวิต เช่นยุคปัจจุบัน หนังแนวนี้มักไม่ค่อยประสบความสำเร็จ (มูลนิธิหนังไทย. 2556: ออนไลน์)

จากข้างต้นที่กล่าวมาทำให้สรุปได้ว่าสามารถแบ่งประเภทของภาพยนตร์ได้ทั้งสิ้นถึง 18 ประเภท ได้แก่

1.ภาพยนตร์ประเภทแอคชั่น (Action)

2.ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror)

3.ภาพยนตร์สงคราม (War)

4.ภาพยนตร์แนวอาชญากรรม (Crime)

5.ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

6.ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantacy)

7.ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

8.ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

9.ภาพยนตร์โรแมนติกหรือ แนวรัก (Romance)

10.ภาพยนตร์เพลง (Musicals)

11.ภาพยนตร์ผจญภัย (The Adventure Film)

12.ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western)

13.ภาพยนตร์แก็งสเตอร์ (The Gangster Film)

14.ภาพยนตร์ฟิล์ม นัวร์ (Film Noir)
15.ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film)
16.ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Social Problem Film)
17.ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Thriller)
18.ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน (Suspend)

และจากคำจำกัดความในข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยแบ่งประเภทของภาพยนตร์ที่จะทำการวิเคราะห์ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย จำนวน 20 เรื่อง โดยในจำนวน 20 เรื่อง ได้แบ่งกลุ่มประเภทของภาพยนตร์ได้แก่ ภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) ทั้งสิ้น 10 เรื่อง ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) 3 เรื่อง ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Thriller) 3 เรื่อง ภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) 2 เรื่อง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) 1 เรื่อง และภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) 1 เรื่อง

2.2.3 การแจกรางวัลภาพยนตร์

การแจกรางวัลสำหรับภาพยนตร์นอกจากรางวัลสุพรรณหงส์แล้วยังมีรางวัลที่เกี่ยวข้องกับอีกหลากหลายรางวัลที่ได้มอบให้แก่บุคคลในวงการภาพยนตร์ไทย ที่มีผลงานดีเด่นในสาขาต่างๆในแต่ละปี โดยการแจกรางวัลภาพยนตร์เพื่อมอบให้แก่บุคคลในวงการภาพยนตร์ไทยเริ่มต้นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.2500 อันมีข้อมูลรางวัลประกอบด้วยดังนี้

ในประเทศไทยมีการมอบรางวัลให้แก่บุคคลดีเด่นในวงการภาพยนตร์ไทยที่มีผลงานในแต่ละปีที่ต่างกัน การจัดประกวดรางวัลเพื่อมอบให้แก่บุคคลในวงการภาพยนตร์ไทยเริ่มครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2500 โดยสมาคมหอการค้ากรุงเทพ ณ เวทีลีลาศ สวนลุมพินี ซึ่งถือเป็นการมอบรางวัลสำหรับบทภาพยนตร์ไทยครั้งแรกในประวัติศาสตร์ โดยตั้งรางวัลไว้สองประเภท ประเภทแรกคือ รางวัลสำเภาทอง มอบให้แก่ผู้ที่ได้รับรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม บทประพันธ์ยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และการกำกับฝ่ายศิลป์ด้านต่างๆ และรางวัลตุ๊กตาทอง มอบให้แก่ผู้แสดงนำ รวมถึงนักแสดงสมทบทั้งหญิงและชาย ต่อมามีการออกแบบรางวัลขึ้นใหม่เป็นรูป พระสุรัสวดี จัดอยู่ได้ 8 ครั้งแล้วหยุดไป ต่อมาได้มีการจัดขึ้นใหม่ต่อจากเดิมในปี พ.ศ 2517 โดยสมาคมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย โดยรางวัลตุ๊กตาทองหรือพระสุรัสวดีนี้ถือเป็นรางวัลที่เก่าแก่ที่สุดและยังถือเป็นรางวัลที่คนในวงการภาพยนตร์ยอมรับมากที่สุดอีกด้วย การประกวดรางวัลตุ๊กตาทองครั้งที่ 1 ประจำปี พ.ศ. 2500 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2500 ณ เวทีลีลาศ สวนลุมพินี จัดโดยหอการค้ากรุงเทพ โดยมีสงบ สวนสิริ เป็นประธานกรรมการ การประกวดนี้จัดเป็นปีแรกทางผู้

จัดงานจึงไม่ได้จำกัดปีของภาพยนตร์ ทำให้มีภาพยนตร์ทั้งใหม่และเก่าปะปนกัน รวมทั้งสิ้น 52 เรื่อง มีภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในระบบ 35 มม. เข้าประกวด 4 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย จากหนุมานภาพยนตร์ ปี พ.ศ. 2498 ภาพยนตร์เรื่องจอมไพร จากวิจิตรเกษมภาพยนตร์ ปี พ.ศ. 2500 ภาพยนตร์เรื่องถ่านไฟเก่า ปี พ.ศ. 2500 และภาพยนตร์เรื่องสองปีน้อง ปี พ.ศ. 2501 จากอัศวินภาพยนตร์ นอกจากนั้นยังมีภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในระบบ 16 มม. จำนวน 48 เรื่อง โดยในวันนั้นมีการชุมนุมดาราภาพยนตร์ นักแสดง และผู้ประกอบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มีการลีลาศชิงของรางวัล แต่สำหรับผลการประกวดในครั้งนี้กลับมีการตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์และนิตยสารก่อนวันงาน (คีตาเรคคอร์ด. 2535: 3-5)

การประกวดภาพยนตร์ชิงรางวัลตุ๊กตาทองมีแนวคิดริเริ่มมาจากบทความของนายสงบ สวนศิริ จากในนิตยสารตุ๊กตาทอง ดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น ซึ่งในความเป็นจริงนายสงบได้มีแนวคิดนี้มาตั้งแต่ พ.ศ. 2496 ที่จะจัดการประกวดภาพยนตร์ในปีนั้นแต่แล้วก็ไม่ได้จัด แต่ในที่สุดการประกวดก็เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2500 โดยการสนับสนุนของหอการค้ากรุงเทพ โดยเป็นส่วนหนึ่งของ “งานสัปดาห์แห่งการแสดงอุตสาหกรรม พาณิชยกรรม และเกษตรกรรม” ของหอการค้ากรุงเทพ ที่จัดขึ้นในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2500 มีการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน โดยมีนายสงบ สวนสิริ เป็นประธาน และคณะกรรมการตัดสินภาพยนตร์ ประกอบด้วย นักประพันธ์ นักวิจารณ์ นักเซ็นเซอร์ นักหนังสือพิมพ์ และผู้ที่ชมภาพยนตร์เป็นประจำ ประกอบด้วย พอ.จง แปลกบรรจง พ.ต.ต.ปรีชา จงเจริญ พ.ต.ต.ประสัตถ์ ปันยารชุน แก้ว อัจฉริยกุล ศักดิ์เกษม หุตาคม ระบิล บุนนาค ลมูล อติพยัคฆ์ กาญจนา ศยามานนท์ และเถาวัลย์ มงคล และในครั้งนั้นผู้แสดงนำฝ่ายชายที่ได้รับรางวัล ได้แก่ ลือชัย นฤนาถ จากเรื่องเล็บครุฑ และฝ่ายหญิง ได้แก่ วิไลวรรณ วัฒนพานิช จากเรื่องสาวเครือฟ้า ผู้แสดงประกอบฝ่ายชายได้แก่ เจิม ปั้นอำไพ จากเรื่องเศรษฐีอนาถา และผู้แสดงประกอบฝ่ายหญิงได้แก่ พงษ์ลดา พิมลพรรณ จากเรื่องนักสืบพราน ตอนจำเลยพูดไม่ได้ (ไฮเดฟ บลูเรย์ ดีวีดี โฮมเธียเตอร์ดอทคอม. 2551: ออนไลน์)

สงบ สวนสิริ ซึ่งเป็นอดีตบรรณาธิการนิตยสารตุ๊กตาทอง ได้เล่าถึงการจัดการประกวดตุ๊กตาทองครั้งแรก ไว้ในบทความ “ตุ๊กตาทองของไทย” ความว่า

> “วันหนึ่งใน พ.ศ.2500 ซึ่งตรงกับวันที่25 แห่งพุทธศตวรรษพอดี คล้ายกับว่าจะเป็นนิมิตอันดีสำหรับวงการภาพยนตร์ไทยหรืออะไรไม่ทราบ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้พบกับคุณสนอง รัตนวิจัย แห่งหอการค้ากรุงเทพ และได้สนทนากันถึงเรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย คุณสนองมีความคิดที่อยากจะหาทางส่งเสริมอุตสาหกรรมประเภทนี้ เพราะเห็นว่าเป็นอุตสาหกรรมที่ทำรายได้ให้แก่รัฐมิใช่น้อย จึงควรอุปถัมภ์ค้ำชูไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ซึ่งเป็นความคิดที่ข้าพเจ้าเองก็เห็นด้วย เพราะเป็นความคิดที่ข้าพเจ้าอยากดำริให้มีขึ้นมานานแล้ว แต่ยังหาสถาบันที่จะร่วมมือร่วมใจด้วยไม่ได้...แม้ว่าจะเป็นปีที่ทางอเมริกา

ได้มีการแจกรางวัลตุ๊กตาทองอันมีชื่อว่า “รางวัลออสการ์” กันมาเป็นปีที่ 30 แล้วในขณะนี้ ข้าพเจ้าก็เห็นว่าแม้จะตั้งต้นช้าก็ยังดีกว่าไม่ตั้งต้นเสียเลย จึงรับปากกับคุณสนองในอันที่จะร่วมมือด้วยอย่างเต็มสติกำลัง”

(สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. 2554)

เมื่อข่าวการจัดประกวดตุ๊กตาทองกระจายออกไป ทำให้ได้รับความสนใจจากสื่อต่างๆ มากมาย มีการนำเสนอความเคลื่อนไหว อีกทั้งการแสดงความคิดเห็นถึงความหวังในการประกวดในครั้งนี้ ในฐานะของผู้สนใจคนหนึ่งแต่ไม่มีโอกาสติดตามอย่างใกล้ชิด จึงไม่ทราบหลักการและวิธีการประกวด และการตัดสินมอบรางวัลแก่ภาพยนตร์เป็นครั้งแรกสำหรับประวัติศาสตร์รางวัลภาพยนตร์ไทย แต่อาศัยเหตุผลที่ว่าครูสงบ ผู้ที่เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวงการภาพยนตร์เป็นประธาน คณะกรรมการและคณะดำเนินงานจัดการประกวดประกอบด้วยคณะกรรมการทั้งฝ่ายดำเนินงาน และฝ่ายตัดสินล้วนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปกรรมนานาแขนงต่างรับหน้าที่และร่วมมือร่วมใจกันเป็นอย่างดี จึงทำให้สันนิษฐานไว้ก่อนได้ว่าหลักการและระเบียบการ หรือวิธีการในการประกวดจะเต็มไปด้วยความรัดกุมเป็นพิเศษ อย่างน้อยก็คงได้อาศัยหลักการและวิธีการที่ดำเนินกันอยู่ในสหรัฐอเมริกาซึ่งควรเป็นที่วางใจได้ แม้งานนี้จะเป็นงานครั้งแรกในประเทศไทยก็ตาม หากเกิดความบกพร่องก็น่าจะได้รับการให้อภัยและความเห็นใจอย่างกว้างขวางจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย (จรัญ วุฒาทิตย์. 2550: 8)

นอกจากรางวัลตุ๊กตาทอง ในปี พ.ศ. 2522 ได้มีการจัดการแจกรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำโดยสมาคมผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทย จุดประสงค์ก็ไม่ต่างจากรางวัลตุ๊กตาทอง และต่อมาได้งดจัดงานไปในปี พ.ศ. 2531 หลังจากนั้นรัฐบาลได้เห็นคุณค่าของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมไทยภายใต้การดูแลของสำนักนายกรัฐมนตรี และมีสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติเป็นผู้จัดการประกวด โดยใช้ชื่อว่า “รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ” และเปลี่ยนเป็น “รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์” ในภายหลัง

ในปี พ.ศ. 2533 ได้เกิดรางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิงขึ้น โดยมี นคร วีระประวัติ เป็นประธานชมรมมาถึงปัจจุบัน ด้วยความร่วมมือของเหล่านักวิจารณ์บันเทิงของไทย รวมไปถึงรางวัลอื่นๆ อีกมากมายที่ริเริ่มแจกกันในภายหลัง ซึ่งมักเป็นรางวัลที่สำนักพิมพ์ นิตยสารต่างๆ รวมไปถึง รางวัลที่เกิดจากการออกเสียงของผู้ชมภาพยนตร์ หรือเว็บไซต์-เว็บบอร์ดเกี่ยวกับภาพยนตร์ อาทิ สตาร์เอนเตอร์เทนเมนท์ อวอร์ด คมชัดลึก อวอร์ด ไบโอสโคป อวอร์ด สตาร์พิค อวอร์ด เฉลิมไทยอวอร์ด และยังมีรางวัลเชิดชูเกียรติที่มอบให้ศิลปินที่ทำงานในวงการภาพยนตร์อย่างศิลปินศิลปาธรในสาขาภาพยนตร์ และศิลปินแห่งชาติในสาขาศิลปะการแสดงอีกด้วย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

รางวัลภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง (Bangkok Critics Assembly)

เป็นรางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ของไทย ที่มีผลงานดีเด่นที่สุดในสาขาต่างๆ ในแต่ละปี โดยได้จัดให้มีพิธีมอบรางวัลนี้เป็นครั้งแรก เมื่อ พ.ศ. 2534 โดยชมรมวิจารณ์บันเทิง ซึ่งประกอบด้วยนักวิจารณ์ภาพยนตร์จากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ มีประธานชมรมคือ นายนคร วีระประวัติ การประกาศผลรางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง มีขึ้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2534 รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง ออกแบบเป็นรูปพีรามิดบนฐานกลมและสี่เหลี่ยม มีความหมายว่าเป็น ปลายปากกา (วิกิพีเดีย. 2552: ออนไลน์)

รางวัลสตาร์เอนเตอร์เทนเมนต์ (Star Entertainment Awards)

เป็นงานประกาศรางวัล ผลงานบันเทิงยอดเยี่ยมประจำปี โดยสมาคมนักข่าวบันเทิง เริ่มจัดงานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 รางวัลนี้เป็นการมอบรางวัลให้กับผลงานบันเทิงยอดเยี่ยมทั้งภาพยนตร์, ละคร, รายการโทรทัศน์ และเพลง โดยในปี 2550 มีการมอบรางวัล 10 สาขา (ลดลงจากปี 2549 4 รางวัล) ซึ่งโดยมากมักจัดงานในช่วงระหว่างเดือนมีนาคม-เมษายน ของทุกปี (วิกิพีเดีย. 2552: ออนไลน์)

คมชัดลึก อวอร์ด

เป็นรางวัลที่มอบให้กับบุคคลในวงการบันเทิงไทย ใน 4 สาขา คือ ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลงไทยสากล และเพลงลูกทุ่ง จัดโดยฝ่ายข่าวบันเทิง ของหนังสือพิมพ์คมชัดลึก โดยรางวัลคมชัดลึก อวอร์ด มีพิธีมอบรางวัลเป็นครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2547 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 6

สำหรับภาพยนตร์ในส่วนของคณะกรรมการการตัดสินรางวัล ประเภทภาพยนตร์ ก็ยังคงมีมติตรงกันว่าหนังไทยที่จะได้รับการคัดเลือกนั้น จะต้องฉายตามโรงภาพยนตร์ในระหว่างวันที่ 1 มกราคม-31 ธันวาคม และภาพยนตร์ไทยที่ถูกพิจารณาจะต้องใช้ทุนในการสร้างเป็นของบริษัทในประเทศไทย หากหนังเรื่องใดใช้ทุนของต่างชาติ หรือแม้แต่ใช้คำบรรยายในหนังเป็นภาษาไทย ถือเป็นสละสิทธิ์ ซึ่งการพิจารณาภาพยนตร์ไทยถือเอามติของคณะกรรมการตัดสินเป็นสำคัญ

ทั้งนี้นักแสดงหนึ่งท่านมีสิทธิเข้าชิงมากกว่า 1 เรื่อง ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของคณะกรรมการ ส่วนการพิจารณารางวัลจะมีทั้งหมด 7 สาขา คือ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม,ผู้กำกับยอดเยี่ยม, บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, นักแสดงสมทบชาย-หญิงยอดเยี่ยม และนักแสดงนำชาย-หญิงยอดเยี่ยม

อย่างไรก็ตามต้องพิจารณาดูอย่างละเอียดในเรื่องของนักแสดงนำยอดเยี่ยมรวมถึงนักแสดงสมทบยอดเยี่ยม โดยกรรมการตั้งข้อสังเกต ว่าหากบทที่ได้รับถูกเขียนมาอย่างดีแล้ว และนักแสดงคนนั้นๆ ทำหน้าที่ตามบทที่ได้รับมอบหมายมา จึงไม่ใช่เรื่องที่จะตัดสินว่านักแสดงคนนั้นเล่นดีเสียทั้งหมด

หากแต่บทที่ได้รับเป็นบทรอง หรือบทที่ราบเรียบไม่มีสีสัน แต่นักแสดงคนนั้นสามารถถ่ายทอดออกมาได้โดดเด่น นั่นต้องถือว่าเป็นเรื่องของฝีไม้ลายมือที่ต้องพิจารณาเป็นพิเศษมากกว่า (คม ชัด ลึก. 2550)

เฉลิมไทยอวอร์ด

เป็นรางวัลเชิดชูผลงานแขนงศิลปะบันเทิงทั้งในประเทศและต่างประเทศ จัดโดยสมาชิกเว็บไซต์ พันทิปดอตคอม โต๊ะเฉลิมไทย (จึงเป็นที่มาของชื่อรางวัล) ริเริ่มขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2547 เพื่อมอบรางวัลให้กับผลงานภาพยนตร์ เพลง สื่อโทรทัศน์และวิทยุ ที่มีผลงานออกมาตลอดปี พ.ศ. 2546 โดยขั้นตอนการเสนอชื่อผู้เข้าชิง และการตัดสินผู้ชนะรางวัลสาขาต่างๆ นั้นได้มาจากการออกเสียงของผู้มีสิทธิ์ ได้แก่ สมาชิกทางการของเว็บไซต์ และสมาชิกผู้ใช้บัตรผ่าน

ด้วยในปี พ.ศ. 2553 เฉลิมไทยอวอร์ดซึ่งจัดมาเป็นปีที่ 7 ติดต่อกัน ได้พัฒนาขั้นตอนและหลักเกณฑ์การจัดรางวัลจนมีมาตรฐานในการให้คะแนนขึ้น อนึ่ง ได้มีการเปลี่ยนแปลงชื่อสาขาจาก "รางวัลยอดเยี่ยม" เป็น "รางวัลแห่งปี" ตั้งแต่การจัดรางวัลเฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 3 เมื่อปี พ.ศ. 2549 เนื่องจากมีข้อเรียกร้องจากสมาชิกเว็บไซต์พันทิปจำนวนหนึ่ง ว่าผลรางวัลที่ปรากฏออกมาไม่ได้แสดงถึงความยอดเยี่ยมอย่างแท้จริง เพราะผู้ลงคะแนนเสียงมีความหลากหลายด้านความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ ส่วนใหญ่มิใช่ผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะภาพยนตร์โดยตรง มิอาจเทียบเคียงกับรางวัลที่จัดโดยสถาบันซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิตัดสินได้ ดังนั้น ทางคณะกรรมการฯ จึงเห็นควรให้ใช้คำว่า "รางวัลแห่งปี" แทนคำว่า "รางวัลยอดเยี่ยม" ซึ่งเป็นลักษณะของรางวัลจากมหาชนมาโดยตลอด

แต่เดิมการเสนอชื่อเข้าชิง ใช้วิธีให้ผู้มีสิทธิ์ออกเสียงคือสมาชิกเว็บไซต์พันทิป คัดเลือกรายชื่อแต่ละสาขาตามดุลยพินิจส่วนตัว แล้วเสนอชื่อต่อคณะกรรมการฯ โดยตรงจำนวน 5 รายชื่อ/สาขา ผ่านการส่งรายชื่อทางอีเมลล์ไปยังอีเมลล์กลางตามที่คณะกรรมการฯ ในปีนั้นๆ ตั้งขึ้น ภายในระยะเวลาที่กำหนดให้เสนอชื่อ ซึ่งจะอยู่ราวปลายเดือนมกราคม - ต้นเดือนกุมภาพันธ์ เมื่อแล้วเสร็จคณะกรรมการฯ จึงรวบรวมคะแนน เพื่อให้ได้รายชื่อผู้เข้าชิง 5 ชื่อสุดท้ายของทุกสาขา (บางสาขาอาจมี 3 รายชื่อ) ก่อนประกาศรายชื่อผู้เข้าชิงผ่านหน้าเว็บไซต์ของพันทิป โต๊ะเฉลิมไทยต่อไป

ภายหลังการจัดรางวัลไปแล้ว 5 ครั้ง พบปัญหาเกี่ยวกับความลักลั่นของผู้เข้าชิงบางสาขา ซึ่งเกิดจากความเข้าใจที่ไม่ตรงกันของสมาชิกผู้มีสิทธิ์ออกเสียง จึงทำให้เกิดร่างรายชื่อผู้มีสิทธิ์ (Eligible lists) ของแต่ละสาขาขึ้นก่อนการเสนอชื่อเข้าชิง โดย eligible lists ที่มีตั้งแต่การจัดเฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 6 นั้น พบว่าทำให้การเสนอชื่อเข้าชิงเป็นไปโดยราบรื่น และได้รับความร่วมมือจากสมาชิกผู้มีสิทธิ์ออกเสียงมากขึ้น และล่าสุด มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญอีกครั้งหนึ่งตั้งแต่เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 7 คือ การนำระบบลงคะแนนแบบเรียงลำดับ (preferential voting) มาใช้แทนการ

ลงคะแนนแบบหนึ่งเสียงต่อหนึ่งผู้มีสิทธิ์ (one-man-one-vote) เนื่องจากเป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีตามวิธีของสถาบันศิลปวิทยาการภาพยนตร์แห่งสหรัฐอเมริกา (Academy of Motion Picture Arts and Sciences: AMPAS) ซึ่งเชื่อว่าจะช่วยลดอคติของการโหวตได้มากกว่าการต้องเลือกผู้เข้าชิงเพียงหนึ่งชื่อต่อหนึ่งสาขา

การลงคะแนนเพื่อตัดสินผู้ชนะ (Final Balloting for Winner)

เมื่อประกาศรายชื่อผู้เข้าชิงแล้ว ทางคณะกรรมการฯ จะกำหนดให้ผู้มีสิทธิ์ ลงคะแนน (อาจหมายถึงสมาชิกเว็บไซต์พันทิปทุกคน หรือเฉพาะสมาชิกที่ลงชื่อไว้) ส่งรายชื่อมาโดยวิธีที่กำหนดในแต่ละปี ภายในเวลาที่กำหนดให้ลงคะแนนซึ่งจะอยู่ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์

- เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 1 - 4 เป็นการลงคะแนนทางแบบฟอร์มโหวตของทางพันทิป ซึ่งจะไม่ปิดบังผลเมื่อเสร็จสิ้นการลงคะแนน

- เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 5 เป็นการลงคะแนนทางแบบฟอร์มโหวตที่สร้างขึ้นเองภายนอก ทำให้สามารถปิดบังผลคะแนนได้ระดับหนึ่ง

- เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 6 เป็นการลงคะแนนทางแบบฟอร์มโหวตของทางพันทิป ที่ดัดแปลงให้ปิดบังผลคะแนนได้ระดับหนึ่ง

- เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 7 เปลี่ยนระบบลงคะแนนจากระบบ one-man-one-vote เป็นระบบ preferential voting ลักษณะเดียวกับการลงคะแนนเสนอชื่อเข้าชิง จึงต้องใช้การส่งรายชื่อทางอีเมลล์ ทำให้ผลคะแนนเป็นความลับ

หลังเสร็จสิ้นการลงคะแนนประมาณ 1 สัปดาห์ เฉลิมไทยอวอร์ดจะประกาศผลรางวัลผ่านหน้าเว็บไซต์พันทิป ประมาณปลายเดือนกุมภาพันธ์ ถึงต้นเดือนมีนาคม โดยลักษณะของกระทู้ประกาศจะมีพิธีกร ผู้ประกาศรางวัล และรูปแบบการประกาศเลียนแบบจากการประกาศรางวัลซึ่งจัดขึ้นจริง และตั้งแต่การจัดรางวัลเฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 5 เป็นต้นมา มีการจัดทำโล่รางวัลเฉลิมไทยอวอร์ดขึ้นเป็นรูปธรรม เพื่อมอบให้ผู้ได้รับรางวัลซึ่งเป็นคนไทย จากจุดนั้นทำให้เฉลิมไทยอวอร์ดมีความสำคัญและบทบาทมากขึ้น ในฐานะรางวัลด้านภาพยนตร์จากการลงคะแนนของมหาชนรางวัลหนึ่ง (พันธ์ทิพย์. 2553)

ไนน์เอ็นเตอร์เทน อวอร์ดส์

การจัดการประกาศผลรางวัล "ไนน์เอ็นเตอร์เทน อวอร์ดส์" เกิดจากความตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งปัจจุบันสื่อมวลชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อบันเทิงมีบทบาท และอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการดำเนินชีวิต และวิธีคิดของประชาชนมากกว่าในอดีต เพราะประชาชนสามารถ

เข้าถึงหรือบริโภคสื่อได้หลากหลายช่องทาง และรวดเร็วยิ่งขึ้น ประกอบกับการดำเนินงานของสื่อมีการแข่งขันสูงขึ้น ช่วงชิงความสด ใหม่ ทันเหตุการณ์ และไม่ยึดติดกับกรอบหรือขนบเดิมๆ จนกระทั่งบางครั้ง อาจขาดการตรวจสอบ ที่รอบคอบเพียงพอ สิ่งที่ตามมาคือ การนำเสนอข่าวสาร และสาระบันเทิงของสื่อมวลชน กลายเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ แก่ผู้บริโภค กล่าวคือ ขณะที่สื่อทำหน้าที่ให้ความรู้และความบันเทิงแก่ประชาชนอยู่นั้น ในนาทีเดียวกัน สื่อก็อาจยัดเหยียดแนวความคิดและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือปลูกฝังค่านิยมผิดๆ แก่ประชาชนได้เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กและเยาวชน ที่ยังรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และผู้ที่ไม่รู้เท่าทันสื่อมวลชน

เอกลักษณ์และสีสันของงานประกาศผลรางวัล “ไนน์ เอนเทอร์เทน อวอร์ดส์” คือ การที่ไม่มีการแบ่งแยกค่ายสังกัดหรือสถานีโทรทัศน์ต่างๆ โดยเปิดโอกาสให้บุคคลในวงการบันเทิงทุกคนได้มีโอกาสรับรางวัลอันทรงเกียรติ โดยหน้างาน บริเวณหน้าหอประชุมใหญ่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ก่อนที่จะเริ่มงานภายในหอประชุม จะมีแฟชั่นของบุคคลในวงการบันเทิงทั้ง ดารา นักร้อง รวมถึงคนเบื้องหลังในวงการบันเทิง บนพรมม่วง (Purple Carpet) โดยในงานประกาศผลรางวัล “ไนน์ เอนเทอร์เทน อวอร์ดส์” ครั้งที่ 2 ปี พ.ศ. 2552 นี้ ได้มีศิลปินกลุ่มจากประเทศเกาหลี วง ทูพีเอ็ม (2PM) มาสร้างสีสันและร่วมแสดงโชว์พิเศษบนเวทีด้วย (อสมท. 2555: 42)

เกณฑ์ในการพิจารณามีวิธีการตรวจสอบและวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้ดังนี้ (อสมท. 2554)

1. ด้านประสิทธิภาพ สามารถวัดได้จากเนื้องานที่ออกสู่สายตาผู้ชม ว่ามีความน่าสนใจ และมีความสมบูรณ์หรือไม่

2. ด้านการวัดประสิทธิผล สามารถประเมินได้ 2 ทาง คือ การวัดเรตติ้ง (การให้คะแนน) ของภาพยนตร์ว่ามากหรือน้อยเท่าใด และการประเมินจากการตอบรับของกลุ่มผู้ชมในช่องทางต่างๆ

รางวัลออสการ์

รางวัลออสการ์ (Oscar) หรือ อคาเดมีอวอร์ด (Academy Awards) เป็นงานแจกรางวัลทางภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงที่สุด จัดโดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ (Academy of Motion Picture Arts and Sciences หรือ AMPAS) โดยเริ่มจัดตั้งแต่ปี ค.ศ. 1929 โดยในปี ค.ศ. 2009 ที่จะถึงนี้ จะเป็นครั้งที่ 81 และจะจัดขึ้นในวันที่ 22 กุมภาพันธ์ ที่โกดักเธียเตอร์ ในฮอลลีวูด พิธีมอบรางวัลออสการ์ครั้งแรกจัดขึ้นแบบงานเลี้ยงอาหารค่ำเล็กๆ ที่โรงแรม Roosevelt ในฮอลลีวู้ด บัตรเข้าชมราคา 5$ มีผู้ร่วมงานไม่ถึง 250 คน ปีต่อมาๆ ได้เปลี่ยนมาจัดที่โรงแรม Ambassador และโรงแรม Biltmore พิธีมอบรางวัลออสการ์ครั้งที่สองได้เริ่มมีการกระจายเสียงสดผ่านทางวิทยุ ต่อมาในปี ค.ศ. 1953 จึงเปลี่ยนมาแพร่ภาพทางโทรทัศน์ขาวดำ มีผู้ชมหลายล้านคนในสหรัฐอเมริกาและ

แคนาดา ในปี ค.ศ. 1966 พิธีมอบรางวัลได้แพร่ภาพทางโทรทัศน์สีเป็นครั้งแรก และมีการออกอากาศไปทั่วโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1969 เป็นต้นมา

ในช่วงทศวรรษแรก ธรรมเนียมปฏิบัติในการประกาศรางวัลสู่สาธารณชนจะทำโดยนำผลการตัดสินให้กับหนังสือพิมพ์ในเวลา 23 นาฬิกาของคืนวันจัดงานจนกระทั่งปี ค.ศ. 1940 หนังสือพิมพ์ลอสเองเจลลิสไทม์แอบทราบผลการตัดสิน และได้นำไปตีพิมพ์สู่สาธารณชนก่อนพิธีประกาศรางวัลจะเริ่มขึ้น นับแต่นั้นมา ผลการตัดสินจึงอยู่ในซองจดหมายที่ปิดผนึก พิธีประกาศผลรางวัลออสการ์ได้จัดที่โกดักเธียเตอร์นับตั้งปี ค.ศ. 2002 จนถึงปัจจุบัน ในปีค.ศ. 1949 ทางสถาบันได้เริ่มนับจำนวนรางวัลที่ได้มอบไป โดยเริ่มนับอย่างเป็นทางการที่รางวัลที่ 501 ตั้งแต่งานประกาศผลรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 80 ได้มีการมอบรางวัลออสการ์ไปแล้ว 2,701 รางวัล และมีนักแสดงที่ได้รับรางวัล รวมทั้งผู้ที่ได้รับรางวัลเกียรติยศและรางวัลนักแสดงเยาวชน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 293 คน รางวัลต่างๆในปัจจุบันมีทั้งสิ้น 24 สาขา รางวัลใหญ่มี 5 รางวัล (Big Five) ได้แก่ รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Picture), รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม (Best Director), รางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยม (Best Actor), รางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม (Best Actress) และ รางวัลบทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม (Best Adapted Screenplay) (The Oscars. 2556)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมองว่าผลงานภาพยนตร์แทบทุกเรื่องในปัจจุบัน มีการถ่ายทอดแง่คิดหรือแฝงค่านิยมและอุดมการณ์ต่างๆไปยังผู้ชมเสมอ ดังนั้นผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราว รูปแบบ และลักษณะการแสดงที่ได้รับรางวัล เพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการคัดเลือกตัวละครที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน

2.2.4 หลักเกณฑ์ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์

ในการตัดสินเกณฑ์ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์ของแต่ละรางวัลก็จะมีการพิจารณาที่แตกต่างกันออกไป โดยในแต่ละเกณฑ์นั้นมีความสำคัญที่จะนำมาพิจารณาในส่วนของเนื้อหาสาระหรือบทภาพยนตร์ เทคนิคในการถ่ายทำ ตัวละคร หรือบุคลากรทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์ไทย ในที่นี้ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้หลักเกณฑ์ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์ไว้ดังนี้

กฤษดา เกิดดี (2541 : 43-46) ได้อธิบายถึงหลักเกณฑ์การประเมินคุณค่าภาพยนตร์ 2 ประการได้แก่ การมองเนื้อหากับมองที่วิธีการ

ประการแรก การมุ่งพิจารณาเนื้อหาภาพยนตร์ก็คือ การให้ความสำคัญกับเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ โดยพิจารณาจากลักษณะเนื้อหาต่าง ๆ อาทิ ภาพยนตร์เรื่องนั้นมีพลังในการที่จะทำให้เกิดมุมมองใหม่ต่อชีวิต ต่อโลก มีมุมมองใหม่ทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น ภาพยนตร์อาจทำให้ผู้ชมเกิดพลังสร้างสรรค์ เกิดแรงบันดาลใจในการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ

ประการที่สอง คือ การมุ่งพิจารณาที่วิธีการ เนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญ แต่ต้องยอมรับว่าวิธีการก็สำคัญไม่น้อยไปกว่ากัน โดยเป็นการมุ่งความสนใจไปที่สามารถในการสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน (อันเนื่องมาจากการกำกับภาพยนตร์) การจูงใจสนใจให้ติดตาม (อันเนื่องมาจากกลวิธีในการเขียนบทภาพยนตร์) หรือความน่าตื่นเต้นของฉากเหตุการณ์ (อันเนื่องมาจากงานกำกับภาพ)

สำหรับการประเมินคุณค่าภาพยนตร์นั้น ประเมินจากเนื้อหาว่า เนื้อหาให้คุณค่าต่อมนุษย์และสังคมหรือไม่ ประเมินจากการนำเสนอ คือ ภาพ แสง สี เสียง ประเมินจากองค์ประกอบภาพยนตร์ 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1. จากผู้กำกับ (Director) มีเอกภาพเป็นหนึ่งเดียวกลมกลืนไปด้วยกันได้หรือไม่ 2. จากบทภาพยนตร์ (Script) มีลักษณะความคิดริเริ่ม ไม่ซ้ำใคร การเล่าเรื่องอย่างมีจินตนาการ ความขัดแย้ง การกระทำสัมพันธ์กันอย่างมีเหตุผล จูงความสนใจของผู้ชมได้ บทสนทนาทำหน้าที่เหมาะสม 3. จากการถ่ายภาพ กำกับภาพ (Photography) ประเมินจากการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง การใช้เลนส์ในการถ่ายทำแต่ละฉาก การจัดแสงการออกแบบแสง เป็นแสงสว่างหรือว่าแสงมืด ทิศทางของแสงในแต่ละฉาก และ 4. ประเมินจากการตัดต่อ (Editing) การเรียงลำดับภาพต่อเนื่องกลมกลืนกันหรือไม่ มีการเชื่อมโยงระหว่าง Shot ระหว่างฉากราบรื่นหรือไม่ (กฤษดา เกิดมี. 2549)

Pramaggiore and Wallis (2006) ได้กล่าวว่า ในการสร้างสรรค์งานภายนตร์ จะต้องให้ความสำคัญในเรื่องขององค์ประกอบโดยรวมที่สร้างขึ้นเป็นภาพยนตร์ทั้งหมด ซึ่งจะประกอบไปด้วยปัจจัยต่าง ๆ มีดังนี้ คือ รูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีสไตล์เป็นอย่างไร นอกจากนี้รูปแบบในภาพยนตร์ยังบอกหน้าที่ของตัวละครในภาพยนตร์ว่า ตัวละครนี้มีหน้าที่ทำอะไรในบทบาทนั้น ๆ ปัจจัยต่อมา ความคล้ายคลึงและความซ้ำ เป็นหลักการสำคัญของรูปแบบภาพยนตร์ การจะสร้างภาพยนตร์ให้ผู้ชม ชมแล้วรู้เรื่องขึ้นอยู่กับผู้สร้างจะทำให้ผู้ชมสามารถจดจำสิ่งที่คล้ายคลึงกันโดยผู้ชมจะต้องจำตัวละครและฉากต่าง ๆ ได้ เมื่อฉากนั้นหวนกลับมาอีกครั้ง ปัจจัยของความแตกต่างและความหลากหลาย คือ เมื่อภาพยนตร์มีอะไรที่ซ้ำกันมาก ๆ ก็จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นไม่น่าสนใจ ควรจะมีการเปลี่ยนแปลงหรือสร้างความหลากหลาย ความแตกต่างเพื่อให้เกิดความน่าสนใจในภาพยนตร์ ปัจจัยในเรื่องของการพัฒนา คือ กระบวนการที่ก้าวไปข้างหน้าจากตอนหนึ่งไปสู่อีกตอนหนึ่ง และปัจจัยสุดท้ายคือ ความมีเอกภาพ ภาพยนตร์ควรจะต้องมีเอกภาพมีความสัมพันธ์กันในเนื้อหาภาพยนตร์ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้เทคนิคของการเล่าเรื่อง เป็นวิธีการสำคัญที่จะต้องพิจารณา อาจจะเล่าเรื่องโดยการเอาตอนจบของเรื่องมาเป็นฉากเปิดเรื่อง หรืออาจจะเอาตอนกลางเรื่องมาเล่าก่อน หรือจะเล่าตามลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ในส่วนของ มีส ออง แซง เป็นศิลปะในการจัดฉาก เครื่องแต่งกาย นักแสดง การจัดแสง รายละเอียด และความสัมพันธ์ในเฟรม รวมไปถึงองค์ประกอบของภาพ เพื่อสร้าง

ความสมดุลของภาพ มีการกำหนดจุดเด่น เน้นน้ำหนัก และแสดงความลึก ความตื้นของภาพให้สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ การวางมุมกล้องต่าง ๆ เมื่อถ่ายทำเสร็จแล้วเริ่มเข้ากระบวนการตัดต่อ ในการตัดต่อควรคำนึงถึง จังหวะ เวลา พื้นที่ และแก่นสำคัญของเรื่องเพื่อสร้างความต่อเนื่อง ราบรื่นไม่สะดุดให้กับภาพยนตร์ หรืออาจจะตัดต่อเพื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม ภาพและเสียงจะต้องมีความสัมพันธ์ จากนั้นมาดูว่าภาพยนตร์มีเนื้อหาให้คุณค่าต่อมนุษย์และสังคมอย่างไรบ้าง การแสดงของนักแสดง มีการอนุรักษ์ หรือว่าส่งเสริมประเพณีวัฒนธรรมอันดีงามหรือไม่

Hill and Gibson (2000: 13) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์ภาพยนตร์มีหลักพื้นฐานอยู่ 2 ประการ ประการแรก คือ โครงสร้างของภาพยนตร์ ซึ่งรวมถึงการถ่ายทำและการตัดต่อด้วย ประการที่สอง คือ รูปแบบของภาพยนตร์ เราสร้างสิ่งสองสิ่งให้เสร็จสมบูรณ์แล้วเมื่อเรานำสองสิ่งมารวมเข้าด้วยกัน นั่นหมายถึง เป็นการเสร็จสิ้นของการสร้างภาพยนตร์ที่สมบูรณ์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำเกณฑ์ในการประเมินคุณค่าของภาพยนตร์มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป เช่น ในเรื่องของพิจารณาเนื้อหาภาพยนตร์ การแต่งกายของตัวละคร หรือสไตล์การแสดง เป็นต้น

2.2.5 หลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์

การแจกรางวัลสำหรับภาพยนตร์นั้นได้ก่อกำเนิดขึ้นมากมายหลากหลายรางวัลจากในนานาประเทศ โดยจัดขึ้นเพื่อประกาศถึงคุณงามความดีหรือคุณค่าของภาพยนตร์หรือบุคคลในวงการภาพยนตร์ของประเทศนั้น ๆ ให้สาธารณชนได้พึงรับทราบ และเพื่อกำหนดมาตรฐานการทำงานในแวดวงผู้สร้างภาพยนตร์และผู้เกี่ยวข้อง เพื่อยกระดับมาตรฐานให้แก่ภาพยนตร์ต่อไป (กชกร บุษปะยุตร. 2551: 33) ในที่นี้ได้มีผู้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์หลายท่านดังต่อไปนี้

รางวัลสุพรรณหงส์ ของสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ กล่าวว่า เกณฑ์การพิจารณาตัดสินให้รางวัล คือ พิจารณาภาพรวมทั้งหมดของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ทั้งด้านเนื้อหาสาระ และการผลิตให้มีคุณภาพดี ถูกต้อง สมเหตุผล น่าเชื่อถือ น่าสนใจ (สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. 2551)

สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ (2551) ได้กล่าวถึงประเภทรางวัลและการตัดสินรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ "สุพรรณหงส์" ไว้ว่าการจัดประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ เป็นนโยบายหนึ่งของรัฐบาลที่ได้ให้การสนับสนุนวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยคณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ร่วมกันจัดขึ้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้าง

กำลังใจให้แก่บุคคลในวงการภาพยนตร์ไทย ในอันที่จะพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ไทยให้ได้มาตรฐาน และมีคุณภาพยิ่งขึ้นเป็นการยกระดับภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล โดยการมอบรางวัลแก่ผู้ชนะการประกวดด้วยรางวัลที่ใช้ชื่อว่า "รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ" ประกอบด้วย 16 ประเภทรางวัล ได้แก่

1. รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Picture Award) พิจารณาภาพรวมทั้งหมดของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ทั้งด้านเนื้อหาสาระและการผลิตให้มีคุณภาพดีถูกต้องสมเหตุผลน่าเชื่อถือน่าสนใจ

2. รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Director Award) พิจารณาถึงความสามารถในการควบคุม องค์ประกอบของภาพยนตร์ ความพิถีพิถัน ในการเชื่อมโยงผลงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้แสดง บทประพันธ์ งานฝ่ายศิลป์ บันทึกเสียงดนตรี การถ่ายภาพและการตัดต่อให้ประสานกลมกลืนจนเป็นผลงานที่มีสุนทรียภาพที่เป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องเป็นผู้กำหนดจังหวะควบคุมรายละเอียดอันหลายหลากด้วยการเลือกเน้นสร้างสรรค์ อย่างประณีต ถูกต้องสอดคล้องกับลักษณะของโครงการนั้นๆ หลักเกณฑ์ในการประเมินคุณค่าการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์สามารถแยกย่อยดังนี้

2.1 ความสามารถในการกำกับภาพยนตร์ : เป็นการประเมินความสามารถในการกำกับภาพยนตร์ซึ่งพิจารณาจากองค์ประกอบต่อไปนี้

- เอกภาพ คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งในแง่ของบรรยากาศ สไตล์ของผู้กำกับและสไตล์การแสดง ทั้งหมดต้องถูกกำหนดให้เป็นไปในลักษณะเดียวกัน ทำให้ภาพยนตร์มีความราบรื่น กลมกลืนรวมไปถึงการผสมผสานองค์ประกอบของภาพยนตร์อย่างลงตัว
- จังหวะ ลีลา และอัตราเร็ว ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ดีต้องสามารถจัดการให้ภาพยนตร์มีจังหวะ ลีลาและอัตราเร็ว (Pace) ที่เหมาะสมกลมกลืน กับเรื่องราว เช่น ภาพยนตร์ควรจะเร็ว (ตามที่คนดูรู้สึก) ในจังหวะสถานการณ์ที่ควรจะเร็ว
- การเลือกเน้น เป็นการที่ผู้กำกับฯ สมควรเน้นหรือย้ำประเด็นสำคัญ เพื่อคัดสิ่งสำคัญที่สุดให้ปรากฏออกมาให้เห็น (เช่น อาจทำได้โดยการใช้ความเคลื่อนไหว เส้น สี เสียง)
- ความประณีต

2.2 ความสามารถในการกำกับผู้แสดง : ผู้กำกับควรควบคุมให้ผู้แสดงสามารถทำงานออกมาได้อย่างสอดคล้องกับลักษณะของตัวละครและเรื่องราว รวมทั้งการคุมสไตล์การแสดงของผู้แสดงให้อยู่ในทิศทางเดียวกัน (นั่นคือ ทำให้การแสดงมีเอกภาพนั่นเอง) นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงสัดส่วนด้วย ผู้กำกับต้องรักษาความพอดีของการแสดงในหมู่ผู้แสดง เช่นในภาพยนตร์ไม่ควรปล่อย

ให้ผู้แสดงคนหนึ่งแสดงอย่างโดดเด่นจนเกินนักแสดงคนอื่นๆซึ่งทำให้ภาพยนตร์เสียจุดสนใจ ผู้กำกับควรปรับปรุงให้อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน

2.3 ความสามารถในการกำกับคนดู : ผู้กำกับต้องสามารถทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วม หรือคล้อยตามไปกับเรื่องราวที่นำเสนอในภาพยนตร์ ในจังหวะเวลาที่เหมาะสม เช่น การสร้างอารมณ์สะเทือนใจ การทำให้คนดูสนุกสนาน ตื่นเต้น

2.4 สไตล์ (Style) : ผู้กำกับภาพยนตร์ควรมีสไตล์ที่โดดเด่นเฉพาะตัว นอกจากนั้นยังต้องมีความสามารถในการเลือกใช้ สไตล์ทางสุนทรียะของภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (รวมทั้งต้องเอกภาพด้วย)

2.5 จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ : ผู้กำกับควรมีความคิดสร้างสรรค์ มีความพยายามที่จะเสาะแสวงหากลวิธีในการเล่าเรื่อง และสื่อความหมาย โดยใช้ศิลปะของภาพยนตร์

2.6 การแสดงออก (Expression) : ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องแสดงออกถึงความคิด และจุดมุ่งหมายอย่างประณีตมีความซื่อตรงต่อความคิดของตนเอง และไม่ลอกเลียนแบบงานของคนอื่น

3. รางวัลผู้แสดงนำชายยอดเยี่ยม (Best Actor Award) มีเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินดังต่อไปนี้

3.1 พิจารณาถึงความสามารถในการแสดงความรู้สึก หรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับ

3.2 พิจารณาถึงความสามารถในการพัฒนาการแสดง ให้เป็นไปตามบทบาทของเรื่อง

3.3 พิจารณาถึงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล

3.4 พิจารณาถึงความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร ที่สวมบทบาทได้อย่างคงที่ ถูกต้อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

4. รางวัลผู้แสดงนำหญิงยอดเยี่ยม (Best Actress Award) มีเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินดังต่อไปนี้

4.1 พิจารณาถึงความสามารถในการแสดงความรู้สึก หรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับ

4.2 พิจารณาถึงความสามารถในการพัฒนาการแสดง ให้เป็นไปตามบทบาทของเรื่อง พิจารณาถึงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล

4.3 พิจารณาถึงความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร ที่สวมบทบาทได้อย่างคงที่ ถูกต้อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

5. รางวัลผู้แสดงสมทบชายยอดเยี่ยม (Best Supporting Actor Award) มีเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินดังต่อไปนี้

5.1 พิจารณาถึงความสามารถในการแสดงความรู้สึก หรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับ

5.2 พิจารณาถึงความสามารถในการพัฒนาการแสดง ให้เป็นไปตามบทบาทของเรื่อง

5.3 พิจารณาถึงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล

5.4 พิจารณาถึงความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร ที่สวมบทบาทได้อย่างคงที่ ถูกต้อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

6. รางวัลผู้แสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยม(Best Supporting Actress Award) มีเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินดังต่อไปนี้

6.1 พิจารณาถึงความสามารถในการแสดงความรู้สึก หรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับ

6.2 พิจารณาถึงความสามารถในการพัฒนาการแสดง ให้เป็นไปตามบทบาทของเรื่อง

6.3 พิจารณาถึงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล

6.4 พิจารณาถึงความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร ที่สวมบทบาทได้อย่างคงที่ ถูกต้อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

7. รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Screenplay Award) ควรพิจารณาความสามารถ ในการบอกเรื่องราวอย่างมีจินตนาการ ในรูปแบบของศิลปะภาพยนตร์ มีรายละเอียดของเหตุการณ์จุดขัดแย้ง ฉาก ตัวละครที่มีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างมีเหตุผล สามารถสื่อความหมายด้วยคำสนทนาหรือสัญลักษณ์ใดๆได้ชาญฉลาดเป็นที่เข้าใจดี การเริ่มเรื่องการดำเนินเรื่องและการคลี่คลายเรื่องเป็นไปอย่างเข้มข้นสร้างสรรค์และโน้มนำอารมณ์ให้ชวนติดตามชมโดยตลอด

8. รางวัลแต่งหน้ายอดเยี่ยม(Best Make Up Award) ควรพิจารณาถึงความสามารถในการแต่งหน้า และส่วนต่างๆของร่างกายมีความต่อเนื่องสมเหตุผล

9. รางวัลออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Design Award) ควรพิจารณาถึงความสามารถในการออกแบบและคัดเลือกเสื้อผ้า เครื่องประดับได้สมจริงตามยุคสมัยหรือตามบทบาทในเรื่องนั้น โดยมีความกลมกลืน ต่อเนื่อง สมเหตุสมผล และให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ

10. รางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction Award) ควรพิจารณาความสามารถในการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวความงาม การส่งเสริมค่านิยมเกี่ยวกับสุนทรียภาพของส่วนประกอบต่างๆ

ที่นำเสนอให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละตอน แต่ละฉาก โดยมีความสัมพันธ์กับทุกส่วนงานในการสร้างภาพยนตร์ เช่นความสามารถในการเลือกใช้สถานที่ถ่ายทำ การออกแบบฉาก จัดมุมภาพ วางแนวโครงสี นำเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ การสร้างบรรยากาศ การตกแต่งฉากให้กลมกลืนกับเรื่องราว และมีความงดงามทางศิลปะ มีความสมจริงสมเหตุสมผลตลอดจนสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องเป็นอย่างดี ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบ

11. รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) ต้องเป็นดนตรีที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ (Original) ไม่ลอกเลียนทำนองเพลงของผู้อื่น มีลีลาของดนตรี เช่น ความเร็ว - ช้า สัดส่วน (Rhythmic)ของท่วงทำนอง การเรียบเรียงเสียงประสาน รวมทั้งสีสัน (Tone Color) ของดนตรี เช่นการใช้เครื่องดนตรี หรือเสียงสูงต่ำ ควรสอดคล้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และยุคสมัยของภาพยนตร์

12. รางวัลเพลงนำยอดเยี่ยม (Best Original Song Award) เพลงยอดเยี่ยม (เพลงที่มีการขับร้อง) : ต้องเป็นเพลงที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ (Original) ไม่ลอกเลียนทำนองเพลงของผู้อื่น มีคำร้องที่สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ ลีลาของเพลง เช่น จังหวะท่วงทำนอง รวมทั้งการเรียบเรียงเสียงประสาน ควรสอดคล้องกับภาพที่กำลังดำเนินอยู่และตรงตามยุคสมัย (Period) การขับร้องควรมีน้ำเสียงประสาน ลีลาและอารมณ์ที่สอดคล้องกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

13. รางวัลบันทึกเสียงยอดเยี่ยม (Best Sound Award) ควรพิจารณาถึงความสามารถในการควบคุมความชัดเจน ความถูกต้อง และระดับความเหมาะสมของเสียงต่างๆ ซึ่งได้แก่ เสียงพูด เสียงดนตรี และเสียงประกอบอื่นๆ กรณีที่เป็นเสียงพูดต้องให้เสียงตรงกับปาก สำหรับเสียงประกอบต้องเป็นเสียงที่สมจริงตามสถานการณ์นั้นๆ

14. รางวัลลำดับภาพยอดเยี่ยม (Best Film Editing Award) ควรพิจารณาความสามารถในการเรียบเรียบลำดับภาพ ให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวอย่างมีเหตุผล โดยสามารถประสานเชื่อมโยงภาพได้เหมาะสมระหว่างภาพ (Shot to Shot) ระหว่างฉาก (Scene to Scene) และระหว่างตอน (Sequence to sequence) สามารถควบคุมเวลาและจังหวะ (Tempo) ของภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้องและกระชับ (Time)

15. รางวัลกำกับภาพยอดเยี่ยม (Best Cinematography Award) พิจารณามุมกล้อง ความต่อเนื่อง และการสื่อสารด้วยการประกอบภาพการใช้เลนส์ ฟิลเตอร์ และฟิล์ม การจัดแสง การตั้งกล้อง การใช้สี และใช้กล้อง สร้างความประทับใจและการรับรู้แก่ผู้ชม

16. รางวัลการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (Best Visual Effect Award) พิจารณาความสมจริงของผลพิเศษทางภาพในด้านเนื้อฟิล์ม ความเปรียบต่างของแสง ทัศนมิติระดับกล้อง ความสนิทของภาพ และการทำหุ่นจำลอง

งานประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ ได้จัดขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 2534 โดยจัดทำตัวรางวัลเป็นสัญลักษณ์ "ทางช้างเผือกสู่ดวงดาว" ซึ่งหมายถึงบุคคลที่สร้างผลงานภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมและชนะเลิศในแต่ละประเภทรางวัล จนเป็นดาวดวงเด่นของปี

ต่อมาในปี 2544 คณะกรรมการสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ในสมัยของนายคมน์ อรรฆเดช เป็นนายกสมาคมฯ พิจารณาแล้วเห็นว่า วงการภาพยนตร์ไทยมีความพร้อมและมีศักยภาพเพียงพอที่จะเป็นหลักในการดำเนินการจัดงานประกวดภาพยนตร์ได้ ดังนั้น สมาคมสมาพันธ์ฯ จึงได้เป็นผู้ดำเนินการจัดงานเอง หลังจากที่ว่างเว้นไป 1 ปี โดยใช้ชื่องานว่า งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ "สุพรรณหงส์" พุทธศักราช 2544 และได้ปรับเปลี่ยนตัวรางวัลให้มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทยในลักษณะที่เป็นสากลมาขึ้น เพราะหนังไทยในยุคนี้ สามารถพัฒนาตนเองจนเป็นที่ยอมรับและรู้จักดีในตลาดต่างประเทศ โดยตัวรางวัลมีรูปแบบและลวดลายรูปสุพรรณหงส์ ซึ่งสื่อถึงความเป็นไทย เป็นสิ่งที่สูงค่าของคนไทย จึงเรียกชื่อ รางวัลว่า รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ "สุพรรณหงส์" และได้นำสัญลักษณ์นี้มาเป็นตราสัญลักษณ์ของสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติด้วย ตั้งแต่นั้นมา

นายสมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ กล่าวเนื่องในการจัดประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 12 วันศุกร์ที่ 4 เมษายน 2546 ว่า ภาพยนตร์ไทยไม่ว่าจะยุคสมัยไหน เนื้อหาหรือแนวการสร้างแบบใดทั้งหมดล้วนถูกกำหนดขึ้นตามกรอบของปัจจัยในสังคมยุคนั้น ๆ จึงนับได้ว่า ภาพยนตร์ไทยเป็นภาพสะท้อนอย่างหนึ่งของสังคมไทยที่บันทึกเหตุการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษา ถือเป็นสมบัติของชาติ ซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์และเป็นความภาคภูมิใจของคนทั้งชาติ การจัดงานประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ เป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งจัดขึ้นทุกปีอย่างต่อเนื่อง จนถึงครั้งนี้ซึ่งเป็นครั้งที่ 12 นับเป็นปีที่เป็นมหามงคลยิ่งเนื่องด้วยเป็นปีที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งทรงเจตนารมณ์เดิม คือ ร่วมกันสรรหาและคัดเลือกภาพยนตร์ดีเด่นแห่งชาติ เพื่อเป็นการยกย่อง ส่งเสริมและให้กำลังใจแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ไทยในอันที่จะช่วยกันยกระดับและพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้เจริญก้าวหน้าและให้ทุกคนได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาพยนตร์ไทยให้เจริญก้าวหน้าและให้ทุกคนได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาพยนตร์ไทยที่จะต้องร่วมมือและผนึกกำลังเป็นหนึ่งเดียว เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้วงการภาพยนตร์ไทยสืบไป (สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. 2546)

ในด้านของ "ชมรมวิจารณ์บันเทิง" ยิ่งศักดิ์ โควสุรัตน์ ประธานกรรมการตัดสิน และวีระยศ สำราญสุขทิวาเวทย์ หนึ่งในคณะกรรมการตัดสินรางวัลได้กล่าวไว้ว่า "ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม" จะต้องเป็นภาพยนตร์ที่ดี ที่ไม่ใช่แค่เพียงให้ความสนุกสนานบันเทิงเท่านั้น แต่ต้องให้อารมณ์สุนทรียะ เข้าใจง่าย รวมทั้งให้ข้อคิด และสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมเหล่านี้ก็เป็นคุณสมบัติที่เพียงพอที่จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ สามารถเข้าชิงและมีโอกาสได้รับรางวัล อีกทั้งชมรมวิจารณ์บันเทิงยัง

เปรียบเสมือนตัวแทนของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มอบรางวัลให้กับภาพยนตร์ที่ผู้ชมรัก ที่ชื่นชม ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล "ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม" จากชมรมวิจารณ์บันเทิง จึงเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายดูแล้วสนุก เข้าใจ และสร้างความประทับใจแก่ผู้ชม อย่างไรก็ดี การแจกรางวัลสำหรับภาพยนตร์ไทยนั้น ก็เปรียบเสมือนเป็นการร่วมมือร่วมใจกันในการสร้างเสริมอุตสาหกรรมไทย ทั้งยังเพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของบุคลากรในวงการภาพยนตร์ และประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ไทยให้เผยแพร่มากขึ้น และเหนือสิ่งอื่นใด จุดประสงค์หลักสำคัญที่มีร่วมกันของทุกสถาบันก็คือ การร่วมบันทึกผลงานอันน่าจดจำเอาไว้เป็นเกียรติคุณให้แก่คนที่ทำหนังไทย (กชกร บุษปะบุตร. 2551)

อีกทั้งวิสูตร พูลวรลักษณ์ ผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นหน่อเนื้อของวงการภาพยนตร์ไทยมาตั้งแต่คนรุ่นก่อน ทั้งคุณวิสูตรเองก็คร่ำหวอดอยู่ในวงการภาพยนตร์มานานนับสิบปี ได้สัมภาษณ์ว่า "งานสุพรรณหงส์เป็นงานมาสเตอร์พีซ" ความหมายของคำนี้ เมื่ออธิบายก็หมายถึง เป็นงานชิ้นโบแดงที่มีความสง่างาม สมคุณค่าแก่ผู้ที่ได้รับรางวัล คุณวิสูตรให้คำอธิบายความหมายที่ลงลึกว่า ภาพยนตร์ที่จะเข้ารับการพิจารณาจากคณะกรรมการ จะเน้นไปที่รูปแบบของการแสดงออก และจะต้องยอมรับได้ และด้วยหลักการพิจารณาเช่นนี้ จึงจะเห็นว่ากาลเวลาที่ผ่านมา มีการประกาศให้รางวัลของผู้คนในวงการภาพยนตร์มากมายหลายสถาบัน แต่ "รางวัลสุพรรณหงส์" เป็นรางวัลที่ประชาชนคนดูหนัง หรือผู้สร้างภาพยนตร์ รวมถึงสื่อมวลชนทั้งหลาย ให้การยอมรับมากขึ้นเรื่อย ๆ (สยามดารา. 2556)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาตัวละครที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ จำนวน 20 เรื่อง โดยใช้หลักในการพิจารณาจากความสามารถในการแสดงความรู้สึกหรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับ, ความสามารถในการพัฒนาการแสดง ให้เป็นไปตามบทบาทของเรื่อง, ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล และความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและนักแสดง

2.3.1 การแสดงและสไตล์การแสดง

ศิลปะการแสดง (performing arts) คือ การแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ ประกอบด้วยดนตรี นาฏศิลป์ และการแสดงประเภทต่างๆ สำหรับความหมายของศิลปะการแสดง อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีกให้ความหมายไว้ว่า "ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ" และ ลีโอ ตอลสตอย ให้ความหมายไว้ว่า "ศิลปะการแสดง" เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้คำพูดถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก โดยประเภทของศิลปะการแสดง เช่น ดนตรี การละคร การเต้นรำ อีกทั้งการแสดงเป็นศิลปะซึ่งเก่าแก่

เท่าๆกับที่มีละครเพราะเป็นศิลปะส่วนแรกของงานละคร เป็นอย่างแรกที่ถูกสร้างขึ้น และเป็นสิ่งแรกที่คนได้เห็นในงานละคร ทางตะวันตกการแสดงเริ่มเมื่อ เทสปิส (Thespis) สวมบทบาทเหนือกลุ่มประสานเสียงในละครกรีก แล้วกำหนดตนเองเป็นตัวละครในอีกเรื่อง และกล่าวคำต่อผู้ชมว่า "ข้าคือสุริยเทพ" ซึ่งเป็นบุคคลอื่น ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าเริ่มจากถ้อยคำและการสวมบทบาทเป็นตัวละคร ซึ่งทำให้เกิดการเขียนบท การกำกับการแสดง และการออกแบบสำหรับการแสดงในเวลาต่อมา (พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ 2543: 152-153)

รูปแบบหรือสไตล์การแสดง (acting style) ในปัจจุบันพัฒนามาจากการละครสมัยใหม่ (modern drama) แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ละครแนวเรียลิสม์ (realism) และ ละครแนวต่อต้านเรียลิสม์ (anti-relaism) (สดใส พันธุมโกมล. 2542: อ้างถึงใน นพมาศ แววหงส์. 2553: 35-47)

การแสดงแนวเรียลิสม์ (realism) คือ การแสดงที่เหมือนชีวิต สมจริง เป็นธรรมชาติ มักจะเรียนกว่าเป็นการแสดงแบบสมจริง เกิดขึ้นในยุโรปในยุคปลายของศตวรรษที่ 19 โดยผู้นำการแสดงแบบนี้ คือ คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี โดยเน้นการแสดงที่มีอากัปกิริยาสมจริง เหมือนที่ใช้ในชีวิตจริงมากที่สุด และได้คิดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการแสดงที่เรียกว่า ความจริงภายใน (inner realism) ขึ้น การแสดงแบบสัจจนิยมนี้ การแสดงสัจจนิยมนี้เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านการแสดงละครประเภท เมโลดรามา ที่นิยมการทำสีหน้า ทำท่า ทำน้ำเสียง และใส่อารมณ์ที่ต่างจากชีวิตจริง โดยนักทฤษฎีการแสดงแบบนี้ได้แก่ Stanislavski, Vakhtangov, Strasberg, Chekhov

ส่วนการแสดงละครแนวต่อต้านเรียลิสม์ (anti-relaism) คือ การแสดงที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์จินตนาการและการแสวงหาการแสดงแบบใหม่ โดยไม่ต้องอยู่ในกฎเกณฑ์ หรือรูปแบบที่ตายตัวอย่างสัจจนิยม การแสดงแบบต่อต้านสัจจนิยม มีหลายแบบ เช่น การแสดงแนวสัญลักษณ์ แนวโรแมนติก แนวเอ็กเพรซชั่นนิสม์ และแนวเอพิค (สดใส พันธุมโกมล. 2553: 44-53)

สดใส พันธุมโกมล (2542: 4) ได้กล่าวว่า การแสดงอย่างจริงใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครในประเภทใด แนวใด และในยุคสมัยใด ข้อผิดพลาดของนักแสดงที่แสดงอย่างเสแสร้งแกล้งทำนั้นมักมีสาเหตุมาจากความเข้าใจผิดว่าการแสดงคือการเสแสร้งแกล้งทำ ซึ่งข้อเข้าใจผิดดังกล่าว จะนำไปสู่การปฏิบัติที่ทำให้เกิดการแสดงชนิดที่เรียกว่า "จงใจแสดงอารมณ์" โดยปราศจากความจริงใจภายใน ซึ่งปัญหาที่ตามมาทำให้ผู้ชมจำนวนไม่น้อยก็เข้าใจผิดคิดว่าการแสดงแบบ "จงใจแสดง" เช่นนั้นเป็นการแสดงที่ถูกต้อง และตราบใดที่ยังไม่มีการแก้ไขความเข้าใจ ที่ผิดพลาดเกี่ยวกับความหมายของการแสดง ยังคิดกันว่าถ้าจะ "แสดง" แล้วก็ยังต้องเสแสร้งปั้นแต่งกิริยาขึ้น จะแสดงอารมณ์ก็ต้องแสดงให้เห็นความสามารถของผู้แสดง โดยไม่คำนึงถึงเรื่องราว หรือความเป็นจริงของตัวละคร การแก้ไขปัญหาที่ทำให้นักแสดงขาดความจริงใจในบทบาทที่ตนแสดงก็ย่อมเป็นไปไม่ได้

การแสดงในผลงานใดๆ ก็ตามจะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้หากขาด “นักแสดง” ซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยจะเป็นนักแสดงสมัครเล่นหรือนักแสดงอาชีพก็ได้ ในโลกของภาพยนตร์บันเทิง นักแสดงเป็นเรื่องสำคัญโดยเฉพาะนักแสดงที่ได้ชื่อว่าเป็น “ดารา” และยิ่งนักแสดงมีความสำคัญมากขึ้นเท่าไหร่ เรื่องยุ่งก็ยิ่งตามมามากขึ้นเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามดารานั้นย่อมมีความสำคัญต่อภาพยนตร์ (ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ. 2529: 81)

ประเภทของนักแสดงสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท กล่าวคือ ประเภทแรก เป็นนักแสดงที่แสดงออกภายนอกด้วยกิริยาท่าทาง สีหน้า ประกอบกับการใช้เทคนิคที่ดี โดยนักแสดงประเภทนี้เรียกได้ว่าเป็นนักแสดงมุ่งเทคนิค ที่สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อได้และพอใจ คือสามารถทำได้แนบเนียน แต่ภายในไม่ได้มีความรู้สึกเช่นที่แสดงออก ประเภทที่สองนั้นเป็นประเภทที่นักแสดงนั้นได้สวมจิตใจเข้าไปในตัวละคร เพื่อสมมุติให้ตนเองเป็นตัวละครนั้น เรียกว่าเป็นนักแสดงที่มุ่งอารมณ์ และประเภทสุดท้ายนั้น เรียกว่า นักแสดงผู้มีความสมดุล ที่มีความชำนาญทางด้านเทคนิค ทั้งยังพัฒนาทางอารมณ์ได้อย่างดีควบคู่กันไป ดังนั้นศิลปะการแสดงทางด้านการแสดงออกที่ต้องฝึกฝนจนชำนาญนั้นมี 3 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางเสียง และการแสดงทางอารมณ์ความรู้สึก (มัทนี รัตนิน. 2549: 97-101) ซึ่งมีความสอดคล้องกับสดใส พันธุมโกมล ที่เน้นเรื่องของความสำคัญในเรื่องของร่างกายและเสียง โดยทั้งสองสิ่งนี้มีความจำเป็นในการเสนอผลงานแก่ผู้ชม รวมถึงนักแสดงที่คนดูจำได้มักเป็นนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงอารมณ์ได้เหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ (สดใส พันธุมโกมล. 2544: 36) อีกทั้ง Robert Cohen (2008:170) ผู้ซึ่งให้ความสำคัญในเรื่องสไตล์การแสดงและตัวละคร ได้ให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางอารมณ์ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ นักแสดงต้องมีความเข้าใจในอารมณ์ของตัวละครและสามารถควบคุมอารมณ์ในการแสดงได้อย่างเหมาะสม ต้องรับส่งอารมณ์ กระตุ้นอารมณ์ ปลดปล่อยอารมณ์ให้ได้อย่างพอเหมาะ ถือเป็นมายากลอันยิ่งใหญ่ที่มนุษย์สามารถทำได้

ประกอบกับการตัดสินรางวัลนักแสดงนำในภาพยนตร์ไทย มีเกณฑ์การตัดสินเรื่องการแสดงเน้นไปที่ลักษณะทางกายภาพ คือทางร่างกายและการใช้เสียง กล่าวคือ พิจารณาถึงความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร ที่สวมบทบาทได้อย่างคงที่ ถูกต้อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง อีกทั้งยังมีการพิจารณาในเรื่องของการแสดงอารมณ์ความรู้สึก ที่ต้องพิจารณาถึงความสามารถในการแสดงความรู้สึก ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล และสุดท้ายเป็นการพิจารณาเรื่องของบทบาทตัวละคร ว่ามีความสามารถในการแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับ ความสามารถในการพัฒนาการแสดง ให้เป็นไปตามบทบาทของเรื่อง (สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. 2546)

อีกทั้งการแสดงในภาพยนตร์ทางตะวันตกมักจะเป็นการแสดงแบบสมจริง โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์ที่เป็นธรรมชาติมากสำหรับการแสดงออกทางร่างกาย น้ำเสียง อารมณ์ และการแสดงบทบาท ทำให้ผู้วิจัยชวนให้หาคำตอบว่าการแสดงของไทยเรานั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร หรือจะเป็นดังที่มีนักวิชาการได้กล่าวว่า "ละครส่วนใหญ่ที่เราดูกันอยู่เป็นประจำทางโทรทัศน์และภาพยนตร์มีลักษณะเป็นละครเมโลดรามามากกว่าเป็นละครสมัยใหม่" (สดใส พันธุมโกมล; 2542: อ้างอิงจาก นพมาศ แววหงส์. 2553: 35-47)

2.3.2 นักแสดงที่ดี

บรรจง โกศัลย์วัฒน์ (2545: 10-13) กล่าวว่า คุณสมบัติของนักแสดงที่ดีควรประกอบด้วย

1. การมีร่างกายสมบูรณ์ เพราะต้องใช้ทั้งร่างกายและเสียงเป็นเครื่องมือในการนำเสนองานศิลปะต่อผู้ชม ในฐานะศิลปินผู้แสดงจึงต้องหมั่นฝึกฝนตนเองให้มีสุขภาพที่ดี พูดออกเสียงอย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพพร้อมทำงานตลอดเวลา ซึ่งการมีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง หมายถึงความสามารถในการควบคุมการใช้ร่างกายทุกส่วนให้ทำงานได้ตามความต้องการ ผ่อนคลาย มีสมาธิกับการแสดง มีความทรงจำในเรื่องอารมณ์ความรู้สึก ต้องมีความสามารถในการปรับสภาพของตนเองให้เข้ากับบุคลิกภาพและสามารถถ่ายทอดบทนั้นออกมาสู่สายตาผู้ชมได้อย่างที่ต้องการ

2. ผู้แสดงควรมีพรสวรรค์ทางการแสดง คือ รู้จักใช้จิตนาการ เนื่องจากนักแสดงต้องเป็นคนที่มีประสบการณ์ รู้จักชีวิต และรู้สึกกับสภาพสิ่งแวดล้อม ขณะเดียวกันยังสามารถถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านี้ออกมาได้อย่างมีจินตนาการ และต้องมีไหวพริบ รับรู้ความรู้สึกได้อย่างฉับไว มีความละเอียดอ่อน และมีเหตุผลในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจในเรื่องสุนทรียศาสตร์ รู้จักการควบคุมจังหวะ การเคลื่อนไหว การแสดงออกอย่างเหมาะสม ที่สำคัญต้องมีความสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างลึ้าลึก และควรมีความสามารถดึงพรสวรรค์ที่มีมาใช้ได้ตลอดเวลา ซึ่งถือเป็นคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี

3. การมีระเบียบวินัยและพลังในการทำงาน คือ ต้องรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและหมู่คณะ มีความขยันหมั่นเพียร หมั่นฝึกซ้อมอยู่เสมอ และรู้จักพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และควรเป็นผู้มีพลังในการทำงาน มีความพร้อมทั้งพลังกาย พลังใจ เข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว พร้อมที่จะอุทิศตนเพื่อการแสดง รวมถึงมีความตั้งใจจริงที่จะฟันฝ่าอุปสรรค และฝึกฝนตนเองทั้งทางกายและจิตวิญญาณ

4. นักแสดงที่ดีต้องมีความเข้าใจในงานศิลปะ มีรสนิยมดี มีความรู้รอบตัวอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ต้องสามารถตีความและแปลความหมายจากบทออกมาเป็นการกระทำได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลให้การทำงานมีความต่อเนื่อง และมีอารมณ์สอดคล้องสัมพันธ์ไปกับบทภาพยนตร์

5. มีความศรัทธาและเชื่อมั่นในการแสดง หมายถึง การมีจิตสำนึกที่ดีต่อวิชาชีพ ผู้แสดงต้องพร้อมที่จะทำงาน พร้อมที่จะทดลองหาสิ่งใหม่ เพื่อความเป็นเลิศในผลงาน และพร้อมที่จะอุทิศตนทำงานอย่างทุ่มเทให้กับสิ่งที่ตนรัก ผู้แสดงควรเป็นผู้มองเห็นและเข้าใจคุณค่าในงาน พร้อมทั้งสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีอุดมการณ์

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2543: 160-163) เชื่อว่า "นักแสดงต้องไม่สร้างภาพ แต่ทว่าต้องแสดงด้วยจิตวิญญาณโดยอาศัยร่างกายของเขาเป็นสื่อกลางในการแสดงออก" และยังเชื่อด้วยว่า นักแสดงควรต้องมีบุคลิกลักษณะ 4 ประการอยู่ในตนเอง ได้แก่

1. ต้องเป็นบุคคลที่มีอยู่ในโลกจริง นักแสดงเหล่านั้นต้องมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ต่างๆ ได้แสดงออกถึงความรู้สึกและได้พูดแสดงความคิดเห็นเหมือนคนทั่วไป ภาพที่นักแสดงนำเสนอก็คือภาพชีวิตมนุษย์ นักแสดงทุกคนคือคนทั่วไปซึ่งมีอาชีพแสดง ดังนั้นนักแสดงมีหน้าที่ถ่ายทอดหรือเปลี่ยนตัวเองไปสู่ชีวิตของตัวละครที่มีชีวิตอยู่ในบทละคร

2. นักแสดงเป็นผู้นำเสนอบุคลิกของตัวละครในโลกของละคร ซึ่งภาระสำคัญของนักแสดงก็คือ การให้ชีวิตแก่ตัวละครอันเกิดจากจินตนาการเหล่านั้น มีขั้นตอน 2 ขั้นคือ นักแสดงจะต้องเปลี่ยนตัวของพวกเขาให้กลายเป็นตัวละคร ที่ยังคงสภาพของตัวเองไว้ได้ และตัวละครในบทประพันธ์ซึ่งมีชีวิตในบทถูกเปลี่ยนสภาพสู่ชีวิตที่เป็นจริงโดยนักแสดง ทั้งนี้นักแสดงจะต้องนำประสบการณ์ส่วนตัวของนักแสดงมารวมให้เข้ากับประสบการณ์ในบทละคร

3. นักแสดงต้องเป็นตัวละครที่ถูกนำเสนอและยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นด้วย นักแสดงจะมีความรู้สึกเกี่ยวกับตัวเองขณะเดียวกันก็เป็นนักแสดงที่กำลังเสนอละครด้วย การนำเสนอภาพตัวละครในงานนั้นผ่านบุคลิกของคน จากตัวตนของนักแสดงเอง จากตัวละครตามบท และจากตัวละครที่เป็นผลจากการนำเสนอของตัวนักแสดงซึ่งเป็นเหมือนบุคคลที่สามที่มีพฤติกรรมพูดคุยกันอยู่

4. นักแสดงเป็นเหมือนรูปจำลองหรือแบบอย่างของคนดู นักวิชาการบางท่านเชื่อว่ายังคงเป็นบทหรือหน้าที่สำคัญของนักแสดง ภาพที่นักแสดงนำเสนอนับว่ามีผลต่อสังคม ตลอดจนเป็นสาเหตุของการที่นักแสดงได้รับความนิยม รวมถึงนักแสดงยังช่วยเพิ่มเติมบางสิ่งบางอย่างที่ผู้ชมโหยหาและไม่สามารถสัมผัสได้ในความเป็นจริง ตัวละครบางตัวสามารถดำรงชีวิตเช่นเดียวกับวิถีชีวิตในความฝันซึ่งคนเสพละครโหยหาและไม่มีวันได้สัมผัสในความเป็นจริง

สดใส พันธุมโกมล (2538: 36-39) ได้แสดงทัศนะไว้ว่านักแสดงที่ดีควรมีลักษณะดังนี้คือ

1. ต้องมีความงามของจิตใจ ที่จะสามารถถ่ายทอดความงามที่แท้จริงของศิลปะการแสดงมาสู่ผู้ชมได้ โดยจิตใจที่งดงามทางด้านการแสดง หมายถึงสำนึกที่ถูกต้องซึ่งนักแสดงมีต่ออาชีพการแสดงของตนและส่วนรวม ต้องเป็นผู้รักในการแสดงมิใช่รักความเด่นดังของตนที่ได้จากการแสดง

2. ต้องมีความพร้อมทางร่างกายและเสียง โดยทั้งสองสิ่งนี้มีความจำเป็นในการเสนอผลงานแก่ผู้ชม ซึ่งความพร้อมในที่นี้หมายความรวมถึงความสามารถในการบังคับกล้ามเนื้อให้เคลื่อนไหวไปตามบทบาทอย่างมีประสิทธิภาพไม่ขัดเขิน การหายใจที่ถูกต้อง และความสามารถในการใช้ภาษาพูดอีกด้วย

3. ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก นักแสดงที่คนดูจำได้มักเป็นนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงอารมณ์ได้เหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้แม้เมื่อการแสดงเสร็จสิ้นไปแล้ว

4. มีความพร้อมของประสาทสัมผัส ประสาทสัมผัสต้องไวและละเอียดอ่อนจนสามารถนำไปใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี ดังนั้นนักแสดงที่ดีต้องหมั่นฝึกฝนประสาทสัมผัสทั้งห้าให้มีความพร้อมที่จะนำมาใช้ในการแสดงได้อย่างเต็มที่

5. นักแสดงที่ดีต้องมีสมาธิสูงมาก เพราะจะทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้มข้นแก่บทบาทการแสดงทำให้คนดูเกิดความประทับใจ เชื่อและติดตามบทบาทของการแสดงด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน

6. นักแสดงที่ดีต้องมีความช่างสังเกตเพราะทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวนักแสดงคือครูที่สำคัญยิ่งสำหรับการแสดง นักแสดงที่ไม่ช่างสังเกตมักแสดงด้วยการเสแสร้งแกล้งทำโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงเพราะการไม่เป็นคนช่างสังเกต

7. นักแสดงที่ดีต้องมีความจำที่ดีด้วย นอกจากจำบทบาทแล้วยังต้องจำอารมณ์ความรู้สึกและทุกสิ่งที่สังเกตเห็น เพื่อนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์อารมณ์ความรู้สึกในการแสดงอีกด้วย

8. ต้องมีความเข้าใจในชีวิตและมนุษย์อย่างกว้างขวาง รวมถึงการเข้าใจในตนเองและผู้อื่นซึ่งจะทำให้สวมบทบาทได้อย่างลึกซึ้งและแนบเนียน

9. ความเชื่อในบทบาทที่ตนแสดงจะทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครมาสู่ผู้ชมได้ การแสดงที่จริงใจจะทำให้ผู้ชมสามารถรับความคิดที่ผู้เขียนบทละครและผู้กำกับการแสดงสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างเต็มที่

10. นักแสดงที่ดีต้องมีวินัย ความตั้งใจ และความขยันหมั่นเพียร เพราะการขาดวินัยของนักแสดงคนเดียว อาจทำลายผลรวมของงานจัดแสดงละครได้ทั้งหมด

11. นักแสดงจะต้องมีรสนิยมที่ดีโดยปลูกฝังได้จากการศึกษาให้เข้าใจถึงหลักวิชาการแสดง ทำให้ตัดสินใจได้ว่าแสดงอย่างไรมีศิลปะและแสดงอย่างไรที่เรียกว่าขาดศิลปะ

12. ต้องมีพรสวรรค์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวที่มีแต่กำเนิดซึ่งทำให้นักแสดงผู้นั้นมีความสามารถทางการแสดงมากกว่าผู้อื่น โดยคุณสมบัติดังกล่าวได้แก่จินตนาการ ความสามารถในการสร้างสรรค์ ปฏิภาณความว่องไวของประสาทสัมผัสในการรับส่งความรู้สึก การควบคุมจังหวะในการแสดง ลักษณะพิเศษที่สามารถดึงดูดผู้ชม ตลอดจนความสามารถในการเข้าถึงความรู้สึกและมีอารมณ์ที่ลึกซึ้งกว่าผู้อื่น

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2544: 155) ได้ทำการวิจัยในเรื่องของการศึกษาต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครโทรทัศน์ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครโทรทัศน์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดห้าอันดับแรก ได้แก่ 1) เป็นคนตรงต่อเวลา 2) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และภาระงานของตน 3) มีความอดทนและรักงานแสดง 4) มีจิตสำนึกที่ดีต่ออาชีพการแสดง และ 5) เป็นผู้ที่มีวินัย ตั้งใจ และขยันหมั่นเพียร

สามมิติ สุขบรรจง (2546: 120) ศึกษาลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดห้าอันดับแรก ได้แก่ 1) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และภาระงานของตน 2) มีความตรงต่อเวลา 3) มีระเบียบวินัยและขยันหมั่นเพียร 4) มีสมาธิสูง และ 5) รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและรู้จักทำงานเป็นทีม

2.3.3 สุนทรียะทางการแสดง

เมื่อมนุษย์ทุกคนมีประสบการณ์การรับรู้ (Perception Experience) ที่แตกต่างกันโดยสภาพแวดล้อม อาทิ ภูมิหลัง การศึกษา การเลี้ยงดู ที่ทำให้มนุษย์มีความรู้สึกต่อสิ่งต่างๆที่แตกต่างกัน เราอาจมองสิ่งบางสิ่งว่าสวยงาม ในขณะที่บางคนอาจมองว่าไม่มีความสวยงามเลย เช่นเดียวกับการชมภาพยนตร์ ที่ย่อมมีเสียงวิพากษ์วิจารณ์รวมถึงการตัดสินการให้รางวัลจากองค์กรต่างๆที่แตกต่างกันไป แต่สุดท้ายข้อสรุปก็จะมาจากเสียงส่วนใหญ่ ภาพยนตร์ที่สามารถทำรายได้ได้สูง ไม่สามารถตัดสินได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่ดี และเช่นเดียวกันภาพยนตร์ที่จัดได้ว่ายอดเยี่ยมในด้านองค์ประกอบ อาจเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้ไม่ดี แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นดังที่กล่าวมา การให้คุณค่าของศิลปะสักชิ้น ขึ้นอยู่กับสุนทรียะของแต่ละคนที่มองแตกต่างกันไป โดยนักวิชาการ ได้อธิบายถึง สุนทรียะไว้ดังนี้

วิรุณ ตั้งเจริญ (2546: 28) ให้ความเห็นว่า สุนทรียะคือความงาม งามของศิลปกรรม งามอย่างธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมถึงจิตใจงาม งามทั้งการใช้ชีวิตส่วนตัวและส่วนรวม ส่วนสุนทรียภาพคือความรู้สึกในความงาม ภาพที่งามในความคิดและในสมอง ซึ่งความงามดังกล่าวอาจมีศักยภาพในการรับรู้ที่ต่างกัน โดยความงามนั้นๆอาจเกิดจากภาพ เสียง ตัวอักษร จินตนาการ หรือประสาทต่างๆ ส่วนสุนทรียศาสตร์ คือวิชาที่เกี่ยวข้องกับความงาม เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาที่แสวงหาหรือความรักในภูมิปัญญา อาจเป็นเรื่องของความเชื่อและทัศนะ เหตุผลในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

พระราชวรมุนี (2540: 16) กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ว่า เป็นสาขาปรัชญาที่ว่าด้วยความงามทั้งศิลปะและธรรมชาติ โดยศึกษาประสบการณ์ คุณค่า และการตัดสินใจว่าอะไรงามอะไรไม่งาม โดยการจะตัดสินคุณค่ามีสามประการ คือความสวยงาม ความติดตาติดใจ ความเลอเลิศ โดยการตัดสินศิลปะที่ประกอบด้วยสามประการนั้นสามารถแบ่งได้สามกลุ่ม คือ กลุ่มอารมณ์นิยม ตัดสินใจจากอารมณ์ที่เก็บกดไว้ใต้จิตสำนึก กลุ่มเหตุผลนิยม การตัดสินใจเกิดจากการเห็นกลมกลืนไม่ขัดตา และกลุ่มสุดท้ายกลุ่มสร้างสรรค์ ซึ่งตัดสินจากความสามารถสร้างสรรค์ของมนุษย์

อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ (2554: สัมภาษณ์) ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ได้กล่าวถึงสุนทรียะว่าเป็นความงามที่อธิบายยาก เช่นความดีนับเป็นความงามอย่างหนึ่ง ความปีติ ความอิ่มเอิบ ความรู้สึกประทับใจ ล้วนเป็นความสุนทรีย์ เช่น งานศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์เสพเข้าไปแล้วทำให้รู้สึกอิ่มใจ เช่นเดียวกับคำพูด “Beauty is in the eyes of the beholder” หมายถึง ใครจะเห็นอะไรงามก็แล้วแต่จริตของแต่ละคน

อีกนัยหนึ่งมีผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับสุนทรียะไว้ว่าสุนทรียศาสตร์ หรือ Aesthetics มีความหมายตามพจนานุกรมดังนี้ Aesthetic, aesthetical (เอสเธท'ทิค, เอสเธท'ทิเคิล (adj.) เกี่ยวกับความรู้สึกต่อความงาม, เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์, เกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกที่บริสุทธิ์, ทฤษฎีหรือความคิดเห็นที่ถือความงามเป็นใหญ่ Aesthetics (เอสเธท'ทิคซ) (n. pl.) สุนทรียศาสตร์, สุนทรียภาพ Aesthete (เอส'ธีท) (n.) ผู้ที่ชอบความงาม (โดยเฉพาะ ของศิลปะ ดนตรี กวีและอื่นๆ) Aesthetic สุนทรียภาพ กล่าวทางศิลปะหมายถึง ความรู้สึกโดยธรรมดาของคนเราทุกคนซึ่งรู้จักค่าของวัตถุที่งาม ความรู้สึกที่งามเป็นสุนทรียภาพนี้ ย่อมเป็นไปตามอุปนิสัย การอบรมและการศึกษาของแต่ละบุคคล ซึ่งเรียกรวมกันว่ารส (taste) เพราะฉะนั้น ความรู้สึกนี้จึงอาจมีแตกต่างกันได้มาก แม้ระหว่างบุคคลต่อบุคคล ซึ่งความรู้สึกเบื้องต้นของความงามที่เป็นสุนทรียภาพ ถ้าเจริญคลี่คลายขึ้นแล้วก็จะเปิดช่องให้ประสาทอินทรีย์รู้สึกชื่นชมยินดี คือรู้คุณค่าของวิจิตรศิลป์ (fine arts) ขึ้นได้ เพราะฉะนั้นความงามที่เป็นสุนทรียภาพจึงได้แก่อินทรีย์ความรู้สึกของบุคคล ซึ่งอาจเจริญงอกงามได้ด้วยอาศัยการฝึกฝนในการอ่าน การฟัง และการพินิจพิจารณาสิ่งที่งดงาม ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งธรรมชาติหรือเป็น

งานศิลปะ ดังเช่น ผู้ใดได้มองหรือเห็นสิ่งที่น่าเกลียด ก็มีความรู้สึกไม่พอใจขึ้นเองโดยไม่รู้สึกตัว ทั้งนี้เป็นเพราะประสาทอินทรีย์ของผู้นั้นเกิดระคายเคืองขึ้นเองจากความไม่ประสานกันของสิ่งนั้นๆ ตรงกันข้ามถ้าเราได้ยินเสียงที่ไพเราะ หรือมองเห็นสิ่งที่สวยงาม ความรู้สึกอิ่มเอิบใจก็จะเข้าครอบงำเป็นเจ้าเรือนในดวงใจของเราทันที อันที่จริงบุคคลที่มีความรู้สึกเจริญคลี่คลายดีแล้วในเรื่องรู้รสรู้ค่าของศิลปะไม่ว่าจะเป็นเพราะมีอุปนิสัยหรือการศึกษามาดีแล้ว เมื่อได้อ่านได้ฟังหรือได้มองเห็นสิ่งที่มีการประจักษ์ทางศิลปะอย่างสูง คือ ศิลปกรรมที่เลิศแล้วก็สามารถจะเข้าใจได้อย่างซาบซึ้งถึงความรู้สึกสะเทือนใจทางสุนทรียภาพ (aesthetic emotion) เหตุฉะนั้นสุนทรียภาพในทางศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพราะมีสัมพันธ์อยู่กับประสาทอินทรีย์ความรู้สึกของศิลปินและศิลปกรรมด้วย เช่น เมื่อเราสังเกตเห็นลักษณะ การวางท่าทาง (posture) ของรูปรูปหนึ่ง “หยาบคาย” ไม่ละมุนละม่อม แม้รูปนั้นจะมีวิธีทำและมีการแสดงออก (expression) ทางศิลปะอย่างสมบูรณ์ แต่เราจะรู้สึกรู้ค่าในศิลปกรรมนั้นเต็มที่ไม่ได้ เพราะเส้นนอกของรูปภาพนั้นไม่เป็นสุนทรียภาพ กล่าวคือ ไม่มีความประสานกัน หรือรูปภาพและหนังสือที่ประพันธ์ขึ้นอย่างที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ ก็คือวาดหรือพรรณนาถึงสิ่งที่หยาบคายไม่ละมุนละม่อม แม้วาดหรือพรรณนาได้ดีเท่ากับถอดเอาออกมาจากของจริง แต่โดยเหตุที่ลักษณะในตัวของมันเองต่ำเราก็อาจกล่าวได้ว่า ไม่เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้มีปัญญาเกิดสนใจ ตรงกันข้าม พระพุทธรูปที่งาม หรือเทวรูปกรีก หรือศิลปกรรมอื่นๆที่เลิศ เมื่อพบเห็น อ่าน หรือฟังแล้วย่อมน้อมนำใจเราให้สู่ความคิดสูง ให้เรามีความรู้สึกสะเทือนใจในความงามขึ้นทันที เปรียบประดุจเป็นอำนาจของแม่เหล็กครอบงำอินทรีย์ความรู้สึกของเราทั้งหมด ทั้งนี้เพราะวัตถุที่เรามองเห็นหรืออ่าน หรือเสียงที่เราได้ยินอยู่นั้น เข้าไปสัมพันธ์อยู่กับความปรารถนาทางจิตใจของเรา ทำให้เราใฝ่แสวงหาแต่สิ่งที่มีคุณงามความดีอันสูง แท้จริงความรู้สึกสะเทือนใจที่เกิดขึ้นในจิตใจของเรา อันเนื่องมาแต่สุนทรียภาพที่มีอยู่ในสิ่งนั้น ไม่ใช่เป็นเพราะความงามหรือความประณีตบรรจงที่มีอยู่เท่านั้นโดยลำพัง เพราะศิลปกรรมที่เลิศ ซึ่งนอกจากมีองค์ประกอบและวิธีทำที่สมบูรณ์แล้ว ยังต้องมีการแสดงความคิดสูง อันได้แก่ความคิดที่ยกระดับจิตใจของผู้พินิจ ผู้อ่าน ผู้ฟัง ผู้ชมงานศิลปกรรม (บล็อกแกงค์. 2552: ออนไลน์)

สุนทรียภาพ (Aesthetic) หมายถึงความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่งาม ไพเราะ หรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรือศิลปะ (ราชบัณฑิตยสถาน. 2530: 6) ซึ่งความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าดังกล่าวนี้ย่อมจะเจริญเติบโตได้โดยประสบการณ์ หรือการศึกษา อบรม ฝึกฝน จนเป็นอุปนิสัยเกิดขึ้นเป็นรสนิยม (Taste) ขึ้นตามตัวบุคคล และความรู้สึกนี้อาจมีแตกต่างกันได้มาก แม้ระหว่างบุคคลต่อบุคคลที่ว่าสุนทรียภาพ เป็นความรู้สึกจากการรับรู้ที่บริสุทธิ์ ในห้วงเวลาหนึ่งนักปรัชญาชื่อเอมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) ชาวเยอรมันที่กล่าวว่า "บางครั้งเราก็มีความรู้สึกมีความสุข เพื่อความสุขเท่านั้น" แปลความหมายได้ว่าเป็นความรู้สึกพอใจในอารมณ์ โดยไม่หวัง

ผลตอบแทนใด ๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ จอห์น ฮอสเปอร์ (John Hospers) ที่ว่า สุนทรียภาพ "เป็นลักษณะของประสบการณ์ที่ไม่มีผลในทางปฏิบัติ" นั่นก็หมายความว่า เมื่อเรามีสุนทรียภาพกับดอกกุหลาบเพราะเราเห็นความงามของมัน ดอกกุหลาบที่เบ่งบานอยู่กับต้นทำให้เราพอใจ เพลิดเพลินปิติปราโมทย์ มีความสุข ถ้าเราเด็ดดอกกุหลายนั้นไปขาย แสดงว่าเราไม่ได้มีสุนทรียภาพเพราะเราชอบดอกกุหลาบนั้นเพียงเพื่อจะขายเอาเงินเท่านั้น เป็นการชอบที่ไม่บริสุทธิ์ใจ เพราะผลที่ตามมาคือการทำลาย การที่จะตัดสินใจว่า ใครมีสุนทรียภาพหรือใครไม่มีสุนทรียภาพให้พิจารณาที่ค่าในตัวหรือค่านอกตัวของสิ่งนั้น ถ้าบุคคลมองเห็นค่าในตัวของวัตถุนั้นแสดงว่า มีสุนทรียภาพ ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลนั้นมองเห็นค่านอกตัวของวัตถุมากกว่าค่าในตัวก็แสดงว่าบุคคลนั้นไม่มีสุนทรียภาพ เช่น ความงามของหญิงสาว เรามองเห็นหญิงสาวแล้วพอใจจนเผลอใจ เพราะได้มองเห็นสัดส่วนในตัวผู้หญิง ว่าช่างพอเหมาะไปหมด (ค่าในตัว) ถึงกับเผลออุทานว่า "เธอช่างงดงามอะไรเช่นนั้น" อย่างนี้เรียกว่า มีสุนทรียภาพ เพราะเห็นค่าในตัวของหญิงสาว แต่ถ้าในทางตรงกันข้าม เมื่อเรามองเห็นหญิงสาวแล้วคิดต่อไปว่า ถ้าเอาไปขายจะได้ราคาดี อย่างนี้เรียกว่าไม่มีสุนทรียภาพ เพราะมองไม่เห็นค่าในตัว แต่กลับไปเห็นค่านอกตัว คือ เงิน หรือเห็นหญิงงามแล้วเกิดความใคร่ขึ้นมาแสดงว่าเห็นค่านอกตัว คือ กามารมณ์ จัดว่าไม่มีสุนทรียภาพเช่นกัน (ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. 2538: 3)

ศิลป์ พีระศรี (2526: 17) กล่าวถึงคำว่าสุนทรียภาพ (Aesthetic) ในทางศิลปะว่า หมายถึงความรู้สึกโดยธรรมดาของคนเราทุกคนซึ่งรู้จักค่าของวัตถุที่งาม เช่น กล่าวถึงวัตถุอันเดียวกันอาจทำให้ชาวบ้านธรรมดาหรือตาสีตาสารู้สึกว่างามไพเราะ แต่ผู้ซึ่งได้รับการศึกษาและมีความรู้สึกสูงอาจรู้สึกเห็นเป็นตรงข้ามก็ได้ เช่น ตาสีตาสาชอบสิ่งที่มีสีฉูดฉาด ชอบเสียงดนตรีที่ดังจนหนวกหู ถ้าได้เห็นภาพสีที่ดีเลิศ มีองค์ประกอบเป็นสีที่ประสานกันอย่างสุขุม หรือฟังเสียงดนตรีที่ประพันธ์ขึ้นโดยมีความประสานกันอย่าง “ซิมโฟนี” (Symphony) ตาสีตาสาอาจรู้สึกเฉยๆ ไม่รู้สึกว่างามหรือฟังไพเราะจับใจซ้ำจะเกิดระคายตารำคาญหูของแกด้วยก็ได้ ซึ่งแท้จริง ความรู้ค่า (Appreciation) ต่อการประจักษ์ (Manifestation) ของศิลปะชั้นต่ำที่ว่านี้ ก็เท่ากับเป็นความรู้สึกเบื้องต้นของความงามที่เป็นสุนทรียภาพ ถ้าต่อไปเจริญคลี่คลายขึ้นแล้วก็จะเปิดช่องให้ประสาทอินทรีย์ของตาสีตาสารู้สึกนิยมยินดี คือ รู้ค่าของวิจิตรศิลป์นั่นเอง

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2554: สัมภาษณ์) นักวิชาการด้านศิลปะการแสดงยังได้แสดงทัศนะในเรื่องสุนทรียะในภาพยนตร์ไว้ว่า

> จะดูว่าภาพยนตร์มีสุนทรียะอย่างไร ให้ดูที่ความประณีต องค์รวมของหนัง เนื้อเรื่องนำเสนอได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ สไตล์ใช้ได้หรือไม่ โปรดักชั่นตอบโจทย์ไหม ต่อมาดูโครงเรื่องว่ามีความน่าสนใจหรือแปลกใหม่อย่างไร ถัดไปดูที่บทและการนำเสนอ บทพูดต้องมีความลึกซึ้ง รวมถึงภาพและการแสดง ต้องไม่ตื้นและไม่ลึกเกินไป ต่อมาดูจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) ว่าสมจริงหรือไม่ มีการตัดต่อ

จนลดพลังการแสดงไหม และสุดท้ายดูส่วนประกอบอื่นๆ อาทิ ดนตรี ว่าช่วยพยุงอารมณ์ของภาพอย่างไร และสุดท้าย คือตอนจบที่มีความสำคัญพอกับจุดสูงสุดของเรื่อง ตอนจบชมแล้วต้องอิ่มและไม่โหล

สรุปได้ว่า สุนทรียะ เป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับความงามที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าจากงานศิลปะ ส่งผลให้เกิดอารมณ์และความคิด ความรู้สึกพึงใจ ซาบซึ้ง ปลาบปลื้ม ชื่นชม สนุกสนาน อาจเกิดความเข้าใจ การค้นพบ การสัมผัสกับประสบการณ์ใหม่ แต่ในขณะเดียวกันอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการเสพงานศิลปะ อาจมีอารมณ์หวาดหวั่น เศร้า หดหู่ เลื่อมใส เกลียด เกิดขึ้นได้ เช่นเดียวกันเมื่อกล่าวถึงสุนทรียะทางด้านการแสดงโดยมากนักวิชาการ ผู้กำกับและนักแสดงจะกล่าวไปในทิศทางเดียวกัน ว่าสุนทรียะทางการแสดง คือความเป็นธรรมชาติ ความสมจริงดังที่จะกล่าวต่อไปนี้

สุทธาสินี พุทธินันท์ (2552: สัมภาษณ์) แสดงทัศนคติเรื่องของสุนทรียะหรือความงามทางด้านการแสดงว่า "ความเข้าใจธรรมชาติของการเป็นมนุษย์ เวลาแสดงต้องคิดถึงหลักธรรมชาติ กฎของธรรมชาติคืออะไร แล้วความเป็นมนุษย์ของเรามีอะไรบ้างที่เป็นธรรมชาติ ถ้าเราเข้าไปสู่คาแรคเตอร์ตัวละครตัวนั้นอย่างเป็นธรรมชาติแล้วเข้าใจระบบความคิดเข้าใจระบบการดำเนินชีวิตการปฏิบัติ ก็จะเป็นกุญแจที่จะทำให้เราถ่ายทอดตัวละครตัวนั้นได้ดี คืออิงธรรมชาติ"

ศิริลักษณ์ ผ่องโชค (2552: สัมภาษณ์) ได้ให้ความเห็นในเรื่องสุนทรียะของการแสดงว่า

> จะตอบให้เป็นคำจำกัดความก็ยาก เพราะอะไรที่เป็นศิลปะมันไม่ได้มีสิ่งที่บอกว่าถูกหรือผิด ดีหรือดีเลิศ ทุกอย่างอยู่ที่งานที่สร้างคิดและมุมมองของคน คนบางคนจะมองเห็นสิ่งต่างๆ ความงามอยู่ที่ประสบการณ์ของคนคนนั้นหรือ test ของคนคนนั้น test คือรสนิยมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของคนคนนั้น จากการเห็นชิ้นงานหรือความงามจากสิ่งต่าง ๆ ถ้าจะให้บอกนิยามเป็นวิชาการก็คงไม่ได้ เพราะว่าส่วนตัวเราอาจจะได้เรียน ได้รู้ถึงนิยามต่าง ๆ หรือว่าประวัติศาสตร์ในการละครมาแต่ในการปฏิบัติจริงมันต่างกัน

พรชิตา ณ สงขลา (2552: สัมภาษณ์) กล่าวถึงสุนทรียะการแสดงไว้ว่า "ถ้าจะแสดงให้ได้ดีให้งามต้องแสดงได้อย่างสมจริง อะไรที่ดูสมจริงกับเรื่องนั้นๆ คือ ในแต่ละเรื่องก็มีความสวยงามต่างกัน มีความเป็นเอกลักษณ์ต่างกัน"

อธิชา พงศิริพัฒน์ (2552: สัมภาษณ์) นักแสดงดาวรุ่งอายุ 23 ปี กล่าวว่า

> การแสดงแต่ละอย่างจะงามได้ ก็ต่อเมื่อภาพที่ผู้ชมได้เห็น เป็นภาพที่สวยงามน่าจดจำ และก็ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกันไปด้วย ส่วนเรื่องของความเชื่อ นักแสดงจะต้องมีให้ได้ ซึ่งค่อนข้างยากเหมือนกัน เพราะว่ามันไม่ใช่ตัวเรา เราจะต้องเรียนรู้ที่จะเป็นคนอื่น คือการเป็นนักแสดงที่ดี สำคัญมากเรื่องที่ต้องเรียนรู้ชีวิตคนอื่น ต้องรับรู้ความรู้สึกของคนอื่น ต้องมีมนุษย์สัมพันธ์กับคนอื่น จะอยู่คนเดียวไม่ได้ และความงามที่จะเกิดขึ้นบนเวที หรือบนภาพที่ปรากฏ มันก็มีหลายๆ อย่างประกอบกัน

2.3.4 ตัวละคร

ภาพยนตร์จะสมบูรณ์ได้ จะต้องมีตัวละครที่สำคัญ ได้แก่ตัวเอก หรือนักแสดงนำที่เป็นตัวนำเรื่อง โดยทั่วไปคือ พระเอกนางเอก หรือนักแสดงนำหญิงและนักแสดงนำชาย และการที่ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จนั้น สิ่งสำคัญอีกประการคือการศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอย่างถ่องแท้เสียก่อน ก็จะทำให้การแสดงที่ออกมานั้นมีความสมจริงและผู้ชมเกิดความเชื่อในสิ่งที่ได้รับชมรับฟัง

ตัวละคร หมายถึง การกระทำ (action) ซึ่งการกระทำ ก็คือตัวละคร และไม่จำเป็นต้องเป็นที่ที่เขาพูด (Syd Field. 1984) การทำความเข้าใจในตัวละครในบทภาพยนตร์เป็นการอธิบายพฤติกรรมการกระทำ เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้นเราต้องแสดงให้เห็นว่าตัวละครแสดงหรือมีการตอบสนองอย่างไรกับสถานการณ์ บางครั้งเมื่ออ่านบทจึงเกิดความรู้สึกว่าการอธิบายลักษณะตัวละครไม่ชัดเจน ซึ่งบางทีอยากให้ตัวละครแสดงอารมณ์รุนแรงกว่านี้ มีมิติมากกว่านี้ ให้สัมผัสที่ชัดเจนมากกว่านี้ ดังนั้นในภาพยนตร์ต้องมีวิธีการจัดการอธิบายลักษณะตัวละครได้ด้วยการแสดงที่มีความสำคัญเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของภาพยนตร์ โดยสิ่งที่ทำให้เรารู้จักตัวละครคือ

1. ค้นหาตัวละครหลักให้ได้ว่าเป็นใคร
2. พิจารณาเรื่องราวของตัวละครตัวนั้นๆ ว่าเกี่ยวข้องกับใคร และเราให้น้ำหนักตัวละครตัวไหนมากที่สุด
3. ถ้ามีตัวละครหลายตัวให้เลือกมาเพียงตัวเดียว

(รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2546: 158)

มีผู้กล่าวว่า การคิดอย่างตัวละคร หมายถึง การที่นักแสดงสามารถมองเห็นทุกอย่างรอบตัวด้วยสายตาของตัวละคร มองโลกด้วยทัศนคติของตัวละคร มิใช่มองด้วยสายตาของนักแสดง โดยเห็นว่าตัวละครน่าจะเป็นอย่างไร ก็ทำกิริยาท่าทางเช่นนั้นออกมา สิ่งที่นักแสดงต้องทำคือการศึกษาบท วิเคราะห์บทที่จะแสดงอย่างละเอียดถี่ถ้วนให้รู้ซึ้งถึงความรู้สึกภายในตัวละคร รู้ถึง

ทัศนคติที่มีต่อโลกภายนอก ต่อตัวเองและต่อผู้อื่น การสร้างภาพในจินตนาการให้เครื่องแวดล้อมในละครเป็นไปอย่างที่ตัวละครเห็น และเชื่อในความเป็นจริงที่สมมุติขึ้นในละคร จะช่วยให้นักแสดงมีปฏิกิริยาตอบโต้กับทุกสิ่งที่เป็นธรรมชาติ และตรงตามความเป็นจริง (สดใส พันธุมโกมล. 2542 : 13-15)

โดยการวิเคราะห์ตัวละครนั้นจะทำให้เรามีความเข้าใจในความคิดหลักของผู้ประพันธ์บท เพื่อนำไปสร้างความเข้าใจให้นักแสดงก่อนการถ่ายทอดเป็นการแสดง (Acting) ออกมา ทั้งยังสามารถมองภาพของสังคมและวัฒนธรรมไทยผ่านการสร้างตัวละครในภาพยนต์ได้อย่างชัดเจน โดยการวิเคราะห์ตัวละครนั้น Lajos Egri เสนอความคิดไว้ในหนังสือ The Art of Dramatic Writing ว่าข้อมูลเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวละครจะประกอบด้วย

ก. ข้อมูลทางด้านกายภาพ ได้แก่ เพศ อายุ ส่วนสูงและน้ำหนัก สีผม นัยน์ตา สีผิว ท่าทาง บุคลิกทั่วไป ข้อบกพร่อง พันธุกรรม

ข.ข้อมูลทางสังคม ได้แก่ ชนชั้น อาชีพ การศึกษา สภาพครอบครัว ศาสนา เชื้อชาติ สถานภาพในชุมชน การมีส่วนร่วมทางการเมือง งานอดิเรกและการพักผ่อน

ค.ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ พฤติกรรมทางเพศ บุคลิกลักษณะทั่วไป ภาวะทางอารมณ์ ทัศนคติต่อชีวิต ความสามารถพิเศษ และระดับสติปัญญา (พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ 2539: 33-34)

อีกทั้งยังมีนักวิชาการอีกหลายท่านที่เสนอความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกับ Lajos Egri โดยเฉพาะนพมาศ แววหงส์ ที่กล่าวถึงสิ่งที่ต้องพิจารณาในการวิเคราะห์ตัวละครว่าต้องมี

1.รูปลักษณ์ภายนอก ซึ่งหมายถึงรูปร่างหน้าตา เพศ อายุ ความสูงต่ำดำขาว กิริยาอาการ

2.สถานะทางสังคม ซึ่งหมายถึงอาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา ความเกี่ยวพันในครอบครัว และสังคมแวดล้อม

3.จิตวิทยา ซึ่งรวมภูมิหลังที่มีส่วนกำหนดนิสัยใจคอ ทัศนคติ ความปรารถนาในส่วนลึก ความชอบความเกลียด

4. คุณธรรม ซึ่งหมายถึงสำนึกและความละอายต่อบาป ความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (นพมาศ แววหงส์. 2553: 11)

ตัวละครจะเป็นจริงได้ สิ่งที่มีความสัมพันธ์กับตัวละครคือลักษณะทางกายภาพ เพราะลักษณะทางกายภาพจะบ่งบอกถึงลักษณะนิสัยใจคอ อีกทั้งยังเกี่ยวพันธ์กับสถานภาพสังคมของตัวละครอีกด้วย (Michale Powell. 2010:83) และ Kim Pereier (2555: สัมภาษณ์) นักวิชาการ

ทางด้านการแสดง ผู้กำกับ นักแสดง ผู้ซึ่งได้มีโอกาสมาฝึกนักแสดงไทย ได้แสดงความคิดเห็นเรื่องของการวิเคราะห์ตัวละครอย่างกว้างๆ ว่าสามารถวิเคราะห์ได้จาก

1. ลักษณะทางกายภาพ รูปภายนอกของตัวละคร เช่น สวย หล่อ พิการ ตัวดำ ขาว ผมหยิก แขนยาว ขาสั้น รวมไปถึงลักษณะการแต่งตัวของตัวละคร

2. ภูมิหลังของตัวละคร อาทิ ตัวละครที่มีนิสัยเห็นแก่ตัว มักจะมาจากครอบครัวที่แตกแยก

3. ทัศนคติของตัวละคร วิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ดีมักแสดงมุมมองของตนอย่างชัดเจน ถ้าเข้าใจมุมมองในการมองชีวิตของตัวละคร ก็จะทำให้การแสดงชัดเจนยิ่งขึ้น

รวมถึง สดใส พันธุมโกมล (2542: 43) ที่ได้แสดงทัศนะว่า เราจำเป็นต้องศึกษาอดีตของตัวละครเพื่อคุ้ยหาสาเหตุที่ทำให้ตัวละครมีนิสัยหรือเป็นคนเช่นไร มีอะไรบ้างในชีวิตที่เป็นอิทธิพลสำคัญ เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง ศาสนาหรือสังคมแวดล้อม

กล่าวโดยสรุปคือ นักวิชาการจะกล่าวถึงการวิเคราะห์ตัวละครไปในทำนองเดียวกันในสามด้าน คือ ข้อมูลทางด้านกายภาพ ข้อมูลทางสังคม และข้อมูลทางด้านจิตวิทยา โดยข้อมูลการวิเคราะห์ดังกล่าวนี้ จะทำให้เห็นภาพของตัวละครที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ยังผลต่อการแสดงที่จะสามารถทำให้นักแสดงคิดได้อย่างที่ตัวละครคิด รวมถึงการแสดงออกได้อย่างสมบทบาท ส่งผลให้คนดูคล้อยตามได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำการวิเคราะห์ทั้งสามหัวข้อนี้มาวิเคราะห์ตัวละครในสังคมไทยต่อไป

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 วิธีวิจัย

3.2 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การเรียบเรียงงานวิจัย

3.4 แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 วิธีวิจัย

การศึกษาตัวละครและสไตล์การแสดงภาพยนตร์ในบริบทและวัฒนธรรมไทยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้หลักการวิจัยแบบกรณีศึกษาและการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การสอบถามแบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพราะงานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจรูปแบบการแสดงของนักแสดงภาพยนตร์ไทย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงสำรวจ (exploratory research) สิ่งที่เป็นอยู่ในการแสดงของนักแสดงไทย จึงต้องใช้วิธีวิจัยที่สามารถให้ผู้วิจัยค้นคว้าหาข้อมูลปรากฏการณ์ที่มีหลายมิติและมีความซับซ้อน ซึ่งการใช้วิธีวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์ อย่างเช่น การสำรวจแบบ survey หรือการทดลองไม่สามารถถ่ายทอดข้อมูลเชิงลึกของปรากฏการณ์นั้นออกมาได้ นอกจากนี้การใช้วิธีวิจัยแบบกรณีศึกษายังช่วยให้ผู้วิจัยสามารถหารูปแบบและความหมายของสิ่งที่ศึกษารวมถึงการหาเหตุผลและพัฒนาการเชื่อมโยงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้ (Yin, Robert. 2009: 97) ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยสามารถค้นหารูปแบบของนักแสดงรวมถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นของภาพยนตร์ไทยในช่วงเวลาที่ศึกษาในมุมมองของผู้ให้ข้อมูลที่หลากหลาย ยิ่งไปกว่านั้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ช่วยให้เรามีความเข้าใจถึงสิ่งที่เกิดขึ้นว่าเกิดอะไรขึ้น เกิดขึ้นได้อย่างไร และสามารถบอกถึงเหตุผลได้อีกว่า ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น (Saunders, Lewis; & Thornhill. 2003: 245) ซึ่งการสำรวจแบบ survey ไม่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกในเรื่องเหล่านี้ได้

โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่อง ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2554 ในบทบาทของนักแสดงนำชายและหญิง โดยที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่อไปนี้

1. สไตล์การแสดงของนักแสดงที่ได้รับรางวัล ได้แก่

1.1 การแสดงออกทางร่างกาย

1.2 การแสดงออกทางการใช้เสียง

1.3 การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก

1.4 การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร

2. วิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทยเพื่อหาบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยศึกษาจาก

2.1 ด้านทางกายภาพ

2.2 ด้านสังคม

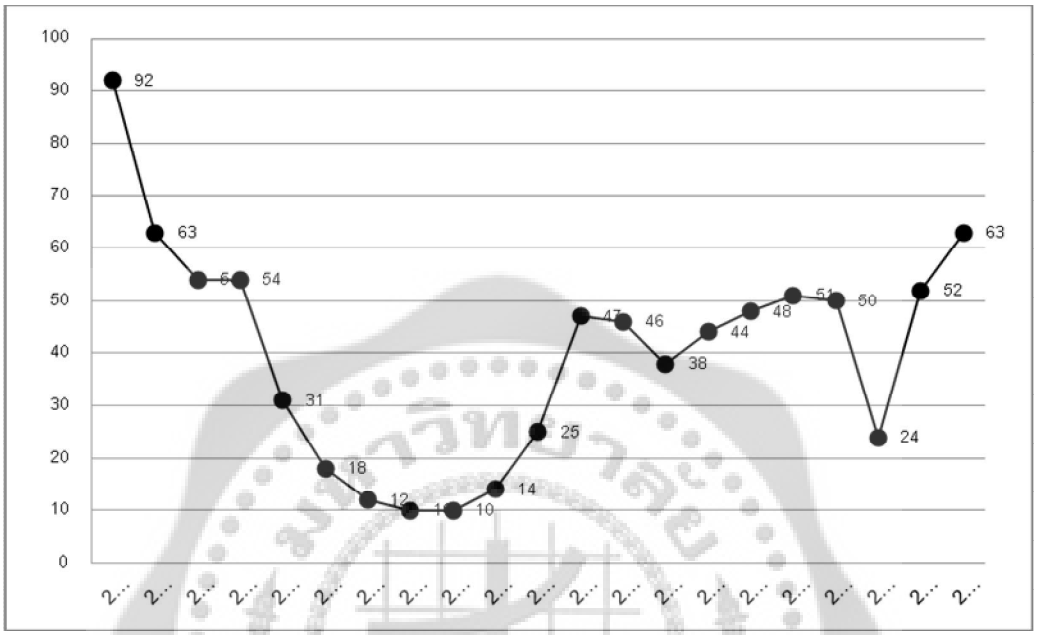
2.3 ด้านจิตวิทยา

3. ทัศนคติของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงที่มีต่อการแสดงของนักแสดงไทย ได้แก่ นักแสดง ผู้กำกับ ผู้ฝึกนักแสดง และนักวิชาการ

3.2 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์จาก 1 ทศวรรษที่ผ่านมา ได้แก่ปี พ.ศ. 2545 - พ.ศ. 2554 เนื่องจากเป็นช่วงที่ภาพยนตร์ไทยมีการฟื้นตัวจากความซบเซา โดยจะเห็นได้จากสถิติความซบเซาของจำนวนภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2535-2544 ที่มีจำนวนภาพยนตร์ออกฉายลดลงอย่างต่อเนื่อง แต่หลังจากปี พ.ศ. 2545 การเข้าฉายของภาพยนตร์ก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น เป็นจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นในปีต่อๆมา จากข้อมูลสถิติจำนวนภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายจากมูลนิธิหนังไทย (ตาราง 2) อีกทั้งพันทิวา อ่วมเจิม ยังได้กล่าวถึงยุคทองของภาพยนตร์ไว้ว่า ในปี พ.ศ 2545 เป็นปีที่มีความคึกคักของหนังไทยที่ออกฉายเพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ และน่าจะมีคนไทยออกไปชมเป็นจำนวนที่มากกว่า 20 เรื่อง (พันทิวา อ่วมเจิม. 2544) โดยผู้วิจัยได้จัดทำข้อมูลออกมาเป็นกราฟได้ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 จำนวนภาพยนตร์ที่ออกฉายระหว่างปี พ.ศ. 2535 – 2555



ที่มา: ข้อมูลจากมูลนิธิหนังไทย. (2555). *จำนวนภาพยนตร์ที่ออกฉายระหว่างปี พ.ศ. 2535-2555*. ออนไลน์.

ภาพยนตร์ที่นักแสดงนำที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2554 (ครั้งที่ 12-21) มีภาพยนตร์ทั้งสิ้น 20 เรื่อง นักแสดงนำชายหญิง จำนวน 20 คนดังต่อไปนี้

ตาราง 3 รายชื่อนักแสดงนำชายและนักแสดงนำหญิงที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534-2552

ครั้งที่	นักแสดงนำชาย / ภาพยนตร์	นักแสดงนำหญิง / ภาพยนตร์
ครั้งที่ 12	นพดล ดวงพร 15 ค่ำ เดือน 11	อริศรา วงษ์ชาลี 1+1 เป็นสูญ
ครั้งที่ 13	อัสนี สุวรรณ บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	พิมพ์พรรณ ชลายนคุปต์ คืนบาปพรหมพิราม
ครั้งที่ 14	ปิติศักดิ์ เยาวนานนท์ ไอ้ฟัก	แอน ทองประสม เดอะเลตเตอร์ จดหมายรัก
ครั้งที่ 15	ฉัตรชัย เปล่งพานิช จากเรื่อง จอมขมังเวทย์	นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ เอ๋อเหรอ
ครั้งที่ 16	กฤษดา สุโกศล เรื่อง 13 เกมสยอง	รุ้งลาวัลย์ โทนะหงษา หนูหิ่น เดอะมูฟวี่
ครั้งที่ 17	อัครา อมาตยกุล ไชยา	มาช่า วัฒนพานิช แฝด
ครั้งที่ 18	อนันดา เอเวอริงแฮม แฮปปี้เบิร์ธเดย์	รัชวิน วงศ์วิริยะ รัก/สาม/เศร้า
ครั้งที่ 19	ปรเมศร์ น้อยอำ เรื่อง สามชุก	ศิริน หอวัง รถไฟฟ้า มาหานะเธอ
ครั้งที่ 20	หนึ่งธิดา โสภณ กวนมึนโฮ	อนันดา เอเวอริงแฮม ชั่วฟ้าดินสลาย
ครั้งที่ 21	ปิยธิดา วรมุสิก ลัดดาแลนด์	นพชัย ชัยนาม ฝนตกขึ้นฟ้า

3.3 การเรียบเรียงงานวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนองานวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 5 บท ได้แก่

1. บทนำ
    - 1.1 ภูมิหลัง
    - 1.2 ความมุ่งหมายของการวิจัย
    - 1.3 ความสำคัญของการวิจัย
    - 1.5 ขอบเขตการวิจัย
    - 1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย
    - 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ
    - 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    - 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคมและวัฒนธรรม
        - 2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมไทย
        - 2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม
        - 2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทย
        - 2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม
        - 2.1.5 ภาพยนตร์เป็นศิลปะ
        - 2.1.6 วัฒนธรรมไทยกับภาพยนตร์
    - 2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์
        - 2.2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์
        - 2.2.2 ประเภทของภาพยนตร์
        - 2.2.3 การแจกรางวัลภาพยนตร์
        - 2.2.4 หลักเกณฑ์ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์
        - 2.2.5 หลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์
    - 2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและนักแสดง
        - 2.3.1 การแสดงและสไตล์การแสดง
        - 2.3.2 นักแสดงที่ดี
        - 2.3.3 สุนทรียะทางการแสดง
        - 2.3.4 ตัวละคร

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 วิธีวิจัย

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การเรียบเรียงงานวิจัย

3.4 แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย (การวิเคราะห์งาน)

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อจำกัด

5.4 ข้อเสนอแนะ

3.4 แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

ข้อมูลจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมจาก 3 แหล่ง ได้แก่

1. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลเชิงลึก (Depth Interview) ได้แก่

1.1 นักแสดง จำนวน 15 คน

1.2 นักวิชาการ จำนวน 5 คน

1.3 ผู้กำกับการแสดง จำนวน 5 คน

1.4 ผู้ฝึกนักแสดง จำนวน 5 คน

1.5 ผู้ชมภาพยนตร์ จำนวน 10 คน

2. ภาพยนตร์ที่นักแสดงได้รับรางวัลนักแสดงนำจากภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 12-21 จำนวน 20 เรื่อง ดังนี้

1. 1+1 เป็นสูญ
2. คืนบาปพรหมพิราม
3. เดอะเลตเตอร์ จดหมายรัก
4. เอ๋อเหรอ
5. หนูหิ่น เดอะมูฟวี่
6. แฝด

7. รักสามเศร้า
8. รถไฟฟ้า มาหานะเธอ
9. กวน มึน โฮ
10. ลัดดาแลนด์
11. 15 ค่ำ เดือน 11
12. บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์
13. ไอ้ฟัก
14. จอมขมังเวทย์
15. 13 เกมสยอง
16. ไชยา
17. แฮปปี้เบิร์ธเดย์
18. สามชุก
19. ชั่วฟ้าดินสลาย
20. ฝนตกขึ้นฟ้า

3. ข้อมูลจากสื่อเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ รางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ การแสดง ตลอดจนบทความ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ รวมถึงสื่อประเภทคอมพิวเตอร์ และข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ รางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ การแสดง และข่าวสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรางวัลภาพยนตร์ต่างๆ

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยเลือกเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ โดยใช้คำถามแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) การใช้คำถามแบบกึ่งโครงสร้างนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตัดคำถามบางคำถามและเพิ่มคำถามพิเศษเฉพาะเรื่องขณะที่ทำการสัมภาษณ์ได้ และผู้สัมภาษณ์สามารถจัดเรียงคำถามให้เหมาะสมกับผู้ให้สัมภาษณ์และสถานการณ์แวดล้อมที่แตกต่างกัน การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างนั้น ผู้วิจัยสามารถเพิ่มคำถามในประเด็นใหม่บางประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์โดยไม่ได้พิจารณามาล่วงหน้า เพื่อช่วยให้ได้ข้อมูลที่มีความหนาแน่นขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและเนื้อหาวิจัยมากขึ้น

2. ภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์จากภาพยนตร์ที่นักแสดงนำและนักแสดงสมทบได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2554 ครั้งที่ 12-21 โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างนักแสดงที่ได้รับรางวัลนักแสดงนำชาย 10 คน นักแสดงนำหญิง 10 คน

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลทุติยภูมิ เป็นการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ที่ผู้อื่นจัดทำไว้แล้ว อาทิ

1. ศึกษาจากเอกสารปฐมภูมิ เช่น วิจัย บทความ วิทยานิพนธ์ เอกสารวิชาการอื่นๆ

2. ศึกษาจากเอกสารทุติยภูมิ เช่น หนังสือ ตำรา สารานุกรม ปริทัศน์งานวิจัย เว็บไซต์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยค้นคว้าจากการจัดงานมอบรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ทองคำ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ การแสดง และนักแสดงภาพยนตร์

3. ศึกษาการแสดงของนักแสดงที่ได้รับรางวัล โดยศึกษาจากการชมภาพยนตร์ และนำผลการศึกษาที่ได้วิเคราะห์รูปแบบการแสดงของนักแสดงต่อไป

การเก็บข้อมูลปฐมภูมิ เป็นการเก็บข้อมูลในพื้นที่โดยตรง มีวิธีการเก็บข้อมูลโดย

1. การสัมภาษณ์ (Interview) การศึกษาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบการแสดงและบริบทที่ส่งผลต่อรูปแบบการแสดงของนักแสดงไทย ได้ศึกษาผ่านเทคนิคการเก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์ตัวต่อตัว (Face-to-face interview) และใช้คำถามแบบเชิงลึก (In-Depth Interview) ซึ่งจะช่วยให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึก และผู้สัมภาษณ์สามารถจัดเรียงคำถามให้เหมาะสมกับผู้ให้สัมภาษณ์และสถานการณ์แวดล้อมที่แตกต่างกัน และผู้วิจัยสามารถเพิ่มคำถามในประเด็นใหม่บางประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ซึ่งไม่ได้พิจารณาถึงมาก่อนเพื่อช่วยให้ได้ข้อมูลที่มีความหนาแน่นขึ้นซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและเนื้อหาวิจัยมากขึ้น

กลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์คือ นักแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ฝึกนักแสดง ผู้ชม และนักวิชาการทางสายภาพยนตร์

2. การสังเกตและจดบันทึก (Observation and field note) การสังเกตและจดบันทึกจะใช้ได้การสังเกตระหว่างการสัมภาษณ์นักแสดงผู้กำกับการแสดง ผู้ฝึกนักแสดง ผู้ชม และนักวิชาการทางสายภาพยนตร์ ในการพูดคุยแบบตัวต่อตัว เพื่อสังเกตการใช้อวัจภาษา เช่นสีหน้า ท่าทาง เป็นต้น และจากการสังเกตผู้วิจัยได้จดบันทึกย่อ เพื่อป้องกันลืม และเพื่อเรียบเรียงความคิดในการวางแผนการสนทนาต่อไป จากทางนักแสดงและกรรมการ และการขอข้อมูล เช่น ประวัติส่วนตัว ข้อมูลทางสถิติต่างๆ เพื่อใช้ประกอบข้อมูลอื่นๆ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

บทที่ 4
ผลการวิจัย

จากการศึกษารางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ที่ได้รับรางวัลนักแสดงนำในครั้งที่ 12-21 ที่ผ่านมา ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการศึกษาค้นคว้าเป็น 2 ประเด็นย่อยดังนี้

4.1 การวิเคราะห์บทบาทตัวละครนำชาย และหญิง

4.2 การศึกษาสไตล์การแสดงของภาพยนตร์ไทย

4.1 การวิเคราะห์บทบาทตัวละครนำชาย และตัวละครนำหญิง

จากการศึกษาบทบาทของตัวละครนำชาย และหญิง ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่บทบาทที่นักแสดงได้รับ โดยพิจารณาจากภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลนักแสดงจากภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ซึ่งประกอบไปด้วย ตัวละครชาย 10 ตัวละคร และตัวละครหญิง 10 ตัวละคร ดังต่อไปนี้

นักแสดงนำชายยอดเยี่ยม

ปีที่ได้รับรางวัล	**ภาพยนตร์เรื่อง**	**ตัวละครที่วิเคราะห์**	**นักแสดง**
ครั้งที่ 12 ประจำปี 2545	15 ค่ำ เดือน	หลวงพ่อโล่ห์	นภดล ดวงพร
ครั้งที่ 13 ประจำปี 2546	บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	น้องตุ้ม	อัสนี สุวรรณ
ครั้งที่ 14 ประจำปี 2547	ไอ้ฟัก	ฟัก	ปิติศักดิ์ เยาวนานนท์
ครั้งที่ 15 ประจำปี 2548	จอมขมังเวทย์	อิทธิ	ฉัตรชัย เปล่งพานิช
ครั้งที่ 16 ประจำปี 2549	13 เกมส์สยอง	ภูชิต พึ่งนาทอง	กฤษดา สุโกศล
ครั้งที่ 17 ประจำปี 2550	ไชยา	เปี๊ยก	อัครา อมาตยกุล
ครั้งที่ 18 ประจำปี 2551	แฮปปี้เบิร์ธเดย์	เต็น	อนันดา เอเวอริ่งแฮม
ครั้งที่ 19 ประจำปี 2552	สามชุก	อาจารย์พินิจ	ปรเมศร์ น้อยอ่ำ
ครั้งที่ 20 ประจำปี 2553	ชั่วฟ้าดินสลาย	ส่างหม่อง	อนันดา เอเวอริ่งแฮม
ครั้งที่ 21 ประจำปี 2554	ฝนตกขึ้นฟ้า	ตุล	นพชัย ชัยนาม

นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม

ปีที่ได้รับรางวัล	**ภาพยนตร์เรื่อง**	**ตัวละครที่วิเคราะห์**	**นักแสดง**
ครั้งที่ 12 ประจำปี 2545	1+1 เป็นสูญ	โกโก้	อริสรา วงษ์ชาลี
ครั้งที่ 13 ประจำปี 2546	คืนบาปพรหมพิราม	หญิงไม่ทราบชื่อ	พิมพ์พรรณ ชลายนคุปต์
ครั้งที่ 14 ประจำปี 2547	เดอะเลตเตอร์	ดิว	แอน ทองประสม
ครั้งที่ 15 ประจำปี 2548	เอ๋อเหรอ	ลูกแก้ว	นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ
ครั้งที่ 16 ประจำปี 2549	หนูหิ่น เดอะมูฟวี่	หนูหิ่น	รุ้งลาวัลย์ โทนะหงษา
ครั้งที่ 17 ประจำปี 2550	แฝด	พิม/พลอย	มาช่า วัฒนพานิช
ครั้งที่ 18 ประจำปี 2551	รักสามเศร้า	น้ำ	รัชวิน วงศ์วิริยะ
ครั้งที่ 19 ประจำปี 2552	รถไฟฟ้า มาหานะเธอ	เหมยลี่	ศิริน หอวัง
ครั้งที่ 20 ประจำปี 2553	กวน มึน โฮ	เมย์	หนึ่งธิดา โสภณ
ครั้งที่ 21 ประจำปี 2554	ลัดดาแลนด์	ป่าน	ปิยธิดา วรมุสิก

จากบทบาทที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ 2545 - 2555 มีนักแสดงชาย และหญิงที่ได้รับรางวัลในบทบาทนักแสดงนำยอดเยี่ยม จากภาพยนตร์จำนวน 20 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 20 คน ผู้วิจัยได้ใช้กรอบการวิเคราะห์โดยประเมินจาก

ก. ข้อมูลทางด้านกายภาพ ได้แก่

- เพศ
- อายุ
- ส่วนสูงและน้ำหนัก
- สีผม
- นัยน์ตา
- สีผิว
- ท่าทาง
- บุคลิกทั่วไป
- ข้อบกพร่อง
- พันธุกรรม

ข. ข้อมูลทางสังคม ได้แก่

- ชนชั้น
- อาชีพ
- การศึกษา
- สภาพครอบครัว
- ศาสนา
- เชื้อชาติ
- สถานภาพในชุมชน
- การมีส่วนร่วมทางการเมือง
- งานอดิเรกและการพักผ่อน

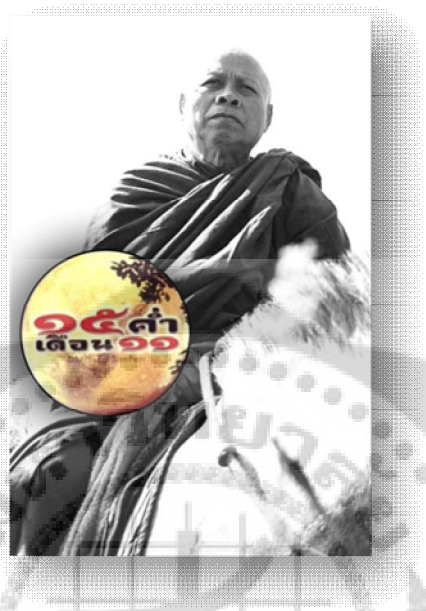
ค. ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ได้แก่

- พฤติกรรมทางเพศ
- บุคลิกลักษณะทั่วไป
- ภาวะทางอารมณ์
- ทัศนคติต่อชีวิต
- ความสามารถพิเศษ
- ระดับสติปัญญา

จากการวิเคราห์ภาพยนตร์ทั้ง 20 เรื่อง ได้ผลการศึกษาดังนี้

4.1.1 นักแสดงนำชาย

4.1.1.1 ตัวละคร "หลวงพ่อโล่ห์" จากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 แสดงโดย นภดล ดวงพร



ภาพประกอบ 1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11

ที่มา: บล็อกแก๊งค์ดอทคอม. (2550). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11*. (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "หลวงพ่อโล่ห์" พระภิกษุไทย อายุ 65 ปี ความสูงประมาณ155 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม รูปร่างกำยำ สีผมและนัยน์ตาสีดำ ผิวสีดำแดง ท่าทางกระฉับกระเฉงเมื่อเทียบกับคนวัยเดียวกัน พูดภาษาถิ่นอีสาน แต่งกายแบบพระภิกษุไทยในปัจจุบัน กิริยาท่าทางและการพูดสำรวมเมื่ออยู่ต่อหน้าอุบาสกอุบาสิกา ยิ้มแย้มกับศิษย์วัดเสมอ ความใจดีนั้นได้แสดงออกมาทางสายตาอย่างชัดเจน จะมองคนด้วยสายตาอ่อนโยนเสมอ แต่เมื่อหลวงพ่อมีความมุ่งมั่นกับอะไรบางอย่าง ท่านจะมีทีท่าที่เงียบขรึมและครุ่นคิด

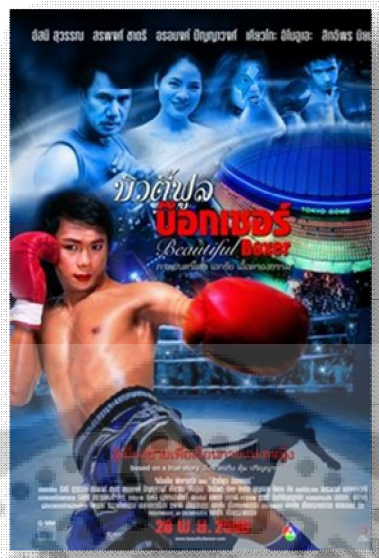
ข้อมูลทางสังคม ตัวละครเป็นบุคคลระดับชนชั้นกลาง มีการศึกษาระดับสูงพอควร เนื่องจากบวชเรียนมาตั้งแต่เป็นเณร ไม่มีครอบครัวอยู่ตัวคนเดียว ศาสนาพุทธ เชื้อชาติไทย สถานภาพในชุมชนเป็นชุมชนชนบท โดยหลวงพ่ออาศัยอยู่ในวัดในประเทศลาวซึ่งอยู่ติดกับแม่น้ำโขง สิ่งที่ปฏิบัติมาตลอดชีวิตคือการเทศนาพุทธศาสนิกชน และอบรมสั่งสอนเด็กวัดให้ถือมั่นในความดี ด้วยที่หลวงพ่อบวชมานาน มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนาเป็นทุนเดิม พยายามสั่งสอนคนในแถบนั้นรวมทั้งเด็กวัด และศิษย์เอกชื่อ "คาน" มีความเชื่อในพระพุทธศาสนา ความดีความชั่ว มาตลอด

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา หลวงพ่อเป็นผู้มีจิตศรัทธาแรงกล้าในความเชื่อในเรื่องของ “บั้งไฟพญานาค” ที่ท่านคิดว่าจะสามารถทำให้คนไทยทั้งหลายทั้งไทยและลาวมาทำบุญ และก่อให้เกิดความศรัทธาในพุทธศาสนาเพิ่มมากขึ้น จึงตัดสินใจที่จะโดยมอบหมายให้เด็กที่อาศัยอยู่ในวัดตั้งแต่เล็ก เป็นคนดำน้ำลงไปจุดพลุ โดยทำสืบทอดมาแต่โบราณเพื่อให้คนหันมาศรัทธาในพระพุทธศาสนา จนกระทั่งในปีสุดท้ายเด็กวัดปฏิเสธที่จะทำอีก สุดท้ายหลวงพ่อตัดสินใจทำด้วยตนเอง และถึงแก่มรณภาพ

แม้บุคลิกท่าทางจะอ่อนโยนและใจดีแก่พุทธศาสนิกชน แต่ตัวละครหลวงพ่อโล่ห์ยังมีภาวะทางอารมณ์ที่เป็นคนเอาแต่ใจตนเอง มีความเชื่อในสิ่งที่ตัวเองเชื่อโดยไม่คำนึงถึงผู้อื่น มักคอยสร้างกำแพงกับผู้ที่มีความคิดไม่ตรงกันแต่ไม่แสดงออก มีความมุ่งมั่นที่อยากให้ทุกคนเชื่อในสิ่งที่ตนเองคิด ตัวอย่างเช่น หลวงพ่อโล่ห์ได้พยายามโน้มน้าวใจผู้อื่นให้เชื่อในเรื่องของ ”บั้งไฟพญานาค” เสมอมา ส่วนทัศนคติต่อชีวิตนั้น หลวงพ่อมีความศรัทธาต่อพุทธศาสนาอย่างยิ่ง อีกทั้งมีความคิดเสมอว่าสิ่งที่ท่านทำนั้นคือ การทำหน้าที่ด้วยความศรัทธาที่มีต่อพญานาคที่หลวงพ่อได้เคยพบ และเป็นการทำหน้าที่เพื่อดำรงความศรัทธาของชาวบ้านที่มีต่อพญานาคผู้ซึ่งถวายบั้งไฟเป็นพุทธบูชา และศรัทธาที่ชาวบ้านยังคงมีต่อพญานาคก็คือศรัทธาต่อพระศาสนาที่จะดำรงสืบเนื่องต่อไป ดังประโยคที่ท่านพูดกับศิษย์เอกที่ชื่อคานว่า “พ่อทำเป็นพุทธบูชา มันผิดตรงไหน”

อีกทั้งตัวละคร ยังมีวาทะเด็ดโดยหลวงพ่อ ที่กล่าวว่า “เชื่อในสิ่งที่เฮ็ด เฮ็ดในสิ่งที่เชื่อ” หรือแปลได้ว่า“เชื่อในสิ่งที่ทำ” และ “ทำในสิ่งที่เชื่อ” เป็นเสมือนแก่นสารหลักของภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อให้คนดูฉุกคิดว่าไม่ว่าจะทำอะไรให้สำเร็จเราต้องมี “ความศรัทธา”ก่อน หากมีความศรัทธาแล้วเราก็จะมี”ความเชื่อ” พอมีความเชื่อแล้วเราก็จะสามารถลงมือทำสิ่งที่เราต้องการได้ เช่นเดียวกันกับในเรื่อง ที่พระกลุ่มหนึ่งที่มีศรัทธาในประเพณีบุญบั้งไฟพญานาคยังเห็นว่ากุศโลบายเรื่องบั้งไฟยังทำให้ญาติโยมพุทธศาสนิกชนหันหน้าเข้าวัดทำบุญประพฤติตัวอยู่ ในร่องในรอย ด้วยเหตุนี้พระสงฆ์กลุ่มนี้จึงเลือกที่จะทำในสิ่งที่ตัวท่านเชื่อ เพื่อทำให้ประเพณีบุญบั้งไฟและความศรัทธาของชาวพุทธยังอยู่ต่อไป โดยตัวละครเป็นตัวที่สะท้อนประเด็นใหญ่อยู่ที่เรื่องของความเชื่อในพุทธศาสนาที่เชื่อในเรื่องของ “การทำบุญ”เป็นหลัก ที่หลวงพ่อยังอยากให้คนเข้าวัดทำบุญเพื่อสืบทอดพุทธศาสนา อีกทั้งยังเชื่อในความมี “ศรัทธา” ที่จะทำให้มนุษย์สามารถสร้างประดิษกรรมที่เป็นสิ่งก่อสร้างชิ้นเอกของโลกได้โดยที่ไม่คิดว่าจะทำสำเร็จ เป็นต้น

4.1.1.2 ตัวละคร "ตุ้ม" จากภาพยนตร์เรื่องบิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ แสดงโดยอัสนี สุวรรณ



ภาพประกอบ 2 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง บิวตี้ฟูลบอกเซอร์

ที่มา: พันธ์ทิพย์ห้องเฉลิมไทย. (2546). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง บิวตี้ฟูลบอกเซอร์*. (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"ตุ้ม" เพศชาย อายุ 25-28 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม ผมสีดำยาวระดับไหล่ นัยน์ตาสีดำ สีผิวขาว ท่าทางคล่องแคล่วแต่มีกิริยาแบบเพศหญิง กล่าวคือมีการเดิน การนั่ง การพูดแบบเพศหญิง การพูดติดสำเนียงภาคเหนือ แต่งกายแบบชาวไทยทั่วไป เริ่มสวมกระโปรงตั้งแต่ยังไม่ทำศัลยกรรมเป็นผู้หญิง

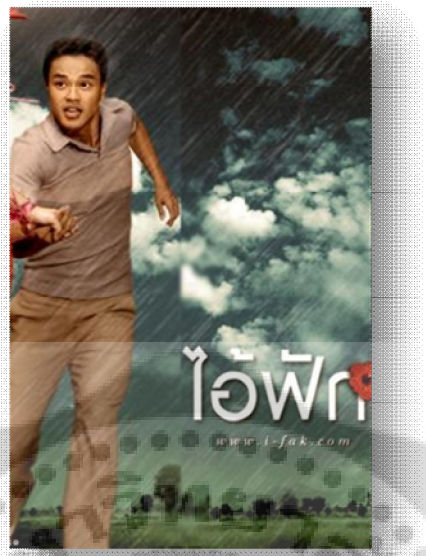
ข้อมูลทางสังคม ตัวละครมีชนชั้นระดับล่าง พ่อและแม่มีฐานะค่อนข้างยากจน เนื่องจากเป็นกรรมกร มีรายได้ต่ำเนื่องจากหาเช้ากินค่ำ ได้รับการศึกษาน้อย สภาพครอบครัวอยู่กับบุพการี และน้องอีกสามคน ศาสนาพุทธ เชื้อชาติไทย สถานภาพในชุมชนของตัวละครเป็นชุมชนชนบท เกิดและใช้ชีวิตท่ามกลางความยากลำบาก

ภายใต้จิตใจที่อ่อนโยน และร่างกายที่อ่อนแอ แต่เมื่อเขาได้หลงใหลในเสน่ห์ของศิลปะมวยไทย เขาก็มุ่งมั่นที่จะเรียนรู้ และฝึกฝนจนได้เป็นนักมวยมืออาชีพ เพื่อหาเลี้ยงครอบครัว และทำความฝันของเขาให้เป็นจริง สิ่งที่ทำยามว่างคือการเล่นแบบเด็กผู้หญิง เช่น เล่นขายอาหาร เล่นแต่งหน้า แต่งตัว และมีความใฝ่ฝันว่าจะเป็นผู้หญิงในวันข้างหน้า สิ่งที่ตัวละครชอบเป็นพิเศษคือการรำลิเก เนื่องจากตอนเด็กเคยไปเที่ยวงานวัดครั้งแรก ตุ้มได้มีโอกาสได้ดูลิเก หลังจากนั้นกลับมาบ้านจึง

ได้มาฝึกเล่นลิเกเป็นนางเอกให้ที่บ้านดูเสมอมา ประกอบกับตอนเด็กถูกเพื่อนๆ ผู้ชายรังแกจึงทำให้ไม่ชอบเล่นกับเด็กผู้ชาย

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ตัวละครเป็นชายไทยที่มีจิตใจเป็นหญิงมาตั้งแต่เด็ก ในวัยเยาว์ ตุ้มใช้ชีวิตเร่ร่อนช่วยพ่อแม่ในหลายจังหวัด วัยเด็กเคยบวชเรียนเป็นเณรและติดตามพระธุดงค์ จุดเปลี่ยนที่ทำให้ตุ้มรู้สึกได้ว่าชอบอะไรแบบผู้หญิงคือมีเหตุการณ์สำคัญในชีวิต กล่าวคือ ขณะที่ตุ้มเกิดปัญหาด้านการเงินและแม่ถูกจับข้อหานำไม้เถื่อนมาสร้างบ้าน ได้มีเพศชายจิตใจเป็นหญิงชื่อพี่นิดเข้ามาดูแลให้การช่วยเหลือ ตุ้มจึงรู้สึกว่าพี่นิดเป็นคนดีเหมือนนางฟ้าและเป็นแม่แบบให้ตุ้มอยากเป็นเหมือนพี่นิดบ้าง และจุดพลิกผันที่ทำให้ตุ้มได้เข้าสู่วงการมวยไทยในเวลาต่อมา ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษที่ทั่วโลกยอมรับ ตัวละครมีความรู้สึกว่าเมื่อชกมวยแล้วชนะ สามารถปกป้องตัวเองได้ และสามารถเข้าสู่วงการมวยจนมีชื่อเสียงได้สำเร็จ และตัวละครมีบุคลิกลักษณะทั่วไปที่มองภายนอกเป็นคนเข้มแข็ง เนื่องจากต้องต่อสู้กับความลำบากตั้งแต่เด็ก ความที่รักเพศเดียวกันทำให้เป็นปัญหาในการดำรงชีวิตในช่วงแรก เนื่องจากต้องปกปิดความเป็นโฮโมเซ็กชวลของตนเอง แต่สุดท้ายตัวละครก็ยอมรับในสิ่งที่ตัวเองเป็นอยู่ และสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคม ถึงแม้จะอยู่ในแวดวงของการต่อสู้ แต่ตัวละครก็ยังมีจิตใจอ่อนโยน ทั้งยังอ่อนไหวในทุกเรื่องที่ผ่านเข้ามาในชีวิต แต่สิ่งหนึ่งที่ตัวละครเอกกล่าวไว้ว่า “สิ่งที่ยากที่สุดในชีวิต คือ การลืมอดีตของตัวเอง” นั่นหมายความว่า ถึงแม้ว่าตัวละครเอก คือ ตุ้มจะแปลงเพศกลายเป็นหญิงแล้ว แต่ตัวเขาเองก็ไม่เคยลืมว่าตัวเองเป็นผู้ชาย แต่ถึงแม้ภายนอกของเขาจะเป็นอย่างไร เปลี่ยนแปลงไปมากน้อยเพียงใด คนภายนอกจะมองอย่างไรอย่าไปสนใจ ขอเพียงให้รู้ตัวว่า สิ่งที่เราทำ สิ่งที่เราเป็น เราทำตัวอย่างไร และจงใช้หัวใจมอง มองให้ลึกเข้าไปภายในแล้วจะเห็นตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง ว่าตัวเองเป็นใคร แสดงให้เห็นถึงการมองโลกในแง่ดี สู้ชีวิต และระดับสติปัญญาที่สูงประกอบกัน ส่งผลให้ตัวละคร”ตุ้ม”ประสบความสำเร็จในชีวิต

4.1.1.3 ตัวละคร "ฟัก" จากภาพยนตร์เรื่องไอ้ฟัก แสดงโดยปิติศักดิ์ เยาวนานนท์



ภาพประกอบ 3 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ไอ้ฟัก

ที่มา: บล็อกแก๊งค์ดอทคอม. (2554). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ไอ้ฟัก.* (ออนไลน์).

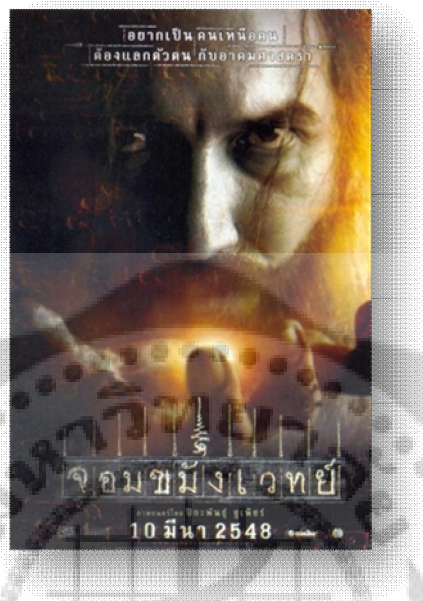
ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"ฟัก" เพศชาย อายุประมาณ 25-28 ปี สูงประมาณ 170 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 70-75 กิโลกรรม ผมสีดำ นัยน์ตาสีดำ ผิวสีแทน ท่าทางนอบน้อม แววตาบ่งบอกถึงคนที่มีจิตใจดี แต่งตัวธรรมดาแบบชาวบ้านทั่วไป หุ่นล่ำสันด้วยทำงานใช้กำลัง

ข้อมูลทางสังคม ตัวละครเป็นชนชั้นระดับล่าง มีอาชีพเป็นภารโรง รายได้ต่ำ มีสถานภาพในการทำงานมาตลอดชีวิต ได้รับการศึกษาน้อย สภาพครอบครัวอยู่กับแม่เลี้ยงสติไม่สมประกอบซึ่งมีที่มาที่ไป กล่าวคือเมื่อพ่อตายฟักต้องใกล้ชิดกับแม่เลี้ยงในวัยไล่เลี่ยกัน ทำให้ฟักเกิดความรู้สึกแบบชู้สาวกับแม่เลี้ยงที่ไม่สติไม่ดี ประกอบกับแม่เลี้ยงดำเนินชีวิตประจำวันไปด้วยความไม่มีสติ ทำให้ทั้งสองใกล้ชิดกันอย่างไม่มีทางเลี่ยง ตัวละครนับถือศานาพุทธ ตั้งแต่เด็กมีความใฝ่ใจและเชื่อมั่นต่อคำสอนในพระพระพุทธศาสนาอย่างไม่คลอนแคลน เมื่อ 30 ปีก่อนที่หมู่บ้านธรรมะสว่างของฟักเป็นหมู่บ้านเล็กในภาคกลางอันอุดมสมบูรณ์ของประเทศไทย อีกทั้งศาสนา ประเพณี และวิถีชีวิตของชาวบ้านผูกพันกันอย่างเหนียวแน่น ฟัก บวชเรียนตั้งแต่เด็ก และตั้งใจปวารณาตัวทั้งชีวิตเพื่อพระพุทธศาสนา ชาวบ้านต่างหวังว่า เขาจะเป็นพระสงฆ์ที่น่าเคารพ เป็นที่เชิดหน้าชูตาของวัด แต่เมื่อย่างเข้าวัยหนุ่ม ฟักกลับตัดสินใจขอลาสึกออกมา เพราะพ่อของเขาเริ่มไม่แข็งแรง ฟักมีเชื้อชาติไทย สถานภาพในชุมชนเป็นชุมชนชนบท ชาวบ้านทำไร่ทำนา ฟักไม่มีงานอดิเรกหรือการพักผ่อนหย่อนใจเนื่องจากทำงานหนักและยังต้องดูแลแม่เลี้ยงซึ่งชอบสร้างความวุ่นวายให้คนในหมู่บ้าน แม่เลี้ยงของ

ฟักซื่อสมทรง เป็นสาวที่สติไม่ดีซึ่งเป็นภาระของฟักที่ต้องดูแล การใช้ชีวิตตามลำพังกับสมทรงเป็นเรื่องยากเพราะฟักต้องต่อสู้อย่างหนักกับความต้องการทั้งทางร่างกาย และทางหัวใจที่เขามีต่อเธอ แม้จะยากแต่เขาก็รับเลี้ยงดู เพราะฟักคิดว่าเป็นหน้าที่ที่พึงมีต่อมนุษย์ผู้อ่อนแอกว่า หลังจากนั้นชาวบ้านเริ่มจับตาพฤติกรรมของหนุ่มสาวคู่นี้มากขึ้น ในที่สุดชาวบ้านก็เชื่อว่า ฟักกระทำผิดอย่างร้ายกาจ คือเอาภรรยาพ่อเป็นภรรยาของตนเอง ทั้งๆ ที่เขาไม่เคยล่วงเกินใดๆ ทางกายต่อสมทรง และเขาก็สาบานกับตัวเองว่าจะไม่มีวันร่วมหลับนอนกับเธอ พฤติกรรมแปลกๆ ของสมทรง เช่น แก้ผ้าอาบน้ำไม่เป็นที่เป็นทาง ร้อนก็ถอดเสื้อผ้ากลางสวน โกรธก็เปิดผ้านุ่งโชว์ ทำให้ชาวบ้านไม่พอใจ จนถึงจะขับไล่ออกจากหมู่บ้าน ฟักต่อสู้กับชาวบ้านอย่างหนักเพื่อรักษาสมทรงไว้จนชาวบ้านหันมาเกลียดฟัก และคิดว่าเขามัวเมาในกาม จนไม่รู้ผิดชอบชั่วดี นำความเสื่อมเสียมาสู่หมู่บ้าน ท่ามกลางกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม เส้นที่ขีดกั้นระหว่าง ดี - ชั่ว หรือ ถูก - ผิด ไม่มีใครเข้าใจความรู้สึกที่ฟักมีต่อสมทรง การอยากปกป้องดูแลผู้หญิงสติไม่ดีคนหนึ่ง กลายเป็นความผิดและถูกพิพากษาให้เป็นคนผิด

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ฟักเป็นภารโรงที่ดูใจดีและอ่อนโยนเสมอ อีกทั้งยังมีพฤติกรรมที่ดี ตั้งใจทำงาน ขยันขันแข็ง มีภาวะทางอารมณ์ที่สงบ ใจเย็น มีทัศนคติต่อชีวิตที่ดี เป็นคนสติปัญญาปานกลาง และเป็นคนที่มีพื้นฐานทางจิตใจดีมีคุณธรรม รักษาศีลตลอดมา แต่ความเข้าใจผิดของชาวบ้านและสังคมรอบข้าง ที่ฟักพยายามจะช่วยดูแลแม่เลี้ยงวัยสาวนั้นทำให้ผู้อื่นเข้าใจว่าฟักมีอะไรเกินเลยกับแม่เลี้ยง ทำให้ฟักต้องคิดมาก ปลีกตัวออกจากสังคม และรู้สึกโดดเดี่ยว และตัวละครยังถูกกดดันด้วยคำพิพากษาจากชาวบ้านที่ไม่เป็นธรรม ความกดดันนี้รุนแรงกระทั่งส่งผลให้เขาต้องพึ่งสุรา ภาพที่แม่เลี้ยงสมทรงแบกไอ้ฟักเดินออกไป ในขณะที่คนอื่นต่างพากันเคารพธงชาติ ก็เป็นการแสดงให้เห็นถึงการตัดขาดความสัมพันธ์ระหว่างสังคมกับฟักอย่างสมบูรณ์ ฟักกล้าที่จะก้าวเดินออกจากสังคมที่เลี้ยงดูเขามา เพราะฟักมีความรักต่อนางสมทรง

4.1.1.4 ตัวละคร "อิทธิ" จากภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ แสดงโดยฉัตรชัย เปล่งพานิชย์



ภาพประกอบ 4 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง จอมขมังเวทย์

ที่มา: นิตยสาร POSITIONING. (2548). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง จอมขมังเวทย์.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"อิทธิ" เป็นนักโทษจองจำ อดีตนายตำรวจหน่วยพิเศษ อายุ 35 ปี สูง 170 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม เส้นผมสีดำและยาวรุงรัง ไว้หนวดและเครายาว มีขนตามแขนขาอกเยอะ นัยน์ตาดำ ผิวสีแทน รูปร่างบึกบึน หน้าตาน่ากลัว แววตาดุดัน ร่างกายดูสกปรก การแต่งตัวสกปรก ใส่เสื้อติดกระดุม ใส่กางเกงขาก๊วย รองเท้าแตะ ท่าเดินและท่านั่งดูมีอำนาจ พูดเสียงต่ำและช้าโดยเฉพราะเมื่อหลังออกจากการเป็นตำรวจแล้ว

ข้อมูลทางสังคม อิทธิถือเป็นตัวละครชนชั้นระดับปานกลาง อาชีพคนคุกที่เป็นอดีตนายตำรวจที่เข้าไปพัวพันกับคดีฆาตกรรมผู้ต้องหาเมื่อ 20 ปีก่อน อดีตนายตำรวจหน่วยพิเศษ เคยจับคนร้ายที่เก่งกล้าทางอาคม หนังเหนียวฟันแทงไม่เข้ามานับไม่ถ้วน แต่ตัวเองกลับต้องโทษคดีวิสามัญคนร้าย จนกลายเป็นนักโทษถูกขังลืมอยู่ในคุกมืดแดนจองจำพิเศษ แต่ในที่สุดอิทธิกลับต้องใช้วิชาอาคมช่วยให้ตนเองรอดพ้นจากการจับกุมเสมอมา อิทธิเป็นตำรวจที่ดีแต่ต้องมาโดนหักหลังและเกือบตายจากการที่โดนฆ่าปิดปาก เพราะอิทธิไปล่วงรู้ความลับเข้าแล้วเกิดการไม่ไว้วางใจกัน ตัวละครแสดงถึงปัญหาที่เป็นปมให้อิทธิต้องมาเป็นคนเลวจากการแหกคุกด้วยความจำเป็นและยังมีปัญหาของความขัดแย้งเรื่องผลประโยชน์ การคอรัปชั่น ชนชั้น สภาพสังคม อำนาจ ระบอบการปกครองและ

วัฒนธรรมความเชื่อมาเกี่ยวข้อง อยู่ในตัวของอิทธิ ส่วนการศึกษาของตัวละครจัดว่าอยู่ระดับปานกลาง อยู่ตัวคนเดียว ศาสนาพุทธ เชื้อชาติไทย สถานภาพในชุมชนอยู่ในชุมชนเมือง ในช่วงแรกของภาพยนตร์ตัวละครมีความสนใจแต่ในเรื่องงานที่มีหน้าที่หลักในการติดตามคนร้าย แต่ในช่วงท้ายเรื่องความสนใจเปลี่ยนแปลงไปที่เรื่องไสยศาสตร์

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ตัวละครในช่วงแรกมีบุคลิกลักษณะที่ดี ที่สง่างาม น่ายำเกรงตามแบบฉบับของตำรวจ ภาวะทางอารมณ์ที่แปรปรวนไปตามงานและคนร้าย ช่วงท้ายของภาพยนตร์บุคลิกตัวละครเปลี่ยนไปเป็นขี้ระแวง ไม่ไว้ใจคน มีทัศนคติต่อการมองโลกที่เปลี่ยนไปจากที่เป็นคนมองโลกในแง่ดีแปรเปลี่ยนเป็นมองโลกในแง่ร้าย หวาดระแวงทุกสิ่ง มีความสามารถพิเศษเรื่องการปราบโจรผู้ร้าย และเรื่องทางไสยศาสตร์มนตร์ดำ ด้วยที่มีสติปัญญาสูงจึงสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆได้อย่างรวดเร็วจนสามารถเอาชนะโจรคนก่อนหน้านี้ได้ด้วยการสู้ทั้งอาวุธศาสตราและไสยศาสตร์ เนื่องด้วยในช่วงชีวิตการเป็นตำรวจช่วงแรก อิทธิต้องการจับคนร้ายที่มีวิชาอาคม หนังเหนียว ฟันแทงไม่เข้า จึงต้องไปศึกษาวิชาอาคม และถลำลึกจนทำให้กลายเป็นคนมีเวทมนต์ไสยศาสตร์ค่อนไปทางมนต์ดำ แต่อิทธิก็มีความพึงพอใจเพราะในที่สุดก็ทำให้จับคนร้ายได้จากการฝึกอาคมจนแก่กล้า แต่สุดท้ายก็ยังพ่ายแพ้ให้กับนายตำรวจรุ่นลูกที่ฝึกอาคมจนเหนือกว่า ตัวละครแสดงให้รู้ถึงสภาพสังคม การดิ้นรนของตัวเอง ความเชื่อ และตัวละครมีความเชื่อว่าเราสามารถเลือกในสิ่งที่เราต้องการได้ อดีต ปัจจุบัน อนาคต จะเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ทำให้เราดำรงชีวิตไปในทางไหนก็แล้วแต่ละบุคคล ดังที่ตัวละครพูดว่า “ทางเลือกมันมีไม่เยอะ อยู่ที่จะเลือกทางไหน”

4.1.1.5 ตัวละคร "ภูชิต พึ่งนาทอง" จากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง แสดงโดย กฤษดา สุโกศล

ภาพประกอบ 5 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง 13 เกมส์สยอง

ที่มา: สนุกดอทคอม. (2549). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง 13 เกมส์สยอง.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"ภูชิต พึ่งนาทอง" เพศชาย อายุประมาณ 30 ปี ส่วนสูงประมาณ 170-175 เซนติเมตร น้ำหนัก 65-70 กิโลกรรม ผมสีดำ ตาสีน้ำตาลเข้ม ผิวขาว รูปร่างค่อนข้างผอม ใบหน้าตอบ ใบหน้าดุ ไม่ค่อยยิ้ม น้ำเสียงนุ่มนวลเมื่ออยู่ต่อหน้าผู้อื่น มักมีท่าทางและการพูดที่เคร่งเครียด แต่พร้อมตะโกนใส่หน้าคนได้ตลอดเวลาหากรู้สึกกดดัน การแต่งกายเรียบร้อยแบบคนทำงานออฟฟิตทั่วไปด้วยเสื้อเชิ้ต กางเกงแสลค

ข้อมูลทางสังคม ตัวละครมีชนชั้นระดับปานกลาง ศาสนาพุทธ เชื้อชาติไทย อาชีพและสถานภาพในการทำงานเป็นพนักงานบริษัท รายได้ปานกลาง การศึกษาปานกลาง อยู่ตัวคนเดียวในชุมชนเมืองที่ค่อนข้างแออัด ครอบครัวอยู่ต่างจังหวัด ไม่ได้อาศัยอยู่ด้วยกัน ภูชิตเป็นพี่ชายคนโต มีน้องสาว1คน ไม่มีพ่อ อยู่ในภาวะตกงาน ไม่มีเงิน รถถูกยึด มีแต่หนี้สิน โดนคนรักทิ้ง และยังมีต้องรับภาระดูแลและส่งเงินให้แม่และน้อง เพราะตนเป็นเสาหลักในการหาเลี้ยงครอบครัว ภูชิตนั้นเป็นเด็กลูกครึ่งที่แม่เป็นไทย พ่อเป็นชาวต่างชาติ และถูกทำร้ายทารุณมาตั้งแต่ยังเด็กจึงมีวิถีการดำเนินชีวิตของแบบขาด ๆ เกิน ๆฝรั่งก็ไม่ใช่ ไทยก็ไม่ใช่) และมีความรู้สึกเกลียดพ่อ รวมไปถึงคนที่เหนือกว่า เช่นเปรม รุ่นพี่ที่ทำงาน และความไม่มั่นใจต่อเพศตรงข้าม เช่นตอง รุ่นน้องฝึกงานที่เขาแอบชอบอยู่ สิ่งเหล่านี้ทำให้ภูชิตมีปัญหาและปมที่สะสมอยู่ภายในและรอการระเบิด ตัวละคร อยู่ในภาวะ

ที่ถูกกดดันจากปัญหารอบตัว ด้วยที่ต้องหาเงินมาจึงต้องร่วมเล่นเกมส์ที่ต้องเอาชีวิตเป็นเดิมพัน แต่แล้วโอกาสสุดท้ายในชีวิต ก็ถูกหยิบยื่นให้ตรงหน้า โดยที่เขาเองก็ไม่คาดคิด ในฐานะ “ผู้ถูกเลือก” เมื่อโทรศัพท์มือถือดังขึ้น เสียงลึกลับจากปลายสายดึงเขาเข้าสู่ “13 BELOVED” เกมท้าทายชีวิตที่มีโจทย์ 13 ข้อ ให้เขาค้นหาคำตอบและเล่นโดยมีผลตอบแทนที่ดึงดูดใจ คือเมื่อใดก็ตามที่เขาสามารถผ่านโจทย์แต่ละข้อ มูลค่าของเงินสะสมก็พร้อมที่จะทวีคูณขึ้นไปเรื่อย ๆ จะถูกส่งเข้าบัญชีธนาคาร ที่เขาสามารถตรวจสอบได้ทันที และถ้าเขาสามารถทำได้ครบทั้ง13 ข้อยอดเงินสะสมที่มีตัวเลขสูงถึง100 ล้านบาท จะเป็นของเขาทันที การเล่นเกมส์ของภูชิต กลับปลุกอดีตที่หลับใหล ให้มาบรรจบปัจจุบันขึ้นอีกครั้ง แน่นอนว่าพร้อมที่จะส่งผลต่ออนาคต ที่เกิดจากการ “เลือก” และ “ตัดสินใจ” เดินบนเส้นทางนี้

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ตัวละครเป็นคนที่ค่อนข้างมองโลกในแง่ดี มีสติปัญญาปานกลางที่แก้ปัญหาที่เข้ามาได้บ้างไม่ได้บ้าง เป็นคนรักครอบครัว มีข้อเสียที่เป็นคนเชื่อคนง่าย มีจิตใจอ่อนแอถูกชักจูงได้ง่าย และอ่อนต่อโลก มีภาวะทางอารมณ์ที่อ่อนไหว แต่เมื่อโดนกดดันถึงที่สุด ภูชิตสามารถทำได้ทุกอย่าง กราบเท้าเด็กช่างกล กินอุจจาระสุนัข ฆ่าสัตว์ใหญ่ ไปจนถึงฆ่าคน และการบ่นด่าเสียดสี “ระบบ” อย่างมีชั้นเชิง การผจญภัยในโจทย์แต่ละข้อของภูชิตนั้น แม้จะไม่ใช่สิ่งปกติที่มนุษย์ทำกัน แต่ไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยจริง ยกตัวอย่าง ฉากที่เห็นได้ชัดเจนคือฉากที่ต้องลงไปในบ่อน้ำเพื่อกู้ศพของคนแก่ที่ตายมาเกือบสิบวัน ทั้งที่ลูกหลานก็อยู่กันข้าง บ่อน้ำ เป็นภาพสะท้อนของ “การเมินเฉย ไม่ใส่ใจ และการเป็นอื่นกันของคนในสังคม” ที่นับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกขณะ และพัฒนาการของตัวละครอย่างภูชิตนั้น แม้ลึกๆจะยังมีสำนึกผิดชอบชั่วดีอยู่บ้าง แต่เราจะเห็นได้ว่า จุดประสงค์เพียงเพื่อช่วยเหลือแม่และน้อง กลับกลายมาเป็นการขับเคลื่อนด้วยความโลภ ที่หนุนส่งด้วยปมที่เขาอยากจะเอาชนะอีกต่อหนึ่ง และถูกบีบจากระบบของ “เกมส์” เพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับการกระทำของตนเองอีกชั้นหนึ่งด้วย จุดไคลแมกซ์ของเรื่องนั้น กลับเป็นตอนที่ภูชิตต้องเลือกที่จะฆ่า “พ่อ” ของตนเองเพื่อจบโจทย์ข้อสุดท้าย เพื่อให้เงินร้อยล้านที่เขายอมแลกชีวิตและศักดิ์ศรีของตนเองทิ้งไปในขณะที่คนสร้างเป็นเพียงเด็กที่สร้างเป็นเพียงเกมส์ออนไลน์จากตัวละครเด็กขื่อกี้ที่พูดซ้ำๆ ว่า” “ผมไม่ได้ฆ่าเขา เขาเลือกที่จะเล่นเอง”

4.1.1.6 ตัวละคร "เปี๊ยก" จากภาพยนตร์เรื่องไชยา แสดงโดย อัครา อมาตยกุล

ภาพประกอบ 6 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ไชยา

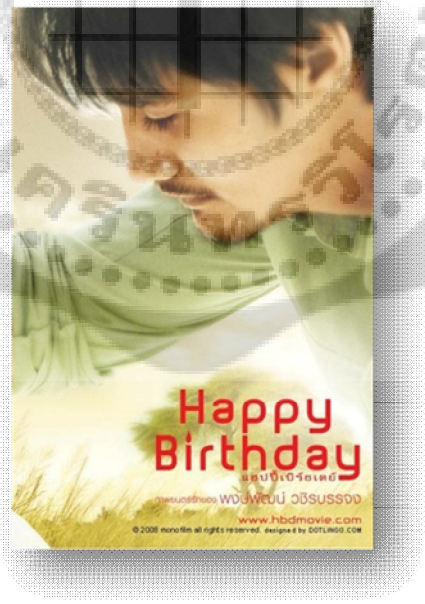
ที่มา: ตลาดดอทคอม. (2550). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ไชยา.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "เปี๊ยก" เพศชาย อายุประมาณ 30-35 ปี ส่วนสูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนัก 70 กิโลกรัม มีสีผมสีดำ หยักศก ไว้หนวดเครา นัยน์ตาสีดำ ผิวสีแทน ท่าทางเป็นคนแข็งแรง ทะมัดทะแมง เพราะเป็นคนที่รูปร่างสูงใหญ่ ร่างกายบึกบึน มีแววตามุ่งมั่น ส่วนบุคลิกโดยทั่วไป แต่งกายแบบชาวบ้านทั่วไป/นักมวยไทย เผยให้เห็นรอยสักที่แขนและคอด้านหลังเสมอ พูดติดสำเนียงพื้นถิ่นภาคใต้

ข้อมูลทางสังคม ตัวละครเป็นคนชนชั้นปานกลาง เชื้อชาติไทย นับถือศาสนาพุทธ มีอาชีพเป็นนักมวย เพราะชอบต่อยมวยมาตั้งแต่เด็ก โดยเฉพาะมวยไชยาที่เป็นเอกลักษณ์ของภาคใต้ วันหนึ่งค่ายมวยที่สังกัดอยู่เกิดเลิกกิจการลง เลยได้เข้ามากรุงเทพฯ เพื่อตามหาความฝันที่จะได้เป็นนักมวยไทยที่มีชื่อเสียง แต่ตัวละครไม่ประสบความสำเร็จในการชกมวย จึงตัดสินใจไปแข่งมวยเถื่อน หลังจากนั้นได้เข้าไปเป็นลูกน้องของผู้มีอิทธิพลจนกลายเป็นนักเลง คอยตามฆ่าพวกเจ้าของค่ายมวยและนักมวย ตัวละครมีรายได้ต่ำ ได้รับการศึกษาน้อย สภาพครอบครัวอยู่กับภรรยาและลูก แต่ด้วยเหตุผลจำเป็นจึงได้โกหกภรรยาว่านอกใจ และย้ายมาอยู่กับเพื่อนคนนึง สถานภาพในชุมชนของตัวละครเป็นชาวเล ออกทะเลหาปลา พื้นเพของตัวละครเป็นคนภาคใต้ บ้านอยู่ติดชายทะเล แต่หลังจากนั้นย้ายมากรุงเทพฯเพื่อตามฝันของตนเอง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา บุคลิกลักษณะทั่วไปของตัวละคร เป็นคนรักเพื่อน รักครอบครัว ทั้งยังเป็นคนรักเดียวใจเดียว ยอมทำทุกอย่างเพื่อให้คนรักจากไปด้วยการจัดฉากว่าตนเองนอกใจ แต่แท้จริงแล้วไม่อยากให้คนรักมาพัวพันกับพวกอันธพาลที่ตนเองทำงานให้ มีจิตใจแน่วแน่ หากตัดสินใจสิ่งใดก็จะเดินหน้าทำให้สำเร็จ ที่ไม่ยอมกลับบ้านไปหาลูกและภรรยาเป็นเพราะห่วงความปลอดภัย จนวาระสุดท้ายของชีวิตก็ยังยอมแลกชีวิตตนเองกับการปกป้องครอบครัว ตัวละครเป็นคนอารมณ์หุนหันพลันแล่นทำให้ต้องสูญเสียอาชีพนักมวยกลายมาเป็นนักชกใต้ดินจนชีวิตถลำลึกลงจนกลายเป็นนักเลง สำหรับทัศนคติของตัวละครเป็นคนมีอุดมการณ์ที่แน่วแน่ แต่มีล้มเหลวและหมดหวังกับอาชีพนักมวยจึงพลันตัวมาเป็นนักเลงจนกลายเป็นคนที่มีแต่ความเจ็บปวดในการดำเนินชีวิตเมื่อต้องมองความฝันของตัวเองพังย่อยยับลงเรื่อยๆ ทั้งที่ตัวเองนั้นก็มีศักยภาพเพียงพอจะเป็นนักมวยที่มีชื่อเสียง และยังต้องมองชีวิตรักที่แตกร้าวลงทีละน้อยจนไม่เหลือร่องรอยที่จะสมานคืน นอกจากนี้ตัวละครเป็นคนมีสติปัญญาปานกลาง และมีความสามารถพิเศษ คือ การชกมวยที่มีฝีมือ

4.1.1.7 ตัวละคร “เต็น” จากภาพยนตร์เรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ แสดงโดย อนันดา เอเวอริ่งแฮม



ภาพประกอบ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์

ที่มา: เอ็มไทย. (2555). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร “เต็น” เพศชาย อายุประมาณ 30-35 ปี ส่วนสูง 180 เซนติเมตร น้ำหนัก 75 กิโลกรัม มีผมสีดำ นัตน์ตาสีดำ ผิวขาวเหลือง ท่าทางลักษณะเป็นศิลปิน บุคลิกดี ส่วนบุคลิกทั่วไปแต่งตัวสะอาดตา เรียบง่ายสบายๆ ด้วยกางเกงยีนส์เสมอ พูดภาษากลาง

ข้อมูลทางสังคม ตัวละครเป็นชนชั้นปานกลาง เชื้อชาติไทย นับถือศาสนาพุทธ มีอาชีพเป็นช่างภาพของบริษัทหนังสือ มีรายได้ปานกลาง พออยู่พอกิน ได้รับการศึกษาอยู่ในระดับสูง สภาพครอบครัวอยู่กับภรรยา โดยมีบ้านเป็นของตัวเองในกรุงเทพฯ งานอดิเรกชอบถ่ายรูป และเป็นคนที่ชอบความสวยงามของธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยว

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ตัวละครมีความสามารถพิเศษในการถ่ายรูป และเป็นคนที่มีสติปัญญาดี บุคลิกลักษณะทั่วไปของตัวละครเป็นคนใจดี มีอารมณ์ขัน ชอบล้อเล่นกับผู้อื่นตามแบบฉบับศิลปิน แต่ไม่ค่อยสนใจรายละเอียดในการใช้ชีวิตเยอะ ไม่เคยใส่ใจแม้แต่วันเกิดของตนเอง แต่เมื่อภรรยาล้มป่วยลงก็กลับมาใส่ใจกับสิ่งรอบตัวมากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นคนจริงจัง พูดจริงทำจริง ถึงจะเป็นคนที่ไม่ค่อยพูดในตอนแรก แต่เมื่อได้พบความรัก โลกของตัวละครก็สวยงามขึ้น ดูมีความสุขมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด แต่เมื่อภรรยาป่วยความกดดัน อึดอัด เจ็บปวดเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตอนที่เขาตกอยู่ในวงล้อมของความเศร้าอย่างสาหัส จนควบคุมตัวเองไม่อยู่ และปลดปล่อยความรู้สึกเศร้าร้าวลึกที่บีบอยู่ข้างในให้ระเบิดออกมาผ่านการแสดงออก ในลักษณะที่บ้าคลั่งและหลั่งน้ำตาออกมาอย่างคับแค้นแน่นอก จากการที่ไม่ต้องการให้ภรรยาตายจากไป นอกจากนี้ตัวละครเป็นคนอารมณ์ดี และทัศนคติในแง่บวก มองโลกในแง่ดี อาจเพราะตัวละครเป็นคนที่จิตใจดี โดยเฉพาะสิ่งที่เขาทำให้กับภรรยา ผู้หญิงที่เขารัก และหลากหลายคำพูดที่เขาพูดกับภรรยา แสดงให้เห็นว่าเขารักและพร้อมที่จะทำให้ผู้หญิงคนนี้มีความสุขมากที่สุด โดยเฉพาะประโยคที่ว่า “เต็นดีพอ..ที่จะเป็นแฟนเภาแล้วหรือยัง"

4.1.1.8 ตัวละคร "อาจารย์พินิจ" จากภาพยนตร์เรื่องสามชุก แสดงโดยปรเมศน์ น้อยอ่ำ

ภาพประกอบ 8 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง สามชุก

ที่มา: อัพยิ้มดอทคอม. (2555). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง สามชุก*. (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "อาจารย์พินิจ" เพศชายอายุประมาณ 50 ปี ส่วนสูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนัก 65 กิโลกรัม มีผมสีดอกเลา นัยน์ตาสีดำ ผิวสีแทน ท่าทางสุภาพ หน้าตามุ่งมั่น แววตาอบอุ่น แต่ฉายแววกังวลอยู่เสมอ ส่วนบุคลิกทั่วไปแต่งกายสุภาพเรียบร้อยเสื้อเชิ้ตแขนสั้น กางเกงสแลคตามแบบอาจารย์ ใส่แว่นเสมอ พูดภาษากลาง

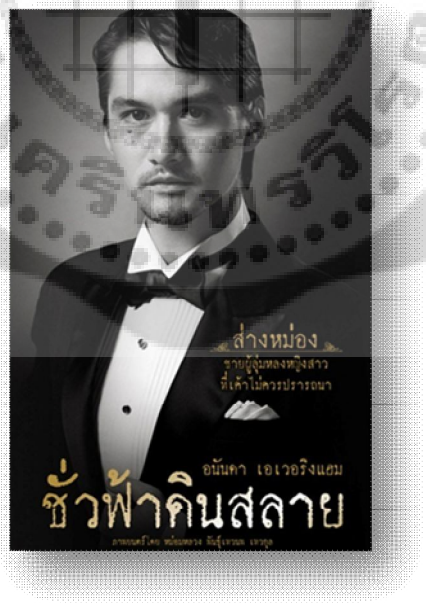
ข้อมูลทางสังคม ตัวละครชนชั้นปานกลาง เชื้อชาติไทย นับถือศาสนาพุทธ มีอาชีพเป็นอาจารย์ฝ่ายปกครองที่เติบโตในชุมชนสามชุก เป็นที่รู้จักกันในชุมชนเนื่องจากเติบโตที่สามชุก เห็นความเป็นไปที่ทั้งดีและไม่ดีในชุมชน มีความมุ่งมั่นที่จะแก้ปัญหาสังคมให้ได้ โดยเฉพาะเรื่องปัญหายาเสพติด สำหรับชุมชนสามชุกเป็น ชุมชนที่เข้มแข็ง ทุกคนในชุมชนรักกันเป็นอย่างดี ดูแลซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะดูแลเรื่องยาเสพติดในชุมชน ตัวละครมีรายได้ปานกลาง ได้รับการศึกษาในระดับสูง สำหรับสภาพครอบครัวอยู่กับครอบครัวที่อบอุ่น

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา บุคลิกลักษณะทั่วไปของตัวละคร เป็นคนมุ่งมั่น คิดจริงทำจริง ถือคติเป็นครูต้องดูแลนักเรียนให้ดีที่สุด ไม่ว่านักเรียนจะมีปัญหาอะไรต้องพยายามช่วยแก้ปัญหาให้ผ่านพ้นไปด้วยดี ไม่คิดที่จะดุด่าเด็กที่มีปัญหา แต่คิดเสมอว่าควรให้โอกาสกับเด็กที่ติดยา ถือได้ว่า

เป็นครูที่เข้าใจจิตใจเด็กวัยรุ่นอย่างแท้จริงเป็นคนที่พยายามทำให้คนในชุมชนให้โอกาสกับเด็กและเป็นผู้ที่ทำให้นักเรียนที่ติดยา เลิกยาได้ นอกจากนี้ยังเป็นคนอารมณ์ดี ใจเย็น มีทัศนคติมองโลกในแง่ดี ช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ ให้โอกาสคนที่ผิดพลาดโดยไม่มีข้อกังขา โดยตัวละครเป็นคนที่มีสติปัญญาดี

ตัวละครถือคติเป็นครูต้องดูแลนักเรียนให้ดีที่สุด ไม่ว่านักเรียนจะมีปัญหาอะไรต้องพยายามช่วยแก้ปัญหาให้ผ่านพ้นไปด้วยดี ไม่คิดที่จะดุด่าเด็กที่มีปัญหา แต่คิดเสมอว่าควรให้โอกาสกับเด็กที่ติดยา ถือได้ว่าเป็นครูที่เข้าใจจิตใจเด็กวัยรุ่นอย่างแท้จริงเป็นคนที่พยายามทำให้คนในชุมชนให้โอกาสกับเด็กและเป็นผู้ที่ทำให้นักเรียนที่ติดยา เลิกยาได้ ทั้งยังยอมทะเลาะกับพ่อแม่ของเด็กติดยาที่พ่อของเด็กบอกว่า “นั่นมันลูกผม” แล้วครูก็บอกกลับมาว่า “นั่นมันก็ศิษย์ผมเหมือนกัน” ครูพินิจมองอีกมุมว่าเด็กที่ติดยาพวกนี้คือลางที่บอกเหตุในชุมชนที่จะเป็นแหล่งยาเสพติดในอนาคต ตัวละครมีความเข้าใจเด็กจนเด็กรักและเคารพครูดังประโยคที่เด็กมักพูดกับอาจารย์พินิจว่า “ครูเป็นพ่อผมอีกคนได้ไหมครับ” ถือได้ว่าครูพินิจเป็นตัวละครที่ดึงความคิดของคนในชุมชนให้มาร่วมกันสร้างชุมชนที่เข้มแข็ง ให้คนรุ่นใหม่ในชุมชนเติบโตขึ้นมาเป็นคนที่มีคุณภาพอย่างแท้จริง

4.1.1.9 ตัวละคร “ส่างหม่อง” จากภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย แสดงโดย อนันดา เอเวอริ่งแฮม



ภาพประกอบ 9 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย

ที่มา: กระปุกดอทคอม. (2553). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร “ส่างหม่อง” เพศชาย อายุประมาณ 25 ปี ส่วนสูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ75 กิโลกรัม มีผมสีดำ นัยน์ตาดำ ผิวสีขาวเหลือง บุคลิกสง่า มีอำนาจ แต่มีความเป็นกันเองกับทุกคน ส่วนบุคลิกโดยทั่วไปแต่งกายผสมผสานเครื่องแต่งกายของชาวพม่า และไทยล้านนา โดยจะใส่เชิ้ตกับกางเกงสแลคในวันทำงาน และใส่โสร่งแบบพม่าในวันหยุด พูดภาษาไทยภาคกลาง

ข้อมูลทางสังคม ตัวละครเป็นคนชนชั้นสูงชาวพม่า หลานชายของพะโป้ คหบดีใหญ่เจ้าของสัมปทานป่าไม้ผู้ทรงอิทธิพล สภาพครอบครัวตัวละครกำพร้าบิดามารดาตั้งแต่ยังเด็กและได้รับการอุปถัมภ์เลี้ยงดูเป็นอย่างดีจากพะโป้ผู้เป็นอา ทำให้เขาเคารพรักและบูชาพะโป้ประดุจบิดา ด้วยความที่ไม่มีแม่และไม่เคยได้สนิทสนมกับหญิงคนใด ทำให้ส่างหม่องหลงใหลยุพดีโดยง่ายเพราะเป็นผู้หญิงที่ทั้งสวยและเก่ง เมื่อพะโป้ทราบว่าภรรยาสาวและหลานชายได้แอบคบชู้กัน เขาจึงออกปากยกยุพดีให้แก่ส่างหม่อง โดยมีข้อแม้ว่าทั้งคู่ต้องถูกล่ามโซ่อยู่ด้วยกันตราบจนชั่วฟ้าดินสลาย ดังที่กล่าวว่า ”พวกเอ็งอยากจะอยู่ด้วยกันทั้งวันทั้งคืน อยากอยู่ด้วยกันชั่วฟ้าดินสลาย ข้าก็จักให้พวกเอ็งได้สมมาตรปรารถนา” เมื่อทั้งสองต้องมาอยู่ด้วยกันทั้งวันทั้งคืนรักที่หวานชื่น ก็ขมขื่น ส่างหม่องหมดความอดทนสิ้นรัก และเมื่อพะโป้เสนอทางออกให้ด้วยความตาย เขาก็ยอมรับทางเลือกนั้น ซึ่งในที่สุดโดยยุพดีก็เป็นคนตัดสินใจเลือกทางเดินนั้นด้วยตนเอง โดยการยิงตัวเองตาย ส่างหม่องอุ้มร่างไร้วิญญาณของยุพดีไปหาพะโป้เพื่อแลกกับกุญแจสู่อิสรภาพ แต่คำตอบที่ได้จากพะโป้ผู้เป็นอา คือ ความเย็นชา ตอกย้ำคำว่า ชั่วฟ้าดินสลาย ตัวละครทำงานที่ทำการป่าไม้ของอา มีรายได้สูง สถานภาพของชุมชนเป็นชุมชนเล็กๆ ที่ปางไม้ขอนสัก เขาท่ากระดาน จังหวัดกำแพงเพชร ที่คนพม่า ขมุ กะเหรี่ยง และมอญรวมตัวอาศัยอยู่ งานอดิเรกและการพักผ่อนหย่อนใจ คือ อ่านหนังสือ และเข้าป่าไปศึกษาพันธุ์ไม้ต่างๆ

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ตัวละครเป็นชายหนุ่มที่มีสติปัญญาดี แต่อ่อนต่อโลก และมีความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย แต่เมื่อเจอยุพดี ส่างหม่องและยุพดีต่างก็เกิดความเสน่หาต่อกัน ยิ่งทั้งคู่ได้ชิดใกล้กันมากเท่าไร ก็ยิ่งเกิดอาการหวั่นไหวและอยากอยู่ด้วยกันมากขึ้นเท่านั้นตามสัญชาตญาณหนุ่มสาวที่ถูกกิเลสตัณหาครอบงำ จนทำให้มีพฤติกรรมทางเพศที่ผิด คือ มีความสัมพันธ์กับภรรยาของอาตนเอง ท้ายที่สุดแม้สำนึกได้แต่ก็สายไป ส่างหม่องเป็นผู้ที่มีความอ่อนแอในจิตใจ จนในที่สุดเมื่อเห็นหญิงที่ตนเองชอบพอตายและไม่สามารถแยกศพออกจากตนเองจากความอ่อนแอในจิตใจทำให้สติวิปลาสในที่สุด

4.1.1.10 ตัวละคร "ตุล" จากภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า แสดงโดย นพชัย ชัยนาม

ภาพประกอบ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

ที่มา: แอดอินเทรน. (2554). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "ตุล" เพศชาย อายุประมาณ 35 ปี ส่วนสูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม มีผมสีดำ นัยน์ตาสีดำ ผิวสีแทน ท่าทางคล่องแคล่วว่องไว บุคลิกโดยทั่วไปดูมอซอ ไว้ผมและหนวดเครารุงรัง แต่งตัวเสื้อเชิ้ตแขนยาว กางเกงยีนส์

ข้อมูลทางสังคม ตัวละครเป็นคนไทย นับถือศาสนาพุทธ อยู่ในชนชั้นระดับปานกลาง ได้รับการศึกษาในระดับปานกลาง ก่อนหน้านี้มีอาชีพเป็นนายตำรวจหนุ่มที่อนาคตก้าวหน้า แต่ต้องมามีมลทินเพราะความตรงและซื่อสัตย์ของตนเองที่ไม่ยอมปล่อยคดีนักการเมืองขายยาเสพติด ทำให้ตัวละครต้องกลายมาเป็นมือปืนทั้งที่ไม่เต็มใจ รายได้จึงมาจากอาชีพของเขา สถานภาพในการทำงานจะทำงานปราบบรรดามิจฉาชีพนักการเมืองทุจริต แต่เนื่องจากไปรับงานใต้ดิน ทำให้ตัวละครต้องพลาดครั้งสำคัญกับงานสังหารนักการเมือง ทำให้ตุลโดนยิงบาดเจ็บสาหัส อาการโคม่าเป็นเวลา 3 เดือนกว่าเมื่อลืมตามาพบว่าประสาทมองเห็นผิดปกติ มองเห็นภาพรอบตัวกลับหัว แต่ก็ยังทำอาชีพเดิมตอนสุดท้ายกลับตัวกลับใจได้แต่ก็โดยคนมาตามจนโดนฆ่าตาย สภาพครอบครัวอยู่ตัวคนเดียวในชุมชนเมือง

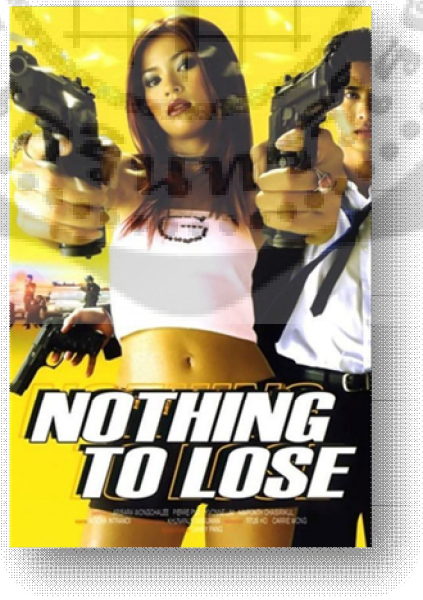
ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา บุคลิกลักษณะทั่วไปของตัวละคร เป็นคนที่มีนิสัยตรงไปตรงมา ซื่อสัตย์สุจริต มีความคิดแน่วแน่ว่าเงินซื้อความถูกต้องไม่ได้ มีข้อเสียที่เป็นจุดเปลี่ยนในชีวิตหลายครั้งที่เชื่อใจคนง่าย และเกือบต้องตาย แต่ยังไงวาระสุดท้ายของชีวิตก็ยังยึดความถูกต้อง ตัว

ละครมีระดับสติปัญญาอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้เป็นคนอารมณ์ร้อน เมื่อรู้สึกกดดันจะใช้ความรุนแรงทันที สำหรับทัศนคติต่อชีวิตตัวละครเป็นคนมองโลกในความเป็นจริง มีความยุติธรรม และมองว่าการกระทำทุกสิ่งที่ทุกอย่างที่เกิดกับตัวเรา ล้วนมาจากทุกสิ่งทุกอย่างทีเกิดจากการกระทำ

ตัวละคร “ตุล” เป็นคนรักเดียวใจเดียว หวังแต่งงานสร้างอนาคต โดยไม่คำนึงว่าผู้หญิงคนรักจะมีอาชีพเป็นโสเภณี ตุลเปลี่ยนไปเมื่อสาวคนรักต้องตายไปอย่างไร้การสืบสวนจาก จึงเกิดความแค้นยอมหันไปรับงานเป็นมือสังหารจากองค์กรลับมาปราบบรรดามิจฉาชีพนักการเมืองทุจริต การมองกลับหัวของตุล ถึงจะสร้างปัญหาอยู่บ้างแต่เขาก็ยังพยายามรับงานไล่ล่าต่อ เมื่อตัวละครหลักในเรื่องเอ่ยปากถามตุลว่า เห็นฝนตกขึ้นฟ้าแล้วรู้สึกยังไง “ก่อนหน้านี้ ผมมองอะไรเพียงผิวเผินฉาบฉวย แต่ตอนนี้ การเห็นภาพกลับหัว มันทำให้ผมมองทุกสิ่งอย่างละเอียดขึ้น” คำพูดของตุลเปรียบเหมือนการมองโลกในความเป็นจริง เมื่อเราเลือกที่จะมองสิ่งที่เรียกว่า ความชอบธรรม และความยุติธรรม กลับหัวบ้าง บางที เราอาจจะมองเห็นว่าคำว่า “ธรรม” อาจจะแทนที่ด้วยคำว่า “กรรม” ในเมื่อเราไม่รู้จักความดี และความเลว ในเมื่อความยุติธรรม และความชอบธรรมเป็นสิ่งจอมปลอม บางทีแล้ว “กรรม” อาจจะกลายเป็นคำตอบของ “การกระทำ”

4.1.2 นักแสดงนำหญิง

4.1.2.1 ตัวละคร “โกโก้” จากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ แสดงโดย อริสรา วงษ์ชาลี



ภาพประกอบ 11 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง 1+1 เป็นสูญ

ที่มา: การบ้านดอทคอม. (2545). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง 1+1 เป็นสูญ.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร “โกโก้” เพศหญิง อายุประมาณ 18-22 ปี ค่อนข้างสูง ส่วนสูงประมาณ 70-175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 55-60 กิโลกรัม รูปร่างสมส่วน หุ่นดี สีผมน้ำตาลแดงยาวประบ่า นัยน์ตาดำ ผิวขาว แขนขายาว ท่าทางมั่นใจในตนเองทั้งการเดินและการพูด แต่งหน้าจัด ใส่วิกตลอดเวลายกเว้นตอนนอนซึ่งทำให้ลักษณะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ พูดจาค่อนข้างหยาบคาย เป็นคนตรง คิดอะไรก็พูดอย่างนั้น ลักษณะการแต่งกาย จะนุ่งกางเกงขาสั้น เสื้อรัดรูป

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครชนชั้นระดับล่าง อาชีพหลากหลายทั้งนักพนัน โจร มีคดีอาชญากรรมและหนี้สินติดตัว รายได้ต่ำ สถานภาพว่างงาน ได้รับการศึกษาน้อย อยู่ตัวคนเดียว ไม่ปรากฏศาสนา เชื้อชาติไทย อาศัยในชุมชนเมืองที่แออัด ชอบสูบบุหรี่และดื่มสุรา ตัวละครเคยผิดหวังจากความรักโดยสามีเก่าที่ทิ้งไปหาคนใหม่ ทำให้เกิดอาการหึงหวงจนลงมือฆาตกรรมสามีเก่า ทำให้ตนเองต้องพรางตัวโดยการแต่งหน้าและใส่วิกผม เป็นคนที่ดูผ่านโลกมาเยอะ และตัวละครยังสะท้อนสภาพสังคมแย่ที่มีทั้งเรื่องเพศ เรื่องยาเสพติด เป็นต้น

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครมีสติปัญญาปานกลาง มีบุคลิกลักษณะเป็นสาวเปรี้ยว เปลี่ยนแปลงตัวเองไปเรื่อยๆ มีภาวะทางอารมณ์ที่ไม่มั่นคง เปลี่ยนแปลงง่าย มองโลกในแง่ร้าย หดหู่ ทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการ ไม่ค่อยสนใจโลกหรือคนรอบข้างสักเท่าไหร่ เป็นตัวละครที่ใจกล้าบ้าบิ่น กล้าได้กล้าเสีย มีนิสัยลักขโมย เอาตัวรอดเก่ง ชอบความเสี่ยง กล้าคิดกล้าทำ เป็นคนตรงๆ หลงตัวเอง เจ้าเล่ห์ อยากให้ทุกคนจดจำตนเองได้ แต่ในอีกมุมหนึ่งก็เป็นคนที่ค่อนข้างอ่อนไหว คิดมาก และชอบหนีปัญหา เห็นได้จากการคิดจะฆ่าตัวตาย ทำตัวเก่งกล้าเพื่อปิดบังตัวตนที่อ่อนแอไว้ข้างใน อย่างเช่น ฉากที่ไปปล้นธนาคาร ตัวละครได้พูดว่า "มีเงินเปล่า ถ้าไม่มีก็ไปถอนสิ" แล้วหลังจากนั้นเธอก็เข้าไปปล้นเงินในธนาคารออกมา จากส่วนนี้ทำให้เห็นได้ว่า ตัวละครเป็นบุคคลใจกล้าบ้าบิ่น สามารถตัดสินใจที่จะทำอะไรได้โดยไม่เกรงกลัวอะไร แต่ถึงตัวละครจะเป็นหญิงสาวที่หลุดโลก แต่ก็เป็นคนที่จมกับความทุกข์ อันเนื่องจากการกระทำที่เกิดจากอารมณ์ชั่ววูบของตนเอง

4.1.2.2 ตัวละคร "หญิงไม่ทราบชื่อ" จากภาพยนตร์เรื่องคืนบาปพรหมพิราม แสดงโดย พิมพ์พรรณ ชลานยคุปต์

ภาพประกอบ 12 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม

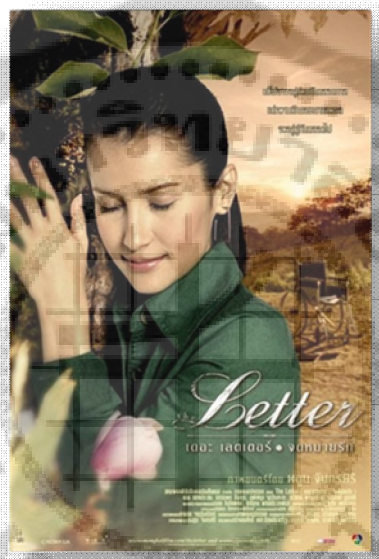
ที่มา: หนังออนไลน์. (2555). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"หญิงไม่ทราบชื่อ" เพศหญิง ไม่ทราบชื่อ อายุประมาณ 25 ปี สูงประมาณ 165 เซนติเมตร รูปร่างดี น่าเย้ายวน ผมสีดำยาว ตาสีดำโต ผิวสีแทน หน้าตาสวย จมูกโด่งมีท่าทางการเดินที่ไม่มั่นใจในตนเอง พูดจาแบบคนซื่อ น้ำเสียงเบา มีการแต่งกายแบบสาวชนบท มักสวมใส่ผ้าถุงเสื้อเชิ้ต

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครมีฐานะปานกลาง มีอาชีพเป็นแม่บ้าน รายได้ปานกลาง ได้รับการศึกษาน้อย สภาพครอบครัวมีสามี และลูกชาย 1 คน ศาสนาพุทธ เชื้อชาติไทย สถานภาพในชุมชนของตัวละครเป็นชุมชนชนบททำไร่ทำนา ย้ายมาจากอำเภอบางกระทุ่ม จังหวัดพิษณุโลก เมื่อปี พ.ศ. 2520 ครอบครัวน่าจะเป็นสุขดีแต่แม่สามีไม่ชอบเธอ เพราะเธอมาจากครอบครัวที่ยากจนกว่า และเกรงว่าเธอจะมาเกาะลูกชายกิน จึงไล่ให้ลูกชายไปทำงานที่จังหวัดอุตรดิตถ์ หวังจะแยกตัวละครกับสามี แต่ก็อดทนรอเรื่อยมาจนกระทั่งสามีของเธอติดต่อและส่งที่อยู่ที่จังหวัดอุตรดิตถ์มาให้ เธอจึงตัดสินใจที่จะไปตามหาสามี แม่สามีจึงออกอุบาย แสร้งทำเป็นหวังดีแต่ประสงค์ร้าย ฝากไปกับคนขับรถบรรทุกที่เคยแอบชอบ คนขับรถบรรทุกเป็นคนแรกที่ข่มขืนหลังจากนั้นจึงขึ้นรถไฟแต่โดนไล่ลงที่อำเภอพรหมพิราม จังหวัดพิษณุโลก ทำให้ตัวละครโดนข่มขืนซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนโดนฆาตกรรม อำพรางคดีให้รถไฟทับที่สุด

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครเป็นคนรักสามี บวกกับความซื่อและมองโลกในแง่ดีทำให้ต้องโดนหลอกลวง ทำร้าย และฆ่าตายในที่สุด ตัวละครเป็นภาพสะท้อนความจริงในสังคม เป็นปัญหาสังคมที่เรื้อรังมายาวนาน สาเหตุหลักๆ ที่ทำให้เกิดโศกนาฏกรรมอันเนื่องมาจากความไว้เนื้อเชื่อใจของตัวละครหลัก และสาเหตุที่ให้ความไว้วางใจคนที่ไม่รู้จักเพียงเพราะความซื่อ เชื่อใจคน และความหวังที่จะได้เจอสามีอันเป็นที่รัก ประกอบกับความเป็นคนที่มีสติปัญญาระดับปานกลางทำให้ถูกหลอกลวงจนนำไปสู่จุดจบในที่สุด

4.1.2.3 ตัวละคร "ดิว" จากภาพยนตร์เรื่องเดอะ เลทเทอร์ แสดงโดย แอน ทองประสม



ภาพประกอบ 13 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง เดอะ เลทเทอร์

ที่มา: บล็อกแก๊งค์ดอทคอม. (2552). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง เดอะ เลทเทอร์.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"ดิวเพศหญิง อายุประมาณ 30-35ปี สูงประมาณ 165 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 50 กิโลกรัม จัดได้ว่าเป็นผู้หญิงสูงโปร่ง ผมสีน้ำตาลเข้ม ผมตรงมีหน้าม้าปัดข้าง ผมตรงยาวเท่าระดับบ่า ตาสีน้ำตาลเข้ม ผิวสีขาวเหลือง ท่าทางมั่นใจในตัวเอง รูปหน้ายาวรีหน้าตาเป็นมิตร ยิ้มสวย

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครมีชนชั้นปานกลาง มีอาชีพเป็นนักเขียน มีรายได้ปานกลาง การศึกษาระดับปานกลาง สภาพครอบครัวอยู่ตัวคนเดียวเป็นคนไม่มีญาติ มีแค่แม่กับยาย แต่ไม่สนิทกับยายเพราะเจอกันนับครั้งได้ รู้จักยายเพียงแค่ตอนไปงานศพยาย แม่ของดิวแต่งงานใหม่ มีครอบครัวใหม่ จึงย้ายไปอยู่เมืองนอก ดิวจึงเหลือตัวคนเดียว ไม่มีญาติที่ไหน แต่เดิมตัวละครอยู่ใน

สถานภาพชุมชนเมืองในกรุงเทพ ที่ชื่อเกด อาชีพเป็น โปรแกรมเมอร์ แต่หลังจากที่เพื่อนโดนฆ่าตาย ชีวิตดิวจึงเปลี่ยนไป รู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว จากความตายของเพื่อนสนิทเพียงคนเดียว ดิวตัดสินใจย้ายไปอยู่อย่างสงบในไร่ที่เชียงใหม่ ที่ซึ่งทำให้ดิวได้รู้จักกับสามี ดิวมีงานอดิเรกที่รักมากคืองานเขียนและการอ่านหนังสือ

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครเป็นผู้หญิงที่มีบุคลิกดี มีภาวะทางอารมณ์ที่ที่ดี เป็นคนจริงจังกับชีวิต ให้ความสำคัญกับการงานอาชีพของตนเองมาก เป็นผู้หญิงทำงานเก่ง คล่องแคล่ว เป็นคนอัธยาศัยดี เป็นมิตรกับคนง่าย ไม่เย่อหยิ่ง ด้วยความที่มีชีวิตอยู่ในเมืองใหญ่ เร่งรีบตามประสาคนเมือง ทำให้ตัวละครเหงา และขาดแคลนความรัก ด้วยความที่เติบโตมาคนเดียวทำให้โหยหาความรัก เมื่อมาเจอสามี ชายหนุ่มที่พร้อมและเต็มไปด้วยความรัก อบอุ่น ห่วงใยดูแล ทำให้ตัวละครอย่างดิวยึดสามีเป็นทุกอย่างของชีวิต เมื่อมาเสียสามีไปด้วยโรคร้าย ทำให้ตัวละครเข้าใจชีวิตและปลงได้มากขึ้น ความรักมีความหมายและมีคุณค่าสำคัญที่เติมเต็มชีวิตให้กับหลายๆ คน รวมทั้งดิว แต่ดูเหมือนว่าทุกสิ่งทุกอย่างในโลกล้วนถูกกำหนดไว้ และยากที่จะเปลี่ยนแปลงเหมือนการที่สวรรค์กำหนดให้สามีมาพบกับดิว และพรากไป ในช่วงที่สามีตายทัศนคติของดิวหดหู่และหมดหวังมาก แต่ในที่สุดดิวก็สามารถทำใจได้และดำเนินชีวิตต่อไปอย่างเข้าใจความเป็นไปในการเกิดแก่เจ็บตายของมนุษย์ แต่การใช้ชีวิตที่ผ่านไปของดิวก็ยังมีความทรงจำของสามีเสมอ เหมือนในจดหมายที่สามีทิ้งไว้ให้ก่อนตายความว่า “มีเรื่องนึงที่ผมอยากขอร้องดิว คุณอย่าลืมผมนะ” และตัวละครก็แสดงให้เห็นแล้วว่าไม่มีวันลืมสามีตนเอง

4.1.2.4 ตัวละคร "ลูกแก้ว" จากภาพยนตร์เรื่องเอ๋อเหรอ แสดงโดย นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ

ภาพประกอบ 14 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง เอ๋อเหรอ

ที่มา: สยามโซน. (2548). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง เอ๋อเหรอ.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"ลูกแก้ว" เด็กหญิงชื่อลูกแก้วมีลักษณะคล้ายเด็กผู้ชาย กล่าวคือ ผมสั้น แขนขายาว ตัวเล็ก หน้าตาน่ารัก ตาโต ท่าทางคล่องแคล่ว อายุประมาณ 12 ปี สูงประมาณ 155 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 40-45 กิโลกรัม ผมสีดำ นัยน์ตาดำ ผิวสีขาวเหลือง ท่าทางคล่องแคล่ว ไม่เรียบร้อยเหมือนเด็กผู้หญิงทั่วไป แต่งกายด้วยเสื้อยืดคอโปโลและกางเกงขาสั้นเสมอ

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครมีชนชั้นปานกลาง เรียนหนังสืออยู่ชั้นประถมศึกษา อาศัยอยู่กับบุพการี มีพ่อเป็นพนักงานขับรถทัวร์ มีแม่เป็นแม่บ้าน ที่บ้านเปิดร้านขายรองเท้าอยู่ในตัวเมือง ศาสนาพุทธ เชื้อชาติไทย อยู่ในชุมชนเมือง ตัวละครมีเพื่อนสนิทชื่อ ต๋อง ซึ่งเป็นเด็กดาวซินโดม ตัวละครจึงได้เข้าไปมีบทบาทมากกับครอบครัวนี้และทำให้เกิดเรื่องราวขึ้นมากมาย โดยส่วนตัว ปรีชาพ่อของลูกแก้ว ไม่ชอบครอบครัวของสำรวยเป็นอย่างมาก ความไม่เข้าใจกันก่อให้เกิดเรื่องราวเลวร้ายต่าง ๆ เรื่อยมา จนทำให้เด็กทั้งสองคือต๋องกับลูกแก้วต้องตกระกำลำบากและต้องมาผจญภัยกลางเมืองใหญ่ตามลำพังสองคน ปรีชาและสำรวยต้องออกตามหาลูกของตัวเอง เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ความสัมพันธ์ของครอบครัวดีขึ้น อุปสรรคทั้งหลายที่เกิดขึ้นและความช่วยเหลืออย่างไม่ย่อท้อของสำรวยที่มีต่อต๋องและลูกแก้วทำให้ปรีชาเริ่มเข้าใจ ยอมรับและมองครอบครัวของสำรวยในทางที่ดีขึ้น

ข้อมูลทางจิตวิทยา ลูกแก้วเป็นตัวละครเด็กที่จิตใจดีและชอบช่วยเหลือผู้อื่น โดยเฉพาะต๋องซึ่งเป็นเพื่อนสนิท ลูกแก้วเป็นเด็กฉลาด น่ารัก และมีน้ำใจ เข้มแข็ง ช่างสังเกต มีภาวะทางอารมณ์ที่ดี มองโลกในแง่ดี มีความเป็นเพื่อนที่ดี รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ มีความรับผิดชอบ ชอบช่วยเหลือเพื่อน ๆ เป็นเด็กที่มีความอดทน รู้จักสู้คน กล้าคิดกล้าทำ และเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ แม้ในบางครั้งจะไม่เข้าใจพ่อตนเองที่คอยดุ คอยว่าตลอด ซึ่งต่างจากพ่อของคนอื่น ๆ ที่ใจดีมาก จึงทำให้ตัวละครคิดว่า พ่อของเธอไม่ใช่พ่อที่ดีที่สุดในโลก สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือเป็นเด็กที่รักเพื่อนมาก คอยช่วยเหลือปกป้องเพื่อนที่เป็นดาวน์ซิมโดรม ให้ปลอดภัยจากคนที่จะมารังแก ด้วยลูกแก้วเป็นคนที่รักเพื่อน รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และระดับสติปัญญาที่จัดได้ว่าเป็นเด็กฉลาด ทำให้สามารถเอาตัวรอดได้ ตัวละครลูกแก้วทำให้คนในครอบครัวรู้ว่า ทุกคนรักกัน แต่ไม่รู้จักการแสดงออก นอกจากจะเห็นถึงความรักในครอบครัวแล้ว ตัวละครยังแสดงให้เห็นถึงความรักที่เพื่อนมีต่อเพื่อน ดังที่ลูกแก้วปฏิบัติกับต๋อง โดยที่ไม่ได้รู้สึกว่าต๋องผิดปกติแต่อย่างใด มิตรภาพระหว่างเพื่อนคบกันไม่ได้คบที่หน้าตา ฐานะทางสังคม ความผิดปกติของร่างกาย แต่คบกันที่ใจ

4.1.2.5 ตัวละคร "หนูหิ่น" จากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่ แสดงโดยรุ้งลาวัณย์ โทนะหงษา

ภาพประกอบ 15 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่

ที่มา: วิกิพีเดีย. (2549). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง หนูหิ่นเดอะมูฟวี่.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร"หนูหิ่น" เพศหญิง อายุประมาณ 20-25ปี ส่วนสูงประมาณ 150 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 40 กิโลกรัม รูปร่างตัวเล็ก ผอมบาง ผมสีดำตัดสั้นทรงม้าเต่อ นัยน์ตาสีดำ ผิวดำแดงจัดว่าคล้ำ ท่าทางเชย ดูท่าทางมาจากต่างจังหวัด แต่มีการเดิน การพูดที่คล่องแคล่ว รวดเร็ว ลักษณะใบหน้ามีโหนกออกแนวคนอีสาน พูดภาษาอีสานเป็นหลัก พูดภาษากลางไม่ถนัด สวมเสื้อคอกระเช้า นุ่งผ้าซิ่น และติดกิ๊บติดผมตลอดเวลา

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครเป็นชนชั้นระดับล่าง มีอาชีพเป็นแม่บ้าน รายได้ต่ำ สถานภาพในการทำงานเป็นคนรับใช้ อาศัยอยู่ในบ้านที่ให้อาชีพคนรับใช้ แต่ครอบครัวของตนเองมีที่มาที่ไปกล่าวคือ เกิดที่หมู่บ้านโนนหินแห่ อำเภอตระการพืชพล จังหวัดอุดรธานี อาศัยอยู่ในหมู่บ้านอยู่กับครอบครัวที่อุดรธานี หนูหิ่นเติบโตมาท่ามกลางท้องทุ่ง เป็นชุมชนชนบทที่ทำไร่ทำนา ชาวบ้านต่างรู้ซึ้งในวีรกรรมแห่งความซนของเธอ ได้แต่พากันอิดหนาระอาใจ รวมทั้งพ่อแม่ก็เช่นกัน แต่ทุกคนก็รักหนูหิ่นเพราะรู้ดีว่าถึงจะก่อเรื่องไว้มากมายขนาดไหน แต่หนูหิ่นก็เป็นเด็กสาวที่มีจิตใจดี หนูหิ่นมีความใฝ่ฝันอยากไปเป็นสาวโรงงานในกรุงเทพฯ เพราะอยากเป็นเสาหลักของบ้าน หนูหิ่นต้องฝันสลายเพราะมีแต่งานที่โรงงานผลิต กับดักแมลงสาบที่ไม่ชอบ สุดท้ายแล้วย้ายมาเป็นคนรับใช้ดูแลบ้าน มีเพื่อนแม่บ้านด้วยกัน มีเจ้านายที่น่ารักและเป็นมิตร เป็นเสมือนทั้งคนรับใช้และเพื่อนของลูกสาวเจ้าของบ้าน

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครมีลักษณะเป็นคนอารมณ์ดี เป็นมิตรกับทุกคน มีทัศนคติต่อการดำเนินชีวิตที่ดี มองโลกในแง่ดี โดยถืองานคนรับใช้เป็นงานสุจริตที่มีเกียรติ หนูหิ่นเป็นคนซื่อมีกระตือรือร้นในการทำงานและทำภารกิจทุกอย่างที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ รักบ้านเกิด รักภาษาอีสาน ซื่อสัตย์ รักครอบครัว พี่น้อง และเจ้านายผู้มีพระคุณ นิสัยส่วนตัวของหนูหิ่น เป็นคนจิตใจดี ใสซื่อ ร่าเริง แต่ซุ่มซ่าม ดังที่กล่าวให้เห็นว่ารักครอบครัว ต้องการเป็นเสาหลักให้ครอบครัวโดยการมาทำงานที่กรุงเทพฯ พูดว่า "หนูหิ่นนี่แหละจะเข้ามาเฮ็ดการเฮ็ดงานที่ กรุงเทพเอง อีพ่ออีแม่บ่ต้องเป็นห่วง" นอกจากนั้นหนูหิ่นปกป้องเจ้านายได้ และพร้อมจะปกป้องทุกคนที่ตนเองรัก ชอบร้องเพลงอยากจะสวยและรวยเหมือนฝันไว้ตอนอยู่ต่างจังหวัด แต่เพราะความใสซื่อ และซุ่มซ่ามของหนูหิ่นทำให้เกิดความโกลาหลวุ่นวาย แต่ความโกลาหลวุ่นวาย ก็ทำให้เห็นถึงความใสซื่อของตัวละคร ถึงแม้จะทำอะไรไม่เรียบร้อย สร้างความวุ่นวายให้กับบรรดาเหล่าเจ้านายและคนรอบข้าง แต่ก็ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร แต่ยังเป็นการช่วยให้คนเหล่านั้นมีความสุข และประสบความสำเร็จในชีวิตได้อย่างดี แม้จะเป็นผู้มีสติปัญญาปานกลาง

4.1.2.6 ตัวละคร "พิม/พลอย" จากภาพยนตร์เรื่องแฝด แสดงโดย มาช่า วัฒนพานิช

ภาพประกอบ 16 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง แฝด

ที่มา: สยามโซน. (2550). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง แฝด.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "พิม/พลอย" เพศหญิง อายุประมาณ 35 ปี ส่วนสูงประมาณ 170 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 55 กิโลกรัม ผมสีดำปนสีน้ำตาลอ่อน นัยน์ตาสีน้ำตาลอ่อน ผิวสีขาว ท่าทางมั่นใจในตนเองตามแบบสาวสมัยใหม่ ส่วนบุคลิกโดยทั่วไปตัวละครแต่งกายแบบทั่วไป แต่มักแต่งตัวค่อนข้างเปิดเผยเนื้อหนัง พูดภาษากลาง

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครชนชั้นปานกลาง เชื้อชาติไทย นับถือศาสนาพุทธ มีหน้าที่การงานที่ดีประสบความสำเร็จในด้านการงานประสบความสำเร็จในเรื่องความรัก รายได้ดี ได้รับการศึกษาในระดับสูง สภาพครอบครัวอยู่กับสามีที่รักมาก สถานภาพในชุมชนตัวละครอยู่ในชุมชนเมือง จนต่อมาฝาแฝดของตัวละครได้เสียชีวิตลง ซึ่งเกิดจากการที่ตัวละครชอบผู้ชายคนเดียวกัน ทำให้ทะเลาะรุนแรงกับแฝดอีกคนจนพลั้งมือฆ่าพลอยตาย พิมจึงเลือกที่จะทิ้งความเจ็บปวดและความรู้สึกผิดไว้เบื้องหลัง แล้วหนีไปตั้งต้นชีวิตใหม่ที่เกาหลี ชีวิตของพิมคงดำเนินต่อไปอย่างมีความสุขกับผู้ชายที่เธอเลือกหลายปี แต่เมื่อได้ข่าวว่าแม่ไม่สบายเนื่องจากเส้นเลือดในสมองแตก พิมจนมีโอกาสกลับมายังบ้านเก่าที่เคยเติบโตมากับแฝดที่ตายลง แต่ทันทีที่เธอเหยียบย่างกลับเข้าบ้านหลังเก่า ความทรงจำในอดีตที่เธอแกล้งลืมมันไปก็ย้อนคืนมา ในบ้านหลังเดิมที่พิมเคยอาศัยสมัยเด็กข้าวของทุกอย่างของพิมและพลอย ยังคงแน่นิ่งอยู่ในที่ของมัน รองเท้าเด็กสองคู่ ตุ๊กตาสองตัว เสื้อผ้าชุดติดกัน เวลาเหมือนจะหยุดนิ่งไม่ไหลผ่านไป พิมเริ่มสัมผัสได้ถึงความรู้สึกเก่าๆ อีกครั้ง ความรู้สึก

คล้ายมีคนอยู่ข้างกายตลอดเวลา ทุกลมหายใจ ความรู้สึกผิดนี้ทำให้มีอาการทางจิตหลอนเห็นแฝดที่ตายไปแล้วตลอดเวลา

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครเป็นคนมีสติปัญญาดี บุคลิกลักษณะทั่วไปของตัวละครเป็นคนรักแรง เกลียดแรง ภาวะอารมณ์ที่ฉุนเฉียว ใจร้อน คนโกรธง่าย สับสน และคล้ายเป็นคนมีปัญหาทางจิตมักทำให้เห็นภาพหลอนของฝาแฝดของตัวละคร เพราะตัวละครคิดว่าตนเป็นสาเหตุที่ทำให้ฝาแฝดของตนเสียชีวิต เช่น จากในหนังพลอยบอกกับเพื่อนว่า "พลอยเขารักพิมมากนะ" หรือตอนที่บอกกับหมอว่า "พิมไม่เคยเห็นพลอยเป็นภาระ" ซึ่งที่จริงแล้วคู่แฝดตัวติดกันต่างก็เป็นภาระซึ่งกันและกัน พลอยไม่เคยเห็นพิมเป็นภาระเลยแม้แต่ครั้งเดียว แต่กลับถูกพิม กล่าวโทษว่าพลอยเป็นภาระ และขอผ่าตัดแยกตัว ทัศนคติของตัวละครเป็นคนหดหู่ มองโลกในแง่ร้าย เนื่องจากมีอดีตที่ไม่ดี

4.1.2.7 ตัวละคร “น้ำ” จากภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า แสดงโดย รัชวิน วงษ์วิริยะ

ภาพประกอบ 17 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง รักสามเศร้า

ที่มา: พันธ์ทิพย์ห้องเฉลิมไทย. (2551). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง รักสามเศร้า*. (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร “น้ำ” เพศหญิง อายุ 25-27 ปี ส่วนสูงประมาณ 163 เซนติเมตร น้ำหนัก 45 กิโลกรัม มีผมสั้นสีดำ นัยน์ตาสีดำ ผิวสีแทน ท่าทางคล่องแคล่วว่องไว แววตาขี้เล่น ชอบแสดงออกทางแววตา เก็บความรู้สึกเก่ง พูดน้อย ยิ้มเก่ง ชอบใช้รอยยิ้มแทนคำพูด ส่วนบุคลิกโดยทั่วไปชอบใส่กางเกงยีนส์กับเสื้อเชิ้ตหรือเสื้อกล้าม พูดภาษากลาง

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครชนชั้นปานกลาง เชื้อชาติไทย นับถือศาสนาพุทธ อาชีพมัณฑนากร รายได้ปานกลาง และได้รับการศึกษาสูงเรียนจบมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยได้หลงรักเพื่อนที่เรียนด้วยกัน ชื่อ พายุ แต่พายุกลับไปชอบเพื่อนสนิทของเธอที่ชื่อ ฟ้า ตัวละครจึงตัดใจโดยการแอบชอบอยู่ในใจ และไม่บอกความจริงกับใครว่าชอบพายุ สภาพครอบครัวอยู่กับพ่อแม่ครอบครัวมีฐานะดี พ่อดุมากจนทำให้น้ำไม่กล้าสารภาพว่าท้องเด็กที่เกิดจากการถูกข่มขืน สถานภาพชุมชนอยู่ในชุมชนเมืองที่มีแต่คนแก่งแย่ง จ้องจะทำร้าย โดยตัวละครต้องพบเจอที่เรื่องร้ายแม้กระทั่งการโดนข่มขืนและท้องโดยไม่เต็มใจ งานอดิเรกชอบวาดรูป เขียนไดอารี่

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครมีสติปัญญาดี บุคลิกลักษณะทั่วไปเป็นคนมีจิตใจดี มีน้ำใจ อ่อนโยน ฉลาด ร่าเริงแจ่มใส มีทัศนคติมองโลกในแง่ดี พยายามคิดแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี และมีความเข้าใจโลก มีภาวะอารมณ์ดี มีความเป็นวัยรุ่นสดใส ทันโลก ทันสมัย ช่างสังเกต เป็นคนเสียสละ สละได้แม้แต่คนที่ตนเองรักให้เพื่อน ภายใต้ภาพลักษณ์ที่อ่อนหวาน ดังที่ตัวละครกล่าวว่า “เมื่อคนที่เรารัก กลายเป็นคนรักของเพื่อนที่เรารักที่สุด” และประโยคที่พูดกับเพื่อน (ฟ้า) ว่า "กูยอมรับว่ากูรักมัน แต่มันไม่ได้รักกู มันรักมึงนะฟ้า" เป็นการกล่าวในเชิงที่ยอมเสียสละคนที่ตัวเองรักให้กับเพื่อนรักโดยไม่มีข้อกังหาใด ๆ ตัวละครมีจิตใจที่เข้มแข็งมาก สามารถเลี้ยงลูกคนเดียวได้เป็นอย่างดี แต่สุดท้ายน้ำก็ได้ครอบครองในความรักที่น้ำต้องการมาตลอดจากคนที่เธอแอบรัก

4.1.2.8 ตัวละคร "เหมยลี่" จากภาพยนตร์เรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ แสดงโดย ศิรินหอวัง

ภาพประกอบ 18 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ

ที่มา: กระปุกดอทคอม. (2552). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ*. (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "เหมยลี่" เพศหญิง อายุประมาณ 30 ปี ส่วนสูง 169 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 50 กิโลกรัม มีผมสีดำยาวประบ่า นัยน์ตาสีน้ำตาล ผิวสีขาวเหลือง ใบหน้า หน้ารูปไข่ ท่าทางเป็นคนโฉบเฉี่ยว ทันสมัย แต่ซุ่มซ่าม ส่วนบุคลิกโดยทั่วไปแต่งตัวเหมือนหญิงบริษัททั่วไป ใช้ของแบรนด์เนม เช่น กระเป๋า รองเท้า เสื้อผ้า พูดภาษากลาง

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครชนชั้นปานกลาง เชื้อสายไทย-จีน นับถือศาสนาพุทธ อาชีพเป็นพนักงานออฟฟิศ แต่ช่วงหลังมาทำงานตลาดหุ้นติดต่อกับลูกค้าต่างประเทศ รายได้ปานกลาง ได้รับการศึกษาในระดับสูง สภาพครอบครัวอยู่กับพ่อแม่ อาม่า เป็นครอบครัวที่ที่หัวโบราณสอนให้รักนวลสงวนตัว แต่เป็นครอบครัวที่อบอุ่น สถานภาพในชุมชนของตัวละครอยู่ในชุมชนเมือง มีเพื่อนหลายคน โดยตัวละครมีพฤติกรรมป่วนประจำตัวอย่างหนึ่ง คือ การเมาในงานแต่งงานเพื่อน เพราะเป็นการตอกย้ำซ้ำเติมชีวิตโสดของตนเอง ชีวิตที่ไม่มีชายหนุ่มคอยไปรับไปส่งต้องออกไปผจญการจราจรที่รถติดและวุ่นวายของกรุงเทพเพียงลำพัง แต่ละวันเหมยลี่ต้องปากกัดตีนถีบ ขึ้นมอเตอร์ไซค์ ต่อรถตู้โบกแท็กซี่ โหนรถเมล์ โดดลงเรือ ฯลฯ เหมยลี่เป็นพนักงานบริษัท เป็นที่รักของเพื่อนๆ แต่ต้องการมี

คนรัก เนื่องจากเพื่อนๆแต่งงานไปหมดแล้ว โดยเหมยลี่ต้องผ่านอุปสรรคหลายต่อหลายครั้งจนได้รู้จักคำว่ารัก และการยอมรับเปลี่ยนชีวิตเพื่อคนที่ตัวเองรัก

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครมีระดับสติปัญญาดี บุคลิกลักษณะทั่วไป เป็นคนร่าเริงแจ่มใส มีความน่ารัก สดใสเป็นธรรมชาติ มีทัศนคติมองโลกในแง่ดี คิดบวก มองสิ่งรอบตัวเป็นเรื่องสวยงามเสมอ แต่บางครั้งมีอารมณ์เหงาและโดดเดี่ยวในเรื่องของความรัก อยากมีความรักแต่กลัว และคาดหวังในสิ่งต่างๆที่เธอต้องการจากคนที่เธอรัก ด้วยความที่เป็นโสดและไม่เคยมีแฟนมาก่อน ทำให้ตัวละครอ่อนประสบการณ์ ไม่กล้าเสี่ยง แต่มีความเชื่อมั่นในความรัก ค่อนข้างเพ้อฝัน และช่างจินตนาการ ความกลัวที่จะรักใครสักคนของเหมยลี่ เกือบทำให้สูญเสียคนที่รักไป ดังประโยคที่กล่าวว่า " ถ้าสมมติว่าคุณกลับมา คุณเคยคิดจะเปลี่ยนมาทำงานกลางวันบ้างไหม" และเมื่อพระเอกไม่ทำตามที่ตัวละครต้องการ จะตัดบทโดยการกล่าวว่า "ฉันว่าถ้าเราจะต้องจากกัน เราเป็นแค่คนรู้จักกันก็พอ โชคดีนะคะ" แต่สุดท้ายตัวละครก็ยอมทำตามในสิ่งที่ตนเองต้องการและเอาชนะความกลัวที่จะรักใครได้ โดยการผันตัวเองจากสาวออฟฟิศ ที่ทำงานช่วงกลางวัน ไปทำงานตลาดหุ้นติดต่อกับลูกค้าต่างประเทศช่วงเวลากลางคืนแทน จากส่วนนี้ทำให้มองเห็นได้ว่า ตัวละครเลิกที่จะเป็นฝ่ายเรียกร้องหรือพยายามเข้าไปปรับเปลี่ยน หรือบังคับชีวิตใคร แต่กลับยอมรับ และปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของเองแทน

4.1.2.9 ตัวละคร "เมย์ จากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ แสดงโดย หนึ่งธิดา โสภณ

ภาพประกอบ 19 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง กวนมึนโฮ

ที่มา: สนุกดอทคอม. (2553). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง กวนมึนโฮ.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร “เมย์” เพศหญิง หน้าตาน่ารักคล้ายตุ๊กตา อายุประมาณ 25 ปี ส่วนสูง 160 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 45 กิโลกรัม มีผมระดับไหล่ดัดลอนสีน้ำตาลเข้ม นัยน์ตาสีดำ ผิวขาว ท่าทางคล่องแคล่วว่องไว ร่าเริงแจ่มใส ส่วนลักษณะโดยทั่วไปส่วนแต่งตัวตามแบบวัยรุ่นสไตล์เกาหลี พูดเก่ง พูดเร็ว เสียงดังฟังชัด พูดภาษาเกาหลีเก่ง และพูดภาษาอังกฤษพอใช้

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครเป็นคนชนชั้นระดับปานกลาง มีฐานะปานกลาง ได้รับการศึกษาสูง สภาพครอบครัวอยู่กับพ่อแม่ ส่วนสถานภาพในชุมชนได้มาเที่ยวใช้ชีวิตอยู่ในเกาหลีเพราะมีความใฝ่ฝันอยากท่องเที่ยวตามรอยซีรีย์เกาหลีและอยากไปงานแต่งงานของเพื่อนคนเกาหลี แต่ก่อนมาได้โกหกแฟนว่ามากับเพื่อน แต่กว่าจะถึงวันงานแต่ง ต้องใช้ชีวิตอยู่กับผู้ชายคนหนึ่งที่เจอกันระหว่างทางซึ่งไม่รู้จักกันมาก่อน ทำให้ต้องใช้ชีวิตร่วมกัน สุดท้ายเมย์ก็ทะเลาะกับแฟนจนเลิกกัน เพราะแฟนจับได้ที่เมย์ไปเกาหลีเพียงคนเดียวแทนที่จะไปกับเพื่อนๆตามที่ได้เคยบอกไว้ จากนั้นความสัมพันธ์ของทั้งคู่เริ่มต้นที่ความเห็นอกเห็นใจในภูมิหลังของกันและกันและเมื่อต่างก็ถูกทิ้งเหมือนกัน จึงกลายเป็นว่าเริ่มมีจุดเริ่มต้นความคล้ายระหว่างกันและกันในที่สุด ไม่ใช่ต่างกันสุดโต่งอย่างที่เคยเป็นในช่วงแรก และการได้ไปท่องเที่ยงกับผู้ชายคนนี้ทำให้ตัวละครไม่มีความรู้สึกเหงามากอย่างที่เคยเป็น เพราะได้ทำอะไรหลุดโลกและทำทุกอย่างที่ไม่ได้ทำในประเทศไทย เป็นเพราะกดดันที่ต้องเลิกกันแฟนที่เห็นแก่ตัว จึงอยากระบายและปลดปล่อยความเป็นตัวเองออกมาและระบายความเศร้าใจ และบ่อเกิดเป็นความรักขึ้นมาโดยไม่รู้ตัว ส่วนงานอดิเรก ชอบดูซีรีย์เกาหลี

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครมีสติปัญญาดี มีทัศนคติมองโลกในแง่ดี ภาวะอารมณ์ดี บุคลิกลักษณะทั่วไปมีความเป็นวัยรุ่นสดใส ทันโลก ทันสมัย ช่างสังเกต แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เป็นผู้หญิงมีจิตใจดี น่ารัก มีน้ำใจ อ่อนโยน ฉลาด ในด้านของความรักแม้ว่าความรักจะเป็นไปในรูปแบบพ่อกับลูกมากกว่าจะเป็นความรักแบบหนุ่มสาว แต่เธอก็ไม่รู้สึกแย่อะไร เพราะรู้สึกว่าการที่แฟนมีอายุมากกว่า ก็ย่อมเป็นห่วงเป็นใยแป็นธรรมดาและเมื่อมีอะไรไม่ถูกใจแฟน เมย์จะเป็นฝ่ายยอมอยู่เสมอ และสุดท้ายความเก็บกดที่มีก็ถูกระบายออกมาโดยการบอกเลิก จึงทำให้เห็นได้ว่าตัวละครจะค่อนข้างเป็นคนเครียดในช่วงแรก เพราะถูกกดกันจากแฟนที่ห้ามทุกอย่างที่เมย์ชอบ แต่หลังจากที่เจอเพื่อนร่วมทางที่อกหักเหมือนกัน ทำให้เมย์ได้ปลดปล่อยความเป็นตัวเองออกมา และรู้สึกอิสระมากขึ้น จากการพูดออกมาว่า "กูจะแรดแล้ว" หรือ "เอาป่ะล่ะ" คำพูดของตัวละครทำให้รู้สึกว่าเรากำลังจะได้เห็นอะไรสนุกๆ หลังจากที่ผ่านเรื่องเศร้าๆมา และหลังจากที่เจอเพื่อนร่วมทางที่ไม่รู้จักกันใช้ชีวิตท่องเที่ยวด้วยกันแม้แต่ชื่อ และต้องลาจากกันอย่างกะทันหัน โดยตัวละครรู้สึกสะเทือนใจกับความรู้สึกของตนเองเลยเลือกที่จะเก็บพระเอกไว้เป็นความทรงจำที่ดีมากกว่าที่จะมาลงเอยเป็นคนรักจริงๆ โดยวลีเด่นของเรื่องวลีหนึ่ง คือ "คุณจะรักฉันได้ยังไง เราไม่รู้จักกัน ชื่อฉันคุณยังไม่รู้จักเลย " จากเหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้เมย์โตเป็นผู้ใหญ่ขึ้น รู้ใจตัวเองมากขึ้น รู้จักปลง และตระหนักว่าชีวิตไม่แน่นอน

4.1.2.10 ตัวละคร "ป่าน" จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ แสดงโดย ปิยธิดา วรมุสิก

ภาพประกอบ 20 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ลัดดาแลนด์

ที่มา: ที่นี่ดอทคอม. (2554). *โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ลัดดาแลนด์.* (ออนไลน์).

ข้อมูลทางด้านกายภาพ ตัวละคร "เมย์" เพศหญิง อายุประมาณ 35 ปี สูงประมาณ 165 ซม. น้ำหนักประมาณ 50 กก. มีผมยาวประมาณบ่าสีน้ำตาลเข้ม นัยน์ตากลมโตสีดำ ผิวสีแทน โครงหน้าเรียว หน้าตาสวย ตาคม คิ้วเข้ม ยิ้มมีเสน่ห์ ท่าทางการเดิน เหมือนคนที่ไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง บุคลิกโดยทั่วไปตัวละครจะแต่งกายแบบทั่วไป สวมใส่เสื้อเชิ้ต หรือเสื้อยืด และกางเกงขายาว

ข้อมูลด้านสังคม ตัวละครชนชั้นระดับปานกลาง เชื้อชาติไทย นับถือศาสนาพุทธ อาชีพเป็นแม่บ้าน มีฐานะปานกลาง และได้รับการศึกษาในระดับปานกลาง เนื่องจากท้องในช่วงเรียนมหาวิทยาลัย โดยแม่ของป่านไม่ชอบสามีที่ชื่อธีร์ของเธอมาก แต่ทำอะไรไม่ได้ ตอนแรกป่านจะไปทำแท้ง แต่สามีก็ไม่ยอม จนทำให้แม่ของตัวเองต้องยอมรับ และยอมให้แต่งงานกัน ฝ่ายแม่จึงนำลูกสาวไปเลี้ยงที่กรุงเทพฯแบบให้เกลียดพ่อ คิดว่า พ่อของตัวเองไม่มีวันประสบความสำเร็จ และฝ่ายตนเองเลี้ยงลูกชายอยู่เชียงใหม่ ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงลูกสาวของตนได้อย่างที่ควร เนื่องจากมีระยะห่างมากพอสมควร สภาพครอบครัวอยู่กับสามี และลูก 2 คน โดยสถานภาพในชุมชนนั้น ตัวละครได้มาซื้อบ้านอยู่ที่ตัวเมือง ในจังหวัดเชียงใหม่ โดยเพื่อนข้างบ้านมักมีปัญหาทางครอบครัว หรือเกิดเหตุการณ์ฆ่ากันตายและเรื่องลี้ลับมากมาย จนเกิดเหตุการณ์นึงที่แนน (ลูกคนโต) ได้เจอผู้หญิงที่มีใบหน้าเหวอะมาหลอก แนนตกใจกรีดร้องเสียงดังและสลบไป ป่านด่าธีร์ใหญ่ที่รักบ้านจนทำให้ลูกเกือบตายและไล่ธีร์ไปอย่ามายุ่งกับเธออีก ธีร์อุ้มนัท (ลูกคนเล็ก) กลับบ้าน จนกระทั่งคืนหนึ่ง เขาอยู่บ้านเพียงสองคน

พ่อลูกเท่านั้น ธีร์สะดุ้งตื่นกลางดึกพบว่านัทหายไปเขาโทรหาป่าน แต่ป่านบอกไม่ได้รับลูกไป และได้เกิดการตามหาขึ้น ธีร์ได้เจอเหตุการณ์น่ากลัวขึ้นจนเกิดประสาทหลอน และยิงโดนนัทที่หลบอยู่ในตู้เสื้อผ้า ป่านนั่งคร่ำครวญอยู่กับนัททันใดนั้นธีร์ก็ยกปืนขึ้นจ่อกับหัวตัวเองและเหนี่ยวไกฆ่าตัวตาย

ข้อมูลทางจิตวิทยา ตัวละครเป็นคนที่มีสติปัญญาในระดับดี มีทัศนคติที่ดี รู้จักข่มอารมณ์ตัวเองเมื่อโมโหถ้าไม่ถึงจุดขีดสุด บุคลิกลักษณะทั่วไปของตัวละครเป็นคนที่ชอบอยากรู้อยากเห็นเรื่องของคนรอบข้าง และขี้สงสัย แต่ชอบหลีกเลี่ยงปัญหา เลี่ยงการปะทะอารมณ์กับคนรอบข้าง พยายามจะไม่สร้างปัญหาหรือเพิ่มปัญหาจากการกระทำของตัวเอง และจะหาทางออกเพื่อสิ่งที่ดีที่สุด หรือทางออกที่ปัญหาน้อยที่สุด อย่างเหตุการณ์ตอนที่แม่ของตัวละครโทรศัพท์มาต่อว่าเรื่องทำไมให้แนนนั่งรถสายไปโรงเรียน ทั้งที่ตนให้รถไว้รับลูกไม่ได้ให้ธีร์ใช้ ป่านก็แก้ตัวให้ธีร์ด้วยการบอกกับแม่ไปว่าเด็กกว่าแนนเขาก็นั่งกันได้ ตัวละครมีอารมณ์โกรธขึ้นมาแต่ก็ระงับไว้โดยการหยิบของเล่นขึ้นมาบีบเพื่อระงับการโกรธที่สามารถประทุออกมาทางคำพูดได้ หลังจากนั้นตัวละครตัดบทว่า "แค่นี้ก่อนนะแม่จะออกไปซื้อของ" จึงทำให้การสนทนายุติลง

นอกจากนั้นยังเป็นแม่ที่เก็บอารมณ์ได้เป็นอย่างดี จะพยายามไม่แสดงออกทางสีหน้าหรือการกระทำที่ก่อให้เกิดปัญหา เนื่องจากเป็นคนไม่ชอบเผชิญปัญหาจึงทำให้บางครั้งไม่มีคนฟัง หรือสนในการกระทำของตน เป็นเหตุให้กลายเป็นแม่ที่แก้ปัญหาครอบครัวได้ไม่ดีเท่าที่ควร ทั้งที่บางอย่างถ้าได้แสดงความรู้สึกออกมา อาจจะทำให้เรื่องราวต่างๆดีขึ้นไปมากกว่านี้ เพราะกว่าจะเข้าใจทุกอย่างก็สายไปเสียแล้ว เช่น คำพูดที่กล่าวว่าตอนท้ายว่า “แนนรู้ไหมว่าตอนที่แม่ใกล้เรียนจบ แม่วางแผนชีวิตไว้หลายอย่างเลย แต่แม่รู้ว่าแม่มีแนนทุกอย่างมันพังหมด แม่คิดจะทำแท้ง พอแม่บอกพ่อ พ่อเขาบุกไปหายายที่บ้านและขอแม่แต่งงานโดนยายด่าเป็นชุดเลย แต่พ่อเขาไม่ได้พูดอะไรสักคำ พูดเพียงว่าครอบครัวผม ผมดูแลเองได้ ครอบครัวผมผมจะต้องดูแลให้ได้ พ่อเขารักแนนมากนะลูก” จากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นจากการที่ลูกถูกปลูกฝังให้ไม่ชอบพ่อของตนเอง ถ้าตัวละครเป็นแม่ที่แก้ปัญหาได้ดีและพูดสิ่งที่จะทำให้ลูกมีความรู้สึกดีๆกับพ่อ อาจจะทำให้ครอบครัวมีความสุขมากกว่านี้

ตาราง 4 สรุปลักษณะของตัวละคร ทางด้านกายภาพ ทางด้านสังคม และทางจิตวิทยา

1. ข้อมูลทางด้านกายภาพ เป็นลักษณะภายนอกของตัวละครที่ได้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ซึ่งทำการปรับบุคลิกลักษณะให้ตรงกับตัวละครที่ต้องการเป็นที่เรียบร้อยปรากฏเป็นลักษณะดังต่อไปนี้

ข้อมูลกายภาพ	รายละเอียด
อายุ	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 31-35 ปี จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 35 และรองลงมาอายุระหว่าง 26-30ปี จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 25
ส่วนสูง	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีส่วนสูงมากกว่า 170 ซม. จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40
น้ำหนัก	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ส่วนใหญ่ตัวละครชายน้ำหนัก 61-75 กก. จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100 และตัวละครหญิงส่วนใหญ่น้ำหนัก 40-50 กก. จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70
สีผม	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีผมสีดำ จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70
นัยน์ตา	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีนัยน์ตาสีดำ จำนวน 16 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80
สีผิว	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ส่วนใหญ่ตัวละครชายมีผิวเข้ม (สีแทน) จำนวน 6 จาก 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 และตัวละครหญิงส่วนใหญ่มีผิวขาว (สีขาวเหลือง) จำนวน 8 จาก 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80
ท่าทาง	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีท่าทางคล่องแคล่ว เคลื่อนไหวรวดเร็วว่องไว จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาคือการเป็นคนที่มีท่าทางที่มีความมั่นใจในตนเอง จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20
บุคลิกโดยทั่วไป	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่แต่งกายด้วยชุดลำลองโดยการใส่เสื้อยืด จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 45 รองลงมาคือชุดทำงานเป็นทางการโดยการใส่เสื้อเชิ้ต จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 และภาษาพูดส่วนใหญ่พูดภาษากลาง จำนวน 16 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80

2. ข้อมูลทางสังคม ได้แก่ สภาพแวดล้อมของตัวละครที่ปรากฏเป็นข้อมูลทางด้านสังคม อันมีความสัมพันธ์ต่อการใช้ชีวิตของตัวละคร ปรากฏข้อมูลดังต่อไปนี้

ข้อมูลทางสังคม	รายละเอียด
ชนชั้น	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่เป็นชนชั้นกลาง จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70
อาชีพ	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่เป็นพนักงานออฟฟิต จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20
รายได้	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีรายได้ระดับปานกลาง จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60
สภาพการทำงาน	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีอาชีพ จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70
การศึกษา	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับสูง (ปริญญาตรี) จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50
สภาพครอบครัว	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบุพการี (พ่อแม่ผู้เลี้ยงดู) จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 และอยู่กับครอบครัว จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30
ศาสนา	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70
เชื้อชาติ	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีเชื้อชาติไทย จำนวน 19 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 95
สถานภาพในชุมชน	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในชุมชนเมือง จำนวน 11 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 55
การมีส่วนร่วมทางการเมือง	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการเมือง จำนวน 18 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90
งานอดิเรก	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่ไม่ปรากฏงานอดิเรกที่ชัดเจน จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70

3. ข้อมูลทางจิตวิทยา ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิดที่ซ่อนอยู่ภายในตัวละคร ปรากฏข้อมูลดังต่อไปนี้

ข้อมูลทางจิตวิทยา	รายละเอียด
พฤติกรรมทางเพศ	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่ไม่ปรากฏข้อมูลของพฤติกรรมทางเพศ จำนวน 18 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90
บุคลิกทั่วไป	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีจิตใจดี คือมองโลกในแง่ดี จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาตัวละครมีความอ่อนโยน หมายถึง ผู้มีอัธยาศัยอ่อนโยน ไม่ดื้อดึง วางตนสม่ำเสมอ และโอนอ่อนไปตามเหตุผล จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 25
อารมณ์	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีอารมณ์ดี คือแสดงอารมณ์ออกมาจากน้ำเสียง คำพูด สีหน้า หรือท่าทางคะ ในรูปแบบของอารมณ์ที่พึงปรารถนาเสมออย่างเป็นธรรมชาติ จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30
ทัศนคติ	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มองโลกในแง่ดี คือการมองสิ่งต่าง ๆ หรือมองปัญหาต่าง ๆ ที่เข้ามาในทางที่ดี ในทางบวก จำนวน 15 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 75
ความสามารถพิเศษ	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่ไม่ปรากฏความสามารถพิเศษ อาทิ การเล่นดนตรี การเต้น การร้องเพลง จำนวน 17 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 85
ระดับสติปัญญา	จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง ตัวละครส่วนใหญ่มีสติปัญญาดี คือมีปัญญาดี มีไหวพริบดี มีสมองดี ความฉลาดอาจแสดงให้เห็นได้ด้วยการเป็นผู้ ที่เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้เร็ว จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60

ตาราง 5 การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร จำแนกตามเรื่อง

การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร จำแนกตามเรื่อง

โดยวิเคราะห์จากการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร ที่ทำให้เกิดลักษณะของตัวละครและการแสดงออกของตัวละคร ดังต่อไปนี้

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	**Title**	**การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร**		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	**ตัวละคร**	**ลักษณะ**
ภาพยนตร์ 10 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวดรามา (Drama)	15 ค่ำ เดือน 11	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	หลวงพ่อโล่ห์	การสร้างตัวละครมีความชัดเจนในการที่จะต้องฝ่าฟัน และเอาชนะอุปสรรคที่เข้ามา อีกทั้งยังต้องพยายามสืบทอดขนบธรรมเนียมประเพณีมาแต่โบราณเพื่อให้คนหันมาศรัทธาในพระพุทธศาสนา ซึ่งนับเป็นความสำเร็จในการสร้างตัวละคร
	1+1 เป็นสูญ	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	โกโก้	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริงในแง่ของการที่ทำให้คนดูเชื่อว่าอยู่ในสถานการณ์เลวร้ายที่พลิกผันไปในทางบวกและลบตลอดเวลา
	บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	น้องตุ้ม	ความน่าสนใจของตัวละครเกิดจากการที่นำชีวประวัติของนักมวยชื่อดังมาทำเป็นภาพยนตร์ และเป็นผู้แสดงเอง ทำให้การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความเป็นธรรมชาติ

ตาราง 5 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
	คืนบาปพรหมพิราม	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	หญิงไม่ทราบชื่อ	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง เนื่องด้วยเกิดจากตัวละครและเหตุการณ์ที่มีเค้าโครงจากเรื่องจริง
	ไอ้ฟัก	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	ฟัก	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง โดยเฉพาะการที่ให้ตัวละครมีลักษณะเป็นละครตัวกลม มีทั้งดีและไม่ดี
	เอ๋อเหรอ	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	ลูกแก้ว	มีการสร้างตัวละครและบทบาทที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ในด้านดีที่อ่อนโยนและมีมนุษยธรรม ถึงแม้จะเป็นวัยเด็ก
	ไชยา	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	เปี๊ยก	การสร้างตัวละครและบทบาทที่แสดงออก ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมทั้งรักทั้งเกลียดตัวละครในเวลาเดียวกัน ซึ่งถือว่านักแสดงประสบความสำเร็จในการทำให้ผู้ชมเชื่อในความเป็นมนุษย์ที่มีหลายด้าน หลากหลายอารมณ์ความรู้สึก

ตาราง 5 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
	รักสาม/เศร้า	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	น้ำ	ตัวละครพบเจอเรื่องร้ายแม้กระทั่งการโดนข่มขืนและท้องโดยไม่เต็มใจ เหตุการเลวร้ายที่เกิดขึ้นในชีวิตทำให้ตัวละครค่อยๆโตเป็นผู้ใหญ่และพยายามคิดแก้ไขปัญหาและมีความเข้าใจโลก ก้าวข้ามอุปสรรคได้ในที่สุด ซึ่งการพัฒนาของตัวละครนั้นมีความเป็นไปได้ รวมถึงบทบาทที่ทำให้ผู้ชมคล้อยตาม
	สามชุก	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	อาจารย์พินิจ	ตัวละครอาจารย์พินิจเป็นตัวละครที่สมจริงในความรักในหน้าที่ครูอาจจารย์ที่ต้องการสั่งสอนลูกศิษย์ด้วยความรักอย่างแท้จริง รวมไปถึงบทบาทที่แสดงความรัก ความอ่อนโยน ออกมาได้อย่างเข้าถึง

ตาราง 5 (ต่อ)

erne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวโรแมนติก (Romantic)	จดหมายรัก	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	ดิว	ตัวละครดิวทำให้ผู้ชมคล้อยตามในความเศร้าโศกที่เป็นผู้สูญเสียสามี และทำให้ผู้ชมหลั่งน้ำตาในบทบาทก่อนที่สามีจะเสียที่ดิวต้องคอยพยาบาลดูแลจนเสียชีวิตในขณะที่นอนบนตักดิว
	แฮปปี้เบิร์ดเดย์	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	เต็น	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริงที่ทำให้เชื่อถึงสถานการณ์ร้ายที่เกิดขึ้น คืออุบัติเหตุที่เกือบคร่าชีวิตแฟนสาวของเต็นไปจนทำให้เป็นเจ้าหญิงนิทรา

ตาราง 5 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
	รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	เหมยลี่	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริงเพราะมีความชัดเจนในความต้องการของตนเอง ที่สุดท้ายตัวละครก็ยอมทำตามในสิ่งที่ตนเองต้องการและเอาชนะความกลัวที่จะรักใครได้ในที่สุด ลักษณะการสร้างตัวละครนั้นจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าตัวละครเป็นผู้หญิงคิดบวก มองสิ่งรอบตัวเป็นเรื่องสวยงามเสมอ อยากมีความรักแต่ขี้กลัว ด้วยความที่เป็นโสดและไม่เคยมีคนรักมาก่อน อ่อนประสบการณ์ จึงทำให้ไม่กล้าเสี่ยง แต่มีความเชื่อมั่นในความรัก ค่อนข้างเพ้อฝัน และช่างจินตนาการ ความกลัวที่จะรักใครสักคนของเหมยลี่ เกือบทำให้สูญเสียคนที่รักไป

ตาราง 5 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller)	13 เกมส์สยอง	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครไม่มีความสมจริง	ภูชิต พึ่งนาทอง	การสร้างตัวละครภูชิตมีความสมจริง แต่ด้วยตัวเนื้อเรื่องที่ห่างไกลความเป็นจริง จึงทำให้บทบาทของตัวละครออกแนวไม่สมจริงไปบ้างในหลายฉากที่มีการฆ่า หรือมีศพเกิดขึ้น และการห่างไกลความสมจริงที่ขัดกันคือตัวละครนำชายที่มีลักษณะนิสัยที่อ่อนโยน รักครอบครัว จะลุกขึ้นมาทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมแทบทุกข้อ อีกทั้งบทบาทของตัวละครในบางฉากทำให้รู้สึกถึงการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่คล้ายๆกันในสถานการณ์ที่แตกต่าง
	แฝด	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครไม่มีความสมจริง	พิม/พลอย	การสร้างตัวละครมีความสมจริงโดยเฉพาะในช่วงแรกที่ผู้ชมเชื่อสนิทใจว่าฝาแฝดเป็นตัวละครพี่น้องสองคนที่รักกันมาก แต่การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่ต้องแสดงเป็นคนทั้งสองคน ยังไม่มีเอกลักษณ์พอที่จะแยะแยะความแตกต่างของคนทั้งสองคน อีกทั้งบทบาทของตัวละครในการแสดงอารมณ์ตกใจ จะมีลักษณะที่เกินไปจากบรรทัดฐานของการแสดงออกทางอารมณ์ของคนทั่วไป

ตาราง 5 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
	จองขมังเวทย์	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครไม่มีความสมจริง	อิทธิ	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริงสำหรับภาพยนตร์แนวไสยศาสตร์ที่อยู่ที่ความเชื่อส่วนบุคคล แต่จะมีฉากที่ห่างไกลจากความจริง แต่ลักษณะของตัวละครที่ค่อยๆ เปลี่ยนจากตำรวจเป็นคนเล่นไสยศาสตร์มีความแตกต่างกันมากจนเกือบจะไม่ใช่คนเดิม รวมถึงลักษณะกายภาพที่มีลักษณะของความเป็นตัวละครที่เป็นแบบแผนค่อนข้างมากว่าภาพของคนที่เล่นไสยศาสตร์ต้องมีลักษณะเช่นนี้
ภาพยนตร์ 2 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy)	หนูหิ่น อินเตอร์	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	หนูหิ่น	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครค่อนข้างสมจริงในบริบทวัฒนธรรมของไทยของคนที่มาจากต่างจังหวัดในคาแลคเตอร์ของตัวละคร ทั้งลักษณะท่าง การพูด อวันภาษาและการเคลื่อนไหวที่แสดงออก
	กวน มึน โฮ	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	เมย์	การสร้างตัวละครมีความน่าสนใจ ในแง่ของการเป็นบุคคลที่มองโลกในแง่ดี มีน้ำใจอ่อนโยน ฉลาด ร่าเริงแจ่มใส รวมทั้งบทบาทที่ทำให้เข้าถึงตัวละครได้อย่างไม่ซับซ้อน

ตาราง 5 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร		
		การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ตัวละคร	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror)	ลัดดาแลนด์	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	ป่าน	บริบทแวดล้อมทำให้ตัวละครน่าสนใจจากการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครแวดล้อม ทั้งสามี ลูกชาย บรรดาเพื่อนบ้าน และพ่อแม่ของตัวละครเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นบริบทแวดล้อมที่ทำให้การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action)	ฝนตกขึ้นฟ้า	การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง	ตุล	มีการเปลี่ยนแปลงของการสร้างตัวละครได้อย่างชัดเจน จากตำรวจมาเป็นโจรที่ต้องถูกตามล่า แต่การเปลี่ยนแปลงที่ค่อยๆ ดำเนินไปทีละนิด ทำให้มีผลต่อทัศนคติของตัวละครอย่างเป็นธรรมชาติ การสร้างตัวละครให้ดูดีในช่วงแรก และค่อยๆ เปลี่ยนไปเป็นตัวละครที่จนตรอก ไม่น่าดู และกลับมาใสสะอาดเป็นพระในที่สุด เป็นไปทีละนิดอย่างแนบเนียน

4.2 สไตล์การแสดงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

ที่ผ่านมามีการถกเถียงกันถึงสไตล์หรือรูปแบบการแสดงของไทย แต่จากการศึกษาการแสดงในภาพยนตร์ มีการพบการแสดงที่ต่างจากบรรทัดฐานกิริยาปกติของคนไทยอยู่บ้าง ได้แก่ การเคลื่อนไหวที่จังหวะผิดธรรมชาติ การพูดที่ตะเบ็งเสียงหรือเสียงสูงต่ำเกินไป การแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่พอดี มากหรือน้อยเกินไป รวมถึงการแสดงที่ยังไม่เข้าถึงบทบาทหรือการตีความของนักแสดงที่ผิดไป แต่พบว่าในภาพยนตร์ไทยที่นักแสดงนำได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์นั้น นักแสดงแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติในแบบที่เป็นบรรทัดฐานของคนไทยที่มีรูปแบบของทั้งการเคลื่อนไหว การใช้เสียง และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกดังที่กล่าวมา ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงกับทัศนะของผู้เกี่ยวข้องทางการแสดงหลายท่านได้แสดงทัศนะไว้ ถึงแม้จะมีข้อบกพร่องที่ต้องปรับปรุงอยู่บ้าง อาทิ การพูด การแสดงออกทางอวัจนภาษา และการสวมบทบาทเป็นตัวละคร แต่ก็เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นกว่าการแสดงในอดีต โดยอรพรรณ อาจสมรรถ (อรพรรณ อาจสมรรถ. 2556: สัมภาษณ์) ผู้ฝึกนักแสดง หรือ Acting Coach ที่มีชื่อเสียงได้กล่าวถึงสไตล์การแสดงในปัจจุบันไว้ว่า"มีสไตล์การแสดงที่หลากหลาย แล้วแต่ค่าย แล้วแต่ประเภทของหนัง แต่ภาพยนตร์ไทยเรื่องของการแสดง จะไม่สมจริง ร้อยเปอร์เซนต์ เพราะติดกับขนบเดิมที่ต้องเล่นให้ชัด แต่ทุกฝ่ายโดยเฉพาะผู้ฝึกนักแสดงและผู้กำกับกำลังปรับอยู่ให้เป็นจริงมาก เป็นเทรนด์ทั่วโลก โดยตอนนี้สไตล์ของภาพยนตร์ประเภทดราม่าต้องเล่นนิ่ง ขึ้นอยู่กับคาแรคเตอร์ตัวละครด้วย ส่วนคอมมาดี้ ห้ามไม่ได้ว่าต้องปล่อยเยอะ ต้องอัพพลังงาน (energy) ให้มาก ต้องเล่นใหญ่ด้วยตัวของประเภทของภาพยนตร์อยู่แล้ว แต่รู้สึกว่าจะมีความสมจริงมากขึ้น เพราะหลายเรื่องเริ่มเล่นตลกแบบ situation มากกว่าตลกคาเฟ่ สรุปภาพยนตร์ไทยจะปัจจุบันมีสไตล์การแสดงที่สมจริง มากขึ้นทั้ง 2 แบบ" (อรพรรณ อาจสมรรถ. 2556: สัมภาษณ์) ซึ่งนิธิวัฒน์ ธราธร (2556: สัมภาษณ์) ผู้กำกับภาพยนตร์แนวหน้า ได้ให้ความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ"การแสดงไทยในปัจจุบันมีความสมจริงมากขึ้น โดยส่วนตัวเป็นผู้ที่สร้างภาพยนตร์แนวสมจริงอยู่แล้ว แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับประเภทของหนังด้วย" (นิธิวัฒน์ ธราธร. 2556: สัมภาษณ์) อีกทั้ง คิม เปไรร่า (Kim Pereier. 2556: สัมภาษณ์) นักวิชาการด้านการแสดงได้ให้ทัศนคติเกี่ยวกับการแสดงของชาติตะวันตกและเอเชียว่า"การแสดงทางเอเชียโดยมากมีสไตล์เป็นของตนเองอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการเล่นออกมาใหญ่เกินจริง (Exaggerate) ซึ่งไม่ใช่เรื่องผิดแต่อย่างใด เหมือนการแสดงของบอลลีวู้ด เช่นเดียวกับฮอลีวู้ดที่ตัวละครแสดงออกมาได้อย่างสไตล์สมจริง (Realistic) เหมือนชีวิตประจำวัน" (Kim Pereier. 2555: สัมภาษณ์)

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่านักวิชาการหลายท่าน ได้มีความเห็นว่าประเภทของภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องกับสไตล์การแสดง ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์สไตล์การแสดงในประเภทของภาพยนตร์แต่ละรูปแบบ และได้แยกจากภาพยนตร์ที่ได้วิเคราะห์ โดยมีภาพยนตร์ที่จัดว่าเป็น

ภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) 10 เรื่อง ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) 3 เรื่อง ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) 3 เรื่องภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) 2 เรื่อง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) 1 เรื่อง และภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) 1 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์ 10 เรื่อง ที่เป็นภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) ได้แก่

1. 15 ค่ำ เดือน 11
2. 1+1 เป็นสูญ
3. บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์
4. คืนบาปพรหมพิราม
5. ไอ้ฟัก
6. เอ๋อเหรอ
7. ไชยา
8. รัก/สาม/เศร้า
9. สามชุก
10. ชั่วฟ้าดินสลาย

ภาพยนตร์ 3 เรื่อง ที่เป็นภาพยนตร์แนวแนวรักโรแมนติก (Romance) ได้แก่

1. จดหมายรัก
2. แฮปปี้เบิร์ดเดย์
3. รถไฟฟ้ามาหานะเธอ

ภาพยนตร์ 3 เรื่อง ที่เป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) ได้แก่

1. 13 เกมส์สยอง
2. แฝด
3. จอมขมังเวทย์

ภาพยนตร์ 2 เรื่อง ที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) ได้แก่

1. หนูหิ่นอินเตอร์
2. กวนมึนโฮ

ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) ได้แก่

1. ลัดดาแลนด์

ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) ได้แก่

1. ฝนตกขึ้นฟ้า

เพื่อเป็นการวิเคราะห์การแสดงของนักแสดงภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้ใช้หลักการเกี่ยวกับการแสดงออก (expression) 3 ด้านของ มัทนี รัตนิน (2546) คือ การแสดงออกทางร่างกาย การแสดงทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก และผู้วิจัยได้เพิ่มการวิเคราะห์ด้านการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร เนื่องจากเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญและส่งผลถึงสไตล์การแสดงของนักแสดงต่อตัวละครนั้นๆ

โดยหลักการวิเคราะห์ทั้ง 4 ด้านนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกระดับการแสดงในแต่ละด้านเพื่อวัดผลถึงระดับความสมจริงและเกินจริง ดังนี้

1. การแสดงออกทางร่างกาย

• การแสดงออกที่เป็นธรรมชาติสมจริง คือ มีการแสดงออกทางการเคลื่อนไหวและการแสดงออกทางอวัจนภาษาที่มีความลงตัวสมดุล เหมือนชีวิตจริงที่พบเห็นทั่วไป เช่น การเดิน การยืน การนั่ง เป็นแบบปกติไม่เป็นที่ผิดสังเกตจากตัวละครอื่นๆหรือคนในชีวิตจริง

• การแสดงออกที่ไม่สมจริง: มีการแสดงออกทางการเคลื่อนไหวและการแสดงออกทางอวัจนภาษาที่แตกต่างจากชีวิตจริงที่เราปฏิบัติหรือพบเห็นทั่วไป เช่น การเดิน มีการเดินแบบผิดสังเกตเพื่อให้ผู้ชมเห็นลักษณะตัวละครชัดเจนเกินไป

2. การแสดงออกทางการใช้เสียง

• การแสดงออกทางการใช้เสียงที่สมจริง คือ มีการใช้เสียงพูดที่เป็นธรรมชาติ ไม่ตะโกน และเหมาะสมกับอารมณ์ที่ต้องการแสดงออก เช่น คนที่รับบทใดๆก็ตาม ใช้เสียงพูดแบบคนปกติ

• การแสดงออกทางการใช้เสียงที่ไม่สมจริง คือ มีการใช้เสียงพูดแบบเค้นเสียง หรือใช้เสียงสูงหรือต่ำเกินไปตลอดเวลาในการพูด เช่น คนที่เล่นเป็นตัวร้ายมักจะใช้เสียงตะโกนหรือเสียงโทนสูงเวลาพูด รวมถึงการบีบเค้นเสียงให้ผิดธรรมชาติ

3. การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก

• การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่สมจริง คือ การที่แสดงอาการจากความรู้สึกนึกคิด เช่น อารมณ์ดีใจ อารมณ์โกรธ อารมณ์เกลียด ออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ และมีความสมดุลไม่มากหรือน้อยจนเกินจากความเป็นจริง เช่น อารมณ์เสียใจ จนร้องไห้ของคนในชีวิตจริงมีหลายแบบ อาจไม่ต้องฟูมฟาย เป็นแค่ระดับซึม น้ำตาไหลเงียบๆ ไม่สะอึกสะอื้น

• การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่สมจริง คือ การที่แสดงอาการจากความรู้สึกนึกคิด ออกมาเป็นภาพที่แตกต่างจากความเป็นจริงของคน เช่น อารมณ์โกรธที่ต้องทำตาขมึงทึง แววตาดุดัน หรือแสดงอารมณ์ออกมาในระดับที่น้อยจนเกินไป เช่นแววตาที่ว่างเปล่าไม่แสดงอารมณ์ทั้งที่อยู่ในอารมณ์โกรธจัด

4. การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร

• การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่สมจริง คือ การที่ตัวละครถูกสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างพอดี ทั้งลักษณะทางกายภาพ สังคม และจิตวิทยา พร้อมทั้งถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างน่าเชื่อถือ เช่นตัวละครเป็นคนต่างจังหวัด มีการสร้างตัวละครและบทบาทให้พูดภาษาถิ่น หรือคนแก่อายุมาก ที่มีท่าทางการเดินอย่างเหมาะสมกับอายุ

• การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่ไม่สมจริง คือ การที่ตัวละครถูกสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างขาดความพอดี ทั้งลักษณะทางกายภาพ สังคม และจิตวิทยา พร้อมทั้งถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างขาดความน่าเชื่อถือ เช่น ตัวละครเป็นเด็ก แต่มีการสร้างตัวละครให้การแสดงออกทางบทบาทมีอายุมากเกินจริง

นักแสดงที่มีความสมดุลทางการแสดง นอกจากจะต้องมีความชำนาญทางด้านเทคนิคแล้วยังต้องสามารถพัฒนาทางอารมณ์ได้อย่างดีควบคู่กันไป ดังนั้นศิลปะการแสดงทางด้านการแสดงออกที่ต้องฝึกฝนจนชำนาญนั้นมี 3 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางเสียง และการแสดงทางอารมณ์ความรู้สึก อีกทั้งเกณฑ์การตัดสินเรื่องการแสดงในภาพยนตร์ไทยยังมุ่งเน้นไปที่ลักษณะทางกายภาพ คือทางร่างกายและการใช้เสียง และเรื่องของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องพิจารณาถึงความสามารถในการแสดงความรู้สึก ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผลอีกด้วย โดยจากการศึกษาภาพยนตร์ไทยผู้วิจัยพบว่าลักษณะการแสดงออกทางร่างกาย การใช้เสียง และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์ไทยมีลักษณะดังต่อไปนี้

4.2.1 การแสดงออกทางร่างกาย และการใช้เสียง

การแสดงออกทางร่างกาย และการแสดงออกทางเสียง มีความสำคัญและเป็นความสามารถในการควบคุมบุคลิกภาพของตัวละคร ที่สวมบทบาทได้อย่างคงที่ ถูกต้อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง อีกทั้งกิริยาการแสดงออกของตัวละคร ยังมีรูปแบบที่มีสไตล์ชัดเจน ได้แก่

- การนั่ง
- การยืน
- การเดิน
- การนอน

การแสดงออกโดยการเคลื่อนไหวเหล่านี้ เป็นสิ่งที่นักแสดงมืออาชีพจะต้องแสดงอย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่ต้องระวังตัว (Steinbeck, Muriel, 1969: 45-46) การเคลื่อนไหว การแสดงออกตามลักษณะพิเศษของตัวละคร มาจากตัวละคร และนักแสดงต้องไม่คิดว่าการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่เพิ่มมากขึ้น นักแสดงต้องหัดสังเกตจากการเคลื่อนไหวของผู้อื่น มนุษย์มีการเคลื่อนไหวที่เป็นรูปแบบซึ่งมาจากจิตใจ ดังนั้นการเคลื่อนไหวของแต่ละตัวละครจึงต่างกัน (จารุณี หงส์จารุ. 2553: 138) อีกทั้ง Tadashi Suzuki ศิลปินชาวญี่ปุ่นผู้มีชื่อเสียงด้านการแสดงและกำกับการแสดงร่วมสมัย และโด่งดังจากการฝึกนักแสดงจากการทำความเข้าใจและฝึกร่างกายและการเคลื่อนไหว เจ้าของทฤษฎี "Culture is the Body" ได้ทำการศึกษาไวยากรณ์ที่เป็นรูปแบบของการเดิน การนั่ง การใช้เท้าในตำแหน่งอันเป็นลักษณะของชาวญี่ปุ่นไว้อย่างน่าสนใจ (Tadashi Suzuki. 2000: 18-22) โดยความน่าสนใจดังกล่าว ทำให้เป็นต้นแบบให้กับผู้ศึกษาในการหารูปแบบการแสดงทางด้านการเคลื่อนไหวของตัวละครให้กับตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยผู้ศึกษาทำการศึกษาการเคลื่อนไหวจากการยืน เดิน นั่ง นอน ซึ่งเป็นอิริยาบทที่เป็นปฐมบทหลักของการเคลื่อนไหว ที่เรียกว่าอิริยาบถ4 ซึ่งอาการเคลื่อนไหวอื่นๆ ล้วนแตกย่อยออกมาจากอาการสี่อย่างนี้ (สมศรี สุกุมลนันท์. 2556: 25) ดังต่อไปนี้

4.2.1.1 ลักษณะการนั่ง

ในภาพยนตร์ไทยในทุกประเภทของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทดราม่า โรแมนติก ตลกขบขัน ระทึกขวัญ สยองขวัญ หรือต่อสู้ พบว่าการนั่งจะมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของตัวละคร แต่สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนเป็นเรื่องของการนั่งที่ต่างระดับของตัวละคร ได้แก่การนั่งสูงต่ำที่บอกถึงระดับชนชั้น หรืออายุ ตัวละครที่มีอายุสูงกว่า หรือ ชนชั้นที่สูงกว่า จะนั่งในระดับที่สูงกว่าอีกฝ่ายอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง 15ค่ำเดือน11 ในฉากที่ตัวละครนำชายซึ่งมีอายุสูงกว่า และมีสถานะเป็นพระภิกษุ จะนั่งสูงกว่าฆราวาสเสมอ (ดังภาพประกอบ 21) เช่นเดียวกับเรื่องไอ้ฟัก ที่ตัวละครนำชายซึ่งเป็นภารโรงที่อายุน้อยกว่าผู้ใหญ่บ้านก็จะนั่งในระดับที่ต่ำกว่า (ดังภาพประกอบ 22) หรือชั่วฟ้าดินสลายที่ตัวละครนำชายที่มีอายุน้อยกว่าอาทั้งสองก็จะนั่งต่ำกว่าเสมอ(ดังภาพประกอบ 23) แม้แต่ตัวละครนำหญิงจากภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ก็ยังมี

ลักษณะเช่นเดียวกัน คือมีสถานะเป็นผู้น้อยกว่า คือคนรับใช้ ก็จะนั่งต่ำกว่าเจ้าบ้าน เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 24)

ภาพประกอบ 21 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง 15 เดือน 11

ภาพประกอบ 22 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก

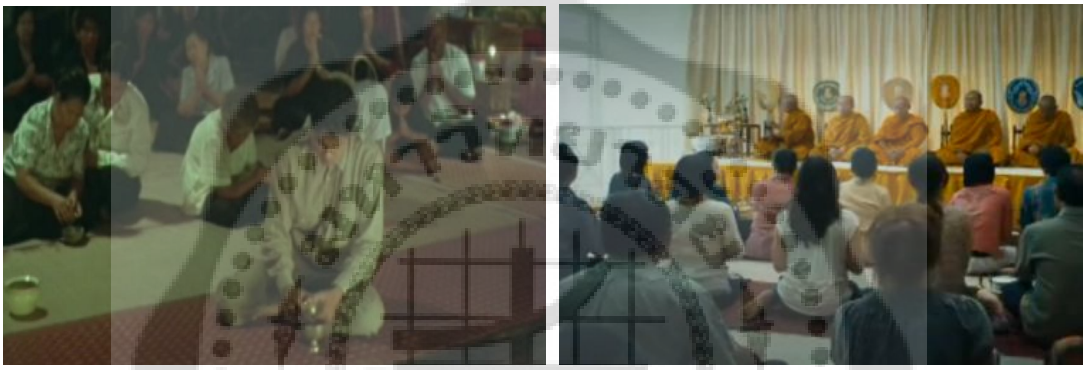
ภาพประกอบ 23 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย

ภาพประกอบ 24 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่

ลักษณะของการนั่งของตัวละคร เมื่อนั่งกับพื้นจะพบรูปแบบการนั่งอยู่สามลักษณะคือ การนั่งขัดสมาธิ โดยการพับขาเข้ามาสองข้าง การยกขาขึ้นมาในลักษณะของการชันเข่า และการนั่งพับเพียบ ซึ่งการนั่งขัดสมาธิ เป็นอากัปกิริยาที่พบเมื่ออยู่คนเดียว หรืออยู่กับบุคคลอื่นในอารมณ์ที่สบายๆ มีการพูดคุย หรือประกอบกิจกรรมโดยไม่เร่งรีบ (ดังภาพประกอบ 25) ส่วนลักษณะของการชันเข่า จะพบเมื่อตัวละครมีลักษณะเศร้า เหงา หรือความรู้สึกไม่ค่อยดี (ดังภาพประกอบ 26) ส่วนการนั่งพับเพียบ จะพบแค่ในฉากของภาพยนตร์ที่มีฉากที่ตัวละครต้องประกอบพิธี เช่นเรื่องไอ้ฟักและเรื่องลัดดาแลนด์ ที่ประกอบพิธีทางศาสนาซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการนั่งสำหรับคนไทยในพิธีการ (ดังภาพประกอบ 27)

ภาพประกอบ 25 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ เอ๋อเหรอ และ กวนมึนโฮ

ภาพประกอบ 26 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม 1+1 เป็นสูญ และฝนตกขึ้นฟ้า



ภาพประกอบ 27 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก และลัดดาแลนด์

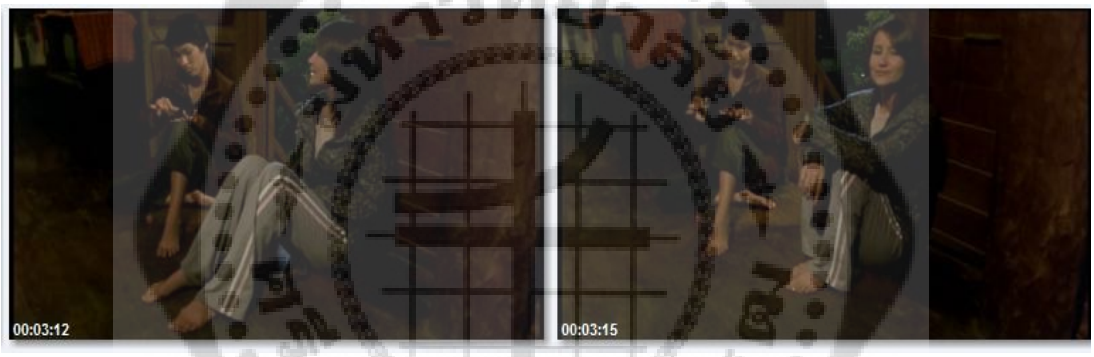
ส่วนลักษณะของตัวละครที่นั่งบนเก้าอี้นั้น จะเห็นได้ชัดจากลักษณะตัวละคร (Character) โดยเฉพาะตัวละครนำหญิง เรื่องของการจัดวางขา ว่าลักษณะของตัวละครนั้นๆมีความเรียบร้อย หรือไม่เรียบร้อยอย่างไร เช่นตัวละครที่มีลักษณะตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเรียบร้อย เรียบง่าย จะมีการจัดวางขาที่แนบขาสองข้างสนิทกัน แล้วเบนขาทั้งคู่ไปในทิศทางเดียวกัน รวมถึงมีการวางมือที่เหมาะสม โดยการวางประกบกัน หรือวางทับกันบนตัก (ดังภาพประกอบ 28) ในขณะที่ตัวละครนำหญิงที่มีนิสัยเปรี้ยว มั่นใจในตนเอง จะมีการนั่งที่มีการจัดวางลักษณะของขาไปคนละทิศทาง หรือการนั่งไขว่ห้าง เช่น ภาพยนตร์เรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ ที่ตัวละครนำหญิงเป็นผู้หญิงยุคใหม่ที่มีการนั่งแยกขาออกจากกัน หรือตัวละครนำหญิงจากเรื่องชั่วฟ้าดินสลาย ที่มีการนั่งไขว่ห้างต่อหน้าเพศชายอย่างไม่เก้อเขิน เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 29)

ภาพประกอบ 28 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก

ภาพประกอบ 29 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ และชั่วฟ้าดินสลาย

การนั่งกับพื้นโดยไม่มีเก้าอี้ จะพบมากในภาพยนตร์ทุกประเภทที่ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่อยู่ในชนบท เช่น เรื่องเอ๋อเหรอ ที่ตัวละครนำชายมักนั่งขัดสมาธิกับพื้น (ดังภาพประกอบ 30) เรื่อง จดหมายรัก (ดังภาพประกอบ 31) และเรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ (ดังภาพประกอบ 32) ผิดกับตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ที่เป็นชุมชนเมือง ที่มักจะนั่งเก้าอี้เป็นส่วนใหญ่ เช่น เรื่องลัดดาแลนด์ ที่ตัวละครนำหญิงอยู่ในชุมชนเมือง และอาศัยอยู่ในหมู่บ้านจัดสรรแห่งหนึ่ง (ดังภาพประกอบ 33) หรือภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ที่ตัวละครเมื่ออยู่ในเมือง ก็จะเลือกนั่งบนเก้าอี้แทนการนั่งพื้น (ดังภาพประกอบ 34) เป็นต้น

ภาพประกอบ 30 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง เอ๋อเหรอ



ภาพประกอบ 31 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก

ภาพประกอบ 32 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์

ภาพประกอบ 33 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

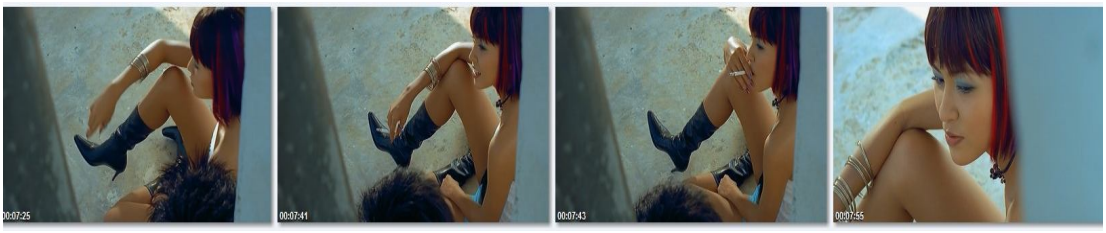
ภาพประกอบ 34 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

ความสัมพันธ์ของตัวละครส่งผลต่อระยะห่างในการนั่ง หากตัวละครนำและคู่สนทนามีความสนิทสนมกัน ระยะในการนั่งก็จะมีความใกล้ชิดกัน แต่ถ้าตัวละครนำมีการรู้จักกับคู่สนทนาเพียงผิวเผิน ระยะที่นั่งด้วยกันก็จะมีความห่างมากขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่องจดหมายรัก ในช่วงแรกของภาพยนตร์ที่ตัวละครนำหญิงรู้จักกับสามีในฐานะเพื่อนบ้าน ก็จะมีระยะในการนั่งที่ค่อนข้างห่างกัน (ดังภาพประกอบ 35) แต่เมื่อมีความสนิทสนมชอบพอกัน ระยะในการนั่งก็จะมีความใกล้กันมากขึ้น เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 36)

ภาพประกอบ 35 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่องจดหมายรัก

ภาพประกอบ 36 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่องจดหมายรัก

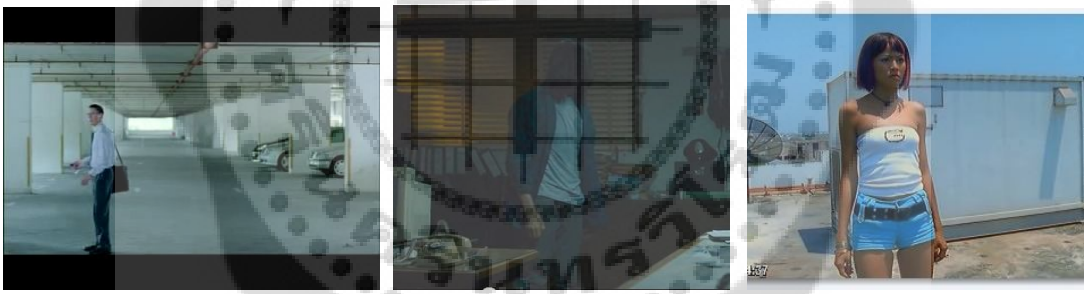
ประเด็นสุดท้ายในการเคลื่อนไหวประเภทการนั่งของตัวละคร พบว่าลักษณะการนั่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการจัดวางลำตัว ขา การวางมือ หรือลักษณะโดยรวมของท่านั่ง มีความสัมพันธ์กับลักษณะของตัวละคร กล่าวคือ อายุ อาชีพ ครอบครัว การศึกษา ลักษณะนิสัยของตัวละคร สิ่งที่ตัวละครมักทำเป็นประจำ ซึ่งเป็นลักษณะทางสังคมและจิตวิทยา ล้วนมีผลทำให้การเคลื่อนไหวในท่านั่งในแต่ละตัวละครแตกต่างกัน หากตัวละครมีลักษณะเป็นผู้หญิงก๋ากั่น ไม่ได้รับการอบรมที่ดี ไม่ได้รับการศึกษาที่ดี ลักษณะตัวละครเหล่านี้จะมีผลทำให้ท่าทางในการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวอย่างเช่นตัวละครนำหญิงจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ ที่เป็นผู้หญิงไม่เรียบร้อย มีอาชีพเป็นผู้หญิงโสเภณี ลักษณะการนั่งก็จะนั่งแยกขา ไม่ระวังการวางมือและเท้า เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 37) ซึ่งลักษณะการนั่งในประเภทของภาพยนตร์ทั้งห้าประเภทจะมีลักษณะโดยรวมที่มีความเป็นธรรมชาติตามบรรทัดฐานที่พบเห็นทั่วไปในปัจจุบัน จะมีความแตกต่างกันอยู่บ้างที่จังหวะของการเคลื่อนไหวตัวละครที่เป็นรอยต่อระหว่างการนั่งกับการเคลื่อนไหวที่จะเปลี่ยนเป็นอากัปกิริยาอื่นในประเภทของภาพยนตร์แนวตลกขบขัน ที่มีการเคลื่อนไหวในจังหวะที่เร็วกว่าปกติ



ภาพประกอบ 37 ลักษณะการนั่งจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ

4.2.1.2 ลักษณะการยืน

การยืนของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทดรามา โรแมนติก ระทึกขวัญ สยองขวัญและต่อสู้ พบว่าหากตัวละครยืนตามลำพัง ตัวละครจะมีลักษณะยืนตรง ขาชิด ปลายเท้าห่างกันเล็กน้อย ส่วมมือแบแนบอยู่ข้างลำตัว การยืนจะยืนเอียงเล็กน้อย แต่อยู่ในท่วงทีที่เป็นธรรมชาติ (ดังภาพประกอบ 38) ยกเว้นภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน ที่การยืนจะมีลักษณะต่างจากบรรทัดฐานปกติ กล่าวคือ มีการยืนที่หลุกหลิก ลักษณะการวางขาและปลายเท้ามักแยกออกจากกัน แขนทั้งสองจะไม่แนบลำตัว และช่วงลำตัวมักจะไม่ยืนลักษณะตรง (ดังภาพประกอบ 39)



ภาพประกอบ 38 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง 13เกมส์สยอง เอ๋อเหรอ และรัก/สาม/เศร้า

ภาพประกอบ 39 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่

การยืนร่วมกับผู้อื่น ฉากที่ปรากฏมากได้แก่ ฉากที่ยืนคุยสองคนกับเพื่อน หรือคนรัก โดยอากัปกิริยาที่แสดงออกจะขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองคนและอารมณ์ของตัวละครที่รู้สึก ณ ขณะนั้น หากตัวละครมีความสนิทสนมกันก็จะมีการใช้ส่วนใดส่วนของร่างกายสัมผัสกัน เช่น มือ แขน ขา (ดังภาพประกอบ 40)

ภาพประกอบ 40 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ และกวนมึนโฮ

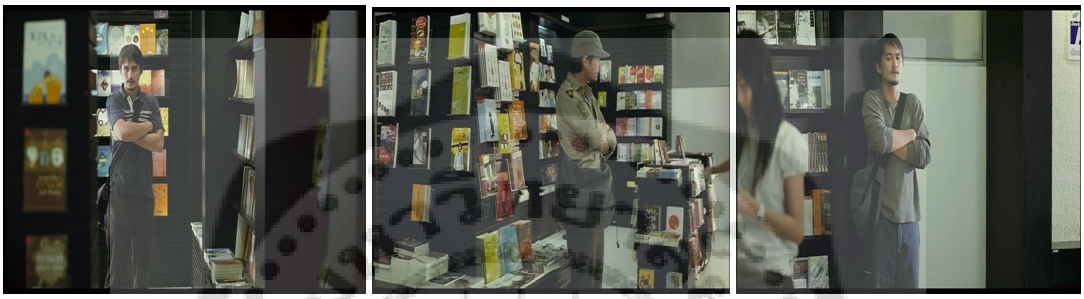
ท่าทางของตัวละครในขณะยืนและการมีระยะในการยืนมีความสัมพันธ์กับความสัมพันธ์ของตัวละคร จะเห็นได้ว่าตัวละครที่ไม่สนิทสนมหรือเพิ่งรู้จักกัน จะมีระยะในการยืนที่ห่างกัน และท่าทางก็จะมีความสำรวมมากกว่าบุคคลที่สนิทสนมกัน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ในฉากที่ตัวละครหนูหิ่นเพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ในบ้านคุณมิลซึ่งเป็นเจ้านาย หนูหิ่นก็ยังยืนคุยในลักษณะสุภาพ สำรวม และมีระยะ ไม่เข้าใกล้จนเกินไป เนื่องด้วยมีสถานะที่เป็นเจ้านายและลูกจ้าง หรือตัวละครส่างหม่อง จากเรื่องชั่วฟ้าดินสลาย ที่เพิ่งพบกับคุณหนูซึ่งผู้ใหญ่พยายามจับคู่ให้ ในฉากที่พากันไปเดินเล่นก็จะทิ้งระยะในการยืนให้ห่างกัน (ดังภาพประกอบ 41) จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้งห้าประเภทพบว่าการยืนระหว่างบุคคลสองคนว่ามีความเป็นธรรมชาติ มีความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร และความสัมพันธ์ของตัวละครเป็นอย่างดี

ภาพประกอบ 41 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิน เดอะมูฟวี่ และชั่วฟ้าดินสลาย

ลักษณะของตัวละคร ส่งผลต่อตัวละครในแง่ของการแสดงออกในอากัปกิริยา และอวัจภาษาในการยืนชัดเจน ตัวละครที่มีลักษณะเรียบร้อย สุขุมรอบคอม ก็จะมีท่าทางการยืนที่สำรวมเรียบร้อย เช่น ครูพินิจ จากภาพยนตร์เรื่องสามชุก ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใดการยืนก็จะมีความสำรวมเสมอภาพประกอบ (ดังภาพประกอบ 42) หลวงพ่อโล่ห์ จากภาพยนตร์ 15ค่ำเดือน11 ถึงแม้จะเป็นพระภิกษุ แต่เมื่ออยู่ในภูฏิที่เป็นที่ปิด และอยู่กับลูกศิษย์ที่ตนรักเอ็นดู ก็จะมีท่ายืนที่บ่งบอกความเป็นคนที่เป็นกันเอง ง่ายๆสบายๆ อารมณ์ดี เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 43) หรือตัวละครเต็น จากภาพยนตร์เรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ก็จะมีลักษณะการยืนที่เฉพาะตัวมาก กล่าวคือ ชอบยืนกอดอกเวลาจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บ่งบอกถึงความเป็นคนเจ้าความคิด รู้จักไตร่ตรอง และมีความคิดสร้างสรรค์หรือคิดฝันเสมอมิได้ขาด ตรงกับลักษณะนิสัยของตัวละคร เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 44)

ภาพประกอบ 42 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง สามชุก

ภาพประกอบ 43 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11



ภาพประกอบ 44 ลักษณะการยืนจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์

4.2.1.3 ลักษณะการเดิน

ในภาพยนตร์ไทยมีความหลายหลายเป็นอย่างมากเนื่องจากการเดินจะขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละคร และอารมณ์ของตัวละคร ณ ขณะนั้น การเดินของตัวละครเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงบุคลิกภาพ นิสัยใจคอ และการดำเนินชีวิตของตัวละครได้เป็นอย่างดี สิ่งเหล่านี้คือการแสดงถึงลักษณะของตัวละคร การเดินของตัวละครชายจะทำให้ทราบได้ว่าตัวละครเป็นผู้มีใจคอหนักแน่นและมีความรับผิดชอบหรือไม่ หรือการเดินสามารถทำให้ทราบถึงความเป็นกุลสตรี การศึกษา และการคิดอ่านของตัวละครหญิง ตัวละครที่เดินเร็วจะมีลักษณะเป็นตัวละครที่ไฟแรง เป็นคนตั้งใจจะทำอะไรทำจริง ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และค่อนข้างอารมณ์แปรปรวน เช่น ตัวละครโกโก้ จากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ เป็นผู้หญิงเดินเร็วที่มั่นใจในตัวเองสูง ใจร้อน และเมื่อคิดอะไรก็จทำให้สำเร็จ แม้สิ่งนั้นจะมีความเป็นไปได้ยาก (ดังภาพประกอบ 45) หรือภาพยนตร์เรื่องกวนมึนโฮ ตัวละครเมย์ เป็นผู้หญิงยุคใหม่ที่ตัดสินใจรวดเร็ว มั่นใจในตัวเอง ทำอะไรคนเดียว ไปเที่ยวต่างประเทศก็ไปคนเดียว ก็จะมีลักษณะของการเดินเร็วเช่นเดียวกัน (ดังภาพประกอบ 46)

ภาพประกอบ 45 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1เป็นสูญ

ภาพประกอบ 46 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ

เช่นเดียวกับตัวละครที่เดินช้า ก็จะมีลักษณะที่เป็นคนให้ความจริงใจกับทุกเรื่อง ให้ความสำคัญกับทุกคนค่อนข้างเท่ากัน แต่มีความรักอิสระ ช่างฝัน เป็นผู้ที่ไม่ค่อยไปตามจุดหมาย ไม่มีจุดหมาย เช่นตัวละครไอ้ฟัก ที่เพิ่งสึกออกมาจากความเป็นพระ ยังไม่มีจุดหมายในชีวิต ไม่มีครอบครัว ตัวละครตัวนี้ก็จะมีการเดินที่มีลักษณะช้าๆเรื่อยๆ หรือภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า ที่ตัวละครน้ำ เป็นคนเรียนศิลปะ ช่างฝัน รักอิสระ เป็นคนง่ายๆสบายๆ ลักษณะการเดินก็จะค่อยๆ ก้าวเดิน ไม่เร่งรีบ (ดังภาพประกอบ 47)

ภาพประกอบ 47 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก และรัก/สาม/เศร้า

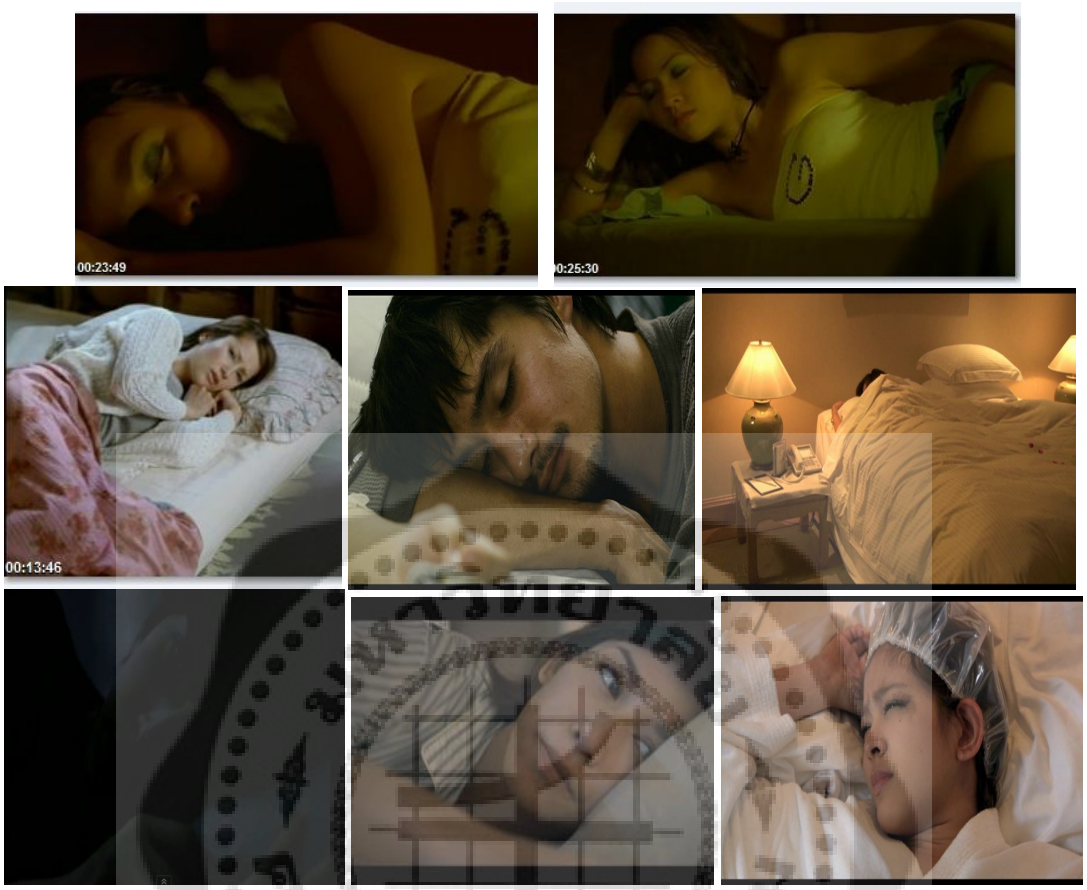
ตัวละครที่ชอบเดินก้มหน้า มักจะแสดงออกถึงการที่เป็นคนมีความวิตกกังวลครุ่นคิดซีเรียสตลอดเวลา และไม่มั่นใจในตนเอง มักพบการเดินในลักษณะนี้ของตัวละครที่มีเรื่องในทางเศร้าหรือมีปัญหาให้ต้องขบคิด เช่น ตัวละครภูชิต จากเรื่อง13 เกมส์สยอง มักมีการเดินในลักษณะนี้เสมอเนื่องจากเป็นตัวละครที่มีปัญหาในชีวิต และมีเรื่องให้ต้องขบคิดแก้ปัญหาตลอดเวลา เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 48)

ภาพประกอบ 48 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง

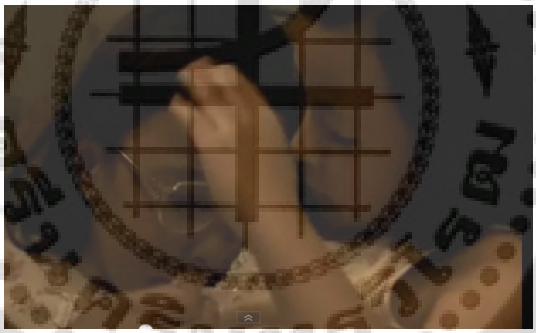
การเดินตามลำพังหรือการเดินพร้อมคู่สนทนาของตัวละครส่วนใหญ่ จะมีลักษณะหลังตรง แกว่งมือในลักษณะปกติ มือซ้ายแกว่งไปพร้อมกับการก้าวเท้าขวา มือขวาแกว่งไปพร้อมเท้าซ้ายในท่าที่สบายๆ จังหวะการเดินสม่ำเสมอ ส่วนตัวละครหญิงจะไม่เดินส่ายตัว โยกศีรษะ และไม่ยักย้ายสะโพก กล่าวคือการเดินของตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์จะไม่มีใครเดินในลักษณะที่ไม่สุภาพนอกจากเรื่อง 1+1 เป็นสูญ ซึ่งมีลักษณะการเดินที่เหมาะสมกับตัวละครเนื่องจากเป็นผู้หญิงที่มีลักษณะที่กำกั่น และไม่เรียบร้อย เช่นเดียวกับตัวละครชายที่มีลักษณะการเดินที่สุภาพเหมาะสมกับการเดินของคนในปัจจุบัน

4.2.1.4 ลักษณะการนอน

การนอนโดยทั่วไป เป็นกิริยาที่วางร่างกายทุกส่วนทอดราบลงบนพื้นเพื่อการพักผ่อน ภาพที่ปรากฏจากภาพยนตร์พบว่าไม่ทุกเรื่องที่ปรากฏภาพของการนอนของตัวละคร หากภาพยนตร์เรื่องใดมีการนอน จะพบว่ามีการนอนตามลำพัง และการนอนกับผู้อื่น ภาพที่ปรากฏนั้นตัวละครจะเอนกายนอนในลักษณะราบลงขนานกับพื้น ฉากที่มีการนอนคนเดียวส่วนใหญ่จะนอนตะแคงข้างไปทางซ้ายหรือขวา และจะเห็นลักษณะของการยกแขนขึ้นมาวางข้างๆ บริเวณใบหน้าหรือหัว ส่วนมากลักษณะของกิริยาที่ปรากฏจะเป็นการนอนคิดคำนึงถึงเรื่องราวบางอย่าง มากกว่าการนอนหลับจริงๆ (ดังภาพประกอบ 49) ส่วนการนอนกับผู้อื่นจะมีลักษณะที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ หากตัวละครพูดคุยกับระหว่างนอนจะมีลักษณะการนอนหงาย แต่หากตัวละครอยู่ในห้องนอนเพื่อต้องการนอนหลับ ตัวละครจะมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกัน หากตัวละครเป็นคู่รักที่มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ก็จะมีอากัปกิริยาที่หันหน้าเข้าหากันและมีการสัมผัสกันอย่างสนิทสนม เช่น ตัวละครดิว จากภาพยนตร์เรื่องจดหมายรัก ที่เพิ่งแต่งงานกับสามี กับตัวละครพิม/พลอย จากภาพยนตร์เรื่องแฝด ที่มีความสนิทสนมกันมากฉันท์พี่น้อง ก็มีลักษณะในการนอนหันหน้าเข้าหากันตลอดเวลา (ดังภาพประกอบ 50) แต่ถ้าตัวละครทั้งคู่เป็นคู่รักที่มีความสัมพันธ์ที่ห่างเหินกันจะมีลักษณะของหันตัวออกจากกันและนอนตะแคง เช่น ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย ที่ตัวละครในฉากนี้มีการทะเลาะเบาะแว้งกันก่อนนอน และภาพยนตร์เรื่องแฝด ที่ตัวละครเริ่มมีความสงสัยในความลับของกันและกัน เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 51)



ภาพประกอบ 49 ลักษณะการนอนจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก แฮปปี้เบิร์ดเดย์ รถไฟฟ้ามาหานะเธอ แฝด ลัดดาแลนด์ และกวนมึนโฮ



ภาพประกอบ 50 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่องกวนมึนโฮ แฮปปี้เบิร์ดเดย์ จดหมายรัก และแฝด

ภาพประกอบ 51 ลักษณะการเดินจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย และแฝด

การประมวลลักษณะของการนอนจากภาพยนตร์พบ พบว่าโดยมากอากัปกิริยาการนอนเกิดจากนอนเพื่อพักผ่อนนอนหลับ การนอนคุยกัน และการนอนคิด จะมีบ้างเพียงเล็กน้อยที่พบภาพของการนอนในภาพยนตร์เพื่อการอย่างอื่น เช่น การนอนเพื่อมีเพศสัมพันธ์ จากตัวละครตุล จากเรื่องฝนตกขึ้นฟ้า หรือการนอนเพราะเกิดจากอาการเมา ที่พบในตัวละครเหมยลี่ จากเรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ และเช่นเดียวกับการยืน เดิน นั่งที่อากัปกิริยาเหล่านี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของตัวละคร ขึ้นอยู่กับอารมณ์ และขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ณ ขณะนั้น

กล่าวโดยสรุปสำหรับการเคลื่อนไหวในอิริยาบถทั้ง 4 นั่ง ยืน เดิน นอน จะมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เนื่องจากตัวละครนำชายหญิงที่นำมาศึกษามีลักษณะตัวละคร ที่แตกต่างกัน จึงมีอากัปกิริยาที่แตกต่างกันในการเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ซึ่งเป็นลักษณะที่เฉพาะตัวของแต่ละคน แต่ในภาพรวมพบว่าการเคลื่อนไหวในอากัปดังกล่าว มีความเป็นธรรมชาติและมีความเหมาะสมในลักษณะของตัวละคร ยุคสมัย และประเภทของภาพยนตร์ที่ควรจะเป็น อากัปกิริยาที่อปกติจากการเคลื่อนไหว พบในภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน ในเรื่องของจังหวะที่มีการเร่งให้เร็วหรือช้าด้วยเทคนิคเพื่อให้เกิดอารมณ์ขันร่วมกับตัวละครในบางฉาก และภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญที่ตัวละครต้องมีลักษณะที่เหนือธรรมชาติด้วยลักษณะตัวละครที่เป็นคนคุกที่เล่นไสยศาสตร์อยู่แล้ว แต่ภาพยนตร์ในประเภทอื่นยังคงมีการเคลื่อนไหวในอิริยาบถทั้ง 4 ที่เป็นธรรมชาติและเหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัวที่มีความต่างของลักษณะตัวละครตามที่กล่าวไป แต่การศึกษาเรื่องการเคลื่อนไหวในอิริยาบถทั้ง 4 เป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งในการศึกษารูปแบบการแสดงเท่านั้น หากจะดูภาพรวมของรูปแบบ (Pattern) การแสดงในภาพยนตร์ไทย จะต้องมีการศึกษาเรื่องของการใช้เสียง การแสดงอารมณ์ความรู้สึกและการสร้างตัวละครและบทบาทร่วมด้วย ดังจะกล่าวในส่วนต่อไป

ตาราง 6 การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการแสดงออกทางร่างกาย จำแนกตามเรื่อง

<u>การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้าน การแสดงออกทางร่างกาย จำแนกตามเรื่อง</u>

ในส่วนของการวิเคราะห์ด้านการแสดงออกทางร่างกาย ได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ในอากัปกิริกา การยืน การเดิน การนั่ง และการนอนของตัวละคร

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	**Title**	**การแสดงออกทางร่างกาย**		
		ตัวละคร	**การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย**	**ลักษณะ**
ภาพยนตร์ 10 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวดรามา (Drama)	15 ค่ำ เดือน 11	หลวงพ่อโล่ห์	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	มีการแสดงออกทางร่างกายในอิริยาบถที่เหมาะสม ทั้งยืแบบพระภิกษุไทยในปัจจุบันที่ท่าทางใจดี
	1+1 เป็นสูญ	โกโก้	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	มีการแสดงออกทางร่างกายที่เหมาะสมกับตัวละครที่มีบุคลิกไม่เรียบร้อยและอาชีพลักขโมย โดยเฉพาะลักษณะการนั่งที่ไม่เรียบร้อยของตัวละคร
	บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	น้องตุ้ม	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	มีการแสดงออกทางร่างกายแบบสาวประเภทสองที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน กล่าวคือการเดินการแสดงท่าทางเกินผู้หญิงทั่วไป แต่มีจริตที่ไม่เกินงามสาวประเภทสอง กิริยาอ่อนช้อยแต่เมื่ออยู่บนสังเวียนชกมวยจะมีการเคลื่อนไหวของการเดินที่รวดเร็วมาก

ตาราง 6 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางร่างกาย		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย	ลักษณะ
	คืนบาปพรหมพิราม	หญิงไม่ทราบชื่อ	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	มีการแสดงออกทางร่างกายที่ทำให้เชื่อว่าตัวละครเป็นเด็กสาวต่างจังหวัด และท่าทางไม่ค่อยมีความเชื่อมั่นในตนเองจากการแสดงออกในการยืน เดิน นั่ง เป็นต้น
	ไอ้ฟัก	ฟัก	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	มีการแสดงออกทางร่างกายที่บ่งบอกถึงคนที่มีจิตใจดีและอ่อนไหวตามที่ตัวละครควรแสดงออก โดยเฉพาะการนั่งกับผู้อื่นที่มีระยะเหมาะสมกับความสัมพันธ์เสมอ
	เอ๋อเหรอ	ลูกแก้ว	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทั้งยืน เดิน นั่ง นอนมีความเหมาะสมกับตัวละครที่ต้องปกป้องเพื่อนที่เป็นออทิสติก โดยตัวละครเป็นเพศหญิงที่มีลักษณะคล้ายเด็กผู้ชาย มีทีท่าเข้มแข็งเสมอ

ตาราง 6 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางร่างกาย		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย	ลักษณะ
	ไชยา	เปี๊ยก	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทางร่างกายเหมาะสมกับการที่ตัวละครเป็นนักมวยและนักฆ่า ทุกอิริยาบถที่แสดงออก โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวบนสังเวียนมวย และวิธีการเคลื่อนไหวเพื่อฆ่าคน
	รักสาม/เศร้า	น้ำ	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทางร่างกายแสดงที่เป็นธรรมชาติในความเป็นผู้หญิงที่มีท่าทางคล่องแคล่วว่องไว แววตาขี้เล่น ชอบแสดงออกทางแววตาเก็บความรู้สึกเก่ง และชอบใช้รอยยิ้มแทนคำพูด
	สามชุก	อาจารย์พินิจ	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทางร่างกายของตัวละครโดยเฉพาะการแสดงออกกับลูกศิษย์ในการแสดงถึงความเป็นคนที่มุ่งมั่น แววตาอบอุ่น แต่ฉายแววกังวลอยู่เสมอ ตามแบบอาจารย์ที่พบเห็นได้ทั่วไปอย่างเป็นธรรมชาติ

ตาราง 6 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางร่างกาย		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย	ลักษณะ
	ชั่วฟ้าดินสลาย	ส่างหม่อง	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทางร่างกายของตัวละครในทุกอิริยาบทยืน เดิน นั่ง และนอนมีความเหมาะสม แสดงถึงบุคลิกสง่างาม มีอำนาจ และมีความเป็นกันเองกับทุกคน
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance)	จดหมายรัก	ดิว	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทางร่างกายของตัวละครแสดงถึงผู้หญิงวัยกลางคนที่มีความมั่นใจในตนเอง ท่าทางอบอุ่น รอยยิ้มงดงามมีแววหลังสูญเสียสามีจะมีตาและท่าทางที่เศร้าสร้อยเสมอ
	แฮปปี้เบิร์ดเดย์	เต็น	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายทั้ง ยืน เดิน นอน และนั่งที่บ่งบอกถึงผู้ที่มีอารมณ์ดี ดูท่าทางใจดี ลักษณะเป็นศิลปิน มีบุคลิกลักษณะที่มีความสมจริงจากความเป็นศิลปินถ่ายภาพ

ตาราง 6 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางร่างกาย		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย	ลักษณะ
	รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	เหมยลี่	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิงออฟฟิตวัยทำงานทั่วไป การเคลื่อนไหวของตัวละครโดยเฉพาะตอนเมาทำให้ทราบว่าเป็นคนคิดมากและเหงา
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Triller)	13 เกมส์สยอง	ภูชิต พึ่งนาทอง	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	ตัวละครสามารถจับต้องได้ เหมือนพนักงานบริษัทตามท้องถนนที่ทำงานหนัก เครียด ซึ่งพบเห็นได้ทั่วไป ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เร่งรีบทำอะไรรวดเร็วเพื่อต้องรักษาเวลา
	แฝด	พิม/พลอย	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	จากการการยืน เดิน นั่ง และนอน แสดงให้เห็นว่าตัวละครมีท่าทางมั่นใจในตนเองตามแบบสาวสมัยใหม่ในทุกการเคลื่อนไหว

ตาราง 6 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางร่างกาย		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย	ลักษณะ
	จอมขมังเวทย์	อิทธิ	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายไม่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครเป็นนักโทษจองจำ ที่มีลักษณะการแสดงออกทางร่างกายท่าเดินและท่านั่งดูมีอำนาจทำให้คนเกรงขาม แต่สิ่งที่ดูไม่เป็นธรรมชาติได้แก่เรื่องของการเดินและลักษณะท่าทางที่อปกติเวลาที่เดินตามท้องถนน
ภาพยนตร์ 2 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy)	หนูหิ่น อินเตอร์	หนูหิ่น	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายไม่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครมีการเคลื่อนไหวบางฉากที่เร็วกว่าปกติเนื่องจากใช้เทคนิคพิเศษเข้ามาช่วย เช่นฉากที่ต้องวิ่งตามให้ทันรถเพื่อช่วยเจ้านาย
	กวน มึน โฮ	เมย์	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติในอิริยาบทต่างๆอย่างเหมาะสม
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror)	ลัดดาแลนด์	ป่าน	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	ตัวละครเป็นหญิงวัยกลางคน อายุประมาณ 35 ปี ที่มีการแสดงออกอย่างเหมาะสมเฉกเช่นเดียวกับแม่บ้านทั่วไป

ตาราง 6 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางร่างกาย		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์การแสดงออกทางร่างกาย	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action)	ฝนตกขึ้นฟ้า	ตุล	ตัวละครมีการแสดงออกทางร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ	มีการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะชัดเจนในคาแลคเตอร์ของตัวละคร จากความเป็นตำรวจนอกเครื่องแบบหนีคดี เคลื่อนไหวด้วยท่าทีที่คล่องแคล่วว่องไว แต่งตัวมอซอ เป็นสิ่งช่วยเสริมตัวละครให้เป็นธรรมชาติมากขึ้น

ในเรื่องของการใช้เสียงสำหรับการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์ที่จะกล่าวถึงในส่วนนี้ ได้แก่บทสนทนาของนักแสดง หรือที่เรียกว่า Dialouge ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการบอกเรื่องราวของภาพยนตร์และความเป็นไปของตัวละคร โดยในปัจจุบันจะมีการบันทึกสดในขณะถ่ายทำ ส่วนใหญ่จะไม่ใช้การพากย์ทั้งเรื่องเหมือนเมื่อก่อน ซึ่งการใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์จะเป็นลักษณะที่เป็นธรรมชาติ เนื่องด้วยสามารถใช้เทคนิคในการตัดต่อ โดยการปรับระดับเสียงดังค่อย สูงต่ำ หรือหนักเบาได้ตามต้องการ หรือหากทีมงานไม่พอใจก็สามารถอัดเสียงใหม่เพิ่มลงไปให้ตรงกับปากของตัวละครได้ โดยจากการศึกษาในส่วนของการใช้เสียง พบว่าตัวละครมีการใช้เสียงที่ค่อนข้างเป็นธรรมชาติและเหมาะสมกับลักษณะตัวละครที่ได้ทำการวิเคราะห์ไว้ในส่วนแรก หากแต่มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของตัวละครที่ควรจะเป็น เช่น ตัวละครนำชายอาจารย์พินิจจากเรื่องสามชุก ที่มีลักษณะของตัวละครที่มีอาชีพเป็นครู มีอ่อนโยน รักลูกศิษย์ การใช้น้ำเสียงก็จะมีอำนาจตามแบบฉบับอาจารย์เมื่อถึงเวลาตักเตือนลูกศิษย์ ใช้น้ำเสียงอ่อนโยนเสมอเมื่อพูดเมื่อต้องการสอนหรือโน้มน้าวใจ หรือตัวละครนำหญิงจากเรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ เหมยลี่มีการใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมที่เป็นธรรมชาติ กล่าวคือมีวิธีการพูดและการใช้คำที่สมจริง เนื่องด้วยตัวละครมีความเป็นธรรมชาติสูง เมื่อพูดกับเพื่อนการใช้เสียงและคำที่ใช้จะเป็นกันเองมาก เมื่ออยู่กับคนที่แอบชอบ น้ำเสียงก็จะเปลี่ยนเป็นพูดจาสุภาพ เสียงเบา แบบสะกดความรู้สึกเขินอาย ซึ่งการใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น ความเหมาะสมจะมีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว และการ

แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอีกด้วย เช่นตัวละครจะเปล่งเสียงดังและมีการพูดที่มีจังหวะรวดเร็วเมื่อแสดงอารมณ์โกรธ เป็นต้น โดยจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมดในภาพรวมของทุกประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มประชากร พบว่ามีภาพยนตร์เพียงหนึ่งเรื่องเท่านั้น ที่มีการใช้น้ำเสียงที่อปกติในช่วงครึ่งหลังของภาพยนตร์ เมื่อตัวละครได้กลายจากตำรวจไปเป็นคนเล่นไสยศาสตร์ คือ เรื่อง จอมขมังเวทย์ ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ โดยน้ำเสียงที่ตัวละครใช้ สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นผู้ที่ดูน่ากลัว ดุดัน มีอำนาจในช่วงแรกของภาพยนตร์ที่ตัวละครรับบทเป็นตำรวจ แต่ในช่วงท้ายของภาพยนตร์ที่รับบทเป็นคนเล่นไสยศาสตร์จะมีการใช้น้ำเสียงที่เค้น และทุ้มต่ำผิดธรรมชาติ จนคนดูรู้สึกอึดอัด ไม่ว่าจะเป็นประโยคคำถามเรียบง่ายว่า “มึงหาไอ้นี่อยู่ใช่ไหม” ในฉากที่จะพยายามฆ่าล้างแค้นคนที่ทำให้ตนต้องติดคุก หรือประโยคเรียบง่ายธรรมดาที่พูดกับเด็กที่เป็นกุมารว่า “มึงตามมาทำไม” เป็นต้น โดยรายละเอียดในการวิเคราะห์การใช้เสียงในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 7 การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการแสดงออกทางการใช้เสียง จำแนกตามเรื่อง

การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้าน การแสดงออกทางการใช้เสียง จำแนกตามเรื่อง

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 10 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวดรามา (Drama)	15 ค่ำ เดือน 11	หลวงพ่อโล่ห์	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	พูดภาษาถิ่นทางภาคอีสาน การพูดจาตรงโผงผาง มีวิธีการเปล่งเสียงที่สมจริง ไม่ตะโกน ไม่เค้นเสียง
	1+1 เป็นสูญ	โกโก้	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	ตัวละครพูดจาค่อนข้างหยาบคาย ดูเป็นคนตรงๆ คิดอะไรก็พูดอย่างนั้น ลักษณะการใช้เสียงค่อนข้างดังเหมาะสมกับคาแรคเตอร์ที่เป็นผู้หญิงก๋ากั่น
	บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	น้องตุ้ม	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	พูดติดสำเนียงถิ่นทางภาคเหนือ เนื่องด้วยตัวละครเป็นคนที่มีภูมิลำเนาทางภาคเหนือ มีจังหวะการพูดช้า เนิบนาบ น้ำเสียงน่าฟัง โดยเฉพาะฉากเปิดเรื่องที่เล่าประวัติความเป็นมาของตัวละครเอง
	คืนบาปพรหมพิราม	หญิงไม่ทราบชื่อ	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงของตัวละครทำให้ผู้ชมทราบว่าเป็นคนต่างจังหวัด สรรพนามเรียกตนเองและคำลงท้ายประโยค และถึงแม้จะอยู่จังหวัดทางภาคเหนือ แต่ก็ไม่ถึงกับใช้สำเนียงคนเหนือ รวมถึงการใช้

ตาราง 7 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	ไอ้ฟัก	ฟัก	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงของตัวละครแสดงถึงความซื่อ ไม่มีจริตเจือปน คิดอย่างไรก็พูดตรงไปตรงมา การใช้คำธรรมดา เรียบง่าย แสดงถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับปานกลาง
	เอ๋อเหรอ	ลูกแก้ว	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียง และการใช้คำเหมาะสมกับวัย
	ไชยา	เปี๊ยก	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	มีวิธีการเปล่งเสียงที่สมจริง พูดติดสำเนียงพื้นถิ่นภาคใต้ (สำเนียงทองแดง) เสียงดังฟังชัด เหมาะสมกับตัวละครที่อาชีพเป็นนักมวยและนักฆ่า
	รักสาม/เศร้า	น้ำ	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	ชอบใช้รอยยิ้มแทนคำพูดเสมอ ตัวละครมีการใช้เสียงที่กังวาน เสียงหวาน พูดเสียงค่อยอย่างเป็นธรรมชาติ

ตาราง 7 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	สามชุก	อาจารย์พินิจ	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงมีอำนาจตามแบบฉบับอาจารย์เมื่อถึงเวลาตักเตือนลูกศิษย์ใช้น้ำเสียงอ่อนโยนเสมอเมื่อพูดเมื่อต้องการสอนหรือโน้มน้าวใจ
	ชั่วฟ้าดินสลาย	ส่างหม่อง	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	น้ำเสียงอบอุ่นและเป็นธรรมชาติมาก โดยเฉพาะตอนคร่ำครวญด้วยความเสียใจในฉากที่ขอร้องให้พะโป้ปลดโซ่และฉากที่ยุพดีฆ่าตัวตาย
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance)	จดหมายรัก	ดิว	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	มีวิธีการเปล่งเสียงที่สมจริง ใช้เสียงตามคาแรคเตอร์ของตัวละคร เนื่องด้วยเกือบทั้งเรื่องจะมีบทสนทนาของผู้นำแสดงนำชายและหญิง ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าการใช้คำในบทสนทนาจะเหมาะสมสำหรับคนที่เป็นคู่รักกัน

ตาราง 7 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	แฮปปี้เบิร์ดเดย์	เต็น	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	ด้วยความเป็นศิลปิน ทำให้อารมณ์ของตัวละครมีความหลากหลาย โดยเฉพาะฉากที่แสดงอารมณ์โกรธที่คนรักไม่ฟื้น อารมณ์เสียใจที่เกิดอุบัติเหตุ จะมีวิธีการเปล่งเสียงที่สมจริง
	รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	หมวยลี่	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	มีวิธีการพูดและการใช้คำที่สมจริง เนื่องด้วยตัวละครมีความเป็นธรรมชาติสูง เมื่อพูดกับเพื่อนการใช้เสียงและคำที่ใช้จะเป็นกันเองมาก เมื่ออยู่กับคนที่แอบชอบน้ำเสียงก็จะเปลี่ยนเป็นพูดจาสุภาพ เสียงเบา แบบสะกดความรู้สึกเขินอาย
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Triller)	13 เกมส์สยอง	ภูชิต พึ่งนาทอง	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	โดยทั่วไปตัวละครมีการใช้เสียงที่นุ่มนวล แต่สามารถตะโกนใส่หน้าคนได้ตลอดเวลาหากรู้สึกกดดัน ซึ่งเป็นธรรมชาติของคนที่มีอาการเครียด

ตาราง 7 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	แฝด	พิม/พลอย	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงที่ตัวละครใช้สามารถทำให้จำแนกได้ถึงความต่างของฝาแฝดทั้งสองคนที่คนหนึ่งมีจิตใจดี อีกคนหนึ่งมีจิตใจอิจฉาริษยา แต่การพูด ยังรู้สึกถึงความเกินจริงไปบ้างในฉากที่ตัวละครพูดกับตัวเองหรือ บ่นคนเดียว เป็นเวลานาน
	จอมขมังเวทย์	อิทธิ	ตัวละครมีการใช้เสียงที่ไม่เหมาะสม	การใช้เสียงที่ตัวละครใช้สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นผู้ที่ดูน่ากลัว ดุดัน มีอำนาจในช่วงแรกของภาพยนตร์ที่ตัวละครรับบทเป็นตำรวจ แต่ในช่วงท้ายของภาพยนตร์ที่รับบทเป็นคนเล่นไสยศาสตร์จะใช้น้ำเสียงที่เค้น และทุ้มต่ำผิดธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นประโยคคำถามเรียบง่ายว่า “มึงหาไอ้นี่อยู่ใช่ไหม” เป็นต้น

ตาราง 7 (ต่อ)

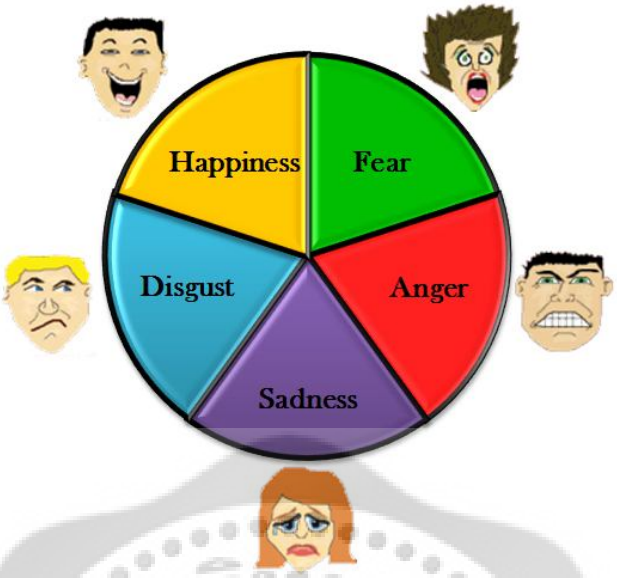
Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 2 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy)	หนูหิ่น อินเตอร์	หนูหิ่น	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงที่เปล่งออกมาทำให้ผู้ชมมีความเชื่อและเรียกเสียงหัวเราะได้อย่างไม่ยาก เพราะมีความตลกด้วยตัวละครและสถานการณ์แทนที่จะตลกด้วยคำพูดที่หยาบคายหรือเจ็บตัวเหมือนตลกคาเฟ่
	กวน มึน โฮ	เมย์	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงตัวละครมีความเป็นธรรมชาติดี เช่น บทสนทนาสั้น ๆ ที่กล่าวว่า “เอาป่ะล่ะ” แต่การเล่นกับน้ำเสียงทำให้รู้สึกว่าผู้ชมกำลังมีความรู้สึกร่วมที่จะได้เห็นอะไรสนุกสนาน จากตัวละครหลังจากที่ผ่านเรื่องเศร้ามาแล้ว
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror)	ลัดดาแลนด์	ป่าน	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	การใช้เสียงเป็นธรรมชาติมากเวลาพูดกับตัวละครอื่น โดยเฉพาะกับสามี ลูก และเพื่อนบ้าน หรือแม้แต่ฉากที่ตกใจเพราะลูกหาย หรือฝันร้ายเห็นสิ่งเหนือธรรมชาติก็ไม่ได้มีลักษณะของ การเปล่งเสียงที่เกินพอดี

ตาราง 7 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางการใช้เสียง		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action)	ฝนตกขึ้นฟ้า	ตุล	ตัวละครมีการใช้เสียงที่เหมาะสม	แม้จะเป็นแนวต่อสู้ แต่การใช้เสียงของตัวละครนั้นเป็นธรรมชาติมากอยู่แล้ว ตัวละครเอกที่เป็นตำรวจมีการพูดที่นุ่มนวล ไม่กระโชกโฮกฮากเหมือนตำรวจในภาพยนตร์ทั่วไป

4.2.2 การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

รูปแบบของการแสดงอารมณ์ความรู้สึก มีความสำคัญต่อสไตล์การแสดง อีกทั้งการแสดงความรู้สึก หรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับยังเป็นส่วนสำคัญในการพิจารณา รวมถึงการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล ยังเป็นส่วนสำคัญในการพิจารณาการให้รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมสำหรับรางวัลสุพรรณหงส์อีกด้วย โดย Young (1973) ได้เสนอนิยามเรื่องอารมณ์ว่าคือกระบวนการหรือสภาวะทางด้านความรู้สึกที่ถูกทำให้หวั่นไหว ซึ่งแสดงออกมาโดยการเปลี่ยนแปลงของร่างกายในกล้ามเนื้อเรียบ (Smooth mussels) ต่อมต่างๆ และพฤติกรรมรวม (Gross behavior) (โยธิน ศันสนยุทธ. 2533 : 155) นักจิตวิทยาได้สังเกตลักษณะของอารมณ์พบว่า อารมณ์เป็นภาวะที่ไม่คงที่ มีลักษณะที่สำคัญเพราะอารมณ์เป็นความรู้สึกที่รุนแรงและมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่แตกต่างไปจากการกระทำปกติทั่วไป เช่น เมื่อมีอารมณ์กลัวจะมือสั่น อารมณ์จะเกิดร่วมกับการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ เช่น เมื่อเรารู้สึกประหลาดใจจะเบิ่งตาโต ปากอ้า อาจยกมือปิดหน้า ส่วนการตอบสนองภายในจะมีการเปลี่ยนแปลงอัตราการเต้นของหัวใจ (มุกดา ศรียงค์. 2542 : 255-256) โดยสิ่งที่กล่าวมามีส่วนทำให้ตัวละครมีการแสดงออกที่มีรูปแบบ (Pattern) ที่แตกต่างกันไปในแต่ละอารมณ์ความรู้สึก ตามทฤษฎีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของ อ๊อตเลย์ เค. และ จอห์นสัน หลาด (Oatley, K., & Johnson-Laird) ที่เชื่อว่ามีการแสดงออกของอารมณ์ 5 อารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 52 อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ (Fear/ Anger/ Sadness/ Disgust/ Happiness)
ที่มา : Oatley, K., & Johnson-Laird, P. N. (1987). Towards a cognitive theory of emotions. *Cognition and Emotion, 1*(1), 29-50

โดยการแสดงออกของอารมณ์ทั้ง 5 ซึ่งเป็นอารมณ์พื้นฐานของตัวละครในภาพยนตร์ไทยมีการแสดงออกดังต่อไปนี้

4.2.2.1 อารมณ์มีความสุข (Happiness) การแสดงอาการมีความสุขของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ปรากฏดังต่อไปนี้

กลุ่มภาพยนตร์แนวดราม่า (Drama) มีทั้งสิ้น 10 เรื่อง อากัปกิริยาที่พบสำหรับการแสดงอาการมีความสุขของตัวละครในกลุ่มนี้จะเห็นเด่นชัดที่การแสดงออกทางใบหน้า ได้แก่ การยิ้มเห็นฟัน หรือที่เรียกว่า ยิ้มกว้าง และเป็นยิ้มที่จริงใจจนทำให้ตาของตัวละครนั้นตี่/เล็กลง แต่ยังเห็นประกายแห่งความสุขที่อยู่นัยตาของตัวละคร หรือที่เรียกว่า ตาเป็นประกาย อีกทั้งยังมีการหัวเราะไปด้วย ประกอบกับดีกรีของการพูดจะมีการพูดเสียงดังมากกว่าการพูดปกติ การใช้มือสัมผัสคู่สนทนามีให้เห็นโดยทั่วไป เช่น การลูบหลัง การกอด การจับมือ ตัวละครที่ตกอยู่ในอารมณ์มีความสุขมักมีลักษณะของศีรษะและลำตัวเชิดขึ้น ทั้งยังมีการเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่าปกติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 (ดังภาพประกอบ 52) หลวงพ่อห์ดีใจที่ที่ลูกศิษย์ชื่อคานกลับมา ยิ้มกว้างเห็นฟัน ตาเป็นประกาย เท้าสะเอว และพูดเสียงดัง เดินนำบรรดาพระอย่างคล่องแคล่ว อีกเรื่องที่เห็นได้ชัด คือ เรื่องบิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ ในฉากที่น้องตุ้มสามารถหาเงินก้อนแรกมาให้แม่ได้และคุยกันตามประสาแม่ลูกอย่างมีความสุข (ดังภาพประกอบ 53) เห็นได้ชัดถึงความสุขที่แสดงออกมาทางสีหน้าและแววตา

ทั้งยังมีการสัมผัสกับแม่โดยการโอบกอดและจับมือที่ชัดเจน ภาพยนตร์เรื่อง1+1 เป็นสูญที่ตัวละครนำ (ดังภาพประกอบ 54) มีความสุขที่ได้เงินมามากมาย มีการยิ้มเห็นฟันกว้าง ศีรษะเชิดและสัมผัสคู่สนทนาอย่างเป็นกันเอง ดังภาพต่อไปนี้

ภาพประกอบ 53 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11

ภาพประกอบ 54 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์

ภาพประกอบ 55 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก

กลุ่มภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องจดหมายรัก แฮปปี้เบิร์ดเดย์ และรถไฟฟ้ามาหานะเธอ โดยภาพยนตร์ในกลุ่มนี้จะมีการแสดงออกอารมณ์ที่มีความสุขที่คล้ายกับกลุ่มแรกในเรื่องของการแสดงออกทางสีหน้าที่มีตาเป็นประกาย ยิ้มอย่างมีความสุข การหัวเราะ การสัมผัสคู่สนทนา แต่เนื่องด้วยเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความรัก ทำให้เห็นเรื่องของการสัมผัสกันของตัวละครที่ค่อนข้างมากกว่าในกลุ่มแรก อีกทั้งการแสดงออกทางสีหน้าจะมีความอ่อนโยน และไม่ยิ้มกว้างเหมือนการแสดงออกในภาพยนตร์กลุ่มแรก และไม่มีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วให้เห็นขณะแสดงอาการที่มีความสุขมากนัก เห็นชัดในภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก ในฉากที่ตัวแสดงนำหญิงและชายพูดคุยกันด้วยความรักและนั่งรถเล่น มีการแสดงออกถึงความสุขได้อย่างชัดเจนทั้งทางสีหน้าและอวัจภาษาอื่นๆ กล่าวคือ อากัปกิริยาการยิ้มจนตาหยี การสบตาคู่สนทนาด้วยสายตาลึกซึ้ง (ดังภาพประกอบ 55)

ภาพประกอบ 56 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง จดหมายรัก

ส่วนกลุ่มภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) การแสดงอากัปกริยาอาการมีความสุขของตัวละครมีลักษณะใกล้เคียงกัน กล่าวคือภาพยนตร์เรื่องแฝดซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) (ดังภาพประกอบ 57) ฉากที่ตัวแสดงนำของเรื่องฉลองวันเกิดที่ประเทศเกาหลี ที่ตัวละครนำหญิงแสดงอาการดีใจทางอวัจภาษาโดยเฉพาะสีหน้าที่มีความสุขอย่างชัดเจน โดยการยิ้มเห็นฟัน ตามองคู่สนทนาอย่างมีประกาย ลักษณะศีรษะตั้งตรงและเชิดขึ้นในเวลาหัวเราะหรือยิ้ม ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) (ดังภาพประกอบ 58) ฉากที่ตัวละครนำหญิงแสดงอาการมีความสุขขณะที่นั่งคุยกับสามีในรถที่จะได้มีบ้านใหม่เป็นของครอบครัว ด้วยสีหน้าที่มีรอยยิ้มตลอดระยะเวลาที่พูดคุยกัน หรืออาการมีความสุขเมื่อมาถึงบ้านใหม่ และภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า (ดังภาพประกอบ 59) เป็นเพียงฉากเดียวในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่แสดงถึงอาการมีความสุขของตัวละครนำชาย โดยพูดคุยกับหญิงสาวที่ตนเองรู้สึกดี โดยมีอากัปกริยาของการยิ้มเห็นฟัน หัวเราะ มีการสัมผัสคู่สนทนา และมีการเชิดศีรษะและลำตัวขึ้น เป็นต้น

ภาพประกอบ 57 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด

ภาพประกอบ 58 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

ภาพประกอบ 59 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

กลุ่มภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่นอินเตอร์ (ดังภาพประกอบที่ 60) ซึ่งมีภาพของอารมณ์ของการมีความสุขที่ชัดเจนกว่ากลุ่มภาพยนตร์ประเภทอื่น โดยมีลักษณะที่เรียกว่า exaggerate หรือการแสดงท่าทางที่ใหญ่กว่าความจริง สังเกตได้ชัดของสีหน้าตัวละครนำหญิงที่ยิ้มกว้างเห็นฟันจนเห็นรอยย่นบริเวณหางตาอย่างชัดเจน การใช้มือที่ชูแขนขึ้นเหนือศีรษะ ศีรษะและลำตัวเชิดขึ้นเวลามีความสุข มีการพูดเสียงดังขึ้น รวมถึงการเคลื่อนไหวที่มีอัตราการเคลื่อนที่เร็วขึ้นดังรูปตัวอย่าง และกวนมึนโฮ ฉากที่ตัวละครนำหญิงมีความสุขที่ได้ไปท่องเที่ยวในสถานที่ที่ใฝ่ฝัน ยิ้มกว้าง หัวเราะอย่างดีใจเมื่อได้เห็นรูปปั้นของดาราเกาหลีที่ชื่นชอบ และมีอากัปกริยาของการลูบไล้รูปปั้นที่ค่อนข้าง exaggerate เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น หรือฉากที่ไปเที่ยวกับเพื่อนดื่มน้ำอัดลมอย่างมีความสุขหรือฉากที่ตัวละครนำหญิงตัดกุญแจที่โซลทาวเวอร์ (ดังภาพประกอบที่ 61) หัวเราะเสียงดัง พร้อมกับเปิดลำตัวและแหงนหน้าขึ้นสูงอีกด้วย

ภาพประกอบ 60 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่

ภาพประกอบ 61 การแสดงอารมณ์มีความสุขจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ

กล่าวโดยสรุปคือ อารมณ์มีความสุข (Happiness) ของตัวละครนำชายและหญิงในภาพยนตร์ไทย พบว่า มีอากัปกริยาที่โดดเด่น ได้แก่

- การยิ้มกว้างเห็นฟัน
- ใช้มือสัมผัสคู่สนทนา
- พูดด้วยน้ำเสียงดังกว่าปกติ
- หัวเราะ
- การเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่าปกติ
- ลักษณะของศีรษะและลำตัวเชิดขึ้น
- ตาเป็นประกาย
- สบตาคู่สนทนาในขณะพูด

แต่ในบรรดาประเภทของภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนวดราม่า แนวรักโรแมนติก แนวระทึกขวัญแนวสยองขวัญ แนวต่อสู้ จะมีลักษณะคล้ายกันคือการแสดงอารมณ์มีความสุขจะมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ เหมือนในชีวิตประจำวันที่เราพบเห็นทั่วไป ตัวละครแสดงนำชายหญิง มักแสดงอารมณ์

ที่มีความสุขกับคนรัก พ่อแม่ และเพื่อนสนิท โดยการแสดงอากัปกริยาของคนที่มีความสุข โดยสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่องคือการยิ้ม ตัวละครจะยิ้มกว้างและเห็นฟัน อีกทั้งสายตาที่เป็นประกายแห่งความสุข มีการสบตาคู่สนทนา มีการหัวเราะสอดแทรกการสนทนา ในระหว่างการสนทนากับคู่สนทนาจะมีการสัมผัสร่างกายบางส่วน เช่น จับมือ ลูบหน้า กอดคู่สนทนา เป็นต้น อีกทั้งยังมีระดับของน้ำเสียงที่ดังขึ้นกว่าปกติ การเคลื่อนไหวร่างกายก็มีความรวดเร็วยิ่งขึ้น ลักษณะของศีรษะและลำตัวมีลักษณะยืดหรือเชิดขึ้น แต่ทั้งนี้จะมีประเภทของภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีความแตกต่างจากประเภทอื่น ได้แก่ ภาพยนตร์แนวตลกขบขันที่มีอารมณ์ของการมีความสุขที่ชัดเจนกว่ากลุ่มภาพยนตร์ประเภทอื่น กล่าวคือตัวละครจะมีอากัปกริยา อวัจนภาษา และการเคลื่อนไหวที่ใหญ่หรือมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น อาทิ ตัวละครจะหัวเราะเสียงดังกว่า ยิ้มกว้างกว่า ยิ้มเป็นระยะเวลานานกว่า ลักษณะของศีรษะและลำตัวเชิดขึ้นมากกว่า เป็นต้น

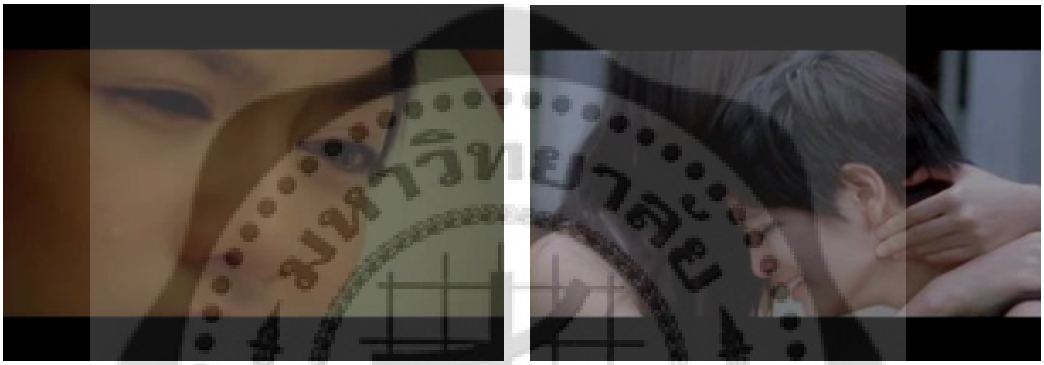
4.2.2.2 อารมณ์เศร้า (Sadness) การแสดงอาการเศร้าของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทต่างๆปรากฏดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) มีทั้งสิ้น 10 เรื่อง เรื่อง อากัปกิริยาที่พบสำหรับการแสดงอารมรณ์เศร้าของตัวละครในกลุ่มนี้ จะมีลักษณะการแสดงอารมณ์และอากัปกิริยา กล่าวคือ ตัวละครไม่ว่าจะยืนหรือนั่ง จะแสดงท่าทางที่เกิดในทางลบกับตนเอง การจัดท่าทางของร่างกายจะดูอึดอัด เช่น มือปิดหน้า เท้าทั้งสองอยู่ชิดกัน ลำตัวโค้งงอ ศีรษะตก โดยกิริยาเหล่านี้เป็นการปกป้องตนเอง หรือต้องการอยู่กับตนเอง ในบางฉากที่ตัวละครแสดงอารมณ์เศร้ามาก ร่างกายจะเกิดอาการสั่น ไม่อยู่นิ่ง หรือแม้แต่ในท่าเดินพบว่าเมื่อตัวละครเศร้าสร้อย ลักษณะการเดินของร่างกายตัวละครก็โค้งงอลงเช่นกัน ศีรษะก้ม ลง หัวไหล่ตก แขนขาทั้งสองข้างแกว่งไปมาไม่มาก การเคลื่อนไหวช้าลง อาทิ การก้าวขาช้าลง มีลักษณะลากเท้าเมื่อก้าวเดิน ลักษณะลำตัวที่โค้งไปตามแรงเคลื่อนไหว ทำให้การเคลื่อนที่ของตัวละครดูไม่มีพลังงาน อีกทั้งสิ่งที่เห็นชัดเจนจากตัวละครที่สื่ออารมณ์เศร้าออกมา ได้แก่อวัจภาษาทางสีหน้า ได้แก่ น้ำตาไหล หลับตา การขมวดคิ้ว และกิริยาอื่นๆ เช่น การปิดหน้า การทรุดตัวลง การสวมกอดคู่สนทนา เป็นต้น ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มีลักษณะที่ปรากฏคล้ายกัน เช่น ตัวละครนำในเรื่อง ไอ้ฟัก ชั่วฟ้าดินสลาย ไชยา และรัก/สาม/เศร้า จะแสดงอาการทรุดตัวเมื่อมีอารมณีเสียใจเช่นเดียวกัน และจะมีฉากที่ตัวละครมีน้ำตาไหลเมื่อมีอารมณ์เศร้าในทุกเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องไอ้ฟัก ในฉากที่ไอ้ฟักโดนชาวบ้านรังเกียจเพราะเข้าในผิดว่าประพฤติผิดในกามกับภรรยาพ่อและฉากที่ตัวละครฟักเผาศพพ่อคนเดียวเพราะชาวบ้านไม่มาร่วมงาน ตัวละครมีลักษณะเหมือนกันคือ ร้องไห้น้ำตาไหล ทรุดตัวลงกับพื้น ลำตัวโค้งงอ ศีรษะตก (ดังภาพประกอบ 62) เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย ที่ตัวละครนำชาย ส่างหม่อง ในฉากที่เสียใจเนื่องจาก

ผู้หญิงที่ตนรักตายจากไป มีอาการ ร้องไห้น้ำตาไหล ทรุดตัวลงกับพื้น ลำตัวโค้งงอ มือปิดหน้า และศีรษะตก (ดังภาพประกอบ 63) ตัวละครหญิงก็เช่นเดียวกับตัวละครชาย กล่าวคือ มีการแสดงอวัจภาษาที่เหมือนกันกับฝ่ายชาย เช่น ภาพนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า ในฉากที่ตัวละครนำหญิงเล่าให้เพื่อนสนิทฟังว่าถูกรุ่นพี่ข่มขื่น ตัวละครก็จะมีลักษณะที่มีลำตัว ศีรษะ ขาขา โค้งงอและตกตลอดเวลา (ดังภาพประกอบ 64)

ภาพประกอบ 62 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ฟัก

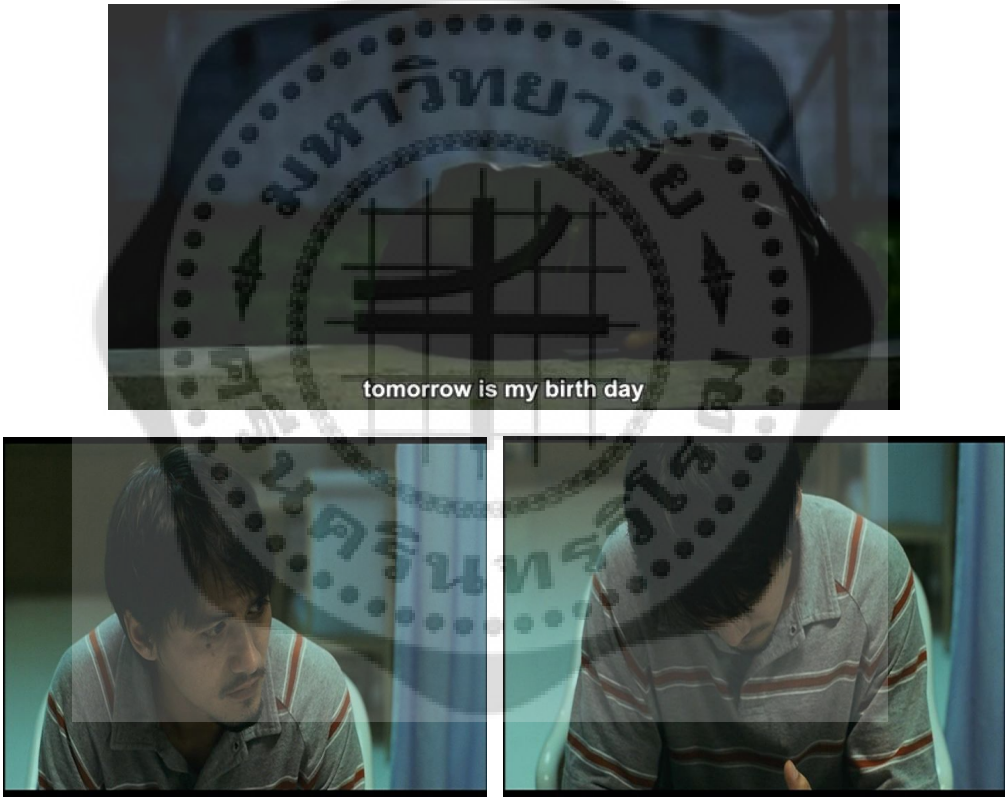
ภาพประกอบ 63 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย



ภาพประกอบ 64 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า

ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องจดหมายรัก แฮปปี้เบิร์ดเดย์ และรถไฟฟ้ามาหานะเธอ ในภาพยนตร์กลุ่มนี้การแสดงอาการโศกเศร้าพบว่าไม่แตกต่างจากภาพยนตร์ในกลุ่มแรก ตัวละครนำหญิงจากเรื่องภาพยนตร์เรื่องเดอะเลทเทอะมีควาเศร้าโศกเสียใจที่สามีจะต้องตายด้วยโรคมะเร็ง โดยทุกครั้งที่มีฉากร้องไห้ ตัวละครจะแสดงอาการน้ำตาไหล และการแสดงตำแหน่งของร่างกายที่โค้งงอ (ดังภาพประกอบที่ 65) เช่นเดียวกับเรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ที่ตัวละครนำหญิงในเรื่องนอนไม่รู้สึกตัว ทำให้ตัวละครนำชายเกิดอาการโศกเศร้า มีอาการทรุดตัวลงกับพื้นและการแสดงตำแหน่งของร่างกายที่โค้งงอ (ดังภาพประกอบที่ 66) หรือตัวละครนำหญิงจากเรื่องรถไฟฟ้า มาหานะเธอ ที่แสดงอาการน้ำตาไหล และสะอื้นจนตัวสั่นทุกครั้งที่มีเรื่องกระทบใจ (ดังภาพประกอบ 67)

ภาพประกอบ 65 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง เดอะเลทเทอะ



ภาพประกอบ 66 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์

ภาพประกอบ 67 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ

ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) และภาพยนตร์แนวสยองขวัญ(Horror) เป็นภาพยนตร์อีกสองประเภทที่มีลักษณะของตัวละครที่เหมือนกับสองกลุ่มแรก ตัวละครนำหญิงจากเรื่องแฝดมีกิริยาน้ำตาไหลพรากหน้าแสดงอารมณ์ที่สะเทือนใจ เมื่อตัวละครนำหญิงสารภาพกับตัวละครนำชายว่าตนเป็นผู้ฆ่าแฝดผู้น้องและปลอมตัวเป็นแฝดผู้น้องเสียเอง (ดังภาพประกอบ 68) และเรื่องลัดดาแลนด์ ในฉากที่ตัวละครนำหญิงทะเลาะกับสามี ทุกครั้งจะมีอารมณ์โศกเศร้า จะมีอาการปิดหน้าน้ำตาไหล และนั่งตัวงอ เช่นเดียวกัน (ดังภาพประกอบ 69)

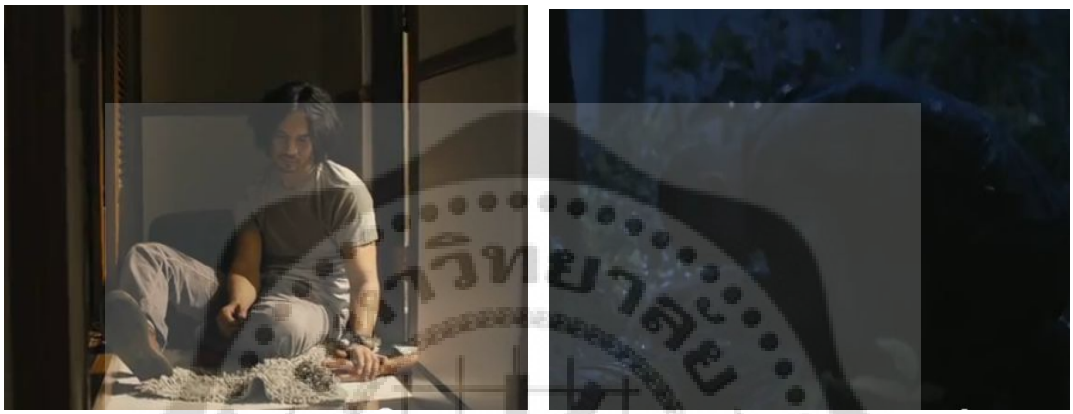
ภาพประกอบ 68 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด

ภาพประกอบ 69 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

ภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่นอินเตอร์ และภาพยนตร์เรื่องกวนมึนโฮ โดยจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่นนั้นไม่มีฉากที่ตัวละครนำหญิงแสดงอาการเศร้าโศก แต่ในภาพยนตร์เรื่องกวนมึนโฮนั้นตัวละครนำหญิง แสดงอากัปกิริยาที่สมจริงเหมือนในภาพยนตร์กลุ่มอื่นๆ กล่าวคือ มือปิดหน้า ลำตัวโค้งงอ ศีรษะตก เกิดอาการสั่น น้ำตาไหล หลับตา การขมวดคิ้ว (ดังภาพประกอบ 70)

ภาพประกอบ 70 จากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ

ภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีฉากที่แสดงอารมณ์เศร้าน้อย เนื่องจากเป็นรูปแบบของภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้เป็นหัวใจสำคัญ ดังนั้นจึงพบฉากที่ตัวละครนำแสดงอารมณ์โศกเศร้าเพียงแค่สองฉาก ฉากแรกเป็นฉากที่คนรักของตัวละครเสพยาเกินขนาดจนตาย ซึ่งฉากนี้จะไม่เห็นอาการเศร้ามากนัก มีการแสดงอาการแค่ร่างกายที่ลำตัวโค้งงอ ศีรษะตก และฉากที่เพื่อนของตัวละครโดนยิงตาย ที่ทรุดตัวลงร้องไห้ด้วยความเสียใจ (ดังภาพประกอบที่ 71)



ภาพประกอบ 71 การแสดงอารมณ์เศร้าจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

กล่าวโดยสรุปคือ อารมณ์เศร้า (Sadness) ของตัวละครนำชายและหญิงในภาพยนตร์ไทย พบว่า มีอากัปกริยาที่โดดเด่น ได้แก่

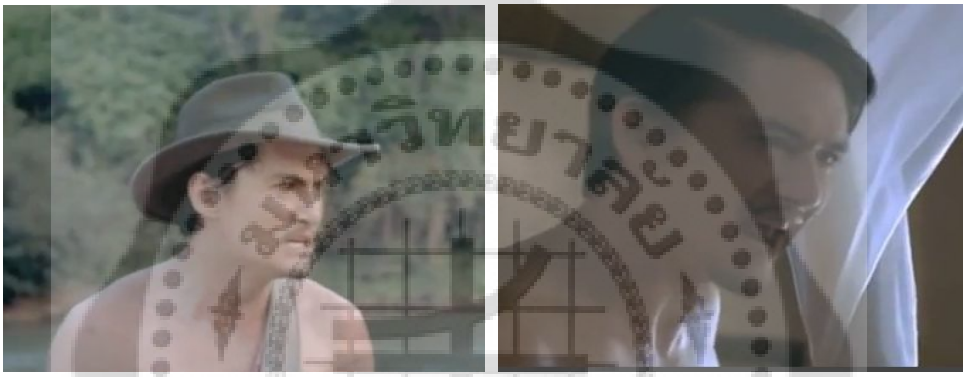
-น้ำตาไหล
-สะอึกสะอื้น
-ทรุดลงกับพื้น
-ก้มหน้า
-หลบสายตาผู้อื่น
-ใช้มือปิดหน้า
-ศีรษะตก
-ลำตัวโค้งงอ
-ร่างกายสั่น/ ไม่อยู่นิ่ง
-กอดคู่สนทนา
-จังหวะการก้าวขาช้าลง / เดินลากขา
-เท้าชิด

การแสดงอารมณ์และอาการโศกเศร้าในประเภทของภาพยนตร์ แนวดราม่า แนวรักโรแมนติก แนวระทึกขวัญ แนวสยองขวัญ แนวต่อสู้ และตลกขบขัน ทั้งหมดจะมีลักษณะคล้ายกัน โดยกิริยาที่ปรากฏในตัละครหญิงเกือบทุกเรื่องได้แก่ การน้ำตาไหลและอาการสะอึกสะอื้น รวมถึงมีลักษณะร่างกายที่สั่น ไม่อยู่นิ่ง มีลักษณะโค้งงอและตกลง เช่น ศีรษะ ลำตัว การวางแขน ขา ลักษณะของการเอามือปิดหน้าระหว่างร้องไห้ ก็ยังพบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์หลายประเภท ทั้งตัวละครนำหญิงและชาย แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าลักษณะการทรุดตัวลงอย่างอ่อนแรงขณะร้องไห้จะพบแทบทุกเรื่องในตัวละครนำชายทุกประเภทของกลุ่มภาพยนตร์ที่เป็นประชากรของการศึกษา ในขณะที่ตัวละครนำหญิงจะไม่มีการทรุดตัวลงไปในขณะที่แสดงอาการโศกเศร้า และมีภาพยนตร์สองเรื่องจากกลุ่มประชากรทั้งหมด ที่ไม่ปรากฏฉากที่ตัวละครนำแสดงอาการเศร้า ได้แก่เรื่อง จอมขมังเวทย์ เนื่องจากตัวละครนำชายเป็นคนคุกที่เล่นไสยศาสตร์ แต่มีความเข้าในในสัจธรรม จึงมีอารมณ์ที่พร้อมเดินทางสายกลางและรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา และ หนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน ซึ่งตัวละครเป็นคนมองโลกในแง่ดีที่ไม่มีเรื่องโศกเศร้าในชีวิต

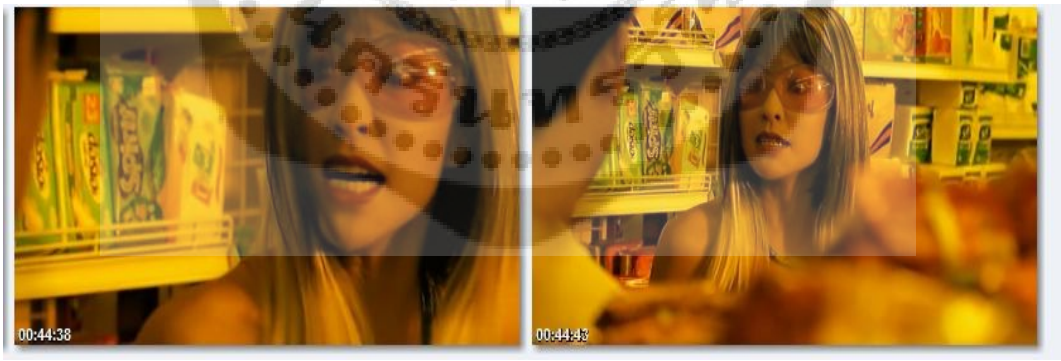
4.2.2.3 อารมณ์โกรธ (Anger) การแสดงอาการโกรธของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์รูปแบบต่างๆปรากฏดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) มีทั้งสิ้น 10 เรื่อง อากัปกิริยาที่พบสำหรับการแสดงอารมรณ์โกรธของตัวละครในกลุ่มนี้ กล่าวคือ ตัวละครทั้งชายและหญิงจะแสดงอารมณ์ชัดเจนที่สีหน้า ตัวละครจะขมวดคิ้ว เบิ่งตา/ ถลึงตา กัดฟัน เวลาพูดจะอ้าปากกว้างขึ้น เนื่องจากต้องส่งแรงตะโกนให้เสียงดังขึ้นด้วยอารมณ์ เมื่อแสดงอารมณ์โกรธตัวละครจะตะโกนใส่คู่สนทนา ศีรษะจะตั้งตรง ในบางครั้งจะโน้มตัวไปข้างหน้าหากอารมณ์โกรธมีความรุนแรง ตัวละครจะมีลักษณะลำตัวเปิดกว้าง แขนและขาเหยียดเกร็งตามความรุนแรงของอารมณ์โกรธเช่นกัน ตัวละครนำชายในภาพยนตร์เรื่องไชยา ในฉากที่โกรธเพื่อนสนิท โดยเข้าใจผิดว่าภรรยาตัวเองหนีตามไปกับเพื่อนสนิท โดยในฉากนี้ตัวละครนำชายแสดงอวัจนภาษาทางสีหน้าที่เห็นได้ชัดว่ามีการถลึงตา กัดฟัน และตะโกนใส่คู่สนทนา (ดังภาพประกอบ 72) เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย ที่ตัวละครนำชายจะมีอากัปกิริยาที่แสดงถึงอารมณ์โกรธ โดยการถลึงตา กัดฟัน และตะโกนใส่คู่สนทนา เช่นเดียวกัน (ดังภาพประกอบ 73) ไม่ต่างจากตัวละครหญิงที่ถึงแม้จะเป็นเพศอ่อนแอ แต่เมื่อแสดงอารมณ์โกรธก็น่ากลัวไม่แพ้ฝ่ายชาย (ดังภาพประกอบ 74) แม้ตัวละครจะมีบุคลิกที่แตกต่างกัน มีภูมิหลังที่ต่างกัน และมีอีกหลายอย่างที่ต่างกัน อาทิ การศึกษา ฐานะ ครอบครัว สภาพทางจิตใจ แต่เมื่อแสดงความโกรธ ตัวละครในกลุ่มภาพยนตร์แนวดรามาจะแสดงอารมณ์และอากัปกิริยาคล้ายๆ กันดังกล่าวข้างต้น แต่อากัปกิริยาเหล่านี้เป็นการแสดงออกที่พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน

ภาพประกอบ 72 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ไซยา



ภาพประกอบ 73 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย



ภาพประกอบ 74 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1เป็นสูญ

ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อจดหมายรัก, แฮปปี้เบิร์ดเดย์ และรถไฟฟ้ามาหานะเธอ โดยอากัปกิริยาที่พบสำหรับการแสดงอารมรณ์โกรธของตัวละครในกลุ่มนี้ มีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มภาพยนตร์แนงดรามามากนัก กล่าวคือ ตัวละครทั้งชายและหญิงจะแสดงอารมณ์ขัดเจนที่สีหน้า ตัวละครจะขมวดคิ้ว ถลึงตา กัดฟัน ขบกราม เวลาพูดจะอ้า

ปากกว้างขึ้น เนื่องจากต้องส่งแรงตะโกนให้เสียงดังขึ้นด้วยอารมณ์ เมื่อแสดงอารมณ์โกรธตัวละครจะตะโกนใส่คู่สนทนา ศีรษะจะตั้งตรง ในบางครั้งจะโน้มตัวไปข้างหน้าหากอารมณ์โกรธมีความรุนแรง ตัวละครจะมีลักษณะลำตัวเปิดกว้าง แขนและขาเหยียดเกร็งตามความรุนแรงของอารมณ์โกรธ ดังตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ ฉากที่ตัวละครนำชายแสดงอารมณ์โกรธต่อหน้าศาล ที่พ่อแม่ของคนรักไม่ยอมให้ตนเองเป็นผู้ดูแลคนรักที่นอนไม่ได้สติ ตัวละครชายแสดงอวัยภาษาทางสายตาที่แข็งกร้าวอย่างชัดเจน ร่วมด้วยการขมวดคิ้วเข้าหากัน การขบกรามจนเห็นเป็นสันนูน และการตะโกนเสียงดังเมื่อมีอารมณ์โกรธจัด โดยไม่สนในคู่สนทนาว่าเป็นศาลที่ต้องให้ความเคารพ (ดังภาพประกอบที่ 75) และภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ ที่ตัวละครนำหญิงโกรธที่ครอบครัวอยากให้ไปดูตัวและแต่งงานกับคนที่เลือกให้ และฉากที่จะออกมาเล่นนำสงกรานต์กับคนที่ตนเองชอบ แต่โดนวัยรุ่นหญิงคนอื่นทำตัวสนิทสนมกับคนที่ตนชอบ อาการโกรธจะคล้ายกัน คือแสดงออกทางสีหน้าชัดเจน ศีรษะตั้งตรง ลำตัวเปิดกว้าง คิ้วขมวดเข้าหากัน เป็นต้น (ดังภาพประกอบที่ 76) ส่วนภาพยนตร์เรื่องเดอะเลทเทอร์ ไม่ปรากฏฉากที่ตัวละครนำหญิงแสดงอารมณ์โกรธ

ภาพประกอบ 75 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์

ภาพประกอบ 76 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ

สำหรับภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) และภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) จากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา พบว่าตัวละครนำชาย จะมีอากัปกิริยาอาการที่แสดงถึงอารมณ์โกรธมากกว่าตัวละครนำหญิง เช่น ตัวละครนำชาย จากเรื่องจอมขมังเวทย์ ในฉากที่ไม่พอใจที่โดยตามจะใช้เสียงที่แสดงความไม่พอใจอย่างรุนแรง ร่วมกับการแสดงอาการถลึงตา และขมวดคิ้วแสดงอาการไม่พอใจชัดเจน (ดังภาพประกอบที่ 77) เช่นเดียวกับตัวละครนำชาย จากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง ในฉากที่ตัวละครไม่พอใจเนื่องจากโดนจดหมายจากบริษัทเชิญให้ออก จึงแสดงอารมณ์โกรธออกมา นอกจากการแสดงอวัจนภาษาทางสีหน้าแล้ว ยังแสดงอารมณ์โกรธ โดยการร้องโวยวายเสียงดังออกมาด้วยความโมโห ทั้งยังมีการทำลายกระดาษโดยการฉีกและปาออกไปอีกด้วย ในขณะที่ตัวละครนำหญิงจะมีการแสดงอาการณ์โกรธหรือไม่พอใจออกมาเพียงเล็กน้อยทางสีหน้าและการกำมือ ดังในตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องแฝด ในฉากที่ตัวละครไม่พอใจที่คนรับใช้ไม่ยอมค้างอยู่ในบ้านเป็นเพื่อนตน และในฉากที่ตัวละครทะเลาะกับสามี (ดังภาพประกอบที่ 78) ภาพยนต์แฝด ตัวละครพิมไม่พอใจสาวคนรับใช้ ก็จะแสดงออกชัดที่คิ้วที่ขมวดเข้าหากัน และตาที่มองจ้องที่หน้าสาวใช้อย่างชัดเจน(ดังภาพประกอบที่ 79) เช่นเดียวกับ และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ที่ตัวละครนำหญิงมีปากเสียงกับสามีเรื่องลูก (ดังภาพประกอบที่ 80) ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวละครนำหญิงทั้งสองเรื่องมีการแสดงอารมณ์โกรธที่เป็นธรรมชาติ ไม่มีอาการกราดเกรี้ยวรุนแรงเช่นตัวละครนำชาย

ภาพประกอบ 77 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง จอมขมังเวทย์

ภาพประกอบ 78 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง

ภาพประกอบ 79 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด

ภาพประกอบ 80 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

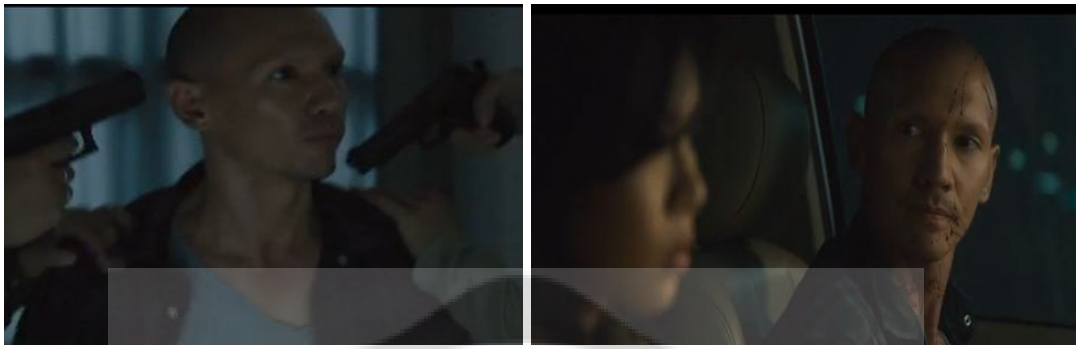
ภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) สำหรับการแสดงอารมณ์โกรธของตัวละครในกลุ่มภาพยนตร์แนวตลกขบขันนี้ จะมีอาการที่ค่อนข้างมากกว่ากลุ่มอื่นๆ กล่าวคือ ตัวละครจะแสดงอาการไม่พอใจออกมาที่ริมฝีปากค่อนข้างมาก มีการเม้มปาก การห่อปาก การแสยะยิ้มที่มุมปาก แต่อาการที่แสดงออกมาดังกล่าว ทำให้ผู้ชมมิได้รู้สึกมีอารมณ์ร่วมกับตัวละครแต่อย่างใด เพราะตัวละครแสดงกิริยาอาการดังกล่าวออกมาเพราะมิได้รู้สึกโกรธจริงๆ ตัวอย่างเช่น ตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่นโกรธกับคำพูดของคนจึงแสดงออกที่การทำงานบ้านไม่หยุดหย่อน (ดังภาพประกอบ 81) หรือตัวละครนำหญิงจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ ที่แสดงอารมณ์โกรธเพื่อนร่วมทางที่เพิ่งรู้จักกันได้เพียงสองวันเพียงเพราะทัศนคติไม่ตรงกันเรื่องความรัก และไม่ต้องการร่วมทางกันอีกเพราะตัวว่าเริ่มรักผู้ชายคนนี้แล้ว ด้วยการแสดงอารมณ์ไม่พอใจโดยการใช้เสียงน้ำเสียงตะคอก ถลึงตา แสยะปาก (ดังภาพประกอบ 82) เป็นต้น

ภาพประกอบ 81 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่

ภาพประกอบ 82 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ

จากการศึกษาการแสดงอารมณ์โกรธของตัวละครนำชาย จากภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) พบว่า อากัปกิริยาที่แสดงออกยังคงเป็นที่การแสดงอวัจภาษาทางสีหน้า การมองคู่สนทนาด้วยสายตาที่ไม่พอใจ การผลุนผลันลุกขึ้นยืนเมื่อได้ยินสิ่งที่ไม่พอใจ รวมถึงการพูดด้วยเสียงอันดังตามความรุนแรงของความโกรธ ดังตัวอย่างในฉากที่ตัวละครนำชายได้ฟังแผนการของผู้ที่ตามฆ่าตนเอง จึงตะโกนออกไปด้วยเสียงอันดัง พร้อมผลุนผลันลุกขึ้นยืน หรือฉากที่ทราบว่าคนที่ตัวเองไว้ใจคือน้องสาวของคนที่ตามฆ่า ตัวละครแสดงอารมณ์โกรธออกมา

ทางสายตา โดยการถลึงตา/เบิ่งตา และการหายใจที่เร็วขึ้น ซึ่งเห็นได้จากการที่หน้าอกกระเพื่อมขึ้นลงอย่างรวดเร็ว (ดังภาพประกอบ 83)



ภาพประกอบ 83 การแสดงอารมณ์โกรธจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

กล่าวโดยสรุปคือ อารมณ์โกรธ (Anger) ของตัวละครนำชายและหญิงในภาพยนตร์ไทย พบว่า มีอากัปกริยาที่โดดเด่น ได้แก่

-ศีรษะตั้งตรง
-เบิ่งตา/ ถลึงตา
-คิ้วขมวด
-กัดฟัน/ ขบกราม
-แขนขาเหยียดเกร็ง-ลำตัวเปิดกว้าง
-ทำลายสิ่งของ
-เสียงดัง/ ตะโกนใส่คู่สนทนา

โดยการศึกษาภาพยนตร์ในแต่ละกลุ่มพบว่าอาการแสดงอารมณ์โกรธจะมีลักษณะคล้ายกันดังที่กล่าวมา หากแต่ขึ้นอยู่กับระดับความโกรธที่มาทำให้กระทบใจ หากเป็นแค่การไม่พอใจก็จะแสดงอาการเพียงสีหน้าและน้ำเสียง แต่ถ้าเป็นเรื่องที่ทำให้ระดับความโกรธของตัวละครมีอารมณ์โกรธที่รุนแรง ก็จะมีการทำลายข้าวของ การเคลื่อนไหวร่างกายที่มากขึ้น การใช้ระดับน้ำเสียงที่ดังมากขึ้น ซึ่งการตัวละครนำในทุกเรื่องจะมีการแสดงอารมณ์โกรธที่ค่อนข้างเป็นธรรมชาติ กล่าวคือเป็นกิริยาที่พบเห็นได้ทั่วไปจากคนรอบข้าง ยกเว้นเรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่ตัวละครนำหญิงมีการแสดงอาการโกรธออกมาค่อนข้างมากกว่าปกติ ทำให้เกิดความขบขันในฉากที่ตัวละครแสดงอารมณ์โกรธเนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน ที่ไม่อยากให้คนดูเกิดความเครียด

4.2.2.4 อารมณ์กลัว (Fear) การแสดงอาการกลัวของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยพบว่ามีอารมณ์กลัวที่แสดงออกในสามลักษณะด้วยกัน กล่าวคือ

1. การกลัวสิ่งที่มีชีวิต ได้แก่ มนุษย์ สัตว์
2. กลัวเรื่องในชีวิตที่เป็นนามธรรม เช่น กลัวตาย กลัวตกงาน กลัวไม่มีใครรัก
3. กลัวสิ่งที่มองไม่เห็น (สิ่งลี้ลับ)

โดยสังเกตได้ว่าอารมณ์กลัวในภาพยนตร์ที่ได้ศึกษา มักจะมาพร้อมกับอารมณ์ตกใจและเสียใจร่วมด้วย โดยในประเภทของภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) จะพบอารมณ์กลัวของตัวละครนำหญิงเป็นพิเศษ โดยอากัปกิริยาที่พบจะมีอาการหายใจแรงขึ้น ทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครจะถอยหลัง/เคลื่อนไหวไปด้านหลัง ไหล่และช่วงลำตัวห่อและลู่ลง ตัวละครจะมีการมองไปรอบๆหรือมองที่คู่สนทนาอย่างหวาดระแวง สลับกับการมีน้ำตาคลอหรือน้ำตาไหล และอาจมียกแขนหรือขาขึ้นเพื่อป้องกันตนเองร่วมด้วย เช่น ตัวละครนำหญิงจากภาพยนตร์เรื่องคืนบาปพรหมพิราม ในฉากที่กลัวโดนข่มขืนจากคนในหมู่บ้าน ตัวละครหญิงแสดงอารมณ์กลัวออกมาด้วยสีหน้าหวาดกลัว รวมถึงการใช้สายตามองผู้บุกรุกเข้ามาในบ้านอย่างหวาดระแวง มีการหายใจที่แรงและเร็วขึ้น รวมถึงการแสดงการใช้แขนขาในการปกป้องตนเองจากการถูกคุกคาม (ดังภาพประกอบ 84) หรือตัวละครนำหญิงจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ ที่ตกอยู่ในสถานการณ์คล้ายกับภาพยนตร์เรื่องแรกคือถูกคนร้ายจับไปและรู้ชะตากรรมตนเองว่าต้องโดนกระทำชำเรา จึงแสดงสีหน้าหวาดกลัวออกมาอย่างชัดเจน โดยการเบิ่งตาและอ้าปาก รวมไปถึงการหายใจที่สังเกตได้จากหน้าอกที่ขึ้นลงอย่างรวดเร็ว แต่สุดท้ายเมื่อกลัวถึงที่สุดตัวละครก็จะมีลักษณะของศีรษะ หน้า ช่วงลำตัว แขนขาที่ลู่ตกลง(ดังภาพประกอบที่ 85) เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องรัก/สาม/เศร้า ในฉากที่ตัวละครนำหญิงกลัวที่ต้องบอกความจริงกับบิดาที่เข้มงวดว่าตั้งครรภ์ สังเกตได้จากอวัจภาษาทางสีหน้าที่ห่อเหี่ยว น้ำตาคลอ ศีรษะตก ลำตัวห่อ พูดเสียงค่อยและสั่นเครือ (ดังภาพประกอบ 86) โดยในกลุ่มภาพยนตร์ประเภทนี้จะเป็นตัวอย่างของอารมณ์กลัวที่เกิดจากมนุษย์

ภาพประกอบ 84 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง คืนบาปพรหมพิราม

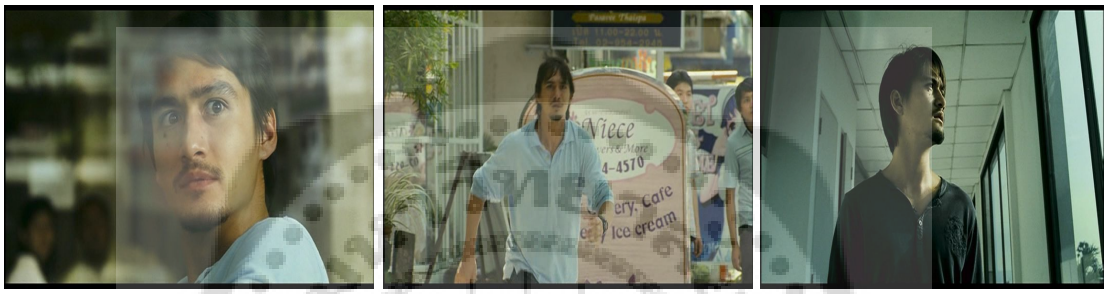
ภาพประกอบ 85 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ

ภาพประกอบ 86 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า

ส่วนภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) จะเป็นตัวอย่างที่เกิดจากกลัวเรื่องในชีวิตที่เป็นนามธรรม ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ ฉากที่ตัวละครหญิงเมาแล้วขับรถเข้าข้างทางจนะกระทั่งรถหมุนคว้างจนเกือบไปชนคน ความกลัวที่เกิดขึ้นเป็นความกลัวที่เกิดจากเหตุการณ์ฉับพลัน ทำให้อาการของตัวละครมีลักษณะของคนที่ตกใจร่วมด้วย โดยมีการอ้าปากกรีดร้อง การปกป้องตนเองโดยการก้มหน้าลง หลับตา น้ำตาไหล ยกไหล่ขึ้น และจับพวงมาลัยแน่น (ดังภาพประกอบ 87)

อีกตัวอย่างหนึ่งคือตัวละครนำชายจากภาพยนตร์เรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์ ที่ออกอาการกลัวคนที่ตนเองรักตาย เนื่องด้วยเห็นเหตุการณ์ที่คนรักขับรถมาแล้วโดนรถอีกคันพุ่งชน โดยมีลักษณะของคนที่ช็อค เบิกตากว้าง ไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ แต่เมื่อได้สติก็มีอาการหายใจแรงและเร็ว และออกอาการสับสนโดยมองไปรอบๆอย่างหวาดกลัว (ดังภาพประกอบที่ 88) ตัวอย่างสุดท้ายของประเภทภาพยนตร์แนวโรแมนติก จะเป็นการออกอาการกลัวสิ่งมีชีวิตที่เป็นสัตว์ ได้แก่ ตุ๊กแก ในภาพยนตร์เรื่อง เดอะเลทเทอะ จดหมายรัก ฉากที่ตัวละครนำหญิงย้ายเข้าไปอยู่บ้านที่เป็นมรดกแถบชานเมืองเป็นครั้งแรก แล้วเจอกับตุ๊กแกที่ตนเองไม่ชอบ อาการกลัวที่เกิดขึ้น คือการกวาดสายตาอย่างหวาดระแวง การถอยหลังไปอยู่ใกล้เพื่อนเพื่อแสวงหาการคุ้มครองจากคนรอบข้าง และเมื่อทนความหวาดกลัวไม่ไหว จึงตัดสินใจวิ่งออกไปจากห้อง (ดังภาพประกอบที่ 89) ดังนั้นอารมณ์กลัวกับการเคลื่อนที่ของตัวละคร จะมีความสัมพันธ์กับความกว้างของสถานที่ด้วย จะเห็นได้ว่าเมื่อตัวละครมีระดับความกลัวที่รุนแรง ถ้ามีสถานที่ให้ออกมาจากที่ตรงนั้นได้ ตัวละครจะมีการเคลื่อนที่ออกมาจากที่เกิดเหตุ แต่ถ้าสถานที่นั้นเป็นห้องที่มีขนาดเล็ก หรือในรถ ตัวละครไม่สามารถเคบลื่อนที่ออกมาได้ ก็มักจะมีการแสดงการห่อหุ้มตนเองให้ปลอดภัย โดยการก้มหน้า การยกแขนขาขึ้นมาปกป้องร่างกายและจิตใจ

ภาพประกอบ 87 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ



ภาพประกอบ 88 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง แฮปปี้เบิร์ดเดย์

ภาพประกอบ 89 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง เดอะเลทเทอะ จดหมายรัก

ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) และภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) จัดเป็นภาพยนตร์สองประเภทที่ตัวละครแสดงอารมณ์กลัวออกมาได้ใกล้เคียงกัน การแสดงออกจะมีความชัดเจนในความหวาดกลัวทางสีหน้าและท่าทาง ที่ชัดเจนกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น เนื่องจากเป็นประเภทของภาพยนตร์ที่ต้องการกระตุกความหวาดกลัวของผู้ชม และอาจเพราะเนื่องจากการแสดงอารมณ์ของตัวละครเป็นอารมณ์กลัวที่มาจากสิ่งที่มองไม่เห็น การแสดงออกจึงผิดกับ การกลัวสิ่งที่มีชีวิต หรือ การกลัวเรื่องในชีวิตที่เป็นนามธรรม ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครนำหญิงจากเรื่องลัดดาแลนด์ที่เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ในบ้านหลังใหม่และเริ่มเห็นสิ่งที่เร้นลับ การแสดงออกถึงความหวาดกลัวถึงสิ่งที่มองไม่เห็น ได้แก่ การนิ่วหน้า การมองไปรอบๆอย่างหวาดระแวง อาการถอยหรือเคลื่อนที่ไปข้างหลัง การอ้าปากและเบิ่งตาเมื่อขีดของอารมณ์กลัวของตัวละครขึ้นสูงสุด (ดังภาพประกอบที่ 90) และอารมณ์กลัวจากภาพที่ตัวละครนำหญิงเห็น จากภาพยนตร์เรื่องแฝด ที่มักส่องกระจก หรือ เห็นตัวละครแฝดที่ตายไปแล้ว สังเกตได้ชัดจากสีหน้าตัวละคร (ดังภาพประกอบที่ 91) ที่แสดงอาการกลัวจากคิ้วที่ขมวดเข้าหากัน การหดของช่วงหน้าและลำคอ การหลับตาปี๋ และเบือนหน้าหนี และอาการตัวแข็งไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ เป็นต้น

ภาพประกอบ 90 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

ภาพประกอบ 91 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด

ภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) จากตัวอย่างที่ยกมาได้แก่ เรื่องกวนมึนโฮ ที่ตัวละครมีการแสดงออกของอารมณ์กลัว เหมือนในชีวิตจริง โดยฉากที่ตัวละครนำหญิง ทะเลาะกับตัวละครนำชายจึงโดนทิ้งอยู่กลางถนน โดยอาการที่แสดงออกเป็นอากัปกิริยาที่กลัวความมืดและกลัวคนมาทำร้าย จึงออกอาการร้องไห้ แต่การเคลื่อนไหวจะเป็นไปอย่างช้าๆเนื่องจากไม่แน่ใจในทิศทางที่ควรจะไป การหายใจแรงขึ้น และการมองไปรอบตัวอย่างระแวดระวัง เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 92)

ภาพประกอบ 92 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ

ภาพยนตร์ประเภทสุดท้ายในกลุ่มอารมณ์กลัว ได้แก่ ภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) ซึ่งมีการแสดงออกของตัวละคร ที่มาจากความกลัวมนุษย์ด้วยกันเอง โดยในฉากเพียงฉากเดียวที่ปรากฏอารมณ์กลัวเป็นฉากที่ตัวละครนำโดยตามฆ่าจากกลุ่มผู้มีอิทธิพล ความกลัวตายจึงปรากฏบนใบหน้าของตัวละครที่มีการใช้สายตาที่เบิกกว้าง อ้าปาก เนื่องจากหายใจไม่ทัน หายใจแรง มือสั่น เสียงสั่น (ดังภาพประกอบ 93)

ภาพประกอบ 93 การแสดงอารมณ์กลัวจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

กล่าวโดยสรุปคือ อารมณ์กลัว (Fear) ของตัวละครนำชายและหญิงในภาพยนตร์ไทย พบว่า มีอากัปกริยาที่โดดเด่น ได้แก่

-หายใจแรงขึ้น

-ถอยหลัง/เคลื่อนไหวไปด้านหลัง

-มองไปรอบๆอย่างหวาดระแวง

-ไหล่และช่วงลำตัวห่อและลู่ลง

-น้ำตาคลอ/ น้ำตาไหล

-ยกแขนหรือขาขึ้นเพื่อป้องกันตนเอง

-น้ำเสียงสั่นเครือ

-มือ และลำตัวสั่น

แต่ในบรรดาประเภทของภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนวดราม่า แนวรักโรแมนติก แนวตลก ขบขัน และแนวต่อสู้ จะมีลักษณะคล้ายกันคือการแสดงอารมณ์กลัวจะมีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวันที่เราพบเห็นทั่วไป จะแตกต่างกันที่สิ่งที่กลัวคืออะไร ถ้าเป็นการที่ตัวละครกลัวสิ่งที่มีชีวิต ได้แก่ มนุษย์ สัตว์ หรือกลัวเรื่องในชีวิตที่เป็นนามธรรม เช่น กลัวตาย กลัวตกงาน กลัวไม่มีใครรัก การแสดงอารมณ์จะมีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือตัวละครจะมีอาการหายใจแรงขึ้น ทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครจะถอยหลัง/เคลื่อนไหวไปด้านหลัง ไหล่และช่วงลำตัวห่อและลู่ลง ตัวละครจะมีการมองไปรอบๆหรือมองที่คู่สนทนาอย่างหวาดระแวง สลับกับการมีน้ำตาคลอหรือน้ำตาไหล และอาจมียกแขนหรือขาขึ้นเพื่อป้องกันตนเองร่วมด้วย มีการแสดงสีหน้าหวาดกลัว รวมถึงการใช้สายตามองผู้บุกรุกหรือสิ่งแปลกปลอมอย่างหวาดระแวง มีการหายใจที่แรงและเร็วขึ้น รวมถึงการแสดงการใช้แขนขาในการปกป้องตนเองจากการถูกคุกคาม แต่รูปแบบกลัวสิ่งที่มองไม่เห็น (สิ่งลี้ลับ) ในภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) และภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) จะมีการแสดงออกของตัวละครที่ชัดเจนในความหวาดกลัวทางสีหน้าและท่าทาง มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น เนื่องจากเป็นประเภทของภาพยนตร์ที่ต้องการกระตุกความหวาดกลัวของผู้ชม และอาจเพราะเนื่องจากการแสดงอารมณ์ของตัวละครเป็นอารมณ์กลัวที่มาจากสิ่งที่มองไม่เห็น จึงต้องการที่จะให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมในความหวาดกลัวไปกับตัวละคร จึงเป็นเหตุให้ตัวละครแสดงออกชัดเจนในสีหน้าและท่าทางมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น

4.2.2.5 อารมณ์รังเกียจ (Disgust) เป็นอารมณ์ที่ไม่ชอบใจสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความขยะแขยง ไม่อยากเข้าใกล้ จากการศึกษาภาพยนตร์ไทย พบว่าเป็นอารมณ์ที่พบน้อยที่สุดในบรรดาอารมณ์ทั้งหมด แต่อารมณ์รังเกียจที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยมากเป็นอาการที่แสดงออกจากการรังเกียจสัตว์และคน ซึ่งจะมีกิริยาคล้ายกัน กล่าวคือ การแสดงออกทางสีหน้า อาทิ สายตาและปาก อีกทั้งอาการเบือนหน้าหนี ใช้มือป้องกัน รวมถึงอาการที่ต้องการหลีกให้ห่างจากสิ่งที่รังเกียจ โดยมีตัวอย่างของตัวละครในภาพยนตร์แต่ละประเภทดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) สังเกตได้ว่าอารมณ์รังเกียจในภาพยนตร์ที่ได้ศึกษามักจะมาพร้อมกับอารมณ์กลัวและตกใจร่วมด้วย โดยในประเภทของภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) จะพบอารมณ์กลัวของตัวละครเป็นการกลัวคนโดยมาก โดยอากัปกิริยาที่พบจะมีอาการหายใจแรงขึ้น ทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครจะถอยหลัง หรือเบนไปจากคนที่รู้สึกไม่ชอบ หากมีอาการรังเกียจมาก การเคลื่อนไหวของตัวละครจะเคลื่อนที่ออกจากสิ่งที่รู้สึกไม่ชอบอย่างรวดเร็ว อวัยภาษาที่แสดงออกทางสีหน้าเด่นชัดที่สายตาที่มองด้วยสายตาไม่ชอบใจ และปากเผยอขึ้นข้างใดข้างหนึ่ง รวมถึงศีรษะที่เบนออกห่างจากสิ่งนั้นๆ ยกตัวอย่างจากภาพภาพยนตร์เรื่องเอ๋อเหรอ ที่ตัวละครนำหญิงแสดงอารมณ์รังเกียจผู้ชายหัวหน้าแก๊งค์จับขอทาน ที่พูดจาข่มขู่เพื่อบังคับให้เด็กที่จับมาได้ออกไปขอทาน ตัวละครแสดงอารมณ์ชัดเจนโดยเฉพาะสีหน้าที่แสดงอาการไม่ชอบใจ ศีรษะเบนออกมาจากคนที่ไม่ชอบ สายตามองคู่สนทนาด้วยสาตารังเกียจ และการเบะปากที่แสดงอารมณ์อย่างชัดเจน (ดังภาพประกอบ 94) เช่นเดียวกับตัวละครนำหญิง จากภาพยนตร์เรื่อง 1+1 เป็นสูญ ที่มีอารมณ์รังเกียจเพศชายที่ได้จับตัวละครมาเพื่อข่มขู่และสนองตัณหาทางเพศ ในขณะที่ตัวละครนำไม่ยอมและต่อสู้ ได้แสดงอารมณ์รังเกียจออกมาอย่างชัดเจน ทางสายตาและสีหน้า อีกทั้งยังพยายามนำตัวเองออกไปให้ห่างจากกลุ่มคนที่ทำให้ตัวละครเกิดอาการดังกล่าว (ดังภาพประกอบ 95)

ภาพประกอบ 94 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง เอ๋อเหรอ

ภาพประกอบ 95 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง 1+1เป็นสูญ

เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) ที่มีการแสดงออกในอารมณ์รังเกียจที่ไม่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ประเภทดรามา กล่าวคือ ตัวละครนำจะแสดงอกชัดที่สีหน้า จากตัวอย่างที่มาจากภาพยนตร์เรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ ฉากที่ตัวละครนำหญิงจะต้องโดยสารเรื่อเพื่อไปทำงาน และมีน้ำคลองสาดขึ้นมาโดน กิริยาที่ตัวละครแสดงออก คือการเบนศีรษะออกห่างจากน้ำ หลับตา แบะปาก และพยายามใช้มือป้องกันไม่ให้น้ำโดนหน้าหรือตัว (ดังภาพประกอบ 96)

ภาพประกอบ 96 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ

ส่วนภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) อาการรังเกียจที่พบจากการศึกษา มีส่วนที่แตกต่างจากประเภทอื่นคือ จะมีอาการแสดงออกทางสีหน้าที่ค่อนข้างมาก เช่น การอ้าปากกว้าง คิ้วขมวด หลับตาปี๋ เบะปากจนเป็นรูปสระอิ และการใช้เสียงที่ดัง พูดเสียงดัง กรี๊ดเสียงดัง ยกตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ในฉากที่ตัวละครหนูหิ่น จินตนาการว่าไปทำงานในโรงงานแล้วเจอกองทัพหนู ทำให้แสดงอาการรังเกียจออกมา โดยการแสดงสีหน้าที่ไม่ชอบสัตว์ประเภทหนู ขมวดคิ้ว เบะปาก หรี่ตา และกรี๊ดเสียงดัง (ดังภาพประกอบที่ 97) เช่นเดียวกับภาพยนตร์กวนมึนโฮที่ตัวละครนำหญิงแสดงอาการรังเกียจคู่สนทนาที่กินปลาหมึกที่ยังมีชีวิตอยู่สดๆ โดยการเบนตัวออกห่างคู่สนทนา ยกมือขึ้นปิดบริเวณปากและหน้า เบะปาก และเบือนหน้าหนี เป็นต้น (ดังภาพประกอบ 98)

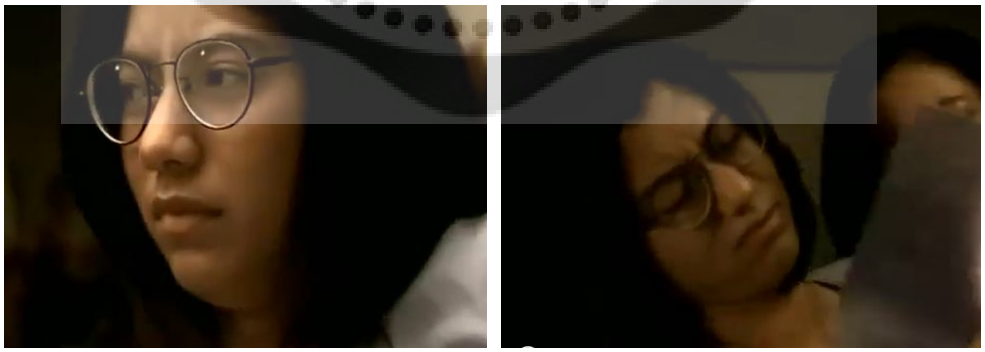
ภาพประกอบ 97 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง หนูหิ่น เดอะมูฟวี่

ภาพประกอบ 98 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง กวนมึนโฮ

ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) และภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) ก็เช่นเดียวกันที่ไม่ว่าตัวละครจะรังเกียจสิ่งที่เป็นคนหรือสัตว์ อากัปกิริยาก็จะออกมาคล้ายๆกัน ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง 13เกมส์สยองที่เป็นฉากที่ตัวละครนำชายจะต้องพยายามกินแมลงวันเข้าไปให้ได้ เห็นได้จากสีหน้าที่ตัวละครมองคิ้วขมวด และเบะปากเป็นสระอิ ด้วยความรังเกียจ (ดังภาพประกอบ 99) หรือภาพยนตร์เรื่องแฝด ที่ตัวละครแสดงสีหน้ารังเกียจแฝดผู้น้องด้วยการเบือนหน้าหนี และการพยายามเอาตัวออกห่างทั้งที่ตัวของแฝดทั้งสองคนยังติดกันอยู่ (ดังภาพประกอบ 100) ในภาพยนตร์แนวสยองขวัญก็เช่นเดียวกัน ที่ตัวละครนำหญิงที่มีอารมณ์รังเกียจเพื่อนบ้านที่ชอบดุด่าลูกชายของตัวเอง เมื่อประจัญหน้ากันอย่างเลี่ยงไม่ได้ ตัวละครจึงฝืนยิ้มที่แฝงไปด้วยอาการรังเกียจผิดกับนิสัย

ตัวละคร ที่ปกติเป็นคนร่าเริงและยิ้มเก่ง การยิ้มจึงมีลักษณะฝืนโดยการขยับแต่ปาก แต่ทุกส่วนบนใบหน้าไม่ได้แสดงอาการยิ้มตามไปด้วย (ดังภาพประกอบ 101)

ภาพประกอบ 99 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง



ภาพประกอบ 100 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง แฝด

ภาพประกอบ 101 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

การแสดงอาการรังเกียจในภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) ไม่สู้พบเห็นมากนัก มีเพียงฉากเดียวที่พบ ได้แก่ฉากที่ตัวละครนำชายแสดงอาการรังเกียจทนายผู้มาต่อรองให้ตัวละครยอมรับกับสื่อในสิ่งที่ตัวละครไม่ได้ทำ ทำให้ตัวละครแสดงอารมณ์รังเกียจออกมา โดยการชักมือออกห่างคู่สนทนาเมื่อโดนตัวกัน และแสดงด้วยสายตารังเกียจปนเกลียดชัง โดยการถลึงตาและขมวดคิ้ว (ดังภาพประกอบ 102)

ภาพประกอบ 102 การแสดงอารมณ์รังเกียจจากภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

กล่าวโดยสรุปคือ อารมณ์รังเกียจ (Disgust) ของตัวละครนำชายและหญิงในภาพยนตร์ไทย พบว่า มีอากัปกิริยาที่โดดเด่น ได้แก่

-หายใจแรงขึ้น

-ถอยหลัง/เบนตัวหนีจากสิ่งที่รังเกียจ

-ขมวดคิ้ว

-หรี่ตาลง

-เบะปาก/ แสยะปาก
-ยกแขนหรือขาขึ้นเพื่อปัดป้อง
-กล่าวคำสบถ
-กรีดร้อง / เอะอะเสียงดัง

แต่ในบรรดาประเภทของภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนวดราม่า แนวโรแมนติก และแนวต่อสู้ จะมีลักษณะคล้ายกันคือการแสดงอารมณ์รังเกียจจะมีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวันที่เราพบเห็นทั่วไป จะแตกต่างกันที่สิ่งที่รังเกียจว่าคืออะไร กล่าวคือตัวละครจะมีการหายใจแรงขึ้น มีการเบนตัวและศีรษะจากสิ่งที่รังเกียจชัดเจน ส่วนสีหน้าตัวละครจะขมวดคิ้ว หรี่ตาลง เบะปากหรือแสยะปากตามระดับที่รังเกียจ หากรังเกียจมากตัวละครจะเบะปากเป็นรูปสระอิ ร่วมด้วยกิริยาอื่น เช่น ยกแขนหรือขาขึ้นเพื่อปัดป้อง การพูดจาที่มักกล่าวคำสบถ การกรีดร้อง เอะอะเสียงดังเมื่อมีอารมณ์ตกใจร่วมด้วย แต่ประเภทของภาพยนตร์แนวตลกขบขันจะมีลักษณะของอารมณ์รังเกียจที่มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ โดยจะมีอาการแสดงออกทางสีหน้าที่ค่อนข้างมาก เช่น การอ้าปากกว้าง คิ้วขมวด หลับตาปี๋ เบะปากจนเป็นรูปสระอิ และการใช้เสียงที่ดัง พูดเสียงดัง กรี๊ดเสียงดัง แต่จากการศึกษาพบข้อสรุปว่าอารมณ์รังเกียจเป็นอารมณ์ที่พบได้น้อยที่สุดในบรรดาการแสดงอารมณ์พื้นฐานทั้งห้าของตัวละคร

รูปแบบของการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครที่กล่าวมาทั้งหมด เป็นภาพรวมที่ได้ทำการศึกษาตัวละครนำจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ โดยการแสดงอารมณ์หรืออากัปกิริยาของตัวละครอาจแตกต่างไปตามลักษณะตัวละคร (Character) และยังมีความแตกต่างกันในประเภทของภาพยนตร์ เช่นเดียวกับที่คุณนิธิวัฒน์ ธราธร ผู้กำกับภาพยนตร์แนวหน้าได้ให้ความคิดเห็นเรื่องของสไตล์การแสดงว่าสไตล์การแสดงควรเป็นอย่างไรต้องขึ้นอยู่กับประเภทของภาพยนตร์ด้วย (นิธิวัฒน์ ธราธร. 2556: สัมภาษณ์) หรือที่เห็นชัดคือหนังประเภทตลกขบขันที่มีลักษณะของการแสดงออกมากกว่าบรรทัดฐานที่เป็นจริง เหมือนดังที่อรพรรณ อาจสมรรถ (อรพรรณ อาจสมรรถ.2556: สัมภาษณ์) ผู้ฝึกนักแสดง หรือ Acting Coach ที่มีชื่อเสียง ได้เคยให้ข้อคิดเห็นไว้ว่าภาพยนตร์ประเภทนี้ห้ามไม่ได้ที่จะต้องปล่อยพลังงานให้มากและต้องเล่นให้ใหญ่ด้วยแนวภาพยนตร์ อีกทั้งผู้ศึกษายังพบว่ารูปแบบในการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครที่กล่าวมาได้มีความแตกต่างจากบรรทัดฐาน (Norm) จากในชีวิตประจำวันที่พบเห็นในบางตัวละคร หรือมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ที่เป็นสากล เช่นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์ แต่ทั้งนี้การศึกษาสไตล์การแสดงที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ค้นพบรูปแบบ (Pattern) การเคลื่อนไหว การใช้เสียง และการแสดงอารมณ์ที่ค่อนข้างชัดเจนของการแสดงไทย

ตาราง 8 การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้านการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก จำแนกตามเรื่อง

การวิเคราะห์สไตล์การแสดงของภาพยนตร์ด้าน การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก จำแนกตามเรื่อง

โดยการวิเคราะห์นี้จะเป็นการวิเคราะห์จากการแสดงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครทั้ง 5 อารมณ์ ได้แก่อารมณ์ดีใจ อารมณ์เสียใจ อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัว และอารมณ์รังเกียจ ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	**Title**	**การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก**		
		ตัวละคร	**การวิเคราะห์สไตล์การแสดง**	**ลักษณะ**
ภาพยนตร์ 10 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวดรามา (Drama)	15 ค่ำเดือน 11	หลวงพ่อโล่ห์	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกออกมาอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการแสดงอารมณ์ทั้ง 5 ส่งผ่านการเคลื่อนไหว การใช้เสียง และอากัปกิริยา โดยเฉพาะฉากที่ปะทะอารมณ์ด้วยความศรัทธาของตัวละครหลวงพ่อและเคน และฉากที่หลวงพ่อพยายามดำน้ำลงไปวางพลุใต้น้ำด้วยตัวเองจนมรณภาพในที่สุด
	1+1 เป็นสูญ	โกโก้	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	สามารถแสดงอารมณ์และความรู้สึกออกมาได้อย่างแยบยล ทางการเคลื่อนไหวร่างกาย และท่าทางตัวละครที่ปรากฏลักษณะของผู้หญิงที่หยาบกระด้างและไม่แคร์สังคม โดยเฉพาะอารมณ์ที่ต้องแสดงอารมณ์โกรธใครสักคนในหลายฉาก
	บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	น้องตุ้ม	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ผู้ชมเชื่อในการแสดงของตัวละครน้องตุ้ม ส่วนหนึ่งเป็นเพราะภาพยนตร์นำชีวิตจริงของผู้แสดงมาสร้างสรรค์ แต่ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่น้องตุ้มจดจำอารมณ์ตอนที่เกิดเรื่องจริงได้ดี จึงสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาได้สมจริง

ตาราง 8 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	คืนบาปพรหมพิราม	หญิงไม่ทราบชื่อ	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครหญิงไม่ทราบชื่อแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติเนื่องด้วยบทละครมีความสมจริงและมีส่วนช่วยตัวละครให้สามารถแสดงแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติได้ และสามารถทำให้ผู้ชมเชื่อได้จริงถึงความรู้สึกเสียใจ เจ็บปวดรวดร้าวไปกับตัวละคร
	ไอ้ฟัก	ฟัก	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	สามารถทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมจนเกิดความรู้สึกสงสารที่คนดีอย่างฟักต้องถูกสังคมประนามจนต้องหลั่งน้ำตา
	เอ๋อเหรอ	ลูกแก้ว	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ความห่วงใยและปรารถนาดีของตัวละครลูกแก้วที่มีต่อเพื่อนสนิทชื่อ ต๋อง ซึ่งเป็นเด็กดาวซินโดม ทำให้คล้อยตามได้ถึงความรู้สึกที่แท้จริงของคำว่าเพื่อนแท้

ตาราง 8 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	ไชยา	เปี๊ยก	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ความสำเร็จในการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติของตัวละคร ทำให้เกิดอารมณ์ร่วมในสุนทรียะความรู้สึกเกลียดชังได้อย่างชัดเจน
	รักสาม/เศร้า	น้ำ	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติทางสายตา ในความรู้สึกแอบรักเพื่อนสนิท และการเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้าหดหู่ จากความเจ็บปวดที่ถูกขมขืนส่งผ่านมายังผู้ชมได้อย่างดี
	สามชุก	อาจารย์พินิจ	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	แสดงความโดดเด่นในเรื่องของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกรักลูกศิษย์ และต้องการปกป้องเด็กนักเรียนจากยาเสพติดอย่างชัดเจน

ตาราง 8 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	ชั่วฟ้าดินสลาย	ส่างหม่อง	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครส่างหม่อง แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติในทุกอารมณ์ได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะอารมณ์เสียใจที่มีต่อคนที่ตนเองรัก ทั้งการเคลื่อนไหวของร่างกายและการพูด
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance)	จดหมายรัก	ดิว	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครดิว มีความสามารถดึงดูดผู้ชมให้ติดตามได้อย่างมีสมาธิเนื่องจากตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติทั้งในอารมณ์ดีใจ เสียใจ และกลัว
	แฮปปี้เบิร์ดเดย์	เต็น	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติของตัวละคร ทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเต็นมีความรักในตัวคนรัก และพร้อมที่จะเสียสละดูแลคนรักที่นอนเป็นเจ้าหญิงนิทราตลอดไป

ตาราง 8 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	รถไฟฟ้ามาหานะเธอ	เหมยลี่	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครมีการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากมีความเข้าใจในความรู้สึกของสาวโสดเป็นอย่างดี ทั้งยังเข้าใจอารมณ์ของคนที่เจอคนรักหลังจากที่พลัดพรากกันไปหลายปีในฉากสุดท้ายที่จบแบบมีความสุข
ภาพยนตร์ 3 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller)	13 เกมส์สยอง	ภูชิต พึ่งนาทอง	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่เป็นธรรมชาติ	การแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และความรู้สึกที่คล้ายกันในหลายฉาก เช่น ฉากทะเลาะกับน้อง ฉากโทรศัพพ์หาบุพการีด้วยความเป็นห่วง ที่การแสดงออกของอารมณ์ไม่ได้แตกต่างกัน ในน้ำเสียงที่พูด หรือการแสดงออกทางการเคลื่อนไหว
	แฝด	พิม/พลอย	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่เป็นธรรมชาติ	สามารถหลอกคนดูได้อย่างแนบเนียนว่าเป็นคนละคนกับฝาแฝดที่ตายไป แต่สำหรับการแสดงแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่ตัวละครมองเห็นฝาแฝดที่ตายไปแล้วจะมีมากจนเกินไป จนทำให้เหมือนตัวละครมีอาการทางประสาท

ตาราง 8 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
	จองขมังเวทย์	อิทธิ	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	ตัวละครแสดงอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกร่วมด้วยมีความพอดี แต่ฉากการต่อสู้จากการพยายามใช้วิชาอาคมให้หลุดพ้นจากการจองจำ และฉากการต่อสู้กับนายตำรวจรุ่นลูกที่ฝึกอาคมจนเหนือกว่านั้นตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เกินจริงไปสักนิด ซึ่งหากตัวละครมีความนิ่งและแสดงออกทางสายตา จะทำให้ผู้ชมมีจินตนาการที่ดีกว่านี้ แต่โดยรวมยังจัดว่าเป็นธรรมชาติสำหรับภาพยนตร์ลักษณะนี้
ภาพยนตร์ 2 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy)	หนูหิ่นอินเตอร์	หนูหิ่น	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่เป็นธรรมชาติ	ทำให้ผู้ชมคล้อยตามและเชื่อได้ในแง่ของละคร แต่ในการแสดงบางอารมณ์ก็มากกว่าบรรทัดฐานปกติ เช่น อารมณ์ ดีใจ ที่มีการใช้อวัจภาษาที่เกินบรรทัดฐานของการแสดงออกทั่วไป
	กวน มึนโฮ	เมย์	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่สมจริงและเป็นธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมเชื่อและคล้อยตามไปกับบทบาทของตัวละครในตอน โดยสิ่งที่ทำให้ตัวละครประสบความสำเร็จส่วนหนึ่งคือการคัดเลือกตัวละครที่เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ

ตาราง 8 (ต่อ)

Gerne ของภาพยนตร์แต่ละประเภท	Title	การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก		
		ตัวละคร	การวิเคราะห์สไตล์การแสดง	ลักษณะ
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror)	ลัดดาแลนด์	ป่าน	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	การแสดงอารมณ์ที่ไม่มากเกินพอดีและเป็นธรรมชาติ ทำให้ผู้เชื่อได้ไม่ยากว่าตัวละครมีความรักในครอบครัว และมีความกดดันจากสิ่งรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นมารดา เพื่อนบ้าน และครอบครัวตนเองอย่างแท้จริง
ภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action)	ฝนตกขึ้นฟ้า	ตุล	ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ	มีการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างลึกซึ้งชัดเจน แม้กระทั่งการที่ตัวละครตุลที่พูดกับหญิงสาวคนรักที่เป็นโสเภณี เป็นประโยคที่พูดออกมาเรียบง่าย พร้อมการแสดงอารมณ์ทางสายตาที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกินใจลึกซึ้งและเป็นธรรมชาติ

หากมองในภาพรวมของการแสดงในเรื่องของการเคลื่อนไหว การใช้เสียง การแสดงอารมณ์ความรู้สึก และ การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร โดยแยกเป็นประเภทของภาพยนตร์จะพบว่า ภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) ตัวละครจะมีการแสดงออกทางการแสดงของตัวละครในในภาพรวมที่มีความเป็นธรรมชาติในการเคลื่อนไหว การใช้น้ำเสียง และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกในภาพรวม ไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร“น้องตุ้ม” จากเรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ ที่มีการแสดงออกแบบสาวประเภทสองได้อย่างพอดี หรือ ตัวละคร”เปี๊ยก”จากภาพยนตร์เรื่องไชยา ที่เป็นนักมวยและนักฆ่า ที่มีบุคลิกลักษณะเป็นคนใต้ที่เหี้ยมโหด หรือแม้แต่ ตัวละครนำหญิงที่ไม่ปรากฏชื่อ จากเรื่องคืนบาปพรหมพิราม ที่มีลักษณะเป็นเด็กสาวต่างจังหวัด สวยแบบคนไทยเรียบๆ แต่งกายแบบคนพื้นถิ่น เป็นต้น ส่วนการแสดงออกทางการใช้เสียง ตัวละครในหลายเรื่องจะมีการใช้เสียงที่เหมาะสม มีการใช้ภาษาท้องถิ่น (Dialect)อาทิ 15 ค่ำเดือน 11 ที่พูดภาษาอีสานตามท้องเรื่องหรือบทที่มีสถานที่จาก จ. หนองคาย หรือตัวละครจากเรื่องไชยาแทบทุกตัวละครจะใช้ภาษาใต้ เป็นต้น ในเรื่องของการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก ตัวละครเอกในทุกเรื่องมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่โดดเด่นและเป็นธรรมชาติสูง เช่น ตัวละครนำชาย ”ครูพินิจ” จากเรื่องสามชุกนั้น แสดงความโดดเด่นในเรื่องของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกรักลูกศิษย์และต้องการปกป้องเด็กนักเรียนจากยาเสพติดอย่างชัดเจน รวมไปถึง ตัวละคร”ฟัก” จากเรื่องไอ้ฟัก ที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมจนเกิดความรู้สึกสงสารที่คนดีอย่างฟักต้องถูกสังคมประนามจนต้องหลั่งน้ำตา อีกทั้งเรื่องของการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร ทั้ง 10 เรื่องยังมีความน่าสนใจในแง่ของการสร้างตัวละครที่มีความต้องการชัดเจน มีสิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ อยากได้บางสิ่ง และวิธีที่ตัวละครต้องเผชิญและเอาชนะอุปสรรค เช่น ตัวละคร” ส่างหม่อง” จากเรื่องชั่วฟ้าดินสลาย มีความต้องการความรัก เนื่องด้วยตั้งแต่เด็กไม่มีพ่อแม่ มีความต้องการทางร่ายกาย กล่าวคือตัณหาราคะ ที่ไม่สามารถระงับอารมณ์จนมองข้ามความมีศีลธรรมผิดศีลจนทำให้ประพฤติผิดในกามได้ อีกตัวอย่างคือตัวละคร จากภาพยนตร์เรื่องรัก/สาม/เศร้า ที่ตัวละครที่พบเจอที่เรื่องร้ายแม้กระทั่งการโดนข่มขืนและท้องโดยไม่เต็มใจ เหตุการเลวร้ายที่เกิดขึ้นในชีวิตทำให้ตัวละครค่อยๆโตเป็นผู้ใหญ่และพยายามคิดแก้ไขปัญหาและมีความเข้าใจโลก ก้าวข้ามอุปสรรคได้ในที่สุด

ส่วนภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) ตัวละคร “ดิว” จากภาพยนตร์จดหมายรัก มีการแสดงออกทั้งทางร่างกาย การเคลื่อนไหว รวมถึงอวัจภาษาที่เป็นธรรมชาติ ผู้ชมเชื่อในความเป็นหญิงสาววัยกลางคนที่เสียสามีไปก่อนวันอันควร เนื่องจากมีแววตาและท่าทางที่เศร้าสร้อย หรือตัวละคร “เต็น” ที่มีบุคลิกลักษณะที่มีความสมจริงจากความเป็นศิลปินถ่ายภาพ ผมยาวประบ่าลักษณะเป็นศิลปิน แต่งกายสะอาดตา ปรากฏตัวแบบง่ายสบายด้วยกางเกงยีนส์เสมอ หรือกระทั่ง “หมวยลี่” ตัวละครเอกจากเรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ ที่หน้าตาบ่งบอกถึงความมีเชื้อสายจีน(หมวย)

รูปร่างสูง ผอม แขนขายาว ผิวสีขาวเหลือง ใบหน้าเล็ก รูปไข่ ตาชั้นเดียว ผมสีดำ ยาวประบ่า น้ำเสียงอ่อนโยน แต่งตัวเหมือนหญิงออฟฟิตวัยทำงานทั่วไป ใช้ของแบรนด์เนม ซึ่งนับเป็นตัวละครธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไปจากชีวิตจริง เช่นเดียวกันกับการแสดงออกทางการใช้เสียง ที่ตัวละครทั้ง 3 ตัวละคร มีการใช้น้ำเสียงที่เป็นธรรมชาติ มีวิธีการเปล่งเสียงที่สมจริง ไม่ตะโกน ไม่เค้นเสียง และใช้เสียงตามคาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นๆ การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครสามารถทำให้ผู้เสพงานซาบซึ้งในเรื่องราวของละคร มีความสามารถดึงดูดผู้ชมให้ติดตามได้อย่างมีสมาธิเท่ากับที่นักแสดงมีสมาธิกับบทบาทการแสดงของตน และท้ายที่สุดการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร ยกตัวอย่างภาพยนตร์รถไฟฟ้ามาหานะเธอ ตัวละคร “เหมยลี่” เป็นผู้หญิงคิดบวก มองสิ่งรอบตัวเป็นเรื่องสวยงามเสมอ อยากมีความรักแต่ขี้กลัว ด้วยความที่เป็นโสดและไม่เคยมีแฟนมาก่อน อ่อนประสบการณ์ จึงทำให้ไม่กล้าเสี่ยง แต่มีความเชื่อมั่นในความรัก ค่อนข้างเพ้อฝันและช่างจินตนาการ ความกลัวที่จะรักใครสักคนของเหมยลี่ เกือบทำให้สูญเสียคนที่รักไป แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นตัวละครมีความชัดเจนในความต้องการของตนเอง ที่สุดท้ายตัวละครก็ยอมทำตามในสิ่งที่ตนเองต้องการและเอาชนะความกลัวที่จะรักใครได้ในที่สุด

ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Triller) จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง ภาพยนตร์เรื่องแฝด และภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ ตัวละครพิม/พลอยจากเรื่องแฝดตัวละครเป็นคนรักแรง เกลียดแรง อาการทางจิตมักเห็นภาพหลอนของฝาแฝดของตัวละครเพราะตัวละครคิดว่าตนเป็นสาเหตุที่ทำให้ฝาแฝดของตนเสียชีวิต ทำให้ตัวละคร เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ จากเป็นคนร่าเริง กลายเป็น คนโกรธ สับสน และคล้ายเป็นคนมีปัญหาทางจิต เป็นตัวละครที่ซับซ้อนมาก การแสดงออกทางร่างกายของตัวละคร การแสดงออกทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก สามารถหลอกคนดูได้อย่างแนบเนียนว่าอาการที่ตัวละครเป็นนั้นคือการที่ตัวละครมองเห็นฝาแฝดที่ตายไปแล้ว จึงนับได้ว่าการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกนั้นมีความสมจริงและเป็นธรรมชาติ รวมถึงการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงและจับต้องได้ หรือแม้กระทั่งตัวละคร “ภูชิต พึ่งนาทอง” จากภาพยนตร์ 13เกมส์สยอง ที่ตัวละครสามารถจับต้องได้ เหมือนพนักงานบริษัทตามท้องถนนที่พบเห็นได้ทั่วไป ที่มีลักษณะของตัวละครที่เมื่อก่อนเป็นคนที่ค่อนข้างมองโลกในแง่ดี เป็นคนรักครอบครัว มีข้อเสียที่เป็นคนเชื่อคนง่าย มีจิตใจอ่อนแอถูกชักจูงได้ง่าย และอ่อนต่อโลก เมื่อโดนกดดันถึงที่สุด ภูชิตสามารถทำได้ทุกอย่าง กราบเท้าเด็กช่างกล กินอุจจาระสุนัข ฆ่าสัตว์ใหญ่ ไปจนถึงฆ่าคน ในขณะที่ตัวละคร “อิทธิ” ในภาพยนตร์เรื่อง จอมขมังเวทย์ มีการแสดงที่สมจริงและเป็นธรรมชาติทำให้ผู้ชมมีการคล้อยตามกับตัวละครที่อดีตเป็นนายตำรวจหน่วยพิเศษ เคยจับคนร้ายที่เก่งกล้าทางอาคม หนังเหนียวฟันแทงไม่เข้ามานับไม่ถ้วน แต่ตัวเองกลับต้องโทษคดีวิสามัญคนร้าย จนกลายเป็นนักโทษถูกขังลืมอยู่ในคุกมืดแดน

จองจำพิเศษ และพยายามให้วิชาอาคมให้หลุดพ้นจากการจองจำ แต่สุดท้ายก็ยังพ่ายแพ้ให้กับนายตำรวจรุ่นลูกที่ฝึกอาคมจนเหนือกว่า บวกกับลักษณะที่มีรูปร่างบึกบึน หน้าตาหน้ากลัว แววตาดุดัน ไว้หนวดและเคลายาว การแต่งตัวสกปรก ขนเยอะ ท่าเดินและท่านั่งดูมีอำนาจ ยิ่งทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมด้วยจนเกินความสนใจไปตลอดเรื่อง สำหรับในภาพยนตร์ประเภทนี้พบในเรื่องของการใช้เสียงที่อาจมีลักษณะที่แตกต่างจากบรรทัดฐานไปบ้างจากตัวละครอิทธิ ภาพยนตร์จอมขมังเวทย์ในเรื่องของโทนเสียงที่กดต่ำลงมากและการพูดในจังหวะที่ค่อนข้างช้ากว่าการพูดของคนทั่วไป

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) เรื่องลัดดาแลนด์ เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญเพียงเรื่องเดียวในรอบทศวรรษ ที่ได้รับรางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมในการประกวดรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ตัวละคร"ป่าน" จากเรื่องเป็นแม่บ้านที่ใช้ชีวิตอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ พร้อมหน้าครอบครัวประกอบด้วย สามีและลูกชาย 1 คน ตัวละครมีการแสดงออกทั้งทางร่างกายที่เป็นธรรมชาติ การแสดงออกทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก ที่เหมาะสม แม้กระทั่งฉากที่ตกใจเพราะลูกหาย หรือฝันร้ายเห็นสิ่งเหนือธรรมชาติก็ไม่ได้มีลักษณะของการเคลื่อนไหว การเปล่งเสียง หรือการแสดงอารมณ์ที่ไม่มากเกินพอดี ส่วนการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร แม้ว่าตัวละครจะถูกสร้างขึ้นจากแม่บ้านธรรมดา แต่บริบทแวดล้อมก็ทำให้ตัวละครน่าสนใจจากการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครแวดล้อม ทั้งสามี ลูกชาย บรรดาเพื่อนบ้าน และพ่อแม่ของตัวละครเอง

ภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) ภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่นอินเตอร์ มีตัวละครคือ หนูหิ่นที่มีการแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างจากบรรทัดฐาน ในการแสดงอารมณ์ เช่น อารมณ์ดีใจและรังเกียจ แต่ความตลกที่แสดงออกนั้น ไม่ใช่การจงใจที่จะเรียกเสียงหัวเราะในสถาการณ์ที่หนูหิ่นจะต้องเผชิญในเรื่อง แม้จะมีความเป็นไปได้ยากแต่ผู้ชมก็คล้อยตามและเชื่อได้ในแง่ของความเป็นภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน การสร้างตัวละครที่ทำให้หนูหิ่นมีท่าทางเซยและซื่อ ดูท่าทางมาจากต่างจังหวัด รูปร่างตัวเล็กผอมบาง ผมสั้นทรง ม้าเต่อ ผิวคล้ำเล็กน้อย ลักษณะใบหน้ามีโหนกออกแนวคนอีสาน พูดภาษาอีสานเป็นหลัก พูดภาษากลางไม่ถนัด สวมเสื้อคอกระเช้า นุ่งผ้าซิ่นตลอดเวลา ท่าทางอารมณ์ดีทำให้ผู้ชมมีความเชื่อและเรียกเสียงหัวเราะได้อย่างไม่ยาก เพราะมีความตลกด้วยตัวละครและสถานการณ์ แทนที่จะตลกด้วยคำพูดที่หยาบคายหรือเจ็บตัวเหมือนตลกคาเฟ่ หรือตัวละคร "เมย์" จากภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ ที่มีการแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก และการสร้างตัวละครและบทบาทตัวละครที่สมจริงและเป็นธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมเชื่อและคล้อยตามไปกับบทบาทของตัวละคร อีกทั้งลักษณะของตัวละครที่สร้างให้เป็นคนพูดเก่ง ยิ้มเก่ง น่ารัก มีน้ำใจ อ่อนโยน ฉลาด ร่าเริงแจ่มใส มองโลกในแง่ดี และมีการแต่งตัวตามแบบวัยรุ่นสไตล์เกาหลีทั่วไป ยิ่งเป็นการเพิ่มอรรถรสในการรับชมและมีความรู้สึกร่วมไปกับตัว

ละครด้วย ในส่วนของการใช้เสียงตัวละครแสดงได้ดี เช่น บทสนทนาสั้น ๆ ที่กล่าวว่า “เอาปะล่ะ” แต่การเล่นกับน้ำเสียงทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ากำลังจะได้เห็นอะไรแปลกใหม่เกินความคาดหมายจากตัวละครหลังจากที่ผ่านเรื่องเศร้ามาแล้ว

ส่วนภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) เพียงเรื่องเดียว ได้แก่ภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า ถูกจัดอยู่ในประเภทภาพยนตร์ประเภทต่อสู้ เนื่องด้วยว่ามีฉากการต่อสู้ในลักษณะการใช้ปืนต่อสู้ค่อนข้างมากที่ปรากฏในภาพยนตร์ ตัวละคร “ตุล” ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นมีลักษณะชัดเจน จากความเป็นตำรวจนอกเครื่องแบบหนีคดี กล่าวคือมีผิวสีแทน แก้มตอบ ขอบตาดำคล้ำเหมือนคนอดนอน ผมยุ่งและยาวประบ่า หนวดเคราประปราย เคลื่อนไหวด้วยท่าทีที่คล่องแคล่วว่องไว แต่งตัวมอซอ เสื้อเชิ้ตแขนยาว กางเกงยีนส์ และยังมีการแสดงออกทางการใช้เสียงที่มีความเหมาะสมและเป็นธรรมชาติ การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่เสแสร้ง มีการสื่อความหมายที่พูดได้อย่างลึกซึ้งชัดเจน แม้กระทั่งคำว่า “พี่รักเธอ” ที่ตุลพูดกับหญิงสาวคนรักที่เป็นโสเภณี เป็นประโยคที่พูดออกมาเรียบง่าย แต่รู้สึกกินใจ หรือการที่ตัวละครสามารถใช้ภาษาเงียบระหว่างคำพูดในการสื่อสารได้อย่างแนบเนียน ลึกซึ้งและเป็นธรรมชาติ การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว มีการเปลี่ยนแปลงตัวละครจากตำรวจมาเป็นโจรที่ต้องถูกตามล่า แต่การเปลี่ยนแปลงของชีวิตจาหน้ามือเป็นหลังมืออย่างรวดเร็วทำให้ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นขาดความสมจริงอยู่บ้าง หรือแม้กระทั่งการสร้างให้ตัวละครเป็นตำรวจที่เก่งกาจ สามารถหนีการจับกุมได้เสมอ แต่คนรักกลับถูกฆ่าตายในขณะที่อยู่ในบ้านด้วยกัน เป็นต้น

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาเจาะลึกที่ลักษณะตัวละครนำชายและหญิงที่พบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ วิเคราะห์สไตล์การแสดงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ และยังได้ทำการศึกษาทัศนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงต่อการแสดงและนักแสดงภาพยนตร์ เพื่อช่วยให้บุคคลที่เกี่ยวข้องด้านการแสดงเข้าใจถึงรูปแบบตัวละคร และสไตล์การแสดงในวงการภาพยนตร์ในปัจจุบัน โดยผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาตัวละครและสไตล์การแสดงภาพยนตร์ในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยได้ศึกษาการแสดงจากกรณีศึกษาบทบาทตัวละครของนักแสดงที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 12-21 (ปี 2545 -2554) ในบทบาทของตัวละครนำ (Main Character) ทั้งชายและหญิง ผู้วิจัยได้มุ่งประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทยและสไตล์การแสดง ไทยในปัจจุบัน โดยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทยในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบสไตล์การแสดงในภาพยนตร์ไทย

5.2 วิธีดำเนินการวิจัย

5.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ศึกษาจะทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างตัวละครนำชายและหญิงจากภาพยนตร์ที่นักแสดงนำได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ 2545 - 2554 ดังนี้

นักแสดงนำชายยอดเยี่ยม

ปีที่ได้รับรางวัล	ภาพยนตร์เรื่อง	ตัวละครที่วิเคราะห์	นักแสดง
ครั้งที่ 12 ประจำปี 2545	15 ค่ำ เดือน	หลวงพ่อโล่ห์	นภดล ดวงพร
ครั้งที่ 13 ประจำปี 2546	บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์	น้องตุ้ม	อัสนี สุวรรณ
ครั้งที่ 14 ประจำปี 2547	ไอ้ฟัก	ฟัก	ปิติศักดิ์ เยาวนานนท์
ครั้งที่ 15 ประจำปี 2548	จอมขมังเวทย์	อิทธิ	ฉัตรชัย เปล่งพานิช

ครั้งที่ 16 ประจำปี 2549	13 เกมส์สยอง	ภูชิต พึ่งนาทอง	กฤษดา สุโกศล
ครั้งที่ 17 ประจำปี 2550	ไชยา	เปี๊ยก	อัครา อมาตยกุล
ครั้งที่ 18 ประจำปี 2551	แฮปปี้เบิร์ธเดย์	เต็น	อนันดา เอเวอริ่งแฮม
ครั้งที่ 19 ประจำปี 2552	สามชุก	อาจารย์พินิจ	ปรเมศร์ น้อยอ่ำ
ครั้งที่ 20 ประจำปี 2553	ชั่วฟ้าดินสลาย	ส่างหม่อง	อนันดา เอเวอริ่งแฮม
ครั้งที่ 21 ประจำปี 2554	ฝนตกขึ้นฟ้า	ตุล	นพชัย ชัยนาม

นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม

ปีที่ได้รับรางวัล	**ภาพยนตร์เรื่อง**	**ตัวละครที่วิเคราะห์**	**นักแสดง**
ครั้งที่ 12 ประจำปี 2545	1+1 เป็นสูญ	โกโก้	อริสรา วงษ์ชาลี
ครั้งที่ 13 ประจำปี 2546	คืนบาปพรหมพิราม	หญิงไม่ทราบชื่อ	พิมพ์พรรณ ชลายนคุปต์
ครั้งที่ 14 ประจำปี 2547	เดอะเลตเตอร์	ดิว	แอน ทองประสม
ครั้งที่ 15 ประจำปี 2548	เอ๋อเหรอ	ลูกแก้ว	นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ
ครั้งที่ 16 ประจำปี 2549	หนูหิ่น เดอะมูฟวี่	หนูหิ่น	รุ้งลาวัลย์ โทนะหงษา
ครั้งที่ 17 ประจำปี 2550	แฝด	พิม/พลอย	มาช่า วัฒนพานิช
ครั้งที่ 18 ประจำปี 2551	รักสามเศร้า	น้ำ	รัชวิน วงศ์วิริยะ
ครั้งที่ 19 ประจำปี 2552	รถไฟฟ้า มาหานะเธอ	เหมยลี่	ศิริน หอวัง
ครั้งที่ 20 ประจำปี 2553	กวน มึน โฮ	เมย์	หนึ่งธิดา โสภณ
ครั้งที่ 21 ประจำปี 2554	ลัดดาแลนด์	ป่าน	ปิยธิดา วรมุสิก

รวมไปถึงประชากรศึกษาที่เป็นบุคลากรที่เกี่ยวข้องการผลิตภาพยนตร์จากสถานที่ราชการ บริษัท และค่ายภาพยนตร์ต่างๆ อาทิ นักวิชาการ ผู้กำกับ นักแสดง ผู้ฝึกนักแสดง ผู้ชม อีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งไม่สามารถสรุปจำนวนประชากรได้อย่างแน่ชัด ด้วยเหตุที่บุคลากรเหล่านี้ไม่ใช่พนักงานประจำ

5.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้เลือกเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่

1. ภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์จากภาพยนตร์ที่นักแสดงนำชายและหญิงได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 - 2554 ครั้งที่ 12-21 จำนวน 20 คน โดยเป็นนักแสดงนำชาย 10 คน นักแสดงนำหญิง 10 คน

2. การสัมภาษณ์ โดยใช้คำถามแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) การใช้คำถามแบบกึ่งโครงสร้างนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตัดคำถามบางคำถามและเพิ่มคำถามพิเศษเฉพาะ

เรื่องขณะที่ทำการสัมภาษณ์ได้ และผู้สัมภาษณ์สามารถจัดเรียงคำถามให้เหมาะสมกับผู้ถูกสัมภาษณ์และสถานการณ์แวดล้อมที่แตกต่างกัน การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างนั้น ผู้วิจัยสามารถเพิ่มคำถามในประเด็นใหม่บางประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ซึ่งไม่ได้พิจารณาถึงมาก่อนเพื่อช่วยให้ได้ข้อมูลที่มีความหนาแน่นขึ้นซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและเนื้อหาวิจัยมากขึ้น

5.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยเรื่องตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทและวัฒนธรรมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ผู้วิจัยใช้วิธีรับชมและวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 20 เรื่อง และใช้การเก็บข้อมูลโดยตรงตามตัวผู้ให้ข้อมูลด้วยตนเอง ได้แก่ นักวิชาการ ผู้กำกับ นักแสดง ผู้ฝึกนักแสดง ในวงการภาพยนตร์ ในช่วงระหว่างเดือน กรกฎาคม 2554 ถึงเดือน มีนาคม 2556

5.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การศึกษาตัวละครและสไตล์การแสดงของนักแสดงในภาพยนตร์ไทยในภาพยนตร์ไทย เพื่อหาบริบาททางสังคมและวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวละคร เพื่อหาลักษณะของตัวละครไทย และทฤษฎีการแสดง เพื่อหารูปแบบของการแสดงไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา

5.3 สรุปผลการศึกษาวิจัย

ผลจากการศึกษาตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2554 ในบทบาทของนักแสดงนำชายและหญิง และจากการสัมภาษณ์ทัศนะผู้เกี่ยวข้อง

5.3.1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

จากการศึกษาวิเคราะห์บทบาทของนักแสดงนำชาย และหญิงที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ตั้งแต่ปี พ.ศ 2545- 2554 จำนวน 20 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 20 คน โดยใช้กรอบการวิเคราะห์โดยประเมินจาก ลักษณะทางกายภาพ ด้านสังคม และจิตวิทยาข้างต้น ทำให้ได้ผลการศึกษาโดยสรุปดังนี้

5.3.1.1 ข้อมูลทางกายภาพ

ลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา อายุ ส่วนสูงและน้ำหนัก สีผม นัยน์ตา สีผิว ท่าทาง บุคลิกทั่วไป ข้อบกพร่อง พันธุกรรม เมื่อผู้สร้างงานมีภาพของตัวละครในจินตนาการแล้ว ก็จะมอบหมายให้ผู้คัดเลือกนักแสดง (Casting) ได้ทำการคัดเลือก

นักแสดงให้ตรงกับความต้องการของฝ่ายคัดเลือกนักแสดง และผู้กำกับที่ได้ทำการวิเคราะห์และตีความจากบทภาพยนตร์มากที่สุด ซึ่งอาจมีลักษณะทางกายภาพของนักแสดงที่อาจทำการเปลี่ยนแปลงได้ยาก เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก รูปร่างหน้าตา แต่อย่างไรก็ตาม หลักการการคัดเลือกนักแสดงนั้น ผู้มีหน้าที่ในการคัดเลือกนักแสดงจะทำการคัดเลือกนักแสดงตามหลักการคัดเลือกที่สามารถนำมาปรับบุคลิกลักษณะให้ตรงกับความต้องการของผู้สร้างงานได้ตามสมควร ที่เรียกกันว่า "พลิกบทบาท" เพราะเป็นภาพที่ผู้ชมไม่คุ้นกับภาพที่ปรากฏในใจ หรือเป็นภาพที่เปลี่ยนแปลงไปจากตัวตนของนักแสดง เช่นการใส่คอนแทคเลนส์เพื่อเปลี่ยนสีตาจากสีดำเป็นสีน้ำตาลอ่อน เพื่อให้หน้าดูอ่อนวัยลง หรือการเปลี่ยนสีผมจากสีดำเป็นสีแดง เพื่อให้ลักษณะตัวละครกลายเป็นสาวเปรี้ยวมากขึ้น เป็นต้น

ผลการศึกษาตัวละครด้านกายภาพ จะเห็นได้ว่าตัวละครนำชายในภาพยนตร์ไทย เป็นแบบฉบับของเพศชายที่มีจิตใจเป็นชายแท้เกือบทั้งหมด มีเพียง 1 เรื่องเท่านั้นที่เป็นลักษณะของชายจิตใจเป็นหญิง ได้แก่เรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ ตัวละครนำชายส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ยที่ 31 -35 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ก้าวเข้าสู่วัยกลางคน เป็นวัยที่ต้องสร้างรากฐาน สร้างครอบครัว และฐานะให้มั่นคง ดังนั้นช่วงอายุในวัยนี้ถือเป็นวัยที่มีเรื่องราวในชีวิตที่น่าสนใจ โดยเฉพาะเรื่องของความรัก จึงเป็นวัยที่เหมาะสมในการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ให้น่าสนใจ อีกทั้งรูปร่างหน้าตาของตัวแสดงนำชายส่วนใหญ่ยังจัดว่ามีรูปร่างหน้าตาที่จัดว่าเป็นชายไทยแท้ กล่าวคือ มีสีตาสีผมสีดำ ตัดผมสั้นรองทรง สีผิวสีแทน รูปร่างสันทัด เป็นต้น ส่วนเรื่องท่าทางของตัวละครนำชายจะมีลักษณะคล่องแคล่ว กระฉับกระเฉง ดูแข็งแรง บุคลิกดี มีการแต่งกายที่สะอาด ดูดี แต่จะมีความแตกต่างกันไปตามอาชีพ และมีการพูดภาษาไทย ที่เป็นภาษากลางเกือบทั้งหมด จะมีเพียงสามเรื่อง ได้แก่ 15 ค่ำเดือน 11 ที่ตัวละครพูดภาษาถิ่นอีสาน เรื่องบิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ พูดภาษาถิ่นภาคเหนือ และเรื่องไชยา พูดภาษาถิ่นภาคใต้ โดยส่วนมากตัวละครนำชายในภาพยนตร์จะมีลักษณะความเป็นบุรุษในอุดมคติ กล่าวคือมีความสามารถ สมบูรณ์แบบ และมักดูดีในการปรากฏตัวฉากแรกเสมอ แล้วจางค่อยๆแปรเปลี่ยนสภาพไปเป็นสภาพที่เลอะเทอะ ไม่ดูแลตัวเอง ไม่น่าดูมากขึ้น อาทิเช่น เรื่องไอ้ฟัก จอมขมังเวทย์ 13เกมส์สยอง ไชยา แฮปปี้เบิร์ดเดย์ ชั่วฟ้าดินสลาย ฝนตกขึ้นฟ้า ที่มีลักษณะทางกายภาพที่คล้ายกัน อาทิ ผม หนวดเครารุงรัง หน้าตามอมแมมไปด้วยคราบสกปรก เสื้อผ้าเปรอะเปื้อน เป็นต้น

ส่วนลักษณะทางกายภาพของตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ไทยนั้น โดยมากมีรูปร่างหน้าตาดี จัดได้ว่ามีความสวยงามในแบบยุคสมัยของการสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆเช่นเดียวกับนักแสดงนำชาย ตัวละครโดยมากมีอายุประมาณ 21-25 ปีซึ่งเป็นวัยรุ่นตอนปลายที่ยังคงความสวยงาม ช่วงอายุสำหรับผู้หญิงในวัยนี้ถือเป็นวัยที่มีเรื่องราวในชีวิตที่น่าสนใจในแง่มุมของของความ

รัก จึงเป็นวัยที่เหมาะสมในการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ให้น่าสนใจ อีกทั้งรูปร่างหน้าตาของตัวแสดงนำหญิงส่วนใหญ่ยังจัดว่ามีรูปร่างหน้าตาที่จัดว่าเป็นหญิงไทยแท้ กล่าวคือ มีสีตาสีผมสีดำ ตัดผมสั้นตามสมัย สีผิวสีขาวเหลือง รูปร่างผอม สูงโปร่ง เป็นต้น ส่วนเรื่องท่าทางของตัวละครนำหญิงจะมีลักษณะคล่องแคล่ว กระฉับกระเฉง ดูสุขภาพดี บุคลิกดี มีการแต่งกายที่สะอาด ดูดี แต่จะมีความแตกต่างกันไปตามอาชีพ และมีการพูดภาษาไทย ที่เป็นภาษากลางทั้งหมด จะมีเพียงเรื่องเดียว ได้แก่ หนูหิ่นอินเตอร์ ที่ตัวละครพูดภาษาถิ่นอีสาน เท่านั้น โดยส่วนมากตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์จะมีลักษณะของความอ่อนแอในจิตใจมักมีความทุกข์กับเรื่องของความรัก กล่าวคือมักเสียใจและผิดหวังเรื่องของความรักแบบหนุ่มสาว การพลัดพรากจากคนรัก ความไม่สมหวังในชีวิตคู่ อาทิเช่น เรื่อง 1+1=0 คืนบาปพรหมพิราม รักสามเศร้า เดอะ เลทเทอร์ แฝด กวนมึนโฮ ลัดดาแลนด์ ที่ฝ่ายหญิงจะต้องอ่อนแอ ต้องการคนมาปกป้อง ตัวละครหญิงจะมอบความรักให้กับคนคนเดียว และเป็นที่น่าสังเกตว่า ตัวละครทั้ง 10 เรื่องที่เป็นตัวละครนำหญิงจากภาพยนตร์ที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลเป็นการนำเสนอจากการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครนำหญิงทั้งหมด

5.3.1.2 ข้อมูลทางสังคม

ภาพยนตร์ไทยสะท้อนภาพของสังคมผ่านตัวละคร โดยการสร้างภูมิหลัง และสภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ตัวละครทั้งชายและหญิงเป็นชนชั้นกลาง ประกอบอาชีพที่หลายหลาย พบเป็นพนักงานออฟฟิตมากที่สุด จากเรื่อง รักสามเศร้า รถไฟฟ้ามาหานะเธอ 13 เกมส์สยอง กวนมึนโฮ และประกอบอาชีพอื่น เช่น ช่างภาพ (จากเรื่องแฮปปี้เบิร์ดเดย์) ครู (จากเรื่องสามชุก) นักเขียน(จากเรื่องเดอะ เลทเทอร์) โดยตัวละครเหล่านี้มีงานทำ และมีรายได้ปานกลางพอเลี้ยงตนเองและครอบครัวได้ พบว่าตัวละครเหล่านี้มีการศึกษาที่สูงในระดับปริญญาตรีขึ้นไป จะมีตัวละครที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีในภาพยนตร์ที่ตัวละครมีภูมิลำเนาและเรื่องราวในภาพยนตร์ที่อยู่ต่างจังหวัดเท่านั้น เช่น ตัวละครน้องตุ้ม จากภาพยนตร์เรื่องบิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ที่มีภูมิลำเนาในจังหวัดเชียงราย ตัวละครเปี๊ยก จากภาพยนตร์เรื่องไชยา ที่มีภูมิลำเนาในจังหวัดสุราษฎร์ธานี ตัวละครหนูหิ่น จากภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่มีภูมิลำเนาในจังหวัดอุบลราชธานี ส่วนสภาพครอบครัวของตัวละครจะเห็นได้ว่าตัวละครส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบุพการี (พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดู)และอยู่กับครอบครัว (ตัวละคร สามี/ภรรยา และลูก) ส่วนข้อมูลทางด้านสังคมอื่นๆ เช่น ศาสนา ส่วนใหญ่ตัวละครนับถือศาสนาพุทธ มีเชื้อชาติไทยทั้งตัวละครชายและหญิง จะมีเพียง 2 ตัวละครที่ไม่ได้เป็นคนเชื้อชาติไทยแท้ ได้แก่ ตัวละครส่างหม่องจากภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายที่มีเชื้อชาติพม่า และตัวละครเหมยลี่ จากภาพยนตร์เรื่องรถไฟฟ้ามาหานะเธอ ที่มีเชื้อชาติจีนแท้ และโดยมากตัวละครอาศัยอยู่ในชุมชนเมืองมากกว่าชุมชนชนบท และตัวละครแทบทุกตัวจะไม่ปรากฏการมีส่วนร่วมทางการเมือง และไม่ปรากฏเรื่องงานอดิเรกที่ชัดเจน

จากการศึกษาตัวละครในภาพยนตร์ พบว่าตัวละครมักประสบปัญหาอย่างหนักหน่วงด้านสังคม โดยมากเป็นปัญหาที่ก่อเกิดจากสภาพการใช้ชีวิตคู่ สภาพครอบครัวที่แตกแยก ปัญหาการทะเลาะเบาะแว้งในครอบครัว ประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับปากท้อง การกระเสือกกระสนทำมาหากิน ที่มีการต่อสู้ แก่งแย่ง ชิงดีชิงเด่น การนึกถึงประโยชน์ส่วนตัวเป็นที่ตั้ง นับเป็นประเด็นที่มีความสำคัญรองลงมาก นอกจากนี้ยังพบประเด็นปัญหาด้านยาเสพติด และอาชญากรรม ปัญหาเหล่านี้ได้ถูกสะท้อนออกมาในบทบาทของตัวละครนำทั้งชายและหญิง ซึ่งตัวละครจะมีพัฒนาการ โดยการผ่านชีวิตไปอย่างยากลำบากในตอนต้นและพบทางออกในท้ายเรื่อง แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าทางออกของตัวละครในภาพยนตร์หลายเรื่องเป็นทางออกที่ไม่ได้สวยงาม และมักมีจุดจบที่ต้องพบกับความสูญเสีย เช่น ตัวละครหลวงพ่อโล่ห์ จากภาพยนตร์เรื่อง 15ค่ำเดือน 11 ที่มรณภาพจากความพยายามลงไปจุดบั้งไฟใต้แม่น้ำ ตัวละครส่างหม่อง จากภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย ที่เป็นบ้าเพราะไม่สามารถรับสภาพของภรรยาที่ฆ่าตัวตายและที่ตนเองต้องอยู่กับศพภรรยาได้ ตัวละครภูชิต พึ่งนาทอง จากภาพยนตร์เรื่อง 13เกมส์สยอง ที่ต้องสูญเสียโอกาสและคนที่ตนเองรัก เพราะความโลภหลงเชื่อเด็กที่หลอกให้เล่นเกมส์ ตัวละครตุล จากภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า ที่ต้องพบจุดจบของชีวิตเพราะไปเจอว่าผู้มีอิทธิพลทำผิดจึงพยายามตามจับเนื่องด้วยตนเองเป็นตำรวจที่รักความยุติธรรม เป็นต้น

5.3.1.3 ข้อมูลทางจิตวิทยา

ในการศึกษาข้อมูลทางจิตวิทยาของตัวละคร ประกอบไปด้วย พฤติกรรมทางเพศ บุคลิกลักษณะทั่วไป ภาวะทางอารมณ์ ทัศนคติต่อชีวิต ความสามารถพิเศษ ระดับสติปัญญา โดยผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมทางเพศส่วนมากไม่ปรากฏในภาพยนตร์ จะมีเพียง 2 เรื่องเท่านั้นที่ปรากฏชัดเจน ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องบิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ ที่ปรากฏพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศจากชายเป็นหญิง เนื่องจากมีฮีโร่ในใจเป็นสาวประเภทสอง และภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายที่มีพฤติกรรมทางเพศกับภรรยาผู้ที่เลี้ยงดู โดยบุคลิกที่โดดเด่นของตัวละครนำทั้งชายและหญิงพบว่าเป็นผู้มีจิตใจดีและอ่อนโยน มักมีมุมมอง และทัศนคติที่มองโลกในแง่ดี อารมณ์ดี มีระดับสติปัญญาที่ดี เช่น ภาพยนตร์เรื่องไอ้ฟัก ที่ไม่สามารถทอดทิ้งแม่เลี้ยงได้ถึงแม้แม่เลี้ยงจะเป็นบ้า และภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่คิดช่วยเหลือคนอื่นเสมอ อีกทั้งยังพบว่าตัวละครนำทุกตัวสะท้อนให้เห็นถึงแง่คิดทางคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และประเพณีของคนไทย โดยแทรกอยู่ในการแสดงออก และอุปนิสัยของตัวละคร ที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่ เรื่องของความซื่อสัตย์สุจริต เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ที่เป็นตำรวจที่ยึดมั่นในคุณธรรมจนทำให้ตนเองตกอยู่ในอันตราย ตัวละครมักยึดถือในเรื่องความเชื่อโดยส่วนมากเป็นทางเชื่อทางพุทธศาสนา เป็นตัวแทนของภาพความดีงามทางพุทธศาสนา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำเดือน 11 ที่หลวงพ่อโล่ห์มีเจตนาดีอยากให้คนเข้าวัดทำบุญ ทำให้พยายามสร้างบั้งไฟพญานาคปลอมขึ้น หรือภาพยนตร์เรื่องสามชุก ที่ครูพินิจมีเจตนาดีให้นักเรียนในอำเภอ

สามชุกไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด นอกจากนี้ยังพบตัวละครนำบางเรื่องที่แสดงมุมมองทางความเชื่อทางไสยศาสตร์ เช่น จอมขมังเวทย์ แฝด และลัดดาแลนด์ ที่ยังมีการสอดแทรกความเชื่อเรื่อง ผีวิญญาณ การทำไสยเวทย์ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นวิถีแห่งตะวันออก และความอ่อนแอในจิตใจมนุษย์ที่ต้องพึ่งสิ่งเล้นลับมาทำให้เกิดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต

ข้อมูลทั้งสามด้านของตัวละคร นอกจากจะทำให้เห็นภาพสะท้อนของคนไทย ข้อมูลดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์กับการสร้างตัวละครให้มีความสมจริงเป็นภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยในภาพรวมของการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครนั้นมีความสมจริงและเป็นธรรมชาติ ซึ่งสามารถนิยามได้จากการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครว่าการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่สมจริง คือ การที่ตัวละครถูกสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างพอดี ทั้งลักษณะทางด้านกายภาพ ทางด้านสังคม และทางด้านจิตวิทยาพร้อมทั้งถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างน่าเชื่อถือ เช่นตัวละครเป็นคนต่างจังหวัด มีการสร้างตัวละครและบทบาทให้พูดภาษาถิ่น หรือคนแก่อายุมาก ที่มีท่าทางการเดินอย่างเหมาะสมกับอายุ ส่วนการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่ไม่สมจริง คือ การที่ตัวละครถูกสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างขาดความพอดี ทั้งลักษณะทางด้านกายภาพ ทางด้านสังคม และทางด้านจิตวิทยา พร้อมทั้งถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างขาดความน่าเชื่อถือ เช่น ตัวละครเป็นเด็ก แต่มีการสร้างตัวละครให้การแสดงออกทางบทบาทมีอายุมากเกินจริง เป็นต้น จากการศึกษาพบว่า การสร้างตัวละครและบทบาทส่วนใหญ่มีลักษณะสมจริง

ภาพยนตร์แนวดรามาจะมีเพียง 1 เรื่องเท่านั้น ที่ขาดความสมจริง ได้แก่เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ ตัวละครนำหญิงชื่อเหมยลี่ ที่การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริงในเรื่องของการมีความชัดเจนในความต้องการของตนเอง ที่สุดท้ายตัวละครก็ยอมทำตามในสิ่งที่ตนเองต้องการและเอาชนะความกลัวที่จะรักใครได้ในที่สุด ลักษณะการสร้างตัวละครนั้นจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าตัวละครเป็นผู้หญิงคิดบวก มองสิ่งรอบตัวเป็นเรื่องสวยงามเสมอ อยากมีความรักแต่ขี้กลัว ด้วยความที่เป็นโสดและไม่เคยมีคนรักมาก่อน อ่อนประสบการณ์ จึงทำให้ไม่กล้าเสี่ยง แต่มีความเชื่อมั่นในความรัก ค่อนข้างเพ้อฝัน และช่างจินตนาการ ความกลัวที่จะรักใครสักคนของเหมยลี่ เกือบทำให้สูญเสียคนที่รักไป แต่สิ่งที่ดูขัดกับความเป็นจริงไปบ้างคือเรื่องของการสร้างตัวละครให้ผู้ชมเชื่อว่าหญิงสาวหน้าตาน่ารักและมีความมั่นใจในตัวเองคนนี้ไม่เคยมีคนรัก และขี้อาย หรือความไม่เสถียรของตัวละครในเรื่องของความรัก ที่บางครั้งก็มีความกล้าในการแสดงออก แต่บางครั้งก็ไม่มีความกล้าจนทำให้เกือบจะไม่สมหวังในความรัก เป็นต้น ส่วนภาพยนตร์ระทึกขวัญ ตัวละครทั้ง 3 เรื่อง มีการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความไม่สมจริง ในเรื่อง 13เกมส์สยอง ตัวละครภูชิต พึ่งนาทอง มีบทบาทของตัวละครออกแนวไม่สมจริงไปบ้างในหลายฉากที่มีการฆ่า หรือมีศพเกิดขึ้น รวมถึงการห่างไกลความสมจริงที่ขัดกันคือตัวละครนำชายที่มีลักษณะนิสัยที่อ่อนโยน รักครอบครัว และมี

ลักษณะทางกายภาพที่เป็นคนเรียบร้อย สะอาดสะอ้าน จะลุกขึ้นมาทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมแทบทุกข้อ ภาพยนตร์เรื่องแฝด ตัวละครนำชื่อพิม/พลอย มีการสร้างตัวละครมีความสมจริงโดยเฉพาะในช่วงแรกที่ผู้ชมเชื่อสนิทใจว่าฝาแฝดเป็นตัวละครพี่น้องสองคนที่รักกันมาก แต่การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่ต้องแสดงเป็นคนทั้งสองคน ยังไม่มีเอกลักษณ์พอที่จะแยกแยะความแตกต่างของคนทั้งสองคน ภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ ตัวละครอิทธิ การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง สำหรับภาพยนตร์แนวไสยศาสตร์ ที่อยู่ที่ความเชื่อส่วนบุคคล ถึงแม้จะมีฉากที่ห่างไกลจากความจริง แต่ลักษณะของตัวละครที่ค่อยๆเปลี่ยนจากตำรวจเป็นคนเล่นไสยศาสตร์มีความแตกต่างกันมาก จนเกือบจะไม่ใช่คนเดิม รวมถึงลักษณะกายภาพที่มีลักษณะของความเป็นตัวละครที่เป็นแบบแผน (Type Character) ซึ่งหมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะของรูปแบบที่ตายตัวในบทบาทนั้นๆ ส่วนภาพยนตร์แนวตลกขบขัน มีภาพยนตร์ 1 เรื่องที่มีการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง แต่ไม่ทั้งหมด เนื่องด้วยประเภทของภาพยนตร์เป็นแนวทางค่อนไปทางไม่สมจริงอยู่แล้ว ตัวละครหนูหิ่นจึงมีลักษณะทางกายภาพ ทางสังคม และทางจิตวิทยาที่ต้องให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดความตลกขบขันอยู่แล้ว ส่วนภาพยนตร์แนวสยองขวัญ 1 เรื่อง ได้แก่เรื่องลัดดาแลนด์ ตัวละครนำหญิงชื่อป่าน เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเหมาะสม กล่าวคือ บริบทแวดล้อมทำให้ตัวละครน่าสนใจจากการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครแวดล้อม ทั้งสามี ลูกชาย บรรดาเพื่อนบ้าน และพ่อแม่ของตัวละครเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นบริบทแวดล้อมที่ทำให้การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง และภาพยนตร์แนวต่อสู้ 1 เรื่อง ได้แก่เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า ตัวละครตุล มีการเปลี่ยนแปลงของการสร้างตัวละครได้อย่างชัดเจน จากตำรวจมาเป็นโจรที่ต้องถูกตามล่า แต่การเปลี่ยนแปลงที่ค่อยๆดำเนินไปทีละนิด ทำให้มีผลต่อทัศนคติของตัวละครอย่างเป็นธรรมชาติ แต่ในแง่ของการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร ในบางช่วงยังทำให้ขาดความเชื่อไปบ้าง เช่นตัวละครเป็นตำรวจที่เก่งกาจ สามารถหนีการจับกุมได้เสมอ แต่คนรักกลับถูกฆ่าตายในขณะที่อยู่ในบ้านด้วยกัน หรือการที่ตำรวจหนุ่มอนาคตไกลกลับเลือกโสเภณีเป็นคนรัก เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป จากภาพยนตร์ 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ 3 เรื่องที่ไม่มีความสมจริงด้านการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละคร โดยภาพรวมคิดเป็นภาพยนตร์ที่มีการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่สมจริงคิดเป็น ร้อยละ 85 โดยภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ

5.3.2. ผลการวิเคราะห์สไตล์การแสดง

จากการวิเคราะห์สไตล์การแสดง ในภาพรวม พบว่า ตัวละครนำชายและหญิงมีการแสดงออกทางการเคลื่อนไหว การแสดงออกทางการใช้เสียง การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกในแบบของคนไทย ดังต่อไปนี้

5.3.2.1 การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวในอิริยาบถทั้ง 4 นั่ง ยืน เดิน นอน จะมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เนื่องจากตัวละครนำชายหญิงที่นำมาศึกษามีลักษณะตัวละคร (Character) ที่แตกต่างกัน จึงมีอากัปกิริยาที่แตกต่างกันในการเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ซึ่งเป็นลักษณะที่เฉพาะตัวของแต่ละคน แต่ในภาพรวมพบว่าการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์มีความเป็นธรรมชาติและมีความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร ยุคสมัย และประเภทของภาพยนตร์ที่ การเคลื่อนไหวที่อปกติพบในภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน ในเรื่องของจังหวะที่มีการเร่งให้เร็วหรือช้าด้วยเทคนิค เพื่อให้เกิดอารมณ์ขันร่วมกับตัวละครในบางฉาก และภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญที่ตัวละครต้องมีลักษณะที่เหนือธรรมชาติด้วยลักษณะตัวละครที่เป็นคนคุกที่เล่นไสยศาสตร์อยู่แล้ว แต่ภาพยนตร์ในประเภทอื่นยังคงมีการเคลื่อนไหวในอิริยาบถทั้ง 4 ที่เป็นธรรมชาติและเหมาะสมกับตัวละคร

5.3.2.2 การใช้เสียง

จากการศึกษาในส่วนของการใช้เสียง พบว่าตัวละครมีการใช้เสียงที่ค่อนข้างเป็นธรรมชาติและเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร หากแต่มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของตัวละครที่ควรจะเป็น อาทิ ตัวละครจะมีการใช้น้ำเสียงอ่อนโยนเมื่อพูดเมื่อต้องการสอนหรือโน้มน้าวใจหรือตัวละครเมื่อพูดกับเพื่อนการใช้เสียงและคำที่ใช้จะเป็นกันเองมาก เมื่ออยู่กับคนที่แอบชอบน้ำเสียงก็จะเปลี่ยนเป็นพูดจาสุภาพ เสียงเบา แบบสะกดความรู้สึกเขินอาย ซึ่งการใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น ความเหมาะสมจะมีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว และการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอีกด้วย เช่นตัวละครจะเปล่งเสียงดังและมีการพูดที่มีจังหวะรวดเร็วเมื่อแสดงอารมณ์โกรธ โดยจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมดในภาพรวมของทุกประเภทภาพยนตร์ พบว่ามีภาพยนตร์เพียงหนึ่งเรื่องเท่านั้น ที่มีการใช้น้ำเสียงที่อปกติในช่วงครึ่งหลังของภาพยนตร์ คือเรื่อง จอมขมังเวทย์ ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ ดังนั้นในภาพรวมของการศึกษาสรุปได้ว่าการใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์ไทยนั้นมีความเหมาะสมและเป็นธรรมชาติ

5.3.2.3 การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก

การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร มีความสำคัญต่อสไตล์การแสดง อีกทั้งการแสดงความรู้สึก หรือแสดงอารมณ์ที่สอดคล้องตามบทบาทที่ได้รับยังเป็นส่วนสำคัญในการพิจารณา รวมถึงการถ่ายทอดความรู้สึก เป็นไปตามสถานการณ์และเจตนารมณ์อย่างสมจริงสมเหตุผล ยังเป็นส่วนสำคัญในการพิจารณาการให้รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมสำหรับรางวัลสุพรรณหงส์ โดยการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครมีส่วนทำให้ตัวละครมีการแสดงออกที่มีรูปแบบ

(Pattern) แตกต่างกันไปในแต่ละอารมณ์ ซึ่งการแสดงออกของอารมณ์ทั้ง 5 ซึ่งเป็นอารมณ์พื้นฐานของตัวละครในภาพยนตร์ไทยมีการแสดงออกดังต่อไปนี้

5.3.2.3.1 อารมณ์มีความสุข (Happiness)

การแสดงอารมณ์มีความสุขของตัวละครในทุกแนวภาพยนตร์จะมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ เหมือนในชีวิตประจำวันที่เราพบเห็นทั่วไป ตัวละครแสดงนำชายหญิงจะแสดงอากัปกริยาของคนที่มีความสุขที่เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่องคือการยิ้ม ตัวละครจะยิ้มกว้างและเห็นฟัน อีกทั้งสายตาที่เป็นประกายแห่งความสุข มีการสบตาคู่สนทนา มีการหัวเราะสอดแทรกการสนทนา ในระหว่างการสนทนากับคู่สนทนาจะมีการสัมผัสร่างกายบางส่วน เช่น จับมือ ลูบหน้า กอดคู่สนทนา เป็นต้น อีกทั้งยังมีระดับของน้ำเสียงที่ดังขึ้นกว่าปกติ การเคลื่อนไหวร่างกายก็มีความรวดเร็วยิ่งขึ้น ลักษณะของศีรษะและลำตัวมีลักษณะยืดหรือเชิดขึ้น แต่ทั้งนี้จะมีประเภทของภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ประเภทอื่น ได้แก่ ภาพยนตร์แนวตลกขบขัน กล่าวคือตัวละครจะมีอากัปกริยา อวัจนภาษา และการเคลื่อนไหวที่ใหญ่หรือมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น

5.3.2.3.2 อารมณ์เศร้า (Sadness)

การแสดงอารมณ์เศร้าของตัวละครในทุกแนวภาพยนตร์จะมีลักษณะที่คล้ายกัน โดยกิริยาที่ปรากฏในตัละครหญิงเกือบทุกเรื่องได้แก่ การน้ำตาไหลและอาการสะอึกสะอื้น รวมถึงมีลักษณะร่างกายที่สั่น ไม่อยู่นิ่ง มีลักษณะโค้งงอและตกลง ลักษณะของการเอามือปิดหน้าระหว่างร้องไห้ ก็ยังพบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์หลายประเภททั้งตัวละครนำหญิงและชาย แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าลักษณะการทรุดตัวลงอย่างอ่อนแรงขณะร้องไห้จะพบแทบทุกเรื่องในตัวละครนำชายทุกประเภทของกลุ่มภาพยนตร์ที่เป็นประชากรของการศึกษา ในขณะที่ตัวละครนำหญิงจะไม่มีการทรุดตัวลงไปในขณะที่แสดงอาการโศกเศร้า และมีภาพยนตร์สองเรื่องจากกลุ่มประชากรทั้งหมด ที่ไม่ปรากฏฉากที่ตัวละครนำแสดงอาการเศร้า ได้แก่เรื่อง จอมขมังเวทย์ และ หนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่เป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน

5.3.2.3.3 อารมณ์โกรธ (Anger)

การศึกษาภาพยนตร์ในแต่ละกลุ่มพบว่าอาการแสดงอารมณ์โกรธจะมีลักษณะคล้ายกันดังที่กล่าวมา หากแต่ขึ้นอยู่กับระดับความโกรธที่มาทำให้กระทบใจ หากเป็นแค่การไม่พอใจก็จะแสดงอาการเพียงสีหน้าและน้ำเสียง แต่ถ้าเป็นเรื่องที่ทำให้ระดับความโกรธของตัวละครมีอารมณ์โกรธที่รุนแรง ก็จะมีการทำลายข้าวของ การเคลื่อนไหวร่างกายที่มากขึ้น การใช้ระดับน้ำเสียงที่ดังมากขึ้น ซึ่งการตัวละครนำในทุกเรื่องจะมีการแสดงอารมณ์โกรธที่ค่อนข้างเป็นธรรมชาติ กล่าวคือเป็นกิริยาที่พบเห็นได้ทั่วไปจากคนรอบข้าง ยกเว้นเรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่ตัวละครนำหญิงมีการแสดง

อาการโกรธออกมาค่อนข้างมากกว่าปกติ ทำให้เกิดความขบขันในฉากที่ตัวละครแสดงอารมณ์โกรธ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวตลกขบขัน

5.3.2.3.4 อารมณ์กลัว (Fear)

การแสดงอารมณ์กลัวของตัวละครในทุกแนวภาพยนตร์จะมีลักษณะที่คล้ายกันคือ การแสดงอารมณ์กลัวจะมีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวันที่เราพบเห็นทั่วไป จะแตกต่างกันที่สิ่งที่กลัวคืออะไร ถ้าเป็นการที่ตัวละครกลัวสิ่งที่มีชีวิต ได้แก่ มนุษย์ สัตว์ หรือกลัวเรื่องในชีวิตที่เป็นนามธรรม เช่น กลัวตาย กลัวตกงาน กลัวไม่มีใครรัก การแสดงอารมณ์จะมีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือตัวละครจะมีอาการหายใจแรงขึ้น ทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครจะถอยหลัง/เคลื่อนไหวไปด้านหลัง ไหล่และช่วงลำตัวห่อและลู่ลง ตัวละครจะมีการมองไปรอบๆหรือมองที่คู่สนทนาอย่างหวาดระแวง สลับกับการมีน้ำตาคลอหรือน้ำตาไหล และอาจมียกแขนหรือขาขึ้นเพื่อป้องกันตนเองร่วมด้วย มีการแสดงสีหน้าหวาดกลัว รวมถึงการใช้สายตามองผู้บุกรุกหรือสิ่งแปลกปลอมอย่างหวาดระแวง มีการหายใจที่แรงและเร็วขึ้น รวมถึงการแสดงการใช้แขนขาในการปกป้องตนเองจากการถูกคุกคาม แต่รูปแบบกลัวสิ่งที่มองไม่เห็น (สิ่งลี้ลับ) ในภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) และภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) จะมีการแสดงออกของตัวละครที่ชัดเจนในความหวาดกลัวทางสีหน้าและท่าทาง มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น เนื่องจากเป็นประเภทของภาพยนตร์ที่ต้องการกระตุกความหวาดกลัวของผู้ชม และอาจเพราะเนื่องจากการแสดงอารมณ์ของตัวละครเป็นอารมณ์กลัวที่มาจากสิ่งที่มองไม่เห็น จึงต้องการที่จะให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมในความหวาดกลัวไปกับตัวละคร จึงเป็นเหตุให้ตัวละครแสดงออกชัดเจนในสีหน้าและท่าทางมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น

5.3.2.3.5 อารมณ์รังเกียจ (Disgust)

การแสดงอารมณ์รังเกียจของตัวละครในทุกแนวภาพยนตร์จะมีลักษณะที่คล้ายกันคือ การแสดงอารมณ์รังเกียจจะมีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวันที่เราพบเห็นทั่วไป จะแตกต่างกันที่สิ่งที่รังเกียจว่าคืออะไร กล่าวคือตัวละครจะมีการแสดงออกที่มีการหายใจแรงขึ้น มีการเบนตัวและศีรษะจากสิ่งที่รังเกียจชัดเจน ส่วนสีหน้าตัวละครจะขมวดคิ้ว หรี่ตาลง เบะปากหรือแสยะปากตามระดับที่รังเกียจ หากรังเกียจมาก ตัวละครจะเบะปากเป็นรูปสระอิ ร่วมด้วยกิริยาอื่น เช่น ยกแขนหรือขาขึ้นเพื่อปัดป้อง การพูดจาที่มักกล่าวคำสบถ การกรีดร้อง เอะอะเสียงดังเมื่อมีอารมณ์ตกใจร่วมด้วย แต่ประเภทของภาพยนตร์แนวตลกขบขันจะมีลักษณะของอารมณ์รังเกียจที่มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ โดยจะมีอาการแสดงออกทางสีหน้าที่ค่อนข้างมาก เช่น การอ้าปากกว้างคิ้วขมวด หลับตาปี๋ เบะปากจนเป็นรูปสระอิ และการใช้เสียงที่ดัง พูดเสียงดัง กรี๊ดเสียงดัง แต่จากการศึกษาพบข้อสรุปว่าอารมณ์รังเกียจเป็นอารมณ์ที่พบได้น้อยที่สุดในบรรดาการแสดงอารมณ์พื้นฐานทั้งห้าของตัวละคร

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์ เป็นตัวแปรสำคัญในการหาผลสรุปของสไตล์การแสดง เพราะจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ประเภทดรามา รักโรแมนติก ตลกขบขัน สยองขวัญ ระทึกขวัญ และแนวต่อสู้ มีสไตล์การแสดงของนักแสดงในภาพรวมมีความสมจริงต่างกัน กล่าวคือภาพยนตร์แนวดรามา (Drama) ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก (Romance) ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์แนวต่อสู้ (Action) มีความเหมาะสมและเป็นธรรมชาติ ในขณะที่ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ และตลกขบขัน มีลักษณะของการแสดงออกของตัวละคร ในการเคลื่อนไหว การใช้เสียง และการแสดงอารมณ์และความรู้สึกที่ยังมีความแตกต่างจากบรรทัดฐานของคนไทยในโลกปัจจุบัน โดยพบว่า

1.การเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์ รวม 2 เรื่อง มีความแตกต่างจากบรรทัดฐานในการเคลื่อนไหวของคนไทย ได้แก่ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) 1 เรื่อง และภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) 1 เรื่อง คิดเป็นความสมจริงทางการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์ คิดเป็นร้อยละ 90

2.การใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์ 1 เรื่อง มีความแตกต่างจากบรรทัดฐานในการใช้เสียงของคนไทย ได้แก่ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) เพียง 1 เรื่อง คิดเป็นความสมจริงทางการใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์ คิดเป็นร้อยละ 95

3.และการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์ รวม 3 เรื่อง มีความแตกต่างจากบรรทัดฐานในการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของคนไทย ได้แก่ ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ(Triller) 2 เรื่อง และภาพยนตร์แนวตลกขบขัน (Comedy) 1 เรื่อง คิดเป็นความสมจริงทางการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์ คิดเป็นร้อยละ 85

5.4 อภิปรายผล

ในส่วนของการอภิปรายผลผู้วิจัยมีประเด็นในการอภิปรายทั้งสิ้น 3 ประเด็น ได้แก่ ภาพของตัวละครที่สะท้อนลักษณะของความเป็นไทย รูปแบบของการแสดงหรือสไตล์การแสดงในภาพยนตร์ไทย รวมไปถึงแนวทางการพัฒนาการแสดงของไทย โดยจะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการการแสดงภาพยนตร์ได้ตระหนักถึงงานที่สร้างสรรค์ และตระหนักถึงการพัฒนาทิศทางการแสดงภาพยนตร์ที่มีความเหมาะสมในบริบทวัฒนธรรมและสังคมไทย โดยมีรายละเอียดของการอภิปรายผลดังต่อไปนี้

5.4.1 ตัวละครภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

ภาพยนตร์ เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่สะท้อนคุณค่าของสังคมไทย เป็นสื่อที่ช่วยกระจายและเผยแพร่ความทันสมัย ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมให้ประชาชนได้รับทราบอย่าง

กว้างขวางที่สุด ซึ่งก็เป็นการสะท้อนภาพชีวิตและสังคมไทยในช่วงหนึ่งของการทำภาพยนตร์นั้น คือ นอกจากจะเป็นสื่อในการขายฝันแล้ว ภาพยนตร์ยังทำให้เห็นถึงวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมท่ามกลางความเชื่อต่าง ๆ กล่าวคือ จากการที่ภาพยนตร์จะต้องผูกพันกับชีวิตของคน ทำให้ผู้สร้างได้แทรกทัศนคติ ค่านิยม ประเพณี และขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมต่าง ๆ ลงไปด้วย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด ได้แก่ เสื้อผ้า การแต่งกาย ตลอดจนลักษณะคำพูดต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้มีการผันแปรไปตามสภาพสังคมที่ไม่หยุดนิ่ง ลักษณะเหล่านี้บางทีก็สามารถสร้างอิทธิพลให้แก่คนในสังคมได้อีกด้วย ดังนั้นภาพยนตร์จึงอาจจะเป็นได้ทั้งกระจกที่คอยสะท้อนสภาพของสังคมและยังเป็นไฟที่คอยส่องสว่างในแนวทางของสังคมอีกด้วย (ศรอนงค์ สุขยิ่ง. 2547)

ภาพยนตร์ไทยนั้นเกิดขึ้นจากการจำลองเรื่องราวในชีวิตจริง อันมีเนื้อหาที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ดูเกิดความเพลิดเพลิน มีความตื่นเต้น เร้าใจ หรือสะเทือนอารมณ์ด้วยเรื่องราวที่สนุกสนานหรือชวนฉงนสงสัยอย่างสมเหตุสมผล ภาพยนตร์จะสมบูรณ์ได้ จะต้องมีตัวละครที่สำคัญ ได้แก่ ตัวละครนำชายหญิง หรือที่เรียกว่า พระเอกนางเอก และการที่ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จนั้น สิ่งสำคัญอีกประการคือการศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอย่างถ่องแท้เสียก่อน ก็จะทำให้การแสดงที่ออกมานั้นมีความสมจริงและผู้ชมเกิดความเชื่อในสิ่งที่ได้รับชมรับฟัง ตัวละครหมายถึง การกระทำ (action) ซึ่งการกระทำ ก็คือตัวละคร และไม่จำเป็นต้องเป็นที่ที่เขาพูด (Syd Field. 1984) การทำความเข้าใจในตัวละครในบทภาพยนตร์เป็นการอธิบายพฤติกรรมการกระทำเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้นเราต้องแสดงให้เห็นว่าตัวละครแสดงหรือมีการตอบสนองอย่างไรกับสถานการณ์ บางครั้งเมื่ออ่านบทจึงเกิดความรู้สึกว่าการอธิบายลักษณะตัวละครไม่ชัดเจน ซึ่งบางทีอยากให้ตัวละครแสดงอารมณ์รุนแรงกว่านี้ มีมิติมากกว่านี้ ให้สัมผัสที่ชัดเจนมากกว่านี้ ซึ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ตัวละครแสดงอารมณ์และอากัปกิริยาให้ตัวละครในบทภาพยนตร์มีชีวิตขึ้น

สำหรับภาพยนตร์ไทยที่ศึกษานั้นตัวละครจะอยู่ในลักษณะของตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน (Round or Complex Characters) คือ ตัวละครที่แสดงลักษณะนิสัยในหลาย ๆ ด้านออกมา เป็นลักษณะที่เหมือนมนุษย์มากที่สุด เพราะมีชีวิตชีวา มีความคิด มีอารมณ์ มีความรู้สึก มีทั้งดีทั้งเลวอยู่ในตัวละครตัวเดียว รวมทั้งยังมีความเปลี่ยนแปลงหรือมีพัฒนาการในทางลักษณะนิสัยเหมือนกับมนุษย์จริง ๆ คือ ตัวละครจะมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือเหตุปัจจัยที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไป (มนชนก ทองทิพย์. 2540) ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครที่มีความสมจริงและเป็นธรรมชาติ ซึ่งสามารถนิยามได้จากการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครว่าการสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครที่สมจริง คือ การที่ตัวละครถูกสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างพอดี ทั้งลักษณะทางด้านกายภาพ ทางด้านสังคม และทางด้านจิตวิทยา พร้อมทั้งถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างน่าเชื่อถือ เช่น ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ตัวละครนำ

หญิงชื่อป่าน เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเหมาะสม กล่าวคือ บริบทแวดล้อมทำให้ตัวละครน่าสนใจจากการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครแวดล้อม ทั้งสามี ลูกชาย บรรดาเพื่อนบ้าน และพ่อแม่ของตัวละครเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นบริบทแวดล้อมที่ทำให้การสร้างตัวละครและบทบาทของตัวละครมีความสมจริง และเมื่อศึกษาเป็นรายด้านสามารถอภิปรายได้ดังนี้

ผลการศึกษาตัวละครด้านกายภาพทั้งตัวละครชายและหญิง สะท้อนให้เห็นภาพของผู้ชายผู้หญิงไทยที่สะท้อนออกมาในปัจจุบันอย่างชัดเจน จะเห็นได้ว่าตัวละครนำชายในภาพยนตร์ไทย เป็นที่น่าสังเกตว่า มีภาพยนตร์ 1 เรื่องที่เป็นลักษณะของเพศชายที่จิตใจเป็นหญิง ได้แก่เรื่อง บิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์ ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของการบ่งบอกถึงการเปิดกว้างเรื่องของเพศที่สามมากขึ้น หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องบิวตี้ฟูลบ็อกเซอร์เผยแพร่ ทำให้มีภาพยนตร์ที่ตีแผ่ภาพสะท้อนของการเป็นเพศที่สามตามมาอีกมาก อาทิ เพื่อน..กูรักมึงว่ะ รักแห่งสยาม ไม่ได้ขอให้มารัก เป็นต้น อีกทั้งตัวละครนำชายส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ยที่ 31 -35 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ก้าวเข้าสู่วัยกลางคน เป็นวัยที่ต้องสร้างรากฐาน สร้างครอบครัว และฐานะให้มั่นคง ดังนั้นช่วงอายุในวัยนี้ถือเป็นวัยที่มีเรื่องราวในชีวิตที่น่าสนใจ โดยเฉพาะเรื่องของความรัก จึงเป็นวัยที่เหมาะสมในการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ให้น่าสนใจ โดยส่วนมากตัวละครนำชายในภาพยนตร์จะมีลักษณะความเป็นบุรุษในอุดมคติ กล่าวคือมีความสามารถสมบูรณ์แบบ และมักดูดีในการปรากฏตัวฉากแรกเสมอ แล้วแปรเปลี่ยนสภาพไปเป็นสภาพที่เลอะเทอะ ไม่ดูแลตัวเอง ไม่น่าดูมากขึ้น อาทิเช่น เรื่องไอ้ฟัก จอมขมังเวทย์ 13เกมส์สยองไชยา แฮปปี้เบิร์ดเดย์ ชั่วฟ้าดินสลาย ฝนตกขี้นฟ้า ซึ่งจะมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ไทยสมัยก่อนที่ลักษณะกายภาพของตัวละครนำชายมักจะมีภาพที่สมบูรณ์แบบเสมอ ส่วนลักษณะทางกายภาพของตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์ไทยนั้น มีลักษณะที่สวยงามในแบบยุคสมัยของการสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ตัวละครโดยมากมีอายุประมาณ 21-25 ปีซึ่งเป็นวัยรุ่นตอนปลายที่ยังคงความสวยงาม ช่วงอายุสำหรับผู้หญิงในวัยนี้ถือเป็นวัยที่มีเรื่องราวในชีวิตที่น่าสนใจในแง่มุมของของความรัก จึงเป็นวัยที่เหมาะสมในการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ให้น่าสนใจ อีกทั้งรูปร่างหน้าตาของตัวแสดงนำหญิงส่วนใหญ่ยังจัดว่ามีรูปร่างหน้าตาที่จัดว่าเป็นหญิงไทยแท้ ตัดผมสั้นตามสมัย สีผิวสีขาวเหลือง รูปร่างผอม สูงโปร่ง เป็นต้น ส่วนเรื่องท่าทางของตัวละครนำหญิงจะมีลักษณะคล่องแคล่วกระฉับกระเฉง ดูสุขภาพดี บุคลิกดี มีการแต่งกายที่สะอาด ดูดี ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของผู้หญิงไทยในปัจจุบัน โดยส่วนมากตัวละครนำหญิงในภาพยนตร์จะมีลักษณะของผู้หญิงที่มักจะอ่อนแอ ต้องการคนมาปกป้อง และจะมอบความรักให้กับคนคนเดียว เหมือนภาพของผู้หญิงไทยในปัจจุบัน แต่ในขณะเดียวกันภาพของตัวละครหญิง 10 ปีก่อนกับปัจจุบันก็เปลี่ยนไป เหมือนภาพยนตร์เรื่อง รถไฟฟ้ามาหานะเธอ ที่มีภาพของผู้หญิงที่สมัยใหม่และทัดเทียมผู้ชายมากขึ้น ออกไปทำงานนอกบ้านเป็น

ปกติ สามารถดื่มเหล้าได้ เมาได้เหมือนผู้ชาย เดินทางไปไหนมาได้ด้วยตนเอง ดูแลสุขภาพมากขึ้น เป็นต้น

ด้วยสภาพสังคมที่มีความซับซ้อนมากขึ้น และเกิดปัญหาทางสังคมในลักษณะต่าง ๆ มากขึ้น ปัญหาทางเศรษฐกิจทำให้ผู้คนต้องทำงานหนักเพื่อที่จะหารายได้เลี้ยงตนเองและครอบครัวอย่างเพียงพอ ด้วยสภาพของสังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ผู้คนในสังคมมีการเบี่ยงเบนความสัมพันธ์ไปจากเดิม และสถาบันทางสังคมก็ทำหน้าที่ไม่ครบสมบูรณ์ สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้เกิดปัญหาสังคม ปัญหาสังคมไทยมีอยู่มากมาย เช่น ปัญหาที่เกี่ยวกับครอบครัว ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง หรือปัญหาเชิงปรัชญา ซึ่งปัญหาเหล่านี้มักจะสะท้อนอยู่ในภาพยนตร์ไทยอย่างชัดเจน จากการศึกษาตัวละครในภาพยนตร์ พบว่าตัวละครมักประสบปัญหาอย่างหนักหน่วงด้านสังคม โดยมากเป็นปัญหาที่ก่อเกิดจากสภาพการใช้ชีวิตคู่ สภาพครอบครัวที่แตกแยก ปัญหาการทะเลาะเบาะแว้งในครอบครัว ประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับปากท้อง การกระเสือกกระสนทำมาหากิน ที่มีการต่อสู้ แก่งแย่ง ชิงดีชิงเด่น ปัญหาเหล่านี้ได้ถูกสะท้อนออกมาในบทบาทของตัวละครนำทั้งชายและหญิง ซึ่งตัวละครจะมีพัฒนาการ โดยการผ่านชีวิตไปอย่างยากลำบากในตอนต้นและพบทางออกในท้ายเรื่อง แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าทางออกของตัวละครในภาพยนตร์หลายเรื่องเป็นทางออกที่ไม่ได้สวยงาม และมักมีจุดจบที่ต้องพบกับความสูญเสีย เช่น ตัวละครภูชิต พึ่งนาทอง จากภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมส์สยอง ที่ต้องสูญเสียโอกาสและคนที่ตนเองรัก เพราะความโลภหลงเชื่อเด็กที่หลอกให้เล่นเกมส์ หรือตัวละครตุล จากภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า ที่ต้องพบจุดจบของชีวิตเพราะไปเจอว่าผู้มีอิทธิพลทำผิดจึงพยายามตามจับเนื่องด้วยตนเองเป็นตำรวจที่รักความยุติธรรม เป็นต้น

ในการศึกษาข้อมูลทางจิตวิทยาของตัวละคร สิ่งที่ชัดเจนที่สะท้อนความคิดของตัวละครในแง่จิตวิทยา คือการที่ตัวละครนำทุกตัวสะท้อนให้เห็นถึงแง่คิดทางคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และประเพณีของคนไทย โดยแทรกอยู่ในการแสดงออก และอุปนิสัยของตัวละคร ที่เห็นได้ชัดเจน โดยส่วนมากตัวละครมักยึดถือในเรื่องความเชื่อ โดยส่วนมากเป็นทางเชื่อทางพุทธศาสนา เป็นตัวแทนของภาพความดีงามทางพุทธศาสนา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำเดือน 11 ที่หลวงพ่อโล่ห์มีเจตนาดีอยากให้คนเข้าวัดทำบุญ ทำให้พยายามสร้างบั้งไฟพญานาคปลอมขึ้น นอกจากนี้ยังพบตัวละครนำบางเรื่องที่แสดงมุมมองทางความเชื่อทางไสยศาสตร์ เช่น จอมขมังเวทย์ แฝด และลัดดาแลนด์ ที่ยังมีการสอดแทรกความเชื่อเรื่อง ผี วิญญาณ การทำไสยเวทย์ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นวิถีแห่งตะวันออก และความอ่อนแอในจิตใจมนุษย์ที่ต้องพึ่งสิ่งเล้นลับมาทำให้เกิดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดของ วิรัช วิรัชนิภาวรรณ (2553) กล่าวว่า คนไทยมีความเชื่อมูลฐานในเรื่องเวรกรรม กฎแห่งกรรม หรือสวรรค์นรกมานานมากแล้ว การที่คนไทยเชื่อและยอมรับ

สภาพความแตกต่างของคนในเรื่องฐานะและอำนาจนั้น มีส่วนสำคัญทำให้คนไทยที่มีฐานะยากจนและไม่มีอำนาจขาดความกระตือรือร้นในการพึ่งตนเองหรือพัฒนาฐานะของตนเอง เพราะเชื่อว่าทำอย่างไรก็ไม่มีทางร่ำรวย มีฐานะ มีหน้ามีตาหรือมีชื่อเสียงขึ้นมาได้ ลักษณะอุปนิสัยของคนไทยที่ฝังใจอยู่กับความเชื่อเรื่องเวรกรรมนี้ ทำให้คนไทยปล่อยตัวปล่อยใจไปตามเวรตามกรรม โดยปล่อยตัวตามสบาย ไม่มีชีวิตจิตใจ ไม่มุมานะดิ้นรนต่อสู้ ไม่ทะเยอทะยาน และไม่เข้ามาร่วมในกิจกรรมเพื่อสังคม

5.4.2 สไตล์การแสดงภาพยนตร์ไทยมีรูปแบบอย่างไร?

สไตล์การแสดงในภาพยนตร์ไทยเป็นประเด็นที่สำคัญประเด็นหนึ่งที่การวิจัยนี้ให้ความสำคัญ เพราะเป็นที่สิ่งที่เรามักได้ยินที่คำวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมส่วนใหญ่ว่า สไตล์การแสดงของนักแสดงที่ปรากฏในสื่อต่างๆนั้น “ไม่ดี” “ไม่สมจริง” หรือ”ไม่เป็นธรรมชาติเหมือนนักแสดงฝรั่ง” ซึ่งนักวิชาการด้านการแสดงได้จัดรูปแบบการแสดงของนักแสดงภาพยนตร์ไทย อยู่ในรูปแบบการแสดงที่เรียกว่า เกินจริง (overacting) คือ นักแสดงจะแสดงอารมณ์ออกมาผิดธรรมชาติ เสียใจก็เสียใจอย่างมาก อารมณ์โกรธก็แสดงออกมาอย่างน่ากลัว ซึ่งเป็นแบบที่ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ เรียกว่าเป็น “standard pattern” คือลอกเลียนแบบมาเรื่อยๆ ที่ตัวร้ายต้องขมึงตา ต้องร้องกรี๊ดกร๊าด ตัวนางเอกต้องน่าสงสาร น้ำตาไหลพราก (สุรพล วิรุฬห์รักษ์. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งสาเหตุที่ทำให้นักแสดงไทยมีการแสดงแบบ “ไม่เป็นธรรมชาติ” อาจเป็นเพราะ นักแสดงไทยขาดความเข้าใจใน ตัวละครและเป็นตัวละคร และมีการแสดงแบบทำตามๆกันมา จึงทำให้ดูแล้วขาดความเป็นธรรมชาติไปในที่สุด (อรพรรณ อาจสมรรถ. 2556: สัมภาษณ์)

แต่อย่างไรก็ตาม การแสดงในภาพยนตร์ไทยก็เริ่มพัฒนาให้เป็นรูปแบบการแสดงที่มีความสมจริง (realistic) มากขึ้น ซึ่งเงื่อนไขที่สำคัญสิ่งหนึ่งของระดับความสมจริงของการแสดงคือประเภทของภาพยนตร์ (genre) (นิธิวัฒน์ ธราธร. 2556: สัมภาษณ์) เช่น ภาพยนตร์แนวดราม่าต้องแสดงให้นิ่ง เพราะต้องการให้มีความสมจริง ส่วนภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน อาจจะต้องเล่นเกินจริงเพราะต้องการให้ผู้ชมตลก แต่ก็มีการพัฒนาให้มีความสมจริงมากขึ้น (อรพรรณ อาจสมรรถ. 2556: สัมภาษณ์)

ในเรื่องของการตัดสินว่าการแสดงเป็นอย่างไรนั้น นักแสดงผู้มีความสมดุล ที่มีความชำนาญทางด้านเทคนิคและพัฒนาทางอารมณ์ได้อย่างดีควบคู่กันไป จะมีการพิจารณา 3 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางเสียง และการแสดงทางอารมณ์ความรู้สึก ประกอบกับการตัดสินรางวัลนักแสดงนำในภาพยนตร์ไทย มีเกณฑ์การตัดสินเรื่องการแสดงเน้นไปที่ลักษณะทางกายภาพ คือทางการเคลื่อนไหวร่างกายและการใช้เสียง อีกทั้งยังมีการพิจารณาในเรื่องของการแสดง

อารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้ศึกษาได้ทำการมุ่งความสำคัญไปที่ 3 ด้านดังกล่าวเพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการแสดงในรูปแบบของไทย ซึ่งเมื่อทำการศึกษาการแสดงในภาพยนตร์เทียบกับบรรทัดฐานของคนไทยดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก เรื่องการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ไทยนั้น พบว่า การยืน เดิน นั่ง นอนของตัวละครนั้นส่วนใหญ่มีความเป็นธรรมชาติ จะมีเพียงภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน (Comedy) 1 เรื่อง ได้แก่เรื่อง ภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ และภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญ(Thriller) 1 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ รวม 2 เรื่อง จาก 20 เรื่องเท่านั้นที่มีลักษณะไม่เป็นธรรมชาติหากเทียบกับบรรทัดฐานของการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครหนูหิ่น จากภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่การยืนจะมีลักษณะต่างจากบรรทัดฐานปกติ กล่าวคือ มีการยืนที่หลุกหลิก ลักษณะการวางขาและปลายเท้ามักแยกออกจากกัน แขนทั้งสองจะไม่แนบลำตัว และช่วงลำตัวมักจะไม่ยืนลักษณะตรงเสมอ ในขณะที่อากัปกิริยาของการยืนในบรรทัดฐานของคนไทยจะมีลักษณะการยืนที่ตั้งตรงเป็นมุมฉากกับพื้น คอ ศีรษะ อก จะตั้งตรง ทิ้งน้ำหนักลงที่ปลายเท้าทั้งสองข้าง ยืนคนเดียวต้องมีความสบาย ขาสองข้างชิดกัน และแขนปล่อยแนบลำตัว ไม่ยืนถ่างขาแกว่งแขน(สมจินตนา ภักดิ์ ศรีวงศ์ 2538: 44-46) หรือการเคลื่อนไหวของตัวละครอิทธิ จากภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ โดยสิ่งที่ดูไม่เป็นธรรมชาติได้แก่เรื่องของการเดินและลักษณะท่าทางที่อปกติเวลาที่ยืน กล่าวคือ การยืนตรงหลับตาเป็นเวลานานๆในฉากที่อยู่ในคุก ซึ่งความไม่เป็นธรรมชาติในจุดนี้อาจเพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมหรือสามารถสร้างจินตนาการไปกับตัวละครมากขึ้น และเป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวและตื่นตระหนกไปกับตัวละคร และสำหรับประเด็นของการเคลื่อนไหวของตัวละครนี้ยังพบความมีเอกลักษณ์ของคนไทยจากภาพการยืน เดิน นั่ง นอน จากตัวละคร เช่น ลักษณะการนั่งพับเพียบที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ชาติอื่น เช่น ฉากการนั่งฟังพระเทศน์จากภาพยนตร์เรื่องไอ้ฟัก และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ได้แก่ การนั่งพับเพียบในฉากที่เป็นทางการโดยเฉพาะการประกอบพิธีกรรม เช่น การนั่งต่อหน้าพระสงฆ์ โดยมีลักษณะของการนั่งพับขาไปทางเดียวกัน เก็บปลายเท้าเข้าหาตัว ซึ่งเป็นกิริยามารยาทในท่าที่มีความงดงามเหมาะสม ตามหลักของกายวิภาคและมีความทันสมัยสำหรับคนไทยตลอดกาล (สำนักวัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร. 2552:7) หรือการนั่งที่มีระดับของผู้ที่มีคุณวุฒิและวัยวุฒิที่แตกต่างกัน กล่าวคือ การมีการนั่งที่มีระดับสูงต่ำไม่เท่ากันโดยดูจากอายุและสถานะทางสังคมของตัวละคร หรือแม้แต่การรักษาระยะกับคู่สนทนาที่มีอายุและสถานะทางสังคมของตัวละครที่แตกต่างกัน เช่น ตัวละครส่างหม่อง จากภาพยนตร์ชั่วฟ้าดินสลาย ที่นั่งอยู่บนพื้นในขณะที่ตัวละครยุพดีซึ่งมีศักดิ์เป็นอาสะใภ้นั่งสูงกว่าอยู่บนเก้าอี้ เนื่องจากยุพดีมีศักดิ์และอายุที่สูงกว่า หรือตัวละครหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ ที่เป็นคนรับจ้างทำความสะอาดบ้านนั่งพับเพียบบนพื้นต่ำกว่าเจ้านายของบ้านเสมอ ซึ่งการนั่งดังกล่าว เป็นการนั่งที่เป็นอิริยาบถที่สมควรเมื่อ

อยู่ต่อหน้าผู้ที่มีอายุและสถานะทางสังคมที่ต่ำกว่าอีกฝ่าย (รัศมี-สุทธิ ภิบาลแทน. 2537:39) โดยเป็นสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์และเป็นบรรทัดฐานที่ปฏิบัติกันมาเป็นเรื่องปกติ แต่ภาพของการเคลื่อนไหวของตัวละครในบางเรื่องก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เช่น ภาพที่ปรากฏในการนอนของตัวละคร จะมีความใกล้ชิดกันมากขึ้น มีอากัปกิริยาการกอดก่ายที่แนบชิด หรือภาพที่ส่อว่าตัวละครมีเซ็กส์กันในขณะที่นอนอยู่ในห้องนอน และมีการสัมผัสกันอย่างสมจริง ในขณะที่ภาพยนตร์ในยุคก่อนเพียงแค่มีการแพนกล้องไปที่สิ่งของในห้องนอนเพื่อแป็นสัญลักษณ์ว่ามีเซ็กส์กัน หรือการสัมผัสกันอย่างใกล้ชิดระหว่างตัวละครที่มีความสัมพันธ์เป็นเพื่อนหรือคนรักกันที่มากขึ้นกว่าภาพยนตร์สมัยก่อน แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวของตัวละครไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นค่อนไปทางสมจริงและเป็นธรรมชาติ แต่ความเป็นธรรมชาตินั้นก็มีเอกลักษณ์และแตกต่างจากการแสดงของชาติอื่น เนื่องจากเกิดจากบริบททางวัฒนธรรมและสังคมที่หล่อหลอมมาเป็นคนไทยที่เห็นจากภาพตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์

ประเด็นที่สอง เรื่องการใช้เสียงของตัวละคร มีความชัดเจนในเรื่องของความเป็นธรรมชาติค่อนข้างมาก จะมีเพียงภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญ(Thriller) 1 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ รวม 1 เรื่อง จาก 20 เรื่องเท่านั้นที่มีลักษณะไม่ธรรมชาติหากเทียบกับบรรทัดฐานของการใช้เสียงในชีวิตประจำวัน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ตัวละครจะมีลักษณะของการเค้นเสียง การกดเสียงต่ำอยู่มาก โดยเฉพาะครึ่งหลังของภาพยนตร์ที่น้ำเสียงของตัวละครมีลักษณะที่อปกติค่อนข้างมาก แต่สำหรับภาพยนตร์ประเภทอื่นนั้นยังคงมีการใช้น้ำเสียงที่เป็นปกติหากเทียบกับบรรทัดฐานการพูดของคนไทย แต่ผู้ศึกษามีข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้เสียงที่เป็นเอกลักษณ์ว่า คนไทยเป็นชาติที่ไม่ใช้เสียงดังโวยวาย หรือตะโกนโหวกเหวก เพราะคนไทยถือว่าวาจาที่ไพเราะอ่อนหวานเป็นคุณสมบัติสำคัญของการพูดที่แสดงออกถึงความคิดที่สะท้อนออกมาจากใจ อันเป็นสิ่งที่จะทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกในทางบวกหรือลบกับผู้พูด(สำนักวัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร. 2552:9) ซึ่งการใช้น้ำเสียงดังและมีการตะโกนของตัวละคร จะพบในฉากที่ตัวละครมีการแสดงอารมณ์ที่ทำให้การเปล่งเสียง ดังกว่าปกติ เช่น อารมณ์โกรธ รวมไปถึงการใช้ศัพท์ที่เป็นไปตามยุคสมัย เช่น ในปัจจุบันการพูดกันระหว่างเพื่อนที่ปรากฏในภาพยนตร์มีการใช้ศัพท์กูมึงอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งจัดเป็นการใช้เสียงที่เป็นเหตุเป็นผลกับลักษณะของตัวละครและอารมณ์ของตัวละคร ณ ขณะนั้น และผู้ศึกษายังตั้งข้อสังเกตอีกประเด็นหนึ่งคือ เสียงที่ได้รับฟังจากภาพยนตร์นั้นเป็นเสียงที่ผ่านเทคนิคการตกแต่งมาแล้ว โดยฝ่ายผลิตภาพยนตร์สามารถทำการแก้ไขเสียงที่ตัวละครพูด เพิ่มเสียงหนักเบา สูงต่ำ หรือหากการใช้เสียงของตัวละครไม่เหมาะสม ก็สามารถพากย์ใหม่ในภายหลังได้ ดังนั้นการใช้เสียงของตัวละครในภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งที่ถูกปรับแต่งมาแล้วโดยผู้สร้างสรรค์งานคิดว่าเหมาะสมที่จะเผยแพร่สู่ผู้ชมและผู้ฟังภาพยนตร์

ประเด็นที่สาม การแสดงอารมณ์และความรู้สึก พบว่า การยืน เดิน นั่ง นอนของตัวละครนั้นส่วนใหญ่มีความเป็นธรรมชาติ จะมีเพียงภาพยนตร์ประเภทตลกขบขัน (Comedy) 1 เรื่อง ได้แก่เรื่อง ภาพยนตร์เรื่องหนูหิ่น เดอะมูฟวี่ และภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญ(Thriller) 1 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องจอมขมังเวทย์ รวม 2 เรื่อง จาก 20 เรื่องเท่านั้นที่มีลักษณะไม่เป็นธรรมชาติหากเทียบกับบรรทัดฐานของการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน

โดยภาพของตัวละครในภาพยนตร์ไทยมีแนวโน้มที่มีสไตล์การแสดงค่อนข้างสมจริงและเป็นธรรมชาติมากขึ้นหากเทียบกับการแสดงละครไทยสมัยก่อน ดังที่ สตานิสลาฟสกี้ผู้ซึ่งถือว่าเป็นผู้ทรงอิทธิพลในด้านการแสดงแนวใหม่ ได้สอนให้เรียนรู้ถึงมนุษย์ที่แท้จริง โดยเน้นการสังเกตจากความจริงและการฝึกอารมณ์ความรู้สึกจากฐานแห่งความจริง ให้แสดงออกมาเป็นกิริยาท่าทาง เสียงพูด อย่างชีวิตจริง และสิ่งที่สตานิสลาฟสกี้กล่าวนี้ก็ตรงกับทัศนะของผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องทางการแสดง ทั้งนี้ความสมจริงที่กล่าวมามีความแตกต่างจากทางการแสดงทางตะวันตก อาจเป็นเพราะเหตุผลด้านวัฒนธรรมการแสดงของคนไทยที่มีมาแต่โบราณก่อนการเกิดภาพยนตร์ในประเทศไทย เช่น การแสดง โขน ลิเก ที่มีลักษณะห่างไกลความสมจริง และวัฒนธรรมของไทยในการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้เสียง และการแสดงอารมณ์ก็แตกต่างจากประเทศทางตะวันตก แต่อย่างไรก็ตามสไตล์การแสดงของตัวละครในภาพยนต์ไทยที่สมจริงนี้พบว่ายังมีข้อบกพร่องบางส่วนในเรื่องของ ทั้งการเคลื่อนไหว การใช้เสียง และการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอยู่บ้าง ซึ่งผลของการวิจัยนี้อาจจะสามารถเป็นหนึ่งในข้อมูลที่สำคัญสำหรับนักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงของไทยต่อไป

ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ในภาพรวมว่านักแสดงไทยมีการแสดงที่สมจริง ซึ่งความสมจริงนี้ เป็นความสมจริงบนพื้นฐานของความเป็นไทย ที่มีปัจจัยด้านวัฒนธรรมและบริบทของสังคมไทย เป็นตัวหล่อหลอมที่ทำให้ สไตล์การแสดงของนักแสดงไทยมีความเป็นเอกลักษณ์ ที่แตกต่างจากสไตล์การแสดงตะวันตก อินเดีย และเอเชียชาติอื่นๆ

5.5 ข้อเสนอแนะ

จากการทำวิจัยเรื่องตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทและวัฒนธรรมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. การศึกษาวิจัยเพื่อทำความเข้าใจในลักษณะเฉพาะของวงการภาพยนตร์ไทยยังนับว่าขาดแคลน ขาดการศึกษาวิจัยอย่างจริงจัง ด้วยเหตุที่มักจะคิดไปเองว่าน่าจะเหมือนกับต่างประเทศ จึงน่าที่จะมีการวิจัยเพื่อให้ทราบถึงลักษณะเฉพาะตนของงานศิลปะแขนงนี้

2. การวิจัยครั้งต่อไปนักวิจัยอาจจะทำการศึกษาการแสดงของนักแสดงละครโทรทัศน์ไทย ซึ่งในการวิจัยนี้ไม่ได้กำหนดขอบเขตครอบคลุมไว้ เพื่อให้ทราบถึงลักษณะตัวละครและสไตล์การแสดงของละครโทรทัศน์เช่นเดียวกัน

3. การศึกษาเกี่ยวกับการแสดงนี้ควรจะได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการส่งเสริมความรู้ทางวิชาการในด้านนี้ให้แพร่หลายยิ่งขึ้น

4. รัฐบาลควรเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนและกระตุ้นการพัฒนาการแสดงภาพยนตร์ไทยอย่างจริงจัง นอกจากเป็นการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไทยแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งการขยายอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในเชิงธุรกิจของประเทศอีกด้วย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กชกร บุษปะยุตร. (2551). *การวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ในช่วงปี พ.ศ. 2533 - 2548*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (สาขานิเทศศาสตร์) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต. ถ่ายเอกสาร.

กฤษดา เกิดดี. (2541). *พิพากษานอกศาล & กลวิจารณ์ & การแสดงทรรศนะ*. กรุงเทพฯ: มติชน.

----------. (2543). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

----------. (2549). *เอกสารประกอบการสอนวิชา COM 631 หลักการวิพากษ์การสื่อสาร*. ม.ป.ท.

กาญจนา แก้วเทพ. (2536). *มายาพินิจ 1*. กรุงเทพฯ: เจนเดอร์เพรส.

----------. (2537). *มายาพินิจ 2*. กรุงเทพฯ: เจนเดอร์เพรส.

----------. (2539). *สื่อส่องวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

----------. (2545). *เมื่อสื่อส่องและสร้างวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: ศาลาแดง.

โกศล วงศ์สวรรค์. (2543). *ปัญหาสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: รวมสาสน์.

ไฮเดฟ บลูเรย์ ดีวีดี โฮมเธียเตอร์ดอมคอม. (2551). *การแจกรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ของสมาพันธ์ภาพยนตร์ไทย*. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2551, จาก www.forum.thaidvd.net.

กำจร หลุยยะพงศ์. (2540). *ภาพยนตร์บู๊ของฮอลลีวู้ดกับการสะท้อนภาพความเป็นชาย*. วิทยานิพนธ์ วศ.ม. (สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

คณะกรรมการศาสนาและวัฒนธรรม. (2538). *การวัฒนธรรมศึกษา กระบวนการบริหารและจัดการวัฒนธรรม*. เอกสารประกอบการสัมมนาเพื่อจัดทำแผนการศาสนาและการวัฒนธรรม ฉบับที่ 1. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

คม ชัด ลึก. (2550). *หลักเกณฑ์ตัดสินเพลง-หนัง-ละคร ใครเหมาะสมคว้าคม ชัด ลึก อวอร์ด ครั้งที่ 5*. สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2556, จาก http://news.sanook.com/entertain/entertain_150463.php.

คีตาเรดคอร์ด. (2535). *การประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: พ่อให้มา.

จรัญ วุธาทิตย์. (2550, พฤษภาคม). การประกวดภาพยนตร์. *ผดุงศิลปะ*. 8(23). กรุงเทพมหานคร

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. (2544). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ตั้งแต่แรกเริ่มจนสิ้นสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชมรมภาพยนตร์ไทย. (2552). *ประวัติภาพยนตร์ไทย*. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2552, จาก www.rimpingfunds.com

ณรงค์ เส็งประชา. (2539). *พื้นฐานวัฒนธรรมไทย.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ณัจฉลดา พิชิตบัญชาการ. (2550). *ปัญหาสังคม: สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ณัฐพล ปัญญโสภณ. (2552). *การแสดง.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

โดม สุขวงศ์. (2533). *ประวัติภาพยนตร์ไทย.* กรุงเทพฯ : องค์การค้าของคุรุสภา.

โดม สุขวงศ์. (2539). *กำเนิดหนังไทย.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทรงคุณ จันทจร. (2552). *คุณค่าอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการนำมาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือภาคกลาง และภาคใต้.* สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. (2538). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์.* กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะศิลปกรรม-ศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.

ธีรวัส บำเพ็ญบุญบารมี. (2550). *รูปแบบการตีความคัมภีร์ในพระพุทธศาสนาเถรวาท.* วิทยานิพนธ์ (สาขาพุทธศาสน์ศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

นพมาศ แววหงส์. (2553). *ปริทัศน์ศิลปการละคร.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตยสารเอนเตอร์เทรน. (2556). *50 อันดับหนังไทยที่ทำเงินสูงสุดตลอดกาล.* สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2556, จาก http://www.entertainweekly.in.th/file_detail.php?cid=01162&c=1.

นิลิณี หนูพินิจ. (2526). *ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้.* วิทยานิพนธ์ วศ.ม. (สาขาสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2555). *แอคชั่น แอนด์ คัท.* กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

บรรจง โกศัลวัฒน์. (2545). *ศิลปะการแสดงภาพยนตร์ โทรทัศน์ และละคร.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บรรพต วีระสัย. (2550). *วัฒนธรรม: สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น.* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน). (2554). *ข้อมูลเอกสารภายในฝ่ายรายการไนน์เอ็นเตอร์เทน.* กรุงเทพฯ: อสมท.

----------. (2555). *แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี 2555.* กรุงเทพฯ: อสมท.

บล็อกแกงค์. (2550). *สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น.* สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2552, จาก http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=aesthetic&date=13-07-2007&group=3&gblog=1.

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2552). *โรงงานแห่งความฝันสู่การวิจารณ์ภาพยนตร์สำนักบริบท*. กรุงเทพฯ : พับลิค บุเคอรี.

ปรวัน แพทยานนท์. (2554). *การศึกษาทัศนะต่อการแสดงของนักแสดงไทยที่ได้รับรางวัล*. กรุงเทพฯ วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ประชา สุวีรานนท์. (2542). *แล่เนื้อเถือหนัง*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ประชา สุวีรานนท์. (2551). *ดีไซค์+คัลเจอร์*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ประเวศ วะสี. (2540). "วัฒนธรรมกับการพัฒนา" *รายงานในการสัมมนา เรื่อง บทบาทพระสงฆ์: ผู้นำสังคมในการอนุรักษ์มรดกศิลปวัฒนธรรมไทย.กรุงเทพ*: การศาสนา

ประเวศ วะสี. (2548). *การจัดการความรู้กระบวนการปลดปล่อยมนุษย์สู่ศักยภาพ เสรีภาพ และความสุข*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม.

ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ. (2529). *ความรู้ทั่วไปด้านภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: อิมเมจโฟกัส.

พจน์ ใจชาญสุขกิจ. (2551). *ภาพยนตร์สื่อสะท้อนบริบททางวัฒนธรรมและสังคมไทย*. กรุงเทพ: สมาคมนักประชาสัมพันธ์แห่งประเทศไทย. ถ่ายเอกสาร.

พระธรรมปิฎก. (2543). ปาฐกถาพิเศษ 100 ปี พระยาอนุมาราชธน. ใน เอกสารประกอบการสัมมนา *เรื่อง งานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ทบวงมหาวิทยาลัย ครั้งที่ 3 11-13 ธันวาคม 2543*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช. (2553). *พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ*. สืบค้นเมื่อ 22 พฤษภาคม 2556, จาก http://dl.parliament.go.th/handle/lirt/17038

พระราชวรมุนี. (2540). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2538). *รวมบทความและเอกสารปกิณกะ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

----------. (2539). *งานกำกับการแสดง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

----------. (2541, กรกฎาคม-ธันวาคม). นักแสดง:บทบาทและภาพลักษณ์. *มศว. ศิลปวัฒนธรรม*. 2(1): 47-63.

----------. (2543). *รวมบทความวิชาการด้านศิลปะการแสดง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

----------. (2544). *การศึกษาทัศนะต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดงละครโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พันธ์ทิพย์ห้องเฉลิมไทย. (2553). *เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 7 ระบบการนับคะแนนแบบใหม่ ของเฉลิมไทยอวอร์ดกัน.* สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2556, จาก http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2010/02/A8907249/A8907249.html

พันทิวา อ่วมเจริญ. (2544, ตุลาคม-2545, มีนาคม). ปีทองของ "หนังไทย" จากซบเซาสู่รุ่งเรือง. *วารสารหนัง : ไทย.* 3(12): 61.

มัทนี รัตนิน. (2549). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการกำกับการแสดงละคอนเวที.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์). (2541). *หนังไทยในอดีต ของ ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์).* กรุงเทพฯ: วัชรินทร์การพิมพ์.

มูลนิธิหนังไทย. (2556). *ยุคทองภาพยนตร์.* สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2556, จาก http://www.thaifilmdb.com/th/.

เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์. (2534). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์.* กรุงเทพฯ: ณ ฌาน.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2550). *เอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรมสารัตถะ: กรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา ศรีชนะชัยโชค. (2539). *รายงานผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประจำปี พ.ศ. 2519-2537.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.* กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

วิทยากร เชียงกูล. (2555). *รายงานสภาวะการศึกษาไทย.* สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2556, จาก http://witayakornclub.wordpress.com.

วิกิพีเดีย. (2552). *รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์.* สืบค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2552, จาก http://th.wikipedia.org/wiki/รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ-สุพรรณหงส์.

วิมลรัตน์ อรุณโรจน์สุริยะ. (2547). *ตุ๊กตาทอง ตุ๊กตาล้มลุกของการประกวดหนังไทย.* สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2551, จาก http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=7.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). *สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต.* กรุงเทพฯ: ดีแอนด์ไอคิว.

----------. (2547). *ศิลปะหลังสมัยใหม่.* กรุงเทพฯ: ดีแอนด์ไอคิว.

ศิลป์ พีระศรี. (2526). *ศิลปะสงเคราะห์ (พจนานุกรมศัพท์ศิลปะของชาวตะวันตก).* กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

สถาบันเอเชียศึกษา. (2552). *ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยบนความหลากหลายและสับสน.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่).* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

----------. (2542). *นักแสดง...หัวใจของการแสดงละคร.* สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2551, จาก http://www.geocities.com/pr452002/dramaa.htm?200827.

สนั่น ปัทมะทิน. (2525). *การประกวดภาพยนตร์ไทย.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมศรี สุกุมลนันท์ (2556). *งามมารยาท.* กรุงเทพฯ: ศยาม.

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2544). *บันทึกหนังไทย 2543-2544 ประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ พ.ศ. 2544.* กรุงเทพฯ: สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ.

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2546). *รางวัลสุพรรณหงส์ ภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 12.* กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2551). *ประเภทรางวัลและการตัดสินรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ "สุพรรณหงส์".* สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2556, จาก http://www.thainationalfilm.com/site/index.php?option= com_content&task=view&id=20&Itemid=123.

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2554). *สุพรรณหงส์ 20.* กรุงเทพฯ: สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ.

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2554). *สูจิบัตรงานประกวดภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประจำปี 2502.* กรุงเทพฯ: สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ.

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2551). *ประเภทรางวัลและการตัดสินรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ "สุพรรณหงส์".* สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2556, จาก http://www.thainationalfilm.com/site/index.php?option= com_content&task=view&id=20&Itemid=123.

สยามดารา. (2556). *ก่อนจะถึง 1 มีนาฯ "สุพรรณหงส์".* สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2556, จาก http://www.siamdara.com/ColumnDetail.asp?cid=13974.

สันติ เล็กสุขุม. (2542). *วัฒนธรรมเมืองและศิลปวัฒนธรรมชุมชน ในทางเลือกในการวิจัยศิลปวัฒนธรรม.* กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์

สามมิติ สุขบรรจง. (2546). *การศึกษาทัศนะต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีในประเทศไทย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุพัตรา สุภาพ. (2534). *สังคมและวัฒนธรรมไทย.* กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

สุธี คุณาวิชยานนท์. (2545). *จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่.* กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนพับลิชชิ่งจำกัด.

แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย. (2548). *วัฒนธรรมในสังคมไทย.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2545). *กระทรวงศึกษาธิการ: จากปฏิรูประบบราชการสู่กระทรงวัฒนธรรม.*

สำนักคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. *ความหมายแนวคิดและประเด็นที่เกี่ยวกับ "วัฒนธรรม".* พ.ร.บ. วัฒนธรรมแห่งชาติ. (2553). พระราชบัญญัติ. สืบค้นเมื่อ 22 พฤษภาคม 2556, จาก http://www.culture.go.th/study.php?&YY=2548&MM=5&DD=16.

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2548). *เครือข่ายศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย Contemporary Art and Culture Network.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

หนึ่งเดียว. (2549). *พิพิธภัณฑ์หนังไทยฉบับประวัติการณ์ที่สุดหนังไทย.* กรุงเทพฯ: POPCORN.

Codell, Julie F. (2007). Genre, gender, race and world cinema : an anthology. Malden, MA : Blackwell Publishing.

Hill, John ; Gibson, Pamela Church. (2000). *Film Studies Critical Approaches*. New York: Oxford University Press.

Neale, S. (2002). *Genre and contemporary Hollywood*. London : British Film Institute.

Pramaggiore, Maria and wallis, Tom. (2006). *Film a critical Introduction*. New York: Oxford University Press.

Ralph Stephen ; J.R. Debrix. (1973). *The Cinema as Art.* America: Penguin Books.

Robert Cohen. (2008). *Acting One/Acting Two(Fifth Edition)*. New York: University of California, Irvine

Roland Barthes. (1979). Mythologies. translated by Richard Howard. *The Eiffel Tower and Other Mythologies.* New York: Hill and Wang.

Saunders, Lewis ; Thornhill. (2003). *The Complete Guide to Referencing and Avoiding Plagiarism. England*: Open University Press McGraw Hill Education.

Tadashi Suzuki. (2000). *The way of Acting*. Japan: Theatre Communication Group, Inc.

The Oscars. (2556). *Oscar history, historical timeline.* Retrieved April 18, 2013, form http://oscar.go.com/oscar-history.

Yin, Robert. (2009). *Case Study Reserch: Design and Method (4th Edition) Vol.5.* London: Thousand Oaks Sage Publications.

สัมภาษณ์

ชนิดาภา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์. (2554, 20 สิงหาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชิดจันทร์ รุจิพรรณ. (2555, 11 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นิธิวัฒน์ ธราธร. (2555, 14 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นิธิวัฒน์ ธราธร. (2556, 17 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บัณฑิต ทองดี. (2554, 20 กันยายน). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรชิตา ณ สงขลา. (2552, 5 กรกฎาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรชิตา ณ สงขลา. (2554, 20 สิงหาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรชิตา ณ สงขลา. (2555, 11 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2554, 5 กรกฎาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิริลักษณ์ ผ่องโชค. (2552, 1 กรกฎาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิริลักษณ์ ผ่องโชค. (2554, 14 สิงหาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ษรัณยู จิราลักษณ์. (2554, 20 กันยายน). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุทธาสินี พุทธินันท์. (2552, 5 กรกฎาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุทธาสินี พุทธินันท์. (2554, 15 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุทธาสินี พุทธินันท์. (2556, 8 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุรพล วิรุฬลักษณ์. (2554, 15 กันยายน). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุรพล วิรุฬลักษณ์. (2555, 20 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อธิชา พงศิริพัฒน์. (2552, 1 กรกฎาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรพรรณ อาจสมรรถ. (2555, 15 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรพรรณ อาจสมรรถ. (2556, 9 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์. (2554, 20 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย ปรวัน แพทยานนท์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Debbie Alley. (2556, 15 January). Interview by Porawan Pattayanon, at Srinakharinwirot University.

Kim Pereier. (2555, 15 December). Interview by Porawan Pattayanon, at Srinakharinwirot University.

Kim Pereier. (2556, 9 January). Interview by Porawan Pattayanon, at Srinakharinwirot University.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ทัศนคติของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงต่อการแสดงของนักแสดงไทย
จากผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นักแสดง ผู้กำกับ ผู้ฝึกหัดนักแสดง และนักวิชาการ

บทสัมภาษณ์

1. บทสัมภาษณ์เรื่องทางการแสดง ในมุมมองของนักแสดง

เนื่องด้วยตัวผู้สัมภาษณ์ได้อยู่ใน Area ของการแสดง จึงเลือกสัมภาษณ์นักแสดงทั้งสิ้น 4 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดย 1 เป็นนักแสดงในวัยที่แตกต่างกัน 2 เป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงและถูกกล่าวขวัญในวงการบันเทิงหรือเป็นนักแสดงที่ได้รับรางวัล 3 เป็นนักแสดงที่มีการศึกษาหรือกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีเพื่อที่จะสามารถอธิบายและให้ความกระจ่างทางด้านวิชาการแก่ผู้สัมภาษณ์ 4 มีเวลาและยินดีให้สัมภาษณ์ เมื่อมีเกณฑ์การพิจารณาดังกล่าวทั้งสี่ข้อ ผู้สัมภาษณ์จึงได้คัดเลือกนักแสดงมาทั้งสิ้น 4 ท่าน โดยเน้นไปที่นักแสดงทุกท่านมีความคุ้นเคยกับศาสตร์ทางด้านการแสดง (Acting) ทั้งละครเวที ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ โฆษณา มิวสิควีดีโอ เป็นอย่างดี ได้แก่

1.คุณสุธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

2.คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

3.คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

4.คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

โดยผู้สัมภาษณ์ได้มีแนวทางของคำถามในการเจาะทัศนะของนักแสดงทั้งสี่ท่านในเรื่องของประวัติการทำงาน ประวัติส่วนตัว สุนทรียะทางการแสดง การแสดงที่ดีและไม่ดี การแสดงของไทยและหลักในการทำงาน เป็นต้น ซึ่งสามารถสรุปประเด็นและเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างได้ดังนี้

1.1 สุนทรียะทางการแสดงคืออะไร แสดงอย่างไรเรียกว่า “งาม”

คุณสุธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

คือความเข้าใจธรรมชาติของการเป็นมนุษย์แล้วศึกษา Character ต้องคิดถึงหลักธรรมชาติ กฎของธรรมชาติคืออะไร แล้วความเป็นมนุษย์มีอะไรบ้างที่เป็นสิ่งที่เป็นธรรมชาติ แล้วมองถึง Character ที่เขากำหนดให้เราเล่นว่าเป็นอย่างไร แค่นั้นเองถ้าเราเข้าไปสู่ Character ตัวละครตัวนั้นอย่างเป็นธรรมชาติ แล้วเข้าใจระบบความคิดเข้าใจระบบการดำเนินชีวิตการปฏิบัติ มันก็จะเป็นกุญแจที่จะทำให้เราถ่ายทอดตัวละครตัวนั้นได้ดี คืออิงธรรมชาติ

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

จะตอบให้เป็นคำจำกัดความจะยาก อะไรที่เป็นศิลปะมันไม่ได้มีสิ่งที่บอกว่าถูกหรือผิดดีหรือดีเลิศ อยู่ที่งานที่สร้าง การคิดและมุมมองของคนบางคน ที่จะมองเห็นสิ่งบางอย่างงามเนี่ยมันก็อยู่ที่ประสบการณ์ของคนคนนั้น หรือ test ของคนคนนั้น test คือรสนิยมที่มันเกิดขึ้นมันก็เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของคนคนนั้น จากการเห็นชิ้นงานหรือความงามจากสิ่งต่าง ๆ ถ้าจะให้บอกนิยามเป็นวิชาการก็คงไม่ได้ เข้าใจว่าสุนทรียะ คือความงามแต่มันคือความดีด้วย แล้วก็ยังคิดว่าในละคร ละครเวทีหรือการแสดงมันไม่ได้มีแต่ความงาม ไม่ได้มีแต่ความดี มันมีตัวร้าย ตัวอิจฉา แต่ในสุดท้ายแล้วก็ยังพยายามหาเหตุผลไปเรื่อย ๆ เพราะตัวเองเชื่อว่าตรงนี้มันไม่มีจุดที่สิ้นสุดหรือตายตัว อาจจะมองว่าไอ้เลวได้อีกของมันสุดท้ายแล้วก็จะเห็นในสัจจธรรม ในสัจจธรรมของตัวละครนั้น ๆ ความน่าสงสารของมัน ความที่มันไม่รู้จักพออะไรตรงนั้นเราเห็นความจริงนอกจากความงาม

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

สมจริง ทุกอย่างของจริงทั้งหมด อะไรที่ดูสมจริงกับเรื่องนั้นๆ และในแต่ละเรื่องก็มีความสวยงามต่างกัน มีความเป็นเอกลักษณ์ต่างกัน

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

คือความสมจริง ความเป็น Realistic เราต้องทำให้คนดูเชื่อให้ได้ว่าเราเป็นตัวละครตัวนั้น การแสดงแต่ละอย่างจะงามได้ ก็ต่อเมื่อภาพที่ผู้ชมได้เห็น เป็นภาพที่สวยงามน่าจดจำ และก็ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกรวมกันไปด้วย ส่วนเรื่องของความเชื่อ นักแสดงจะต้องมีให้ได้ ซึ่งค่อนข้างยากเหมือนกัน เพราะว่ามันไม่ใช่ตัวเรา เราจะต้องเรียนรู้ที่จะเป็นคนอื่น คือการเป็นนักแสดงที่ดี สำคัญมากเรื่องที่ต้องเรียนรู้ชีวิตคนอื่น ต้องรับรู้ความรู้สึกของคนอื่น ต้องมีมนุษย์สัมพันธ์กับคนอื่น จะอยู่คนเดียวไม่ได้ และความงามที่จะเกิดขึ้นบนเวที หรือบนภาพที่ปรากฏ มันก็มีหลายๆ อย่างประกอบกัน จริงๆ แล้วความงามของการแสดง ของการเป็นนักแสดง หรือการทำงานละคร มันก็ขึ้นอยู่กับทุกๆ คน ทีมงาน ไม่ใช่ที่ตัวนักแสดงคนเดียว ภาพรวมของทั้งหมด นักแสดง ผู้กำกับ ทีมงาน มีความพร้อมและเป็นเอกภาพ ความงามที่เกิดขึ้นที่ทำให้ผู้ชมเห็น เป็นสิ่งที่สำคัญ คือผู้ชมก็อยากได้รับสิ่งดีกลับไป ถ้าเค้าได้รับสิ่งที่ดี

กลับไปและสามารถให้ข้อคิดเค้าได้ นี่คือความงามของสุทรียะของการแสดง คือดูแล้วได้ข้อคิด ดูแล้วได้สิ่งที่ดี ความคิดที่ดี ไม่ใช่ดูแล้วอยากไปทำสิ่งไม่ดี อันนี้ไม่ใช่ความงามแล้ว ถ้าเค้าดูแล้วรู้สึกแบ่งปันอย่างจะช่วยเหลือคนอื่น อันนี้คือสิ่งที่ดีมาก ถ้าเราทำละครแล้วคนดูดูแล้วอยากกลับไปทำสิ่งที่ดี อันนี้คือความงามที่คุณทำได้แล้ว ประสบความสำเร็จแล้ว

1.2 คิดว่าความงามดังกล่าวเกิดจากอะไร/มีอะไรเป็นองค์ประกอบ

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

คือความลงตัวของทุก ๆ ฝ่าย ความสมดุล อันนี้คิดถึงหลักธรรมชาติเหมือนกัน คือสิ่งที่ง่ายที่สุดของเราในชีวิตคือต้องยอมรับความจริง ต้องคิดดูซิว่าความจริงคืออะไรแล้วสิ่งที่เป็นธรรมชาติที่สุดเพราะเราหลีกเลี่ยงธรรมชาติไม่ได้พราะฉะนั้นเราก็ยึดหลักตรงนี้ไว้ ทุกอย่างมันก็ต้องBalanceมันก็ต้องมีทั้งศิลปะแล้วก็วิทยาศาสตร์ มีเหตุและผล เพราะฉะนั้นเนี่ยอะไรที่จะทำให้ลงตัวทุกอย่างก็คือความ Balance ความพอดีของทุก ๆ อย่าง เมื่อทุกอย่างรวมกันให้มันเป็น balance แต่ก่อนที่ทุกอย่างจะเอาทุกอย่างมารวมกันเนี่ย เราก็ต้องอาศัยปัจจัยหลาย ๆ อย่างใช่ไหม ต้องแยกเป็นส่วนของเสื้อผ้าตรงนี้ ส่วนของแสงคือตรงนี้ ส่วนของเสียงคือตรงนี้ ส่วนของตัวละครคือตรงนี้ แต่ทั้ง ๆ ที่สิ่งที่เป็นหลักสำคัญทั้งหมดเราก็ต้องดูซิว่าเรื่องราวคืออะไร แล้วตัวละครเป็นยังไง อันนั้นแพทว่าเป็นเมนหลักของเรื่องแล้วเราค่อยแยกทีละนิดว่าตัวละคร เราหาตัวละครเจอแล้วเราหาเรื่องราวเจอแล้วเนี่ยเราก็ต้องดูว่าตัวละครตัวนี้ต้องแต่งตัวแบบไหนความเข้าใจชีวิตของตัวละครตัวนี้เป็นยังไงเพราะฉะนั้นเราก็ต้องดูอารมณ์ซิว่าความรู้สึกของตัวละครเนี่ย แล้วความรู้สึกของฉาก ฉากนี้เนี่ยหมายถึงอะไร เพราะฉะนั้นเราก็จะมองเห็นถึงแสง ถึงเสียง ถึงเสื้อผ้าอะไรต่าง ๆ มารวมกัน ทุกอย่างมันก็จะได้ลงตัวกันไป สิ่งที่จะเอาภาพรวมมาสมดุลกันให้ได้เนี่ยส่วนของแต่ละอันก็ต้องสมดุลด้วยเหมือนกัน ภาพรวมถึงจะสมดุลด้วยอย่างเนี่ยมีวิธีการยังไงใช่ไหมค่ะ ก่อนอื่นก่อนที่เราจะส่งอารมณ์ไปถึงคนดูเนี่ยเราต้องรู้สึกเอง

ก่อนเพราะฉะนั้นอันนี้คือสิ่งที่สำคัญมาก ๆ ในการแสดงก็คือถ้าเราไม่รู้สึก คนดูก็ไม่รู้สึกใช่หรือเปล่า แต่ว่าอะไรก็ตามเราอย่าไปฝืนธรรมชาติ หรือว่าพยายาม หรือไปตั้งใจมากเกินไป หรือรีแล็คมากเกินไปแล้วเนี่ยมันก็จะกลายเป็นเบาหรือว่าพลังน้อย คือว่าทุกอย่างมันก็ต้องพอดีค่ะ ซึ่งการจะหาความพอดีมันก็ยาก มันขึ้นอยู่กับตัวเราเพราะว่าแต่ละคนความพอดีจะไม่เท่ากัน คือ 1. เราต้องรู้จักตัวเองก่อนว่าเราเป็นใครอะไรยังไง แล้วพอเรารู้จักตัวเองได้แล้วเราจะสามารถที่จะรู้จักคนอื่นได้ แล้วการเป็นตัวละครตัวหนึ่งเนี่ย มันก็เหมือนกับจิตวิทยา ว่าการที่เราจะรู้จักคน ๆ เนี่ย ที่เราจะแสดง ที่เราจะคือก็ไม่อยากจะเรียกว่าแสดง ที่เรากำลังจะถ่ายทอด เพราะว่าความเป็นเขามันเป็นยังไง เพราะฉะนั้นเราต้องรู้จักชีวิตของเขา รู้จักความคิด รู้จักระบบอะไรทุกอย่างชีวิตเขาเนี่ย เพราะฉะนั้นการที่เราจะถ่ายทอดออกมาแล้วเนี่ยจะไม่เป็นตัวเรา แต่เราก็เข้าไปอยู่ในโลกของเขา เราก็ต้องเข้าใจ

ธรรมชาติของเขาให้มากที่สุด เราถึงจะรู้สึกอย่างธรรมชาติแบบเขา แล้วก็ถ่ายออกมาอย่างธรรมชาติ โดยที่เราไม่ต้องพยายามหรือต้องตั้งใจหรือว่าฝืนธรรมชาติเลย แล้วตรงนั้นมันจะทำให้เรามีพลังในตัวเราเองแล้วก็สามารถส่งถึงคนดูเองเนี่ย แต่ว่าเราต้องรู้สึกเองจริงๆ นะค่ะ มันจะทำเป็นว่าเรารู้สึกมันก็ไม่ได้ ก็คือทุกอย่างมันต้องเกิดขึ้นจากธรรมชาติจริง ๆ แล้วถึงเวลาเนี่ยมันจะมาเอง

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

ความงามเกิดจากธรรมชาติ

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

ความมีเอกลักษณ์

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

ก็จะเป็นเรื่องของทีมงาน Team Work ก็ต้องมีส่วนรวมด้วยในการงานออกมา การกำกับการแสดง ตัวนักแสดงเอง เสื้อผ้า หน้า ผม ทุกอย่าง ถ้าทุกอย่างลงตัว ก็จะมีความสวยงามอยู่ในนั้น นอกจากนั้นเป็นเรื่องของภาพรวม ก็เป็นฉาก แสง สี เสียง ถ้าเป็นละครเวที เรื่องของทีมคอสตูม เรื่องทีมต่างๆ ทุกอย่างต้องพร้อม มีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ทุกอย่างต้องไปด้วย เป็นเอกภาพนั่นคือต้องเป็นหนึ่งเดียวกันคะ ทุกอย่างต้องไปในทิศทางเดียวกัน ให้ความร่วมมือ ทุกอย่างต้องมีการออกแบบ และวางแผนล่วงหน้า ไม่ใช่ว่าทำลวกๆ อย่างละครเวที เราต้องมาการเตรียมตรวจค่อนข้างนาน ทำละครทีวีค่อนข้างรวดเร็ว ทำไป on-air ไป งานจะออกมาดูลวกๆ เพราะบทเขียนวันต่อวัน

1.3 มีวิธีการอย่างไรในการถ่ายทอดอารมณ์หรือสื่ออารมณ์ให้ไปถึงคนดู

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

มีสมาธิ และพยายามจดจ่อกับสิ่งที่ทำ(บทบาทที่กำลังแสดง) พุทธศาสนาเนี่ยหลักการทำสมาธิใช่ไหมค่ะ ลืมพูดไปว่าต้องมีสมาธิแล้วต้องมีสติอยู่ตลอดเวลา คือหลักศาสนาพุทธเรายึดหลักธรรมชาติ ธรรมชาติในการคิด การอยู่ทุกอย่างแล้วก็ให้เรารู้จักตัวเองแล้วหาจุดโฟกัสของแต่ละจุดที่เราจะต้องเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะว่าการแสดงมันต้องมีสมาธิ แล้วพอเราทำสมาธิไปเรื่อย ๆ เสติเรามั่นคงขึ้นสมาธิ ทำให้การแสดงเราดีขึ้นจริง ๆ สามารถช่วยในการแสดง หลักธรรมชาติของศาสนาพุทธ การที่เข้าใจโลกมนุษย์ การที่เข้าใจชีวิตทุก ๆ อย่างที่เกิดขึ้นของมนุษย์เป็นยังไงความเป็นไป การที่เราจะรู้จักคนอื่นเนี่ยเราก็ต้องรู้จักตัวเองก่อน เราต้องรู้จักตัวเองอย่างชัดเจนว่าเราคือใคร คน ๆนี้เป็นแบบนี้แล้วเราก็ต้องเปิดรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นถ้าปิดเนี่ยเราไม่เปิดรับอะไรรอบด้านเนี่ยมันจะมีผลต่อการแสดง การแสดงอยู่บนเวทีเราเป็นตัวนั้น รับจากนักแสดงตัวอื่นๆ ที่จะส่งเข้ามา พอได้รับเราจึงจะส่งกลับไปให้เขา

ชีวิตจริงก็เหมือนกันถ้าเราปิดเราก็ไม่สามารถที่จะทำให้คนอื่นรู้จักเรา รู้จักคนอื่นด้วย เพราะฉะนั้นเนี่ยรับให้หมดตรงเนี่ยเป็นจุดได้สามารถเรียนรู้คนอื่นได้ง่าย เข้าใจเขาได้มากขึ้น ถ้าเรายอมรับการเป็นมนุษย์เข้าใจโลกของความจริง ทุก ๆ อย่างของธรรมชาติเป็นผลที่ดีกับการแสดงมาก ๆ

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

แต่ละครั้งที่แสดงก็รู้สึกเหมือนเวลาเราดูหนัง หรือเวลาเราอ่านการ์ตูน อ่านการ์ตูนอะไรทำไมเรายังร้องไห้ได้เลย นั่นคือการที่เราไม่อคติ แล้วเราเปิดใจ แล้วเราก็ปล่อยใจไปกับเรื่องราวที่เราอ่าน เราจะเข้าใจเนื้อหา เข้าใจเหตุและผล เข้าใจถึงแรงจูงใจ เข้าใจถึงที่มาที่ไป มันรู้เลยว่าทำไมถึงทำอย่างนั้น มันก็คงอาศัยสมาธิแล้วก็การเปิดใจ พอเราเข้าใจแล้วเราก็แสดงออกไปมันไปของมันเองนะ เวลาที่ใครถามเมื่อก่อนก็จะตอบว่าไม่รู้สิ มันไปของมันเอง เราก็กลับมาหาคำตอบว่าเป็นเพราะเราเข้าใจแล้วแล้วเรารู้สึกได้ แต่ทำไมมันถึงพูดคำว่าได้ค่ะทั้งที่ใจมันบอกว่าไม่ ไม่เอา เราไม่ชอบ เราไม่ทำ แต่ทำไมมันต้องบอกว่าได้ค่ะอะไรอย่างเนี่ยคือเข้าใจ เช่นคำแค่คำเดียวทำไมมันมีความหมายมากมายนี่มันเป็นอย่างนั้นจริง ๆ

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

พยายามเข้าใจตัวมันก่อนคืออย่างแรกที่สำคัญมากๆ คือตัวละครแบบไหนที่ผู้กำกับอยากได้เราก็ต้องปรึกษาว่าต้องการตัวละครแบบไหนอยากให้ตัวละครออกมาแบบไหน และอย่ามีความมั่นใจในตัวเองมากเกินไป เพราะการเป็นนักแสดงเราต้องฟังความคิดเห็นของคนอื่นด้วยอย่าเอาความคิดของตัวเองเป็นใหญ่

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

ต้องเข้าใจในตัวละครและต้องลำดับเหตุการณ์ก่อน ว่าทำไมเราถึงต้องเป็นแบบนี้ เค้าพูดอะไรหรือว่าเราเสียใจอยู่ ต้องลำดับเหตุการณ์ให้หมด และเรื่องบทค่อนข้างยาว เราเป็นคนความจำไม่ค่อยดีแต่เราต้องจำให้ได้ และทางผู้กำกับหรือทุกคน จะบอกเราว่าอย่าท่อง เพราะท่อง เวลาพูดอออกไปจะไม่เป็นธรรมชาติ มันจะเหมือนเราเป็นนกแก้วนกขุนทอง เค้าอยากจะให้เราจำด้วยความรู้สึก จากความคิดความเข้าใจจริงๆ เวลาพูดออกมาจะได้ไม่ต้องมานึกว่า จะต้องพูดอะไร พอเค้าพูดจบเราต้องพูดอะไรสวนออกไป คือการเป็นนักแสดง ต้องมีการรับส่งกับ partner เค้าพูดอะไร เราต้องฟังเค้า ไม่ใช่มั่วแต่มานั่งคิดว่า พอเค้าพูดจบ ต่อไปเราต้องพูดอะไรน้า? พอเค้าพูดจบเราพูดต่อ มันก็จะกลายเป็นว่าไม่รู้สึกอะไร ว่างเปล่า และนี่เป็นปัญหาใหญ่อีกปัญหาหนึ่งของนักแสดงใหม่ๆ ที่จะต้องเจอกันทุกคน เพราะเราก็จะห่วงกับการท่องบท อยากจะท่องบทให้ได้ ให้เป๊ะ เพื่อที่จะไม่ต้องลำบากในกองถ่าย

ว่าบทก็ยังไม่ได้ เล่นก็ยังไม่ได้ เราก็เลยไปเน้นที่บทให้มันได้ก่อน เรื่องเล่นก็จะไปปรับในหน้า Set อีกทีหนึ่ง

1.4 นักแสดงที่ดีที่เรียกว่า "แสดงเก่ง" เป็นอย่างไร / คุณสมบัติอื่น ๆนอกจากการแสดงต้องเป็นคนที่มีลักษณะอย่างไร

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

ต้องสามารถเข้าใจคนที่เขาต้องสวมบทนั้น แล้วก็ถ่ายทอดออกมาเป็นคนนั้นเลยซึ่งไม่ใช่ตัวเขาซึ่งไม่ได้สวมตัวเขาอยู่ในบทนั้น เพียงแต่หน้าตาลักษณะท่าทาง เหมือนตัวเขาจริง ๆ แต่ถ้ามองโดยรวมมาแล้วเนี่ยไม่ใช่เขาเลยเป็นคาแล็คเตอร์อีกคนนึง ขอโทษค่ะแล้วอีกอย่างนึงการแสดงการเล่นออกมาเนี่ย เล่นเฉพาะหน้าแต่เล่นทั้งตัว ตั้งแต่หัวจรดปลายเท้าเนี่ย คือน้ำหนักเนี่ยสมดุลกัน บางทีเคยถูกสอนมาว่าบางทีเล่นแค่หน้าเนี่ย ตัวอื่นมันจะแข็ง คือตามความจริงของคนเราทุกคน เวลาเราพูดเราก็จะไปทั้งตัว ไม่ได้ไปเฉพาะหน้า ทุกอย่างมันก็ต้องอิงธรรมชาติไว้ทั้งหมดเลยตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้าคาแลคเตอร์คนนี้เขามูฟยังไง เขาถ่ายทอดไม่ว่าจะอารมณ์เศร้า หัวเราะ หรือสนุกสนานอะไรอย่างเนี่ยก็มูฟทั้งตัว เพราะฉะนั้นคนเราก็ต้องมี body language ด้วย แล้วก็faced expression ด้วย

คุณสมบัติที่สำคัญที่สุดก็คือต้องมีวินัยมาก ๆ ในการทำงาน ก่อนอื่นเราต้องรู้ว่าตัวเองมีความสามารถทางด้านไหนทำอะไรได้แล้วก็ทำอะไรไม่ได้ ต้องมีวินัยในการทำงาน ยกตัวอย่างง่าย ๆ อย่างตัวแพทเนี่ย คือแต่ละคนจะเก่งไม่เหมือนกัน แล้วก็จะรู้ไม่เหมือนกัน ความเป็นธรรมชาติ แล้วไม่ให้ป่วย แล้วอย่างงานการแสดงเนี่ยไม่ใช่งานของเราแต่เป็นงานของทุก ๆ คน เพราะฉะนั้นถ้าเกิดอะไรขึ้นมา เป็นอะไรขึ้นมาปุ๊บคนอื่นก็จะถูกเอฟเฟคไปด้วย งานมันก็จะออกมาไม่ได้เท่าที่ควร ก็ไม่ไปดีกว่า แล้วก็ทานอาหารเราเป็นนักร้อง ร้องเพลง น้ำแข็ง แต่ที่จริงมันมีข้อห้ามที่เยอะมาก บางทีคิดมากไปก็ไม่ดีนะค่ะ บางทีมากไปก็ปวดหัวเป็นโรคจิต ก็พยายามทำให้มันพอดีที่สุด ระวังให้มากที่สุดว่าน้ำแข็งไม่ควรทาน เพราะว่าเดี๋ยวคอจะแห้งเสียงจะไม่ดี น้ำตาล นมอะไรต่าง ๆ ทานไปจะทำให้มีเสมหะ เพราะฉะนั้นอะไรของแพทเองที่หวานนิดหน่อยคาเฟอีนอะไรนิดหน่อยเดี๋ยวจะกรดไหลย้อน มันจะเป็นเอฟเฟคกับคอ ปรึกษาหมอหลายหมอ สิ่งที่เซ้นสิทีฟที่สุดของร่างกายเราคือเสียงกับคอ เพราะฉะนั้นเราต้องระวัง อย่างเราใช้เสียงเป็นอาชีพ ถามว่ามันลำบากจริง ๆ เลย มันจะเหนื่อย ถามว่ามันสนุกไหมมันก็สนุก แต่ว่ามันเหนื่อยเพราะว่าข้อยกเว้นมันเยอะ แต่ว่าถามว่าถ้างานเราออกมาดีทุกคนแฮปปี้แล้วก็ส่วนรวมทุกคนมีความสุขแล้วก็งานออกมามีคุณภาพเราก็ยอม เราก็แค่ยอมลำบากลำบากไปก่อนแล้วค่อยสบาย

นักแสดงที่ดีไม่ใช่มีวินัยอย่างเดียว แต่ว่าก็ต้องตรงต่อเวลา แล้วก็ต้องมีความตั้งใจมีความพยายาม เพราะว่าอย่างนึงคือว่าแพท คิดว่าการแสดงหรือการร้องเพลง หรือว่าความสามารถของเรา

เนี่ยมันก็มีวันจบสิ้นเหมือนกัน คือไม่ใช่ว่าเราเก่งวันนี้ แล้วก็ต้องท่องไว้เลยในหัวว่าไม่มีอะไรเที่ยง ไม่มีอะไรเที่ยงหนอ ไม่มีอะไรแน่นอนในชีวิต หรืออีกไม่กี่เดือนที่เราร้องเพลงมา ร้องดี แสดงดีแต่ว่าวันนี้ไม่ได้ร้องดีเหมือนวันนั้น เพราะว่าเราอาจจะร้องดีกว่าก็ได้หรือเราอาจจะร้องแย่กว่าก็ได้อันนี้ไม่รู้จริง ๆ มันขึ้นอยู่กับว่า ณ วินาทีนั้นอะไรมันจะเกิดขึ้นอย่างนั้นเราก็ต้อง Aware ทุกอย่าง ก็ต้องคอยรักษาสิ่งที่ดีไว้ ความสามารถที่ดี ๆ ไว้เนี่ย แล้วการรักษาสิ่งที่ดีเนี่ยไม่ใช่ง่าย ยากมากแล้วเราก็ต้องคอยพัฒนาตัวเองเสมอเพราะฉะนั้นทุกอย่างย่อมมีวันจบสิ้นของก็จะมีเอ็กซ์เพรชั่นเดซ ก็มีเหมือนกันเพราะฉะนั้นเนี่ย ถ้าการร้องเพลงของเราดีแค่นี้เราก็ควรจะพัฒนาไปด้วย แล้วยิ่งเราร้องไปเรื่อย ๆ มันก็จะยิ่งดีขึ้นเร้นจ์ มันก็จะกว้างขึ้น เพราะอย่างการแสดงแพทว่ามันมีการกำหนดนะค่ะ เพราะฉะนั้นเราสามารถแสดงตรงนี้ เราทำโอเคแล้วแต่ว่าอย่าคิดว่าอย่าประมาทอย่าชะล่าใจว่าเราดีสุดแล้ว เพราะฉะนั้นแพทคิดว่าเราสามารถดีขึ้น ได้อีกใช่เพราะฉะนั้นทุกอย่างเรื่องความสามารถคิดว่าต้องทำไปเรื่อย ๆ จนเราคิดว่าเราทำได้ดีที่สุดแล้ว อย่างน้อยเราก็จะภูมิใจว่าเราได้พยายามทุกอย่างแล้วนะ แล้วเพื่อจะทำให้เรา เพื่อให้คิดไปเรื่อย ๆ นะค่ะ เพราะถ้าเกิดความประมาทหรือความชะล่าใจ เราก็จะหยุดอยู่แค่นี้เชื่อว่าทุกในเจเนเรชั่นเนี่ย คนเก่งๆ มีเยอะมาก ตลอดเพราะฉะนั้นเนี่ย เราก็ต้องรักษาตัวเองไว้เพื่อไปได้ยาวที่สุด อันนี้ก็สำคัญเรื่องพัฒนาตัวเองเนี่ยค่ะ นอกจากนั้นเราก็ต้องดูแลตัวเองให้ดีด้วย และที่สำคัญควรจะคนดีด้วย เพราะว่าการแสดงเป็นการทำงานร่วมกับคนอื่น ไม่ใช่ว่าอยู่ตัวคนเดียวเพราะฉะนั้นเนี่ยก็ต้องมีความสามัคคีในการทำงานร่วมกับคนอื่น ต้องรู้จักแบ่งปันเพราะฉะนั้นการแสดงของเราเนี่ยสามารถแบ่งปันให้คนรอบข้างได้ และในขณะเดียวกันเราก็สามารถเรียนรู้ความสามารถของคนอื่นเนี่ยมาใช้ มาแอพพรายกับแสดงการทำงานของเราได้ด้วย อีกอย่างหนึ่งคือเราต้องออกกำลังกายค่ะ คือทำให้ร่างกายเราฟิตและแข็งแรงอยู่เสมอให้สม่ำเสมออย่างเช่น อาทิตย์ละครั้งก็ได้ค่ะคือคนเราทำอะไรก็ตามต้อง ถ้าเราทำงานหนักเราก็ต้องพักผ่อนเยอะเหมือนกันไม่ใช่ว่าร่างกายเราทำงานทำงานไป เรื่อย ๆ แล้วไม่ต้องพัก ตอนแรกเราอาจจะแฮงค์ได้ แต่พอเราอายุมากขึ้นไปเรื่อย ๆ เนี่ยทุกอย่างมันก็ต้องมีการเสื่อมไปเราก็ต้องมีการพักเพื่อให้มันซ่อมแซมสิ่งที่เราใช้ไปเพราะฉะนั้นทุกคนจะรู้เองว่าชีวิตของแต่ละคนตรงไหนคือความพอดีเพราะฉะนั้นเราก็ต้องให้รู้จักตัวเองให้ได้มากที่สุดเราถึงจะได้รู้ว่าอะไรคือดีกับเราอะไรคือไม่ดีกับเราเนี่ย ก็คือต้องคลิกอัฟให้ร่างกายเราดีอยู่เสมอ เราจะมีพลังและกำลังในการทำงาน ไม่งั้นกำลังตกไป แล้วกว่าจะกู้กลับมาเนี่ยนานและยากพอสมควร แล้วก็ทานอาหาร ในการดูแลตัวเองอะไรต่าง ๆ ต้องมีประโยชน์ทุกอย่างก็ต้อง เฮลตี้ค่ะ สิ่งสำคัญคือ ภายนอกและภายในต้องให้ดูดีอยู่เสมอของแพทโชคดีเป็นคนที่อ้วนยากแต่ทานเยอะเพราะว่า ยอมนะค่ะอย่างเล่นละครเนี่ย ยอมไม่สวยแต่เอางานดีนะค่ะ ดีกว่ายอมสวยแล้วงานไม่ดีค่ะอย่างนั้นไม่เอานะค่ะ เพราะฉะนั้นอย่างน้อย ถ้าเราทำงานออกมาดี ชัดเจน ถ้าเราอ้วนขึ้นแต่ก็ไม่ใช่อ้วนจนรับไม่ได้อะไรอย่างเนี่ยเราอ้วนขึ้นหน่อยแต่งานดีแพทคิดว่าคนจะเห็นผลงานมากกว่า แต่ว่า

Look ก็สำคัญ ไม่ใช่ว่าไม่สำคัญ เพราะคนเราก็ต้องมีทั้ง Look และก็มีความสามารถด้วยแต่ว่าถ้าเราต้องเลือกอะไรอย่างเนี่ย ก็เลือกงานก่อน

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

ต้องให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม รู้สึกว่าตอบสนองความต้องการของเราในการดู บางครั้งคนคนเดียวกันที่คนอื่นมองว่าดี ว่าเก่ง แต่ตัวเองไม่เคยมองว่าดี ว่าเก่งเลย แต่บางครั้งมองว่าเขาเป็นครูคือมันจบมันรวมอยู่แล้วไม่ต้องไปบอกว่าเขาดีหรือเก่ง สามารถหยิบความพิเศษงานของเขา มาประยุกต์หรือว่ามาดูเพื่อเป็นสิ่งที่สอนเราเพิ่มขึ้นเพื่อพัฒนาตัวเอง กำลังจะบอกว่านักแสดงแต่ละคนที่เล่น แสดงงานชิ้นเนี่ยอาจจะดีมาก ๆ อ่ะ แต่อีกชิ้นนึงเรากับรู้สึกทำไมเราไม่ได้อะไรเราไม่รู้สึกอะไรเลย ถึงบอกว่าไม่มีนักแสดงที่บอกว่าดี แล้วเก่งในทุก ๆ งาน งานนึงเขาอาจจะดีมาก แต่ถึงบอกว่าบางคนแนวนี้เล่นดีมาก แต่อีกแนวนึงไม่ได้เลยอ่ะ มันถึงบอกว่ามันไม่มีสูตรสำเร็จจริง ๆ

นอกจากทักษะหลาย ๆ ด้านที่จะใช้ในการถ่ายทอดบทบาทของตัวเอง มันก็ต้องมีเรื่องวินัยของการทำงาน วินัยของการทำงานก็คือ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การตรงต่อเวลา คือ การรู้และเข้าใจของคำว่าทีมเวิร์ค ไม่ใช่เหมือนเมื่อกี้ที่บอกว่าพี่พิจารณาตัวเองทันที แม้แต่เขาจะบอกว่า จอยมาซ้อมแค่นี้พี่ว่ามันโอเคแล้ว พี่ว่าจอยไปได้แล้ว จอยก็ไปทำการบ้านเองที่บ้าน แต่เรากลับต้องพิจารณาตัวเองว่าไม่ใช่ มันไม่พอ คือเราต้องรู้และประมาณตัวเองว่ามันงานไหนที่เราต้องไปจัดการตัวเองที่บ้าน แล้วงานไหนที่เราต้องแบบเข้ามากับทีมเวิร์คมากแค่ไหน มันก็เป็นคุณสมบัติต่าง ๆ แล้วก็รู้ว่าตัวเองเป็นนักแสดง ตัวเองไม่ใช่ดารา ดาราใครก็เป็นได้ แค่คุณมีชื่อเสียงภายในข้ามวันด้วยเหตุผลอะไรก็ตามที่คุณสามารถดึงความสนใจได้ ถึงได้มีคำว่า สตาร์ กับคำว่าซุปเปอร์สตาร์ ระหว่างคำว่าสตาร์ กับคำว่าซุปเปอร์สตาร์มันคนละชั้นกัน ถูกหรือเปล่าค่ะ สตาร์ ใครก็เป็นได้ แต่จอยไม่เคยคิดว่าตัวเองเป็นอะไรนอกจากนักแสดง ก็เลยคิดว่าเป็นจุดสำคัญที่ทำให้ความที่เรารู้ตัวเสมอว่าเราเป็นนักแสดงมันจะไม่มีอะไรอย่างอื่นมาดึงสมาธิเราหรือมาทำให้เราแบบมาทอนโฟกัสของเราอ่ะว่าเราจะแสดงอ่ะ ไม่งั้นเราจะไม่กล้าที่จะทำอะไรที่แบบผิด LOOK ที่คนมองเดี๋ยวอันนี้ไม่สวยเดี๋ยวอะไรอย่างเนี่ยเข้าใจป่ะ มันคืออุปสรรคที่ใหญ่มาก อีกอย่างคือ เรื่องวินัยการแสดง เรื่องการทำงานแบบทีมเวิร์ค เรื่องที่ต้องพยายามฝึกฝนกับเองใช่ไหม อีกอันนึงที่ยังเป็นข้อถกเถียงกันอยู่ในหัวของตัวเองนะ คือเรื่องมนุษยสัมพันธ์ มันไม่มีข้อกำหนดว่ามากน้อยแค่ไหนอ่ะ แล้วบางทีในการทำงานทีมเวิร์คได้ตลอดมาเป็นระยะเวลานานเรียกว่ามีมนุษยสัมพันธ์ดีหรือเปล่า ไม่รู้แต่บางทีรู้สึกว่ามีโลกส่วนตัวมากพอสมควร เพราะว่าเราทำงานแบบนี้หรือเปล่า อันนี้เป็นเรื่องเดี่ยวที่เวลาเห็นใครพูดเรื่องมนุษยสัมพันธ์แล้วรู้สึกว่า ยังหาเหตุผลไม่เจอ ยังหาข้อสรุปไม่เจอ เพราะสังเกตดูได้ว่าหลายคนที่ถูกยกย่องว่าเป็นศิลปินเขาก็จะมีโลกส่วนตัว เขาก็ไม่ได้เฟนลี่มีเวลาก็แบบไปอะไรกับใคร แต่ว่าเขาก็สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

แต่อันนั้นต้องเป็นทีม เลยไม่รู้ว่ามนุษยสัมพันธ์ที่ดีเนี่ยมันต้องมีมากน้อยแค่ไหน เพราะว่าสังคมไทยมันมีอะไรที่แบบความต้องการของคนรอบข้างมันมากเหลือเกิน มากจนบางทีตัวเราเองก็ไม่รู้ว่าการที่เราทำงานกับคนหมู่มาก งานที่เราทำเป็นทีมมาตลอดกี่ปีทำได้ตลอดแต่ก็ยอมรับว่าตัวเองนอกเวลาทำงานก็มีโลกส่วนตัวสูง หรืออาจจะอยู่เฉพาะครอบครัวเรา เพื่อนกลุ่มเล็ก ๆ เนี่ยเป็นเรื่องเดียวที่ยังหาคำตอบต่อไป ด้วยสังคมของเราด้วย

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

ต้องแสดงให้คนดูเชื่อว่าเป็นละครตัวนั้นๆ จริงไม่ว่าคุณจะเล่นเป็นอย่างไรก็ตาม นักแสดงที่ดีต้องมีความรับผิดชอบสูงคืออย่างแรกเลย และต้องพยายามเปิดตัวเองมากๆ รับฟังคนอื่น และต้องพยายามคุยกับคนอื่นเยอะๆ รู้จักคนมากๆ ลักษณะตัวละครเป็นแบบ อย่างเพื่อนเรา 5 คน ก็นิสัยไม่เหมือนกัน อย่างน้อยเราก็รู้ว่าตัวละครมันเป็นแบบนี้เราเคยเจอมาแล้วนะ เราต้องมีการทำการบ้านเยอะๆ เพื่อที่จะได้รู้ว่าคนบุคลิกแบบนี้เป็นแบบไหน มันขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบของแต่ละคนซึ่งส่วนใหญ่ บางทีเราสามารถอาจจะถามผู้กำกับได้ถ้าเราไม่รู้จริงๆ

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

การจะเป็นตัวละครนั้นๆ ได้เราจะต้องพยายามถอดตัวเองออกก่อน อย่าเอาตัวเองมาเล่น ทำตัวเองเหมือนเป็นแก้วเปล่า ซึ่งสามารถจะใส่น้ำได้ทุกชนิด และเราก็สามารถ 5 4 3 2 พอคัทเราก็กลับมาเป็นตัวเราเอง ไม่ใช่ว่ายึดติดกับตัวละครตัวนั้น ตวามสำคัญคือเชื่อและสมาธิสำคัญมาก คือเวลาเราอยู่ในกองถ่าย จะมีอะไรมาจุกจิกตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเสียง วอร์ เสียงผู้กำกับ เสียงรถ เสียงอะไรอย่างนี้ มันจำทำลายสมาธิเรา เพราะฉะนั้นการที่เราจะเป็นตัวละครตัวนั้นได้ ความเชื่อและสมาธิเป็นอะไรที่สำคัญมากคะ ทุกอย่างต้องสื่อออกมาทางสายตา อวัจนะภาษา การเป็นนักแสดงต้องทำหลายๆ อย่างเยอะ ต้องตีบท และมีรายละเอียดอีกเยอะมาก *ถ้าแสดงดี แสดงเก่ง ก็ควรจะทำให้คนดูเชื่อได้ในสิ่งที่เราแสดง ให้คนดูรู้สึกตาม* อย่างตอนร้องไห้ คนดูรู้สึกสงสาร หรืออยากร้องไห้ตาม ไม่ใช่คนดูแล้วหมั่นไส้ มันจะมีหลายแบบ คือคนดูดูแล้วจะอินตาม โดยปกตอเป็นคนร้องไห้ยาก ไม่ค่อยได้เจอกับเรื่องเศร้าในชีวิต เป็นคนเข้มแข็งมาก หลายคนจะบอกว่าเป็นคนแข็งกระด้าง เป็นคนที่จิตใจแข็งไม่อ่อนโยน และไม่ Sensitive มีคนเค้าบอกว่า ทำไม.. เป็นคนอื่นเค้าร้องไห้ไปแล้วนะเจอแบบนี้ แต่ทำไมตัวเบสไม่ร้อง คือความรู้สึกเรา คิดว่า แค่นี้ทำไมต้องร้องไห้ มันดูเกินไป แต่พี่เค้าก็จะบอกว่า เราต้องอ่อนโยนนะ ต้อ Sensitive เค้าก็จะพยายาม build เราช่วยส่งอารมณ์ให้เราโดยการที่เค้าจะแสดงหรือเล่นแรงเล่นจริง ให้เรารู้สึก อย่างฉากตบ ก็ตบจริงเลย เจ็บน้ำตาไหลเลย กลับที่ต้องตบหลอกๆ ให้เราหันซ้ายหันขวา แล้วเราไม่รู้สึก มันก็จะไม่ร้อง เค้าเลยช่วยส่งอารมณ์ และก็ผู้กำกับด้วยช่วยกัน

build ถ้าจะร้องไห้ตามบทบาทของตัวละครไม่ได้จริงๆ ก็จะเอาเรื่องอื่นช่วย เรื่องในชีวิตจริง คือก่อนแสดงผู้กำกับกับนักแสดงจะคุยกันก่อน คุยแบบตัวต่อตัว นั่งคุยกันเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัว ครอบตรัวเป็นยังไง คุยกันละเอียดมากเลย ใช้เวลาคุยกันทั้งหมด 5 ชั่วโมง กับผู้กำกับก่อนที่เราจะทำงานเลย เค้าจะได้จับประเด็นได้ว่า เรามีปัญหาทางด้สนไหน และมีส่วนไหนที่เค้าจะดึงมาใช้ในละครเพื่อเพื่อที่จะ build เราได้ มันก็เป็นส่วนหนึ่งที่ผู้กำกับเอามาใช้ build เรา พอเราร้องไห้ก็จะ 5 4 3 2 1 action เข้าฉาก

การฝึกสมาธิก็มีความสำคัญสำหรับนักแสดงที่แสดงได้เข้าถึงบทบาท สำหรับตนเองจะมีการนั่งสมาธิ มีเดินจงกรมและก็มีการแผ่เมตตา มีวิปัสนา การที่เข้าทางธรรมก็จะทำให้เรามีจิตใจที่สะอาดและสามารถที่จะแสดงเป็นตัวละครอะไรก็ได้สามารถที่จะแสดงหรือสวมบทเกี่ยวกับตัวละครตัวนั้นได้ ไม่ใช่ว่าเราจะไปเป็นตัวเขาแต่เราต้องเอาตัวเขาเข้ามาใส่ตัวละครตัวนั้นอาจมีจริงหรือไม่มีจริงแต่เราก็จะต้องเป็นตัวละครตัวนั้นให้ได้เพราะฉะนั้นเรื่องสมาธิเป็นเรื่องที่สำคัญและจะต้องฝึกค่ะการนั่งสมาธิและวิปัสนาก็สำคัญถ้ามีโอกาสก็จะหาเวลาไป

รวมถึงนักแสดงที่ดีต้องมีเรื่องความรับผิดชอบ เรื่องการตรงต่อเวลา อันนี้สำคัญมาก ถ้ารักที่จะเป็นนักแสดงต้องมีความรับผิดชอบ เพราะว่ากองถ่ายหรืออะไรก็ตามเค้าจะยกมาก่อน จะเสียค่าใช้จ่ายเป็นแสน ถ้าเราไม่รับผิดชอบ หรือไม่ตรงต่อเวลา ทำให้เค้าต้องดีเลย์เรื่อยไป มันก็จะความผิดติดตัวเลย เพราะเค้าจะมองว่า ทำไมเราไม่รับผิดชอบ คุณรักที่จะทำหน้าที่นักแสดงต้องมีความรับผิดชอบ ทำการบ้าน ได้บทมาต้องตีบท อย่างตัวเบส การทำการบ้านของเบสคือการอ่านบท ตี sub text ความหมายใต้คำพูด ว่าคำนี้มีความหมายว่ายังไง พูดออกไปเค้ารู้สึกแบบนั้นจิงๆ หรือเปล่า หรือประชด พูดไปให้อีกฝ่ายรู้สึกอะไร ก็จะเขียนไว้ ใต้ dialog เลย และบางทีการถ่ายทำก็จะถ่ายไม่ต่อเนื่อง ซีนนี้มาก่อนซีนนี้ เพราะฉะนั้นเราก็ต้องมานั่งย้อน ย้อนเหตุการณ์ อย่างเช่นฉาก 17 เราก็ต้องเขียนไว้เลยว่าก่อนหน้านี้เกิดอะไรขึ้นมา เรารู้สึกยังไงกับตัวละครตัวนี้ ถ้าเกิดว่าเราไม่ทำการบ้านมาก่อน เวลาที่เราพูดหรือเข้าฉาก เราก็จะงงว่า เอ๊ะ! ก่อนหน้านี้มันเกิดอะไรขึ้นมา แล้วพอคนดูเค้าก็จะบอกว่า ทำไมอารมณ์ไม่ต้องเนื่อง เราก็จะไปอ้างไม่ได้ว่า มันถ่ายกันคนละวัน คนละเดือน เพราะเราเป็นนักแสดง ต้องสามารถปรับตัวเองได้ตลอดเวลา แล้วเรื่องตรงต่อเวลาก็เหมือนกัน มาสายนิดนึงก็ไม่ได้คะ เป็นนักแสดงที่ดี เค้านัดต้องมาก่อนครึ่งชั่วโมง

1.5 คิดว่านักแสดงที่ดีต้องมีความรอบรู้เรื่องใดอีกหรือไม่(เช่น ร้องเพลงได้ เต้นรำเก่ง เล่นกีฬา ขับรถ)

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

อันนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าเราจะทำอะไร อย่างบางคนชอบในการแสดงแต่ว่า บางคนอาจจะชอบแค่ทีวี แต่บางคนก็ชอบแค่เธียร์เตอร์ หรือบางคนก็อาจจะชอบทั้งหมดเลย เราก็ต้องดูว่าสิ่งที่เขาอยากจะเลือกทำเนี่ย มันควรจะมีอะไรบ้าง ถ้าคิดว่าทำแล้วไม่เสียหาย ถ้าเราแบบว่ารู้อย่างอื่นเยอะอย่างเนี่ยค่ะ เพราะมันก็ช่วยในการเข้าใจชีวิตมากขึ้น ช่วยในการสามารถของเรามากขึ้น เพราะฉะนั้นแพทคิดว่าอะไรที่เป็นความรู้ ถ้าเรารู้ได้ก็ดี นอกจากว่าเราทำตรงนี้ไม่ได้ ก็อย่าไปฝืนมัน ก็คือบางอันเราอาจจะทำตรงนี้ได้ เราอ่อนตรงนี้เราก็หาวิธีพัฒนาตัวเองให้มันดีขึ้นก็ได้เราอาจจะไม่ได้เก่งเหมือนบางคน เพราะว่าความสามารถของแต่ละคนก็ต่างกัน ความต้องการของแต่ละคนก็ไม่เหมือนกัน ว่าเราเหมาะกับอะไรไม่เหมาะกับอะไร

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

มันอยู่ที่สังคมนั้น แล้วก็การแข่งขันในการที่จะได้รับคัดเลือกในการที่จะทำงานใด ๆ อันนั้นนะจะจำเป็น เช่นถ้าคุณทำงานกับต่างประเทศหรือฮอลลีฮู้ดเขาจะต้องถามคุณเลยมีใบขับขี่สากลไหม ว่ายน้ำได้ไหม ทำไอ้นี้ได้ไหม เรารู้ว่าสังคมนี้มันเป็นแบบนี้ไปแล้ว มันง่ายไปหมดแล้ว น้องมีสังกัดหรือยังแล้วรีบตั้งตัวเป็นผู้จัดการ มันมากจนมันเคลือบศิลปะ ไปมากแล้วอะไรอย่างเนี่ย เราก็ไม่ได้ยกย่องว่าต่างประเทศดี คนต่างประเทศก็ไม่ได้ต่างกัน อย่างวันเนี่ยในบทเรื่องตำรวจที่ทำร้ายประชาชน ในขณะเดียวกันคุยกับเพื่อนที่อยู่อเมริกาก็ว่าตำรวจเหมือนกัน ฉันไม่ได้ผิดอะไรเลยตำรวจจับ ฉันกำลังฟ้องตำรวจกลับมันไม่ได้มีอะไรที่บอกว่าต่างชาติดีกว่าแต่วิธีการทำงานมันอาจจะต่างกันในเรื่องนี้อย่างของเรา เขาอาจจะมองว่าคืออย่างงานที่ผ่านมาผู้จ้างเราอาจจะมองว่าเราทักษะอย่างอื่นของเราอาจจะพัฒนาต่อไปได้ น่าจะเรียนอันนี้เพิ่มเติม โอเคเขาเลือกเราก็เป็นการให้โอกาสเรา ใช่ไหมค่ะ เราก็ไปเรียนเพิ่มแล้วเราก็ค่อยมาทำงาน ซึ่งต่างประเทศเขาก็อาจจะมีแบบนี้ก็ได้แต่ที่เรามีประสบการณ์เองเขาจะถามเราว่าอันนี้คุณทำได้ไหม อันนี้คุณทำเป็นอยู่ไหม มันก็เลยไม่รู้ว่าจะตอบว่าโดยแบบสากลว่าจำเป็นไหมที่นักแสดงจะต้อง มีความสามารถรอบด้าน ไม่รู้ ตอบไม่ได้ แต่ว่าถ้าอย่างบ้านเราเนี่ยมันคนละแบบมันคือการวางตัวว่าจะให้ใครเล่น มันตอบโจทย์ของธุรกิจถูกไหม แม้ว่าดาราคนนั้นจะไปเรียนแล้วก็ยังไม่ได้ แต่จะเอาคนเนี่ย เพราะว่าสปอร์นเซอร์ต้องการสปอร์นเซอร์เข้าแน่ เราต้องการขายคนนี้ คนนี้กำลัง HOT

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

เป็นพลพลอยได้ ถ้าไม่ได้ก็ไม่เป็นไร แต่ถ้ามีก็ดีเพราะเราไม่รู้ว่าวันนึงเราจะได้เล่นบทนั้นเมื่อไหร่ก็ควรจะมีไว้บ้าง

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

ถ้ามีได้ หรือมีความสามารถพิเศษได้ก็จะดีมาก เพราะมันก็เป็นตัวช่วยเรา อย่างในกองถ่ายถ้าเกิดเราทำอะไรได้ ก็จะสะดวกเค้าในเรื่องของเวลา คือทางผู้กำกับหรือกองถ่ายไม่ได้มานั่งสอน คือเช่นถ้าเราเต้นได้ ก็แค่มาปรับนิดหน่อยให้เป็นในทิศทางแบบนี้ คือเรามีความสามารถไป ก็เป็นข้อได้เปรียบทำให้เราทำงานได้รวดเร็ว และทุกคนก็รู้สึก happy กับเราที่เราทำงานแล้วสามารถทำงานได้ อย่างบางคนขี่ม้าได้ ขับรถได้ ถ้าเราทำได้ ก็จะสมบทบาท ไม่ต้องมานั่งหลอก อย่างบางซีนต้องมานั่งหลอกว่าขับรถ แต่จริงๆ แล้วขับรถไม่เป็น ตอนขับก็ insert หน้าเรา แต่ตอนขับก็ให้คนอื่นขับแล้วก็ไปถ่ายรถอะไรแบบนี้ ถ้าเราทำได้เองจริงมันก็จะดีมาก ก็จะสมจริงมากขึ้น และก็สะดวกในการทำงาน

1.6 มีความเห็นว่านักแสดงไทยต้องฝึกฝนในด้านใดมากที่สุด (คิดว่าเป็นจุดบกพร่องที่พบมากที่สุดในการแสดงของไทยใช่หรือไม่)

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

บางทีเราเห็นเบื้องหน้าเป็นแบบนี้ เบื้องหลังอาจจะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างมากๆ ขบวนการ คิดว่านักแสดงทุกคนเก่งหมดแต่ว่าผู้กำกับ คนนั้นต้องการแบบไหนมากกว่า เทรนมาแบบไหน เราจะพูดยากเพราะว่า งั้นแพทขอยกคำพูดหนึ่งของข้างหลังภาพ *“ไม่ใช่ทุกคนหรอกที่จะเห็นว่าอะไรสวยหมดเพราะทุกคนมีความเห็นความคิดต่างกัน มองอะไรต่างกัน เราก็ไม่ควรไปดูถูก”* อย่างคนนี้บอกว่าสวย แต่เราคิดว่าไม่สวยเราก็ไม่ควรไปว่าเขา เพราะว่าเราไม่รู้ว่าเบื้องหลังของสิ่งตรงนั้นกว่าจะออกมาเป็นอย่างไร เขาอาจจะชอบแบบนั้น แต่เราอาจจะไม่ชอบแบบนั้น บางทีสิ่งที่เค้าชอบเราอาจจะไม่ชอบก็ได้ เพราะฉะนั้นตรงนั้นคิดว่าเราควรจะให้เกียรติกับความคิด ให้อิสระในความคิดความชอบของแต่ละคน อย่างละครก็เหมือนกัน การแสดงของคนบางคนบางคนอาจจะมองว่าดี บางคนอาจจะมองว่าไม่ดี ผู้กำกับบอกต้องแสดงอย่างนั้นเพราภาพที่เขามองเป็นแบบนั้น เพราะฉะนั้นคิดว่าตรงนี้เป็นสิทธิส่วนบุคคลมากกว่า บวกกับปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่เกิดขึ้นในช่วงหลัง อาจจะเวลาน้อย ถ่ายได้น้อย เทคได้น้อย หรือเราเล่นเทคนี้แต่คนตัดต่ออาจจะไปตัดต่ออีกเทคหนึ่งที่เขาชอบ เราก็ไม่สามารถเห็นความจริงได้ ว่ามันคืออะไร ก็เลยไม่รู้จะพูดอะไร แต่ว่าความจริงก็คืออยากให้ทุกอย่างออกมาเป็นธรรมชาติที่สุด realistic ที่สุด

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

นักแสดงของเราน่าสงสาร เพราะว่านักแสดงของเราก็สืบเนื่องมาจาก Business เมื่อกี้ที่ว่าธุรกิจว่าน้องมีสังกัดหรือยังค่ะ ยุคว่าเหมาะแล้วก็เริ่มมีการส่งเสริมกันเริ่มมีการผลักดันกันให้เข้าสู่เรื่องราวต่าง ๆ นี่ให้พูดของให้รู้เหอะว่าไม่ได้มีการดูถูกเลยเพราะตัวเองเป็นคนที่ศรัทธามาก แล้วก็รู้สึกเสียใจ และน้อยใจกับเรื่องนี้มากเหลือเกิน ว่าเด็กเอามาให้เขาเล่นเลยอ่ะ มันจะไปเล่นได้ไงล่ะ มันไม่ได้อ่ะแล้วเราไม่โทษเขาเลยว่าทำไม ที่อ ได้ขนาดนี้เลยเอ้า ไม่โทษเขาเลยเข้าใจ ทำไม ที่อได้ขนาดนี้ เราก็สงสารเขา เราไม่ได้ว่าเขาเลย ว่าทำไมแกเล่นอย่างนี้วะ เราไม่ได้ว่าเขาเลย แต่ว่าเราสงสารว่าทำไมเมื่อผู้ใหญ่จะให้โอกาสเด็กแล้ว หรือว่าคุณอยากจะทำธุรกิจกับคน ๆนี้ คุณลงทุนหน่อยดิ คุณต้องเทรนเขา คุณต้องให้เวลาเขา คุณต้องให้ความรู้ แล้วคุณต้องฝึกฝนเขา พัฒนาก่อนแล้วถึงมาเล่นแล้วไม่ว่าคุณจะอยากส่งเสริมเขาด้วยใจบริสุทธิ์ หรือว่าคุณทำธุรกิจกับเขาคุณทำได้มากกว่านี้แน่นอนแล้วได้อีกนานด้วย คนดูเขาก็ได้โง่นะ ไม่ใช่ทำละครตลาด ๆ คนดูเขาไม่ได้โง่นะ เขาดูออก เขาก็ยอมดูไปเขาแค่ต้องการความบันเทิง เขาดูออก ดูไปเขาก็ด่าไปก็มีนั่นคือถึงบอกว่านักแสดงขาดอะไร ขาดผู้ที่สนับสนุนอย่างจริงจัง มีแต่ผู้ใช้ประโยชน์ แต่ถ้าจะตำหนิเฉพาะตัวนักแสดงเองในเมื่อตัวเองรู้อยู่แล้วตัวเองมาทำอะไร ตัวเองก็ควรจะต้องค้นคว้าด้วยตัวเองด้วย จะมารอทุกอย่างมายื่นให้ถึงปาก มันไม่ใช่เมื่อคุณรู้แล้วว่าคุณเป็นนักแสดง ก็ต้องรู้ว่านักแสดงควรทำอะไรหน้าที่รับผิดชอบมีอะไรบ้าง แล้วคุณขาดตรงไหนแล้วคุณเติมแล้วหรือยัง ก่อนที่คุณจะมาลงสนามเนี่ยคุณก็ต้องรับผิดชอบด้วย คุณมายืนเป็นนักแสดงคุณไม่อายเหรอ แต่จอยอาย เมื่อเห็นอะไรที่ตัวเองไม่พร้อมถอย ยังไม่พร้อมค่ะ ถ้าเขาไม่มีเวลาหรืออะไรให้เรามาก คือทุกอย่างบีบไปหมดว่าเราไม่พร้อมเราไม่ทำ ก็อาจจะไม่ได้เห็นเราเยอะหรือถี่แบบ

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

คือถ้ารุ่นใหญ่ ๆไม่ค่อยมี แต่ถ้ารุ่นเด็กๆ จะมีปัญหาเยอะเหมือนกัน คือเค้าไม่ค่อยฟัง เพราะการแสดงเล่นละครมันต้องฟังคนอื่นด้วย เวลาคนถามเราต้องฟังๆเสร็จก็คิดๆ และก็ตอบ แต่เด็กสมัยนี้จะไม่ค่อยฟังกันเท่าไหร่คิดเพียงแค่ว่าเราจะพูดไหนดีเมื่อคืนคิดว่าจะเล่นแบบนี้เข้ามาก็มาเล่นแบบนี้จะมีปัญหาเยอะมาก ส่วนใหญ่เด็กๆ จะเป็นกันทุกคนเป็นกันหมดเลย เรื่องของการพูดการออกเสียงก็มีแต่พูดให้ฟังรู้เรื่องก็พอ ถ้าจะบังคับให้เค้าพูดภาษาไทยให้ชัดเจนทุกคนคงจะเป็นไปไม่ได้หรอก แต่ถ้าพูดรู้เรื่องก็ดีแล้ว

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

ที่เห็นชัดเลย ก็คือเรื่องความเชื่อ และสมาธิ อาจจะเป็นเพราะคนไทยถูกเลี้ยงมาแบบว่ารีบเร่งเลยทำให้ไม่มีสมาธิกัน ถ้าสังเกตุเด็กรุ่นใหม่ จะเห็นได้ว่า สมาธิสั้นมาก เพราะฉะนั้นเวลาอยู่ในกองถ่ายหรืออะไรก็ตาม มันจะต้องมีสมาธิ ทั้งเสียงวอร์ เสียงอะไรหลายๆ อย่าง อย่างตัวเบสเองก็มีปัญหาแรกๆ เพราะจะมีเสียงผู้กำกับสั่งโน้นสั่งนี่ คนโน้นคนนี้ พอเราเข้าฉาก สมาธิเราก็หลุดเพราะเราไปฟังเสียงพวกนั้นหมดเลย ก็คือ วอกแวก อะคะ เพราะมีทุกอย่างเข้ามา เพราะฉะนั้นก็คือนักแสดงไทยก็จะมีเรื่องของความเชื่อ บางทีเล่นเนี่ยยังไม่เชื่ออะ บางทีเป็นตัวละครนั้น 50% ละ แต่อีก 50% ยังไม่ใช่ หลายคนเล่นละครมา 10 กว่าปี ก็ยังเล่นละครเป็นตัวเค้าอยู่แบบนั้น ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ถามว่าเค้าเล่นแข็งไหม เค้าเล่นไม่แข็ง เป็นธรรมชาติ แต่เค้าไม่สามารถเล่นเป็นตัวละครตัวนั้นได้ เห็นได้ชัดหลายคน เล่นเป็นตัวเองตลอดเลย ขนาดเล่นบทร้าย ก็ยังมีความเป็นตัวเองอยู่ นักแสดงไทยยังค่อนข้างจะเป็นแบบนี้ และหลุดออกจากตัวเองยาก ความเชื่อน้อย ค่อนข้างน้อย

ในเรื่องของการออกเสียงละครก็มีทั้งเด็กและเยาวชนดู มันก็เป็นตัวอย่างที่ดี และไม่ดีให้กับเด็ก ถ้าเราพูดชัด ช ซอ ส สอ อะไรก็ตาม อย่างตัวเองก็ยังมีปัญหาพูดไม่ชัดบางคำ แต่ถ้าพูดชัด มันก็จะเป็นตัวอย่างที่ดี เด็กก็จะเห็นว่า พี่ที่เค้าเล่นยังพูดชัด ทำไมเราพูดไม่ชัด ก็จะปรับตัวเอง แต่ถ้าเรามีพฤติกรรมพูดไม่ชัด พูด ร เรือ อะไรแบบนี้ไม่ชัด เด็กก็จะบอกว่า เค้าก็พูดไม่ชัด สมัยนี้เค้าก็พูดไม่ชัดกันทั้งนั้น อะไรแบบนี้อะคะ เรียกว่ามันเป็นตัวอย่างที่ไม่ดี มันมีผู้ชมทุกเพศทุกวัย ถ้าเราสื่อออกไปไม่ดี คนรับก็รับสิ่งที่ไม่ดีด้วย

รวมถึงเรื่องOver acting จะเห็นได้ชัดเลย คือ ตัวร้าย จริงๆ ไม่ต้องพูดเลยก็รู้แล้วว่าตัวร้าย แต่ก็เล่น over acting อย่างหรี่ตา กัดปาก ใช้อวัจนภาษาเยอะ จนคนดูบอกว่า ไม่ต้องทำขนาดนี้ก็ได้นะ แค่คำพูดคุณ การสื่อทางสายตาคุณ ก็รู้แล้วว่าคุณร้าย ไม่จำเป็นต้องแบบว่า วี๊ดว้าย กรี๊ดกร๊าด เดี๋ยวต้องตบกัน ละครไทยจะติดภาพแบบนี้ ที่สว่าต้องมีพระเอก นางเอก ตัวร้าย ทุกเรื่องจะต้องมี ซึ่งถ้าเป็นต่างประเทศจะไม่มีแบบนี้ เค้าจะดูพอตเรื่อง เค้าจะไม่เน้นว่าต้องมีสีสันของเรื่องจะต้องมีตัวร้ายวี๊ดว้าย over acting คนไทยก็ติดเยอะ

1.7 คิดว่าเอกลักษณ์ในการแสดงของไทยเป็นอย่างไร การแสดงของไทยมีเอกลักษณ์หรือไม่ (ถ้าไม่นับรวมโขนละครไทย)

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

อย่างอินเดียแพทว่าไม่น่าจะเป็นการแสดงนะน่าจะเป็น culture มากกว่า พูดว่าเป็น culture จะดีกว่าที่ต้องวิ่งๆ ด้วยความที่ถูกเชื่อว่าเป็นแบบนั้นผู้กำกับเลยต้องบอกนักแสดงว่าต้องแสดงแบบนั้น อย่าง culture ของไทยตอนนี้ที่เห็นก็คงจะเป็นตบจูบๆ ซึ่งคงจะเป็ยอบ่างนี้นมากกว่า และด้วย Target ที่คนดูละคร ดูหนังไทย เราจะเห็นชัดเจนว่าบางทีก็จะรุนแรงและชอบอะไรก็แบบสุดๆ ไปเลย ซึ่งมัน

อาจจะเกินความจริง ถ้าธรรมชาติของความจริงของมนุษย์เรามันอาจจะไม่ขนาดนั้น แต่ถ้าเกินความจริง ซึ่งอันนั้นมันก็เป็น Marketing การทำงานของแต่ละคนมากกว่า ซึ่งเราก็ไปออกความคิดเห็นอะไรไม่ได้เพราะเป็นทางเลือกของเขา แต่ถ้าจะพูดถึงเอกลักษณ์ก็คงจะเป็นสไตล์นี้ จะอาศัยตบจูบๆ และก็เอกซ์ตรีมมากกว่า

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

กิริยาท่าทาง หรือคำพูด บล็อคกิ้งหรือการต่อเนื่องแอคติ้งที่ผู้กำกับเขาวางมันไทยมากเลยอ่ะ อย่างเกาหลีเขาก็จะมีเงียบให้ทามมิ่ง แล้วของเราคืออะไรแล้วสมัยก่อนก็อาจจะมีเรื่องตบจูบอะไรอย่างเนี่ยใช่ไหมสมัยก่อน ถ้าปัจจุบันก็เรื่องนี้แหล่ะผัว เมีย ตบจูบ ไม่มีไม่ได้ นางร้ายที่กรี๊ด ๆ มันต้องมีอย่างขณะที่เราดูฮอลีวู้ด แบบว่านางร้ายมันจะน่าใสมันจะแบบว่ามันจะมีรายละเอียดเยอะแยะมากมาย

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

ของเราเองก็เป็นแบบHappy Ending แม่สามีลูกสะใภ้ ตบจูบ

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

ของไทย ถ้าคนต่างชาติดูก็จะเป็นเรื่องของรำไทย เรื่องโขน เรื่องรามเกียรติ์ แบบนี้มากกว่า แต่ถ้าเป็นในเรื่องของ acting คิดว่าไม่มีนะคะ คือไม่มีเอกลักษณ์อะไรที่โดดเด่น ที่เห็นแล้วว่า นี่คือ acting ของไทย คนไทยก็เรียบแบบเค้ามีอีกที เท่าที่สังเกตุดู reference ก็จะเป็นหนังฝรั่ง หนังญี่ปุ่น หนังเกาหลี แล้วก็เลียนแบบเค้าที่จะทำตามเค้า ไม่ว่าจะเป็น พอตเรื่อง หรือ เพลงประกอบอะไรก็ตามเลียนแบบเค้ามาทั้งหมด คือคนไทยจะไม่ค่อย idea อะไรที่สร้างสรรอะไรใหม่ๆ ถามว่ามีไหม มีคะ แต่ว่าค่อนข้างน้อย

1.8 หลักในการทำงานของท่านเป็นอย่างไร

คุณสุทธาสินี พุทธินันท์ (แพท)

หลักในการทำงานก็คงจะเหมือนการทำงานทั่วๆไป แต่ละคนแต่ละแบบจะต่างกันก็ตรงที่การแสดงต้องมีความตั้งใจ มีวินัยมากๆ ในการทำงาน ตรงนี้ ตนเองจะคิดเองเสมอว่า ถ้าเลือกที่จะทำอะไรแล้วก็ต้องทำให้ดีที่สุด และให้รู้จริงกับสิ่งที่เราทำตรงนี้เพราะฉะนั้นถ้าเกิดเรารู้จริงแล้ว คืองานที่เราทำตรงนี้เป็นงานของประชาชน พอเรารู้จริงและเราถ่ายทอดให้ประชาชนดู ประชาชนก็จะได้รับสิ่งที่เป็นความจริงจากเรา เรารู้ไม่จริงเรารู้ไม่ลึกพอ รู้แค่นิดๆ หน่อยๆ ทำงานออกไปและส่งให้เขาเราก็จะได้รับประมาณหนึ่ง ซึ่งตรงนี้สำคัญมากๆ แพทก็คิดว่าเราไม่ได้ทำเพื่อตัวเองแต่เราทำเพื่อส่วนรวม

เพราะฉะนั้นทำอะไรก็ตามอยากให้ควอลิตี้จริงๆ สำหรับแพทนะ เพราะฉะนั้นทำต้องใช้เวลาพิจารณาไตร่ตรองนานพอสมควรกว่าจะได้ กว่าจะทำอะไรออกมา คิดเยอะเหมือนกัน คือแพทยอมทีจะมีผลงานออกมาทีละนิดๆ ค่อยเป็นค่อยไปและอยากให้ออกมาดีทั้งหมดมากกว่าที่จะทำเพื่ออะไรก็ได้ทั้งหมดแต่ไม่ดีสักอย่าง แพทไม่อยากให้เป้นอย่างนั้น เพราฉะนั้นก็ขอเลือกทำทีละนิด และทุกอย่างค่อยเป็นค่อยไปแพทคิดว่าบางทีไม่ต้องรีบก็ได้ถ้าเรามีเวลามา เราก็ใช้เวลาตรงนั้นให้มากที่สุด ในการทำอะไรแต่ละชิ้น และต้องทำด้วยความตั้งใจจริงๆ และก็ทำด้วยใจบริสุทธิ์ รู้จริงๆ และซื่อสัตย์ด้วยกับสิงที่เราทำ ตรงนั้นและก็พยายามหาความรู้และพัฒนาตัวเองให้มีสิ่งที่ดีและควอลิตี้ที่เรามีอยู่ให้มันมีขึ้นเรื่อยๆ และเราจะสามารถทำอะไรได้หลายๆ อย่างมากขึ้น

มีหลักอีกอย่างคือยึดหลักความจริงเพราะคิดว่า Nobody perfect และจำว่าเราทำดีที่สุด ถ้าวันนี้ออกมาดี พอใจก็จะแฮปปี้ แต่ถ้าเราทำแล้วออกมน้อยลงหน่อยแต่ถ้าเราทำดีที่สุดแล้วก็โอเค ตราบใดที่เราคิดว่าเราทำได้ดีที่สุดแล้ว และไม่สามารถทำได้มากกว่านี้แล้ว แต่ถ้าวันไหนเราคิดว่าทำและไม่ตั้งใจไม่ดี อันนั้นเราต้องเสียใจ เพราะว่าเราไม่พยายามเอง เพราฉะนั้นก็เลยคิดว่าไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามต้องทำให้ดีที่สุด ตอนนั้น เท่าที่เราจะทำได้ และผลจะออกมาเป็นอย่างไรก็แล้วแต่ตอนนั้นทีจะออกมาเพราะเราไม่สามารถที่จะกำหนดอะไรได้และเราต้องคิดว่าไม่มีอะไรแน่นอนเสมอ หรือไม่เที่ยง เราเคยทำได้แต่มาวันนี้เราอาจจะทำไม่ได้ หรือเราอาจจะทำดีกว่าตอนนั้นก็เป็นได้ จริงๆ ถ้าคิดแบบนั้น เราก็สบายใจขึ้นมีสติขึ้น สิ่งที่เราทำก็พอแล้ว และอีกอย่างหนึ่งการอยู่ในวงการ ก็คือเหมือนภาพรวมว่าเราต้องรู้จักตัวเองก่อนอื่น ว่าเราเหมาะกับอะไร และอะไรที่ไม่เหมาะกับเรา เราทำอะไรได้ไม่ได้ พิจารณางาน การตัดสินใจด้วย และอะไรก็ตามคิดว่าถ้าทำไม่ได้ก็จะไม่ทำเลย และอยากจะแนะนำคนอื่นด้วยถ้าเราคิดว่าเราทำตรงนี้ได้ดีก็ขอให้strick กับตรงนี้ต่อไป แต่ถ้าคิดว่าไม่ดีไม่ทำไม่ว่าก็อย่าทำเลยก็จะมีผลเสียกับเรานะค่ะ อันนี้ก็ถือเป็นการดูแลตัวเองเหมือนกันทั้งภายในและภายนอกด้วยทุกอย่างทำให้เรารักษาสิ่งที่ดี ๆ ไว้เนี่ยให้ได้มากที่สุดให้ยาวนานที่สุด และก็คอยพัฒนาตัวเองอยู่เรื่อย ๆ คอยหาความรู้ในสิ่งที่เราจะทำหรือต้องการทำ เพราะฉะนั้นคนเก่ง ๆ จะตามมาอีกเยอะ เวลาของเราอาจจะสั้นลง สั้นลงทุกที เพราะฉะนั้นเราก็ต้องทำตัวให้มั่นคงที่สุด อันนี้ก็คือการดูแลรักษาตัวเองไว้ให้มั่นคงคง

คุณศิริลักษณ์ ผ่องโชค (จอย)

เข้าใจในสิ่งที่เราจะถ่ายทอด แล้วทุกขณะที่ทำงานต้องมีสมาธิ สมาธิเป็นอย่างเดียวที่ทำให้งานออกมาดีหรือไม่ดี สมาธิ สำหรับหน้าที่นักแสดงนะ สมาธิอย่างเดียวเลย บางวันก็ร้องไห้ไม่ได้เลย แล้วรู้เลยรู้ตัวทุกอย่างว่า

ทำสมาธิ ต้องเรียกสมาธิ ต้องหาสมาธิให้ตัวเองให้ได้ พอหาสมาธิไม่ได้เรารู้สึกว่าจะเสียเวลาเขาไหมนี่มันยิ่งทำลายสมาธิ มันทำไม่ได้เราต้องพยายามตัด ๆ ๆ ๆ ตัดทุกอย่างไม่ต้องไปคิด คือรอให้มันรอไป มันต้องมีบางอย่างมาช่วยตัวเรา ต้องมีสมาธิแล้ว เรียกสมาธิกลับมา ๆ ๆ ๆ พร้อมนะเข้าใจใหม่ลำดับเรื่องของตัวนี้ใหม่ อันนี้มันเป็นอย่างนี้นะ มันเจออย่างนี้มาคำพูดบางคำที่มันกินใจเราในบทตัวเนี่ยหลายครั้งที่เราสะดุดเวลาเล่นอ่ะจอยจะต้องเอาบทมาดู ขอบทมาดู คนที่ทำงานด้วยกันใหม่บางคนเขาก็จะแบบว่ามันจะดูอะไรทีนี้ไม่เห็นพูดอะไรเลย ตอนหลังเขาก็จะเริ่ม Get แล้ว เขาทำงานกับเราก็จะรู้ว่าใครทำงานแบบไหน เขาก็ทำงานมาเยอะก็จะรู้ว่าใครทำงานแบบไหน เขาก็จะรู้แล้วว่า เขาจะเปิดให้เลยด้วย อันนี้ก่อนหน้าจะมาอันเนี่ย เราต้องไล่ดูแล้วว่าเจออะไรมา มันได้ระบายออกไปแล้วนะแต่ตอนนี้มันได้กลับมาย้อนคิดเรื่องนี้นะ มันเลยจี้ดขึ้นมาอีกที ไอ้คำพูดนี้แหล่ะ เราต้องย้อนดูทั้ง ๆ ที่ซีนนี้ไม่ต้องพูดอะไรเลย นั่นเป็นวิธีการนึงที่เราแบบ เรายืนเฉย ๆ มันก็หว่อกแหว่กแล้วล่ะ ความคิดก็ไม่นิ่ง เราก็ต้องหาจุดที่มันจะมาดึงว่า เราจะต้องอยู่ตรงนี้ อย่างเดียวที่จะทำให้สามารถเข้าถึงอารมณ์อะไรก็ตามได้ หรือประเภทที่อยู่ ๆ แล้วก็เดินเข้ามาแล้วก็ปิ้ดเลยอะไรอย่างเนี่ย เพราะเจอเรื่องหนัก ๆ จากหลังประตูนั้นมา โหทำไมมันโหดไปหรือเปล่าเนี่ย มันยากมากเลยแต่ว่า พอมันจับสมาธิมันได้มันเข้าใจแล้ว ถึงบอกว่าอันนี้มันจัดการด้วยตัวเราเองคนเดียวอ่ะ มันไม่มีส่งรับมาก่อน แล้วมันก็ไม่ใช่ละครเวทีที่แบบ Run ไป เราต้องเรียกมาใหม่อีกแล้วเหรอ

การทำงานผู้กำกับใหญ่ที่สุด คนจ้างเขาไม่ใหญ่เท่าผู้กำกับ มุมมองในความคิดของนักแสดงต้องคิดเสมอว่าผู้กำกับใหญ่สุด ไม่ว่าผู้กำกับคนนั้นจะประสบการณ์มากหรือน้อยไปกว่าเราเพราะฉะนั้นการทำงานเป็นทีมเราต้องมองว่าผู้กำกับมองทิศทางไหนแม้ว่าเขาจะมองขัดกับเราก็ตามเราก็ต้องหาเหตุผลให้ได้ที่จะคิดแบบเขา มีบางครั้งที่จอยถือว่าการทำงานจะต้องทะเลาะกันก็ทะเลาะแต่ว่าเรากำลังสร้างงาน เราก็ต้องคุยถึงแม้ว่าเขาจะไม่ชอบหน้าก็ไม่เป็นไรค่ะ แต่บางทีเราก็คุยว่าพี่ พี่เอาแบบนี้เหรอหนูคิดแบบว่ะ เขาก็จะบอกว่าเออว่ะ เออเอา เอาแบบจอยนี่แหล่ะ ก็มีนั่นคือผู้กำกับที่เขาให้เกียรตินักแสดง แต่บางอันก็มีทำไมพี่คิดอย่างเนี่ยล่ะ หนูคิดได้แต่แบบเนี่ย ขอเหตุผลหน่อยได้ไหมคือไม่มีเหตุผลแล้วมันรับไม่ได้ไง คือไม่ใช่รับไม่ได้กับความคิด แต่ว่ามันไม่สามารถทำออกไปได้ ว่าเออมันทำให้ไม่ได้ล่ะ เราก็ต้องคุยกัน เขาก็จะอธิบายว่าพี่คิดว่าเพราะอย่างนี้มันถึงเป็นอย่างนี้ อ๋อ โอเคเข้าใจแล้ว เราก็จะปรับความคิดทันที แต่เราต้องเข้าใจก่อนว่ามันเป็นเพราะอะไร เพราะผู้กำกับเขาทิศทางแบบนี้ แนวเรื่องเขาไปอย่างนี้ เราจะคิดต่างมันไม่ได้ เราทำงานเป็นทีม ผู้กำกับคือเป็นผู้นำทางออกจากทางตัน เราต้องให้เกียรติเขา

คุณพรชิตา ณ สงขลา (เบนซ์)

อย่าขี้เกียจ และศึกษาบทที่เราต้องทำงานให้เยอะๆ มากๆ ให้เข้าใจให้รู้ว่าไปมาอย่างไร ตอนแรกๆ เราอาจจะงงๆ เราก็ต้องทำความเข้าใจมากๆ อาจจะสอบถามคนอื่นๆได้ มีความรับผิดชอบมากๆ ไปตรงเวลา ไม่ทำให้คนอื่นเดือดร้อนลำบาก และส่วนหนึ่งที่เบนซ์เป็นแบบแทบจะต่างกับคนอื่นเลยก็ว่าได้คือเบนซ์เป็นคนไม่ห่วงสวย ชุดต้องสวย เมื่อไหร่ฉันเป็นคนใช้ฉันก็เป็นคนใช้ เมื่อไหร่ฉันสวยฉันก็สวยแต่คนอื่น ต้องสวยตลอดเวลา เบนซ์จะพยายามเปลี่ยนตัวเองแบบไม่ค่อยสวยค่ะ ซึ่งนักแสดงไทยจะไม่ค่อยเป็นเท่าไหร่ส่วนใหญ่ต้องสวยๆ

คุณอธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (เบส)

คิดว่าการมีความรับผิดชอบ กับการตรงต่อเวลา ขยันท่องบท ศึกษาตัวละคร และตีความตัวละครตัวที่ต้องแสดง

2. บทสัมภาษณ์เรื่องการแสดงของนักแสดงไทย ในมุมมองของนักแสดง ผู้กำกับ ผู้ฝึกหัดนักแสดง และนักวิชาการ

รศ.พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (อดีตกรรมการตัดสินรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงษ์)

ได้กล่าวถึงเกณฑ์ในการตัดสินรางวัลนักแสดงยอดเยี่ยมโดยสรุปว่าไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวว่าดูเรื่องอะไรเป็นพิเศษ แล้วแต่ว่าใครอยากให้ดาราคนไหนได้ แล้วมา discuss กันว่าเพราะอะไร แต่ในปีที่ตัดสินนั้นดาราที่ได้รางวัลยังไม่ตรงใจ แต่ก็ไม่ได้อยู่ในเกณฑ์ที่แย่ จะอยู่ในเกณฑ์กลางๆ เนื่องด้วยว่ารู้สึกว่านักแสดงที่ได้รับรางวัลนั้นเล่นมากเกินไปเหมือนละครเวที มิใช่การแสดงภาพยนตร์ ทั้งที่บทเป็น Realistic *ซึ่งบอกได้เลยว่ามี “มาเฟีย” ที่อยากให้ใครออกมาเป็นเช่นนี้* เพราะบริษัทที่เป็นผู้ประมวลผลคะแนนก็เป็นผู้ที่ประธานผู้จัดงาน (อาจารย์เรียกนายกฯ) และคณะผู้จัด โดยไม่มีการมา

แจกแจงคะแนนให้ดูเมื่อเขียนรายชื่อผู้ที่อยากให้ได้รางวัลไปแล้ว กรรมการผู้ตัดสินรางวัลกลุ่มผู้จัดงานก็เป็นคนเลือก ซึ่งมีหลากหลายหน้าที่แต่ส่วนมากจะเป็นนักวิชาการ

คนึงนิจ จักรสมิทธานนท์ (นักแสดงภาพยนตร์/นักแสดงละครโทรทัศน์/พิธีกร/นักจัดรายการวิทยุ)

ได้กล่าวถึงการสวมบทบาทเป็นผู้อื่นนั้น เมื่อขณะสวมบทบาทจะรู้สึกถึงความเป็นตัวเองเพียงเล็กน้อย แต่จะมีสมาธิจดจ่ออยู่กับตัวละครที่สวมบทบาทอยู่มากกว่า ส่วนบริบทรอบตัวทั้งผู้กำกับ ช่างไฟ ช่างกล้องและอื่นๆก็มีความรู้สึกถึงกลุ่มคนเหล่านี้ว่าอยู่ ณ ขณะนั้นๆเมื่อขณะแสดงแต่ไม่ได้จดจ่ออยู่กับพวกเขา เพียงแค่รับรู้ถึงความมีตัวตน หากจะพูดถึงความรู้สึกก่อนและหลังแสดงนั้นดาราสาวกล่าวว่าบางครั้งติด Character นั้นๆจากบทบาทออกมาบ้าง เช่น การพูด การเดิน เป็นต้น และหากได้รับบทบาทที่ไกลตัวส่วนมากจะไม่ได้ทำการศึกษาค้นคว้ามาก่อน แต่จะใช้วิธีปรึกษา Acting Coach ถึงอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งลักษณะทางกายภาพภายนอก

อธิชา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (นักแสดงดาวรุ่งหน้าใหม่ค่ายเอกแซคและยูม่า/นางเอกมิวสิควีดิโอ)

นักแสดงผู้นี้ได้กล่าวถึงเรื่องของการแสดงที่น่าสนใจไว้ว่าการสวมบทบาทเป็นผู้อื่นนั้น เมื่อขณะสวมบทบาทจะรู้สึกถึงความเป็นตัวเองอยู่ รวมถึงไม่สามารถตัดบริบทรอบตัวทั้งผู้กำกับ ช่างไฟ ช่างกล้องและอื่นๆได้ ยังมีความรู้สึกถึงกลุ่มคนเหล่านี้เมื่อขณะแสดงอยู่ หากจะพูดถึงความรู้สึกก่อนและหลังแสดงนั้นดาราสาวกล่าวว่าไม่ติดความรู้สึกหรือภาพขณะแสดงออกมาเลยแม้แต่น้อย และหากได้รับบทบาทที่ไกลตัวส่วนมากจะไม่ได้ทำการศึกษาค้นคว้ามาก่อน แต่จะใช้วิธีปรึกษา Acting Coach ถึงอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งลักษณะทางกายภาพภายนอกเช่นเดียวกับนักแสดงที่สัมภาษณ์ท่านแรก

ชิดจันทร์ รุจิพรรณ (นักแสดงช่องสาม/พิธีกร/นางเอกมิวสิควิดีโอ/ดัชชี่เกิร์ล 2004)

น้องพลอยกล่าวถึงการสวมบทบาททางการแสดงที่น่าสนใจไว้ว่าการสวมบทบาทเป็นผู้อื่นนั้น เมื่อขณะสวมบทบาทแทบจะไม่รู้สึกถึงความเป็นตัวเองอยู่ และสามารถตัดบริบทรอบตัวทั้งผู้กำกับ ช่างไฟ ช่างกล้องและอื่นๆได้ สามารถตัดสิ่งรอบตัวและมีสมาธิในขณะแสดงอยู่ หากจะพูดถึงความรู้สึกก่อนและหลังแสดงนั้นดาราสาวกล่าวว่าไม่ติดความรู้สึกหรือภาพขณะแสดงออกมาเลยแม้แต่น้อย เมื่อแสดงเสร็จก็จะกลับมาเป็นคนเดิม และหากได้รับบทบาทที่ไกลตัวส่วนมากจะไม่ได้ทำการศึกษาค้นคว้ามาก่อนเช่นเดียวกับดาราคนอื่นๆ ที่ใช้วิธีปรึกษา Acting Coach ถึงอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งลักษณะทางกายภาพภายนอกเช่นเดียวกัน ส่วนเรื่องของรางวัลต่างๆที่มีการให้กับนักแสดงนั้นมีความเห็นว่าเหมาะสมดี และนักแสดงที่ได้ก็มีความสามารถ สมควรได้รับรางวัลอยู่แล้ว

อ.นิธิวัฒน์ ธราธร (ผู้กำกับ)

1. คิดว่าการแสดงไทยมีลักษณะอย่างไร

-ขึ้นอยู่กับประเภทหนัง ด้วยความเป็นหนังไทย ตัวเองทำสมจริง (ใยอมพูดเรื่องคนอื่น)

2. มีข้อควรปรับปรุงสำหรับนักแสดงไทยอย่างไร

- นักแสดงอยู่แล้วจะทำงานง่าย จูนคาแรคเตอร์ง่าย ถ้าผ่านงานละครมาจะติดเล่นใหญ่มา การแก้ปัญหาคือทำเวิคชอบ

-นักแสดงหน้าใหม่ จะทำงานได้ดีกว่า แอคติ้งธรรมชาติ ปรับง่าย มาจากการแคสที่ซื้อคาแรคเตอร์เค้าอยู่แล้ว จะเป็นธรรมชาติดี

3. คิดอย่างไรกับนักแสดงที่ได้รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยม

-บางเรื่องเห็นด้วย บางเรื่องก็ไม่ รางวัลทุกรางวัลมาจากรสนิยมของกรรมการ ว่ามองหนังแบบไหน เป็นรางวัลที่คนกลุ่มหนึ่งมอง (กรรมการกลุ่มนั้นคือใคร) เหมือนรางวัลที่ให้กันทั่วโลก

4. คิดว่าอะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้นักแสดงไทยประสบความสำเร็จบ้างและ

5. ขั้นตอนที่จะทำให้นักแสดงไปสู่ความสำเร็จคิดว่ามีอะไรบ้าง

-มีการทุ่มเทในการทำงาน(ความตั้งใจ) ความเป็นธรรมชาติในตัวนักแสดง (ที่คนแคสเลือกมา) แคสติ้งช่วยแล้วในระดับหนึ่ง

-เหมือนนักแสดงฮอลีวู้ดที่ไปขลุกกับคนๆนั้นจริง ต้องมีเวลา

6. อยากทำงานกับนักแสดงแบบไหน

-มีวินัย มีความทุ่มเท (เอาตัวเองไปอยู่ในโลกของคาแรคเตอร์นั้นได้จริงๆ) มีความตั้งใจกับงาน เวลาถ่ายทำ ทำการบ้านมาก่อนถ่าย

7. คิดว่าการแสดงที่ดีเป็นอย่างไร

-การเหมือนจริง การเลียนแบบความจริงในโมเม้นที่แสดง การทำให้เชื่อ

8. ทำไมนักแสดงไทยไม่โกอินเตอร์สักที

-การแสดงเป็นแค่ส่วนหนึ่ง ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญซึ่งนักแสดงไทยพูดไม่ได้ จะไป ตปท. ได้ต้องมีความพิเศษที่ฝรั่งไม่มี เช่น จาพนม (ไฟลท์)

ศ.กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์

สไตล์การแสดง

-เป็น standard Pattern (copy มาเรื่อยๆ)

-เป็น type casting

ปัญหาของนักแสดง

-เล่นไม่ลึก

-เล่นเป็นตัวเอง

-ขาดอาการของความคิดคำนึง

-เป็น technical

-ไม่ฟัง ไม่ตีความ

-กระบวนการ react ไม่ครบวงจร

การแสดงที่ดี Aesthetic

-ต้องถึง beauty ตีความภาพที่นักแสดงมีความออกมาได้

-หา simple

-รางวัลภาพยนตร์

-ต้องถึงความเป็นคนๆนั้น ที่มีหลายมิติ ในsense ที่ควรจะเป็น choice of selection

-นอกเหนือจากตัวนักแสดง ต้องมีบทด้วย ต้องทำให้คณะกรรมการเห็นใจ

Kim Pereier (นักวิชาการ)

this requires more explanation, but here are a couple of reasons: Most Asian acting is "stylised," which means it is much more exaggerated. This is not wrong, just different. Look at Bollywood films. Hollywood is obsessive about "naturalistic" and "realistic" styles--should look like everyday life. But also, don't forget that Hollywood is still focused on Caucasian actors, although there are a few other "ethnic" actors making a mark. BUT you have to be beautiful!!! Such a pity! Please let me have a look at your research when you finish; I would like to use it in my speech.

Debbie Alley (นักวิชาการ)

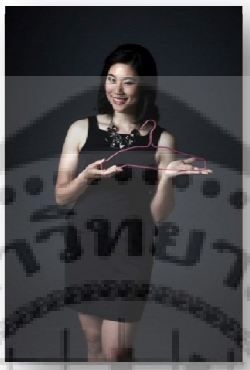
In terms of your students, there is very little difference between Thai acting and western acting.

I would guess that the biggest problem a Thai actor would have in Hollywood would be the language issue. While there are some actors who speak little English and still make the break in Hollywood, they are mostly Spanish speakers. They can get roles because there is a large Spanish speaking population here and so there are appropriate roles. Roles for

Asian actors are not as prominent and the actors who fill them generally speak very good English.

If you had a student who was interested in acting here, I think they would need to come over and immerse themselves in the language for some time.

อรพรรณ อาจสมรรถ (ผู้ฝึกนักแสดง)



1. คิดว่าการแสดงไทยมีลักษณะอย่างไร

-แล้วแต่ค่าย แล้วแต่Genre ของหนัง แต่ภาพยนตร์ไทยไม่ real 100 เปอเซน เพราะติดกับขนบเดิมๆที่ต้องเล่นให้ชัด กำลังปรับอยู่ให้เป็นจริงมากๆ เป็นเทรนด์ทั่วโลก ตอนนี้ดราม่าต้องเล่นนิ่งๆ ขึ้นอยู่กับคาแรคเตอร์ตัวละครด้วย (สไตล์ของหนัง Drama) ส่วนคอมมาดี้ ห้ามไม่ได้ว่าต้องปล่อยเยอะๆ ต้องอัพenergyให้มาก ต้องเล่นใหญ่ด้วยตัว Genre อยู่แล้ว แต่รู้สึกว่าจะมีความสมจริงมากขึ้น เพราะหลายเรื่องเริ่มเล่นตลกแบบ situation มากกว่าตลกคาเฟ่ สรุป real มากขึ้นทั้ง 2 แบบ

2. มีข้อควรปรับปรุงสำหรับนักแสดงไทยอย่างไร

-ทัศนคติ แต่ต้องโทษระบบ นักแสดง ต่างประเทศจะตีความ รวมถึง การแคสติ้ง ระบบเมืองไทยไม่ค่อยเอานักแสดงที่มีความสามารถอยู่แล้วมาเล่น เลือกที่หน้าตาดีมาก่อน หลายคนที่มีพรสวรรค์ในการแสดงก็ไม่ได้รับเลือกมาเล่น อาจมีปัญหาที่แคสติ้ง แต่ในปัจจุบันเริ่มมีการส่งนักแสดงมาให้ฝึกก่อนการเปิดกล้อง แต่มีหลายครั้งที่ไม่มีเวลา ต้องถ่ายแล้ว ต้องไปมั่วๆกันหน้ากองเยอะ ดังนั้นทำให้ระบบไม่สามารถหานักแสดงที่พร้อมจริงๆมาแสดง

-นอกจากระบบ ตัวนักแสดงต้องปรับเรื่อง ความเชื่อของตัวละคร ความมีเหตุผล ความไม่จริงของตัวละคร ความเป็นคนขาดไป ไม่ชัดเจน momentนั้นของคนๆนั้นหายไป

3. คิดอย่างไรกับนักแสดงที่ได้รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยม

-นักแสดงที่ได้รับรางวัลมีความสามารถอยู่แล้ว รางวัลเป็นสิ่งที่นักแสดงพยายามจะทำให้ผลงานออกมาดี นักแสดงรุ่นใหม่ให้ความสนใจกับการติวก่อนการแสดง แต่บางสาขาวัดอะไรไม่ได้ เช่นถ้านักแสดงมาค่อยให้ ไม่มาก็ไม่ให้ เป็นการตลาดเกินไป

4.คิดว่าอะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้นักแสดงไทยประสบความสำเร็จบ้าง

- บทละคร และทิศทางของผู้กำกับที่มีต่อตัวละครตัวนั้น และนักแสดง ถ้าบทไม่ดี ทำให้ขาดความเป็นคน บทที่ดีคนเขียนไม่ค่อยมี สรุปไม่ดี

5.อยากทำงานกับนักแสดงแบบไหน

-มีความตั้งใจในการทำงาน และพร้อมเปลี่ยนตัวเองเป็นตัวละครตัวนั้นๆ ซึ่งในบ้านเรามีน้อยมาก อยากให้ค้นคว้ามากๆ แต่นักแสดงไทยรับงานมากกว่า 1 อย่าง ทำให้ไม่มีเวลาไปresearch ไม่มีใครที่หยุดทุกอย่างแล้วทำการบ้านของตัวเองเพียงอย่างเดียว มันคือความเป็นมืออาชีพ ซึ่ง ดารา กับนักแสดง ต่างกัน บ้านเรามีแต่ดารา ไม่ค่อยมีนักแสดง

6.คิดว่าการแสดงที่ดีเป็นอย่างไร

- ในฐานะนักแสดง คือ การจริงใจกับตัวละคร เข้าใจและเป็น ตัวละครให้ได้มากที่สุด acting is being

7.ทำไมนักแสดงไทยไม่โกอินเตอร์สักที

- ปัจจัยคือ นักแสดงไม่ถูกเทรนด์ให้เป็น นักแสดง แค่หน้าตาดี จริงๆ ไม่เหมือนนักแสดงต่างประเทศที่ครบเรื่อง แสดงดี เต้นได้ ร้องได้ ศึกษาการแสดงอย่างจริงจัง ในขณะที่นักแสดงไทยยังไม่เข้าใจในสิ่งที่ตัวเองพูด

- ชอบ ซันนี่ สุวรรณเมธานนท์ เพราะทำการบ้าน ค้นคว้า ตีความเชิงลึก มีใจเกินร้อยกับการแสดง ผู้หญิง คริส หอวัง มีความทุ่มเทในการทำงานมาก

สัมภาษณ์ 2 ผู้กำกับ จากหนัง "นาคปรก" และ "9วัด"

1. ษรัณยู จิราลักษม์

2. บัณฑิต ทองดี

สวัสดีครับ (สวัสดีค่ะ ดิฉันปภัสรา เหล่ารัตน์เจริญนะคะ) ผมประพรต เสงี่ยมไพบูลย์ครับ (เราสองคนจะทำหน้าที่พิธีกรค่ะ ซึ่งยินดีต้อนรับเข้าสู่นิทรรศการ "หนังไทยน่าดู" นะคะ ซึ่งจัดทำโดยนิสิตนวัตกรรมสื่อสารสังคม ชั้นปีที่ 3 ค่ะ) ครับผม (และก็วิชาโทภาพยนตร์และสื่อฯ ค่ะ ซึ่งในนิทรรศการนี้จะมีเรื่องราวของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ และก็จะมีการถามคำถามกับวิทยากรทั้งสองท่านค่ะ) ซึ่งจะแนะนำวิทยากรทั้งสองท่านนะครับ ท่านแรก เรียกว่าพี่ได้ไหมครับ พี่**ษรัณยู จิราลักษม์**ครับ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง 9 วัดครับ ส่วนท่านที่สองพี่**บัณฑิต ทองดี** โปรดิวเซอร์เรื่องนาคปรกครับ ครับผม ก็วันนี้เรียกว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนะครับมีกระแสที่มาแรงมากและก็เป็นที่กล่าวถึงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์เรื่องนาคปรก และ 9 วัดนะครับ งั้นเรามาเริ่มคำถามแรกดีกว่าไหมครับพลอย

พิธีกรหญิง : คิดอย่างไรกับหนังไทยในปัจจุบัน ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมไทยในปัจจุบันคะ

บัณฑิต : จริง ๆ แล้วสักเมื่อปีที่แล้ว หนังไทยเราค่อนข้างจะถูกจำกัดอิสรภาพทางความคิด ทำให้การคิด การสร้างสรรค์บทภาพยนตร์หรือว่าเนื้อหา พูดถึงสังคมไทยในแบบที่ว่าตีแผ่ แต่ว่าหลังจากที่มี

ทำให้คนสร้างกล้าคิดกล้าทำยิ่งขึ้น ทำให้ทุกวันนี้กล้าพูดถึงปัญหาสังคมด้านลบได้มากขึ้น อย่างน้อยก็เป็นนิมิตหมายที่ทำให้เราสามารถตีแผ่ความจริงได้มากขึ้น ต่อไปนี้หนังไทยน่าจะเป็นมุมมองด้านที่ดีขึ้น

พิธีกรชาย : ครับผมนั่นก็เป็นที่มาของหนังเรื่องนาคปรก งั้นเรามาที่หนังเรื่อง 9 วัดกันบ้างนะครับ ไม่ทราบว่ากระแสกับเรื่องหนังไทยแนวใหม่ในความคิดพี่เป็นอย่างไร

ษรัณยู : คำถามเดียวกันนะครับ ผมว่าหนังไทยเนี่ยควรจะเล่าถึงมุมมองที่เป็นไทย ที่เรามองตั้งแต่เด็ก เงื่อนไขมันเยอะมาก หนึ่งเราเป็นประเทศเล็ก ๆ เราไม่ได้เวิลไวด์แบบฝรั่ง เราไม่มีเงินสร้างเยอะแยะมากมาย แต่สิ่งที่หนังไทยจะไปได้ดีแน่นอนเราต้องทำขายตัวเอง ขายสิ่งที่เรามี เราไม่ขายสิ่งที่เราไม่มี ดูอย่างง่าย ๆ หนังรีทัชเจอร์ เขาก็เป็นหนังง่าย ๆ ใช้เงินไม่เยอะ สิ่งที่เรามีมากกว่าฝรั่งคือวัฒนธรรม แล้วแบบว่าแข่งกับประเทศทางเอเชีย เราไม่สามารถสู้กับฝรั่งเขา เราไม่สามารถสร้างหนังแบบทรานส์ฟอร์เมอร์ ซึ่งอย่างนั้นเราทำได้ถ้าเรามีเงินเยอะมีเวลาเยอะ เราก็ทำแบบเขาได้ใกล้เคียงเราก็ต้องมีจุดที่แข็ง เราไม่สามารถเอาจุดอ่อนไปขายเราขายไม่ได้แน่นอน ฉะนั้นเราต้องเอาสิ่งที่เป็นจุดแข็งไปขายเขา

พิธีกรชาย : เป็นที่มาของหนังเรื่อง 9 วัดนะครับ เราเชื่อวัฒนธรรมของคนไทยที่ทำออกมาเป็นวัฒนธรรมนะครับ งั้นต่อไปนะครับ หนังไทยในปัจจุบันนอกจาก 2 เรื่องนี้ แล้วก็จะมีหนังทำนองว่ารักโรแมนติก แนวหนังตลก หรือว่าเป็นหนังแนวเพศที่สามไปเลย พี่ว่าหนังสามประเภทนี้มีผลสะท้อนต่อสังคมเราในด้านไหนบ้างครับ คือว่ามันทำให้การเป็นอยู่เป็นรูปแบบของเมืองไทยไหม

ษรัณยู : พี่คิดว่าคนดูหนังไทย คนไทยนี่ชอบดูหนังตลก บันเทิงเพราะคนไทยมองว่าภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิง เราจะเห็นหนังตลกเยอะแยะ เช่นว่าเล่นมุขกระเทย เล่นมุขกุ๊กกิ๊กน่ารัก ก็เป็นรูปแบบที่มองว่าหนังไทยมีแต่แนวแบบนี้ สร้างหนังแบบนี้ขึ้นมาซึ่งไม่ได้ผิดอะไร หนังพวกนี้ต้องมีแน่นอน เราไม่ปฏิเสธว่ามันจะไม่มี แต่มันก็มีการตีโจทย์จากสิ่งที่โลว ว่ามันน่าจะหลากหลายขึ้นไหม มีแบบนี้สิบเรื่องต่อปี วันหนึ่งคนก็เริ่มเบื่อ มันน่าจะตีโจทย์ว่ามีหลาย ๆ แบบ กระเทยแอ๊คชั่น มีอะไรที่แปลก ๆ เป็นโจทย์ที่คนไทยอยากดู ก็หาทางครีเอตว่ามันน่าสนใจยังไง

พิธีกรชาย : และพี่บัณฑิตละครับคิดว่าแนวหนังมันน่าจะมายังไง อย่างสามแนวเนี้ย

บัณฑิต : ผีตลกแอคชั่น(ฮา) ก็ต้องยอมรับครับว่าในเมื่อมีที่มาก็ต้องมีที่ไป คนอยากดูหนังประเภทไหนก็ต้องทำแบบนั้น คือจริง ๆ แล้วต้องบอกว่าวงการหนังของประเทศไทยเนี่ยมีสิ่งหนึ่งที่ควรทำก็คือการลงทุนของนักธุรกิจนะครับ การลงทุนกับเงินสิบล้านยี่สิบล้านต่อการลงทุนผลงานชิ้นหนึ่งเนี่ยเขาต้องหวังที่จะได้อะไรกลับคืนมานี่ในแง่ของนักธุรกิจนะ แต่ของคนทำเนี่ยการที่คนดูเหมือนกับคนชอบกินมันฝรั่งเลย์ ชอบกินอะไรก็ต้องทำแบบนั้น เขาก็เลยทำแบบที่สถิติมาว่าคนดูชอบแบบไหนก็จะสร้างแบบนั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้กำกับหรือศิลปินต่าง ๆ นี่นะครับ ก็พยายามทำอะไรที่มัน..อย่างหนังเรื่อง 9 วัด โอเคอาจมองว่าเป็นหนังผี แต่ว่าเนื้อหาข้างในคิดว่าจะมีของแปลกใหม่อยู่ เพราะฉะนั้นคนทำ

หรือผู้กำกับ หรือคนสร้างเนี่ยพยายามทำให้เห็นบางอย่างออกมาในวงการ แต่บางครั้งก็ไม่สามารถตามกระแสน้ำได้ บางคนบอกว่าทำแบบนี้มันไม่ได้เงิน ทำให้ลำบากใจในการที่จะสร้างขึ้นมา ที่นี้มันก็อยู่ที่คนดูด้วย คนดูไม่รับอะไรที่มันใหม่ ๆ จะดูแค่หนังที่ตนสนใจ เช่นคนดูหนังอาร์ต จะมีผู้กำกับหรือคนสร้างหนังที่แบบว่า โอกาสยังมาไม่ถึง หรือมาน้อยมาก เราพยายามที่จะต่อสู้หรือหาโอกาสแทรกหนังพวกนี้ หนังพวกนี้ไม่ได้ฉายเป็นส่วนมาก เมื่อ 3-4 ปีก่อน แต่รู้สึกว่าถ้าไม่ทำวันนี้จะทำวันไหน ก็เลยสร้างหนังเรื่องนี้ขึ้นมา ก็รู้สึกว่าคงไม่ได้ฉายแน่ ๆ แต่ก็ไม่เป็นไร รอมา 3 ปีเพื่อให้กฎหมายเหล่านี้ออก และให้เรตติ้งที่จะได้ฉาย และสุดท้ายเราก็ได้ฉาย เพราะว่าเรายังทำอะไรแบบว่าหนังสารแน อีกทางเราก็อยากทำอะไรที่เป็นประโยชน์กับสังคมบ้าง สำหรับวันนี้ก็น่าจะเป็นนิมิตรหมายอันดีว่า คิดว่าต่อไปนี้มันน่าจะมีหนังอะไรที่ใหม่ ๆ ในเมืองไทยออกมาอีก

ษรัณยู : คนดูต้องดู หนังอะไรน่าสนใจใหม่ ๆ คือจะดูแล้วไม่ได้ดู เป็นเรื่องสำคัญ สุดท้ายคนดูต้องสังหรณ์ และสุดท้ายคนทำก็ได้ไปต่อ ถ้าเกิดไม่ช่วยกันมันก็ยังอยู่ที่เดิม อย่างนี้ไปเรื่อย ๆ มันต้องช่วยกัน

บัณฑิต : คืออย่างพี่กับษรัณยู ถ้าพี่มีเงินร้อยล้านพี่ก็จะสร้างหนังที่ตีบททางการตลาดได้เหมือนกัน ต้องขอเงินลงทุนทำไงสินค้าเขาจะไม่ขาดทุน อันนี้ก็เป็นที่ลำบากใจของคนกำกับเหมือนกัน บางคนบอกหนังไทยไม่ดีหนังไทย พูดอะไรในทางไม่ดี ไม่มีอะไรใหม่ ๆ บางครั้งไปขอตังค์เขา เขาก็ไม่ให้ อยากให้เข้าใจไว้ด้วย

พิธีกรชาย : อันนี้ก็เป็นนิมิตรหมาย เหมือนกับว่าผมเห็นในที่ผ่านมาหนังที่ได้บางทีก็ไม่ได้หนักตลาดเป็นหนังที่เรียกว่าเป็นหนังแนว ๆ ที่ผ่านมาออสการ์แต่ละเรื่องก็ไม่ได้เป็นตลาดมากนัก

บัณฑิต : คำว่าตลาดของฮอลลีวูดเนี่ย เขาไม่ได้ลงอินดี้หรืออะไรอย่างนี้ 5 ล้านเหรียญ แต่เขามีกลุ่มคนดู มีแผ่นซีดีไปต่างประเทศอะไรอย่างนี้ มันยากความหวังอย่าง กลุ่มตลาดมันไม่เท่ากัน ต้องเหนื่อยในการหาตลาด

พิธีกรหญิง : ค่ะ แล้วตอนนี้ค่านิยมของไทย วัฒนธรรมการดูได้รับความนิยมจากต่างชาติ เพราะมีส่วนมากอยู่เหมือนกัน แล้วจะหาอัตลักษณ์ความเป็นไทยได้ยังไงล่ะคะ อัตลักษณ์ที่จะสื่อถึงความเป็นไทยในภาพยนตร์ อัตลักษณ์ของหนังไทยน่ะค่ะ

พิธีกรชาย : อัตลักษณ์ของหนังไทย จากสายตาของคนต่างชาติ หรือสายตาประชาชนทั่วไป อันนี้พี่ยูคิดยังไง ว่าต่างชาติเขาจะคิดยังไงกับเราบ้างครับ

ษรัณยู : คือหนังเอเชียที่ขายดีมากเลยคือหนังผี เรามีความเชื่อเรื่องผีมายาวนานมากหลายร้อยปี ที่เก่าแก่ สังเกตว่าหนังผีฝรั่งเนี่ยมันจะเป็นซอมบี้ เป็นแวมไพร์อย่างเนี้ยทีนี้หนังฝรั่งเอาหนังไทยหรือหนังเอเชียมาพิมพ์เอง เพราะว่าหนังผีเราน่ากลัวกว่า เพราะเรามีความเชื่อเรื่องวิญญาณ แต่ฝรั่งไม่มีความเชื่อเรื่องวิญญาณ แต่หลัง ๆ มาฝรั่งมีมาบ้าเรื่องพุทธศาสนาแต่สู้เราไม่ได้เพราะเรามีมายาวนาน เรามี

เรื่องเล่าปรัมปราเรื่องเล่าที่พิสูจน์ไม่ได้ เยอะแยะไปหมดเลย ซึ่งสามารถเป็นวัตถุดิบในการทำหนัง และยังมีความเชื่อเรื่องศาสนาที่ไม่เหมือนเขา อันนี้พูดได้คือมันคือรากเหง้า เรามีตัวละครที่หนังฝรั่งครีเอตไม่ได้เรามีความคิดไม่เหมือนเขา วิธีการคิดไม่เหมือนกัน พูดง่าย ๆ ว่าความเป็นเอกลักษณ์ของหนังไทยที่เป็นไทย ที่ฝรั่งสนใจคือหนึ่งเรื่องธีมไม่เหมือนเรา สองตัวละครไม่เหมือนเรา เพราะฝรั่งกับเราก็คนละประเภทคนละความคิดเลย เราก็มีความลึกซึ้งมากกว่า ไทย ญี่ปุ่นหรืออะไรเนี่ยจะมีความลึกซึ้งมากกว่าฝรั่ง สามคือพวกอาร์ตไดเรกชั่น บรรยากาศหรือว่าสิ่งแวดล้อม เหมือนหนัง 15 ค่ำเดือน 11 อย่างเนี้ย ให้ฝรั่งทำเขาก็ทำไม่ได้ แค่เป็นหนังที่น่าสนใจดูแล้วอเมซิ่งไม่เหมือนสากล ดูแล้วก็ฝรั่งสนใจ วิธีการคิดเขากับเราก็ไม่เหมือนกันเราไปดูหนังญี่ปุ่นเขาก็จะมีมุมกล้องที่ไม่เหมือนกับเรา วิธีการเล่าช็อตก็ไม่เหมือนกัน ฝั่งก็เป็นอีกแบบหนึ่ง พอมาดูอีกทีหนังไทยก็เป็นอีกแบบที่น่าสนใจ นั่นคือความไม่คุ้นเคยก็กลายเป็นความน่าสนใจในความหมายของเขา สักพักก็จะหลุดไปตามเขาเรียกว่าเอ็กซอฟติคอะไรอย่างนี้ เป็นความน่าสนใจ วิธีการทำหนัง วิธีการเล่าเรื่อง ธีมหรือบรรยากาศก็เป็นอีกแนวหนึ่งซึ่งเราควรจะเล่าสิ่งเหล่านี้ไปด้วยฝรั่งจะได้สนใจเรา

พิธีกรชาย : ก็เหมือนกับว่าเราควรใช้เอกลักษณ์หรือวัฒนธรรมของไทย และในกรณีของนาคปรกล่ะครับ สมมติว่าต่างชาติเขาจะมองเราเหมือนกับว่าใช้ความเชื่อด้านศาสนา

บัณฑิต : ไม่แน่ใจว่าฝรั่งจะมองเรื่องนาคปรกว่า พอตอนดูจบเนี่ย เขาว่าก็ดี ๆ นะ แต่รู้เรื่องไหม ไม่รู้ เขาไม่รู้เรื่องศีล เช่นพระกับผู้หญิง ใครดูนาคปรกบ้าง ใครดูสาระแนบ้าง นี่คือการสะท้อนของหนังไทยว่า หนังอย่างสาระแนใครก็ดูกันเยอะกว่า โอแค นาคปรกจะมีตอนที่พระจับมือผู้หญิง ฝรั่งเขาไม่รู้หรอกว่าเรากำลังจะสื่อถึง เป็นประเด็นคำถามที่เราจะสื่อสังคมว่า ถ้าเกิดผู้หญิงกำลังเกิดอันตรายหรืออะไรก็แล้วแต่ พระจะแตะผู้หญิงได้ไหม เป็นซีนที่เราจะสะท้อนสังคมว่ามีอันตรายก็เข้าไปช่วยเงี้ย แต่ฝรั่งไม่เข้าใจก็ โอเค ๆ การบ้านก็ไม่ได้โฟกัสอะไร แต่ถ้าเป็นหนังง่าย ๆ เป็นหนังผีที่เป็นเรื่องของผีหลอกวิญญาณหลอนอะไรอย่างนี้ มวยไทยต่อยกัน มันเป็นวัฒนธรรม สามารถออกสู่ตลาดได้ง่ายกว่า เราก็ทำอัตลักษณ์ของเราเราขายวัฒนธรรมของเรา ขายความเชื่อในการเป็นเอเชียของเรา ใครคิดว่าหนังอย่างภาพติดวิญญาณน่ะฝรั่งก็มี แต่คิดไม่ได้ เพราะเป็นหนังยาก ดูอย่างชัตเตอร์สิครับ เขาก็มีภาพติดวิญญาณแต่เขาไม่เชื่อ เขาคิดว่าเป็นเรื่องของวิทยาศาสตร์ อาจเป็นภาพแบบ ทำฟิล์มเป็นรอยหรืออะไรอย่างนี้ แต่ทางเรามีความเชื่อว่าเป็นเรื่องของความผูกพันของผู้ตาย ฝรั่งเขาก็อ๋อทำให้คนดูเชื่อว่าเป็นแบบนี้ นี่คือเสน่ห์ที่เขาเรียกว่าวัฒนธรรมซึ่งมันเป็นอัตลักษณ์ที่น่าชื่นชม และอย่างมวยไทย ฝรั่งเห็นมาเป็นสิบ ๆ ปีแล้วก็ไม่มีใครคิดว่าจะเป็นหนังแอคชั่นได้ คือเรามีอะไรอย่างนี้อยู่แล้วสามารถที่จะเอาวัฒนธรรมของเราไปเผยแพร่ได้ แต่ว่าเรายังมองไม่เห็น หรือว่าเรามองเห็นแล้วแต่ฝรั่งเขายังไม่เก็ต พอมาทำจริง ๆ ถึงรู้สึกว่ามันเป็นอัตลักษณ์ที่เราเอาความเป็นวัฒนธรรมความเชื่อของเรามาสู่สายตาคนทั่วโลก

พิธีกรชาย : ครับก็ ยังอยู่ที่ว่าวัฒนธรรมของเราเจ๋งกว่า ผีเราเจ๋งกว่า

พิธีกรหญิง : ใช่ค่ะ เป็นอัตลักษณ์ทางด้านศาสนา ความเชื่ออะไรมากกว่า

พิธีกรชาย : แต่ผมก็อยากเห็นหนังไทย รับตะวันตกเหมือนกันนะครับ อย่างห้าแพร่งรู้สึกจะมีซอมบี้ตอนหนึ่ง อะไรอย่างนี้ โผล่มา รอบต่อไปเราจะเจาะลึกในเรื่องของหนังสองเรื่อง คือนาคปรกและเก้าวัด ขอเก้าวัดเลยนะครับ ว่าพี่ยูได้แรงบันดาลใจมาจากอะไรนะครับ ที่คิดหนังหรือว่าสร้างหนังอันนี้ขึ้นมา

ษรัณยู : ก็คือไม่อยากจะเล่า คือเล่าแล้วก็เหมือนเราโปรโมทหนังเรา คือเกิดจากเรื่องจริงที่ว่า มีเพื่อนโทรมาหาว่าฝันเห็นผมกำกับหนังอยู่แต่ว่าในฝันมีแต่ศพ เขาก็บอกเนี่ยไปทำบุญนะ ไปทำบุญ เหมือนมีเคราะห์ พี่เป็นคนที่ไม่ค่อยเชื่อเรื่องแบบนี้แต่ความรู้สึกของคนที่ว่า ไม่เชื่ออย่าลบหลู่มันอยู่ในใจของคนทุกคน ก็อ่ะ ลองดูหน่อยละกันอะไรอย่างเนี้ย เข้าไปดูก็จะมีแต่เรื่องทำบุญแก้กรรม ทำบุญเก้าวัด อะไรเยอะแยะก็เลยมาตั้งคำถามว่าทำไมคนไทยถึงได้เชื่อเรื่องแบบนี้ บางคนเรียนจบสูง ๆ เรียนเมืองนอกทำไมเชื่อเรื่องแบบนี้ วันหนึ่งเจอเพื่อนที่เป็นโปรดิวเซอร์อยากให้ทำหนังให้เรื่องหนึ่งทำได้ไหม ก็เลยกินข้าวแล้วคุยให้ฟัง ก็เลยสนใจว่าน่าจะเข้าถึงคนได้เยอะ

พิธีกรชาย : ประสบการณ์เป็นตัวเริ่มต้นนะครับ แล้วอย่างเรื่องนาคปรกล่ะครับ แรงบันดาลใจที่จะเอาพระมาเล่น อย่างตอนที่เอาปืนมาจ่อหัวพระมันแรงอยู่เหมือนกันนะครับ

บัณฑิต : อย่างมีอยู่คน เขาบวชมา 3 เดือน เขาก็มาเล่าให้ฟังว่าเจออะไรบ้างตอนอยู่ในวัด เราพิจารณาความรู้สึกของตัวเองเป็นหลัก ถ้าเขาเป็นสื่อมวลชนเขาไม่พูด เขาก็เล่าให้ฟังว่ามีอะไรบ้างศาสนาในแง่มุมที่ว่า เห็นสิ่งไม่ดีในวงการศาสนา ให้เราตระหนักว่าต้องแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้นนะ ถ้าวันหนึ่งมีคนบอกว่าไม่สวยไม่หล่อนะ เราต้องแก้ไขใช่ไหม ถ้าไม่มีใครพูดเราก็ไม่รู้ตัวใช่ไหม อันนี้ก็คิดว่าทำหนังตีแผ่เรื่องศาสนาให้คนรู้ว่าต้องแก้ไขยังไง ถ้าวันนี้เราไม่ทำแล้ววันไหนเราจะทำ มันก็เสี่ยงจริง ๆ นะแต่ก็มาจากเหตุการณ์จริง ๆ ให้เห็นว่ามันเป็นยังงี้นะ ต้องแก้ไขปรับปรุงแล้วนะ แรก ๆ ก็เอาไปให้คณะกรรมการดูเขาก็บอกว่าไม่ให้ฉาย แรงบันดาลใจมันเกิดจากเหตุการณ์จริง ว่าเราต้องแก้ไขต้องดูแลรักษา

พิธีกรชาย : ก็มาจากเหตุการณ์ที่ได้เจอมา ถ้าสมมติว่าเหตุการณ์ที่ได้เจอมาถ้าเราจะเล่าแรงนี่ (จริง ๆ ก็แรงนะ) แล้วที่เอามานี่เต็มประเด็นเป็นเรื่องที่ได้เห็นมาเลยหรือเปล่าครับ

บัณฑิต : ไม่เต็มครับ จริง ๆ แล้วครั้งแรกที่เอามาเนี่ยเยอะมาก หนักมาก แต่ว่าเราคือสื่อมวลชนนะ ก็ต้องมีจรรยาบรรณ ในการเซ็นเซอร์ตัวเอง อันนี้มันแรงไป มันนั่นไป ควรปรับควรเปลี่ยน ก็จะเป็นแนวคิดของคนที่เป็นผู้กำกับว่าควรจะแค่ไหน ก็ขอปรับขอเปลี่ยน ตั้งแต่ตอนที่มันเป็นบท ฮาร์ดคอร์มันเยอะก็เป็นความคิดของผู้กำกับ

พิธีกรหญิง : ค่ะแล้วเราหามาแล้วเนี่ย เราจะสร้างเรฟเฟอร์เรนท์อะไรคะ หาตัวละคร หาสถานที่ หาโลเกชั่นอะไรอย่างนี้ล่ะคะ อันนี้เชิญพี่บัณฑิตก่อนนะคะ

บัณฑิต : อย่างเรฟเฟอร์เร้นท์นาคปรก อย่างนักแสดงนี่ในเมืองไทยก็ต้องหาใครเป็นดาราแล้วดึงคนดูได้ ใครที่คนดูแล้วเชื่อ ณ วินาทีนั้นเรานึกอะไรไม่ออกเลย ก็โอเค สมชาย เข็มกลัด แล้วสมชายคู่กับใครถึงจะถึงพริกถึงขิง ดุเดือด ก็มีหลายคนที่โหวตกัน ก็ได้คุณเรย์ ส่วนผู้หญิงก็ได้ก็น้องทราย เราดูแล้วว่าบทอย่างนี้คนที่เล่นแล้วเล่นได้เต็มที่ก็น่าจะเป็นน้องทราย ก็ดูความเหมาะสมของบท อย่างโลเกชั่นเป็นอะไรที่จินตนาการขึ้นมา อย่างวัดนี่ก็จินตนาการวัดเดียวจากหลายที่ 4 วัด กุฏิเป็นสถานที่หนึ่ง โบสถ์อีกที่หนึ่งวัดหนึ่ง เป็นอะไรที่จินตนการขึ้นมาว่าเป็นอย่างนี้เอง เพราะมันไม่มีทุกอย่างที่ต้องการ แล้วเอามาผสมกัน

พิธีกรหญิง : อันนี้เป็นวัดที่มีอยู่แล้วใช่ไหมคะ ไม่ได้สร้างขึ้นมาใหม่ใช่ไหมคะ

บัณฑิต : เป็นวัดที่มีอยู่แล้ว ใช่ฮะ ก็มีกุฏิบางกุฏิที่สร้างขึ้นมาใหม่ เพื่อทำให้ดูว่าอยู่ในป่ารก ในเขตป่าช้า ให้ดูว่ามีงูมีอะไรได้ สร้างตามจินตนาการของเรา

พิธีกรชาย : แล้วนักแสดงไม่กลัวหรือครับ ไปสร้างกุฏิอยู่ในป่าช้า

บัณฑิต : นักแสดงไม่กลัวหรอกครับ เพราะเขาเล่นเสร็จเขาก็กลับมานอน คนที่น่ากลัวก็คือพวกผม เพราะบางทีอย่างช่างไฟต้องไปยิงไฟ 6เค ไกล ๆ ดวงใหญ่ ๆ ก็มีการไป 3-4 คน

พิธีกรชาย : ให้รู้สึกเป็นป่าช้าจริง ๆ ใช่ไหมครับ (ครับ ๆ)

พิธีกรหญิง : แล้วพี่ษรัณยูล่ะคะ

ษรัณยู : ก็คิดหนักเหมือนกัน คิดจากสตีมอะไรอย่างนี้ อย่างเรื่อง 9 วัดนี่ ถ้าจะสร้างเป็นหนังสยองขวัญก็เอาโจทย์ในเรื่องของกรรมขึ้นมา อย่างคนเราชอบพูดถึงว่า เฮ้ย กรรมตายไปแล้วจะเป็นโน่นนี่ กรรมมีจริง อย่างทุกวันนี้คนเราลืมไปแล้วว่ากรรมมีจริง เราลืมคิดว่าเรานี่หายใจได้เอง ไม่ได้คิดถึงกรรมคือการกระทำว่าต้องมีออกซิเจนเราถึงหายใจได้ ก็เหมือนกรรมทุกคนเกิดมาพร้อมกับกรรม แต่ละคนเกิดมาไม่เท่ากันกรรมแต่ละคนก็ไม่เท่ากัน พอพูดถึงกรรม ก็นึกถึง 9 วัด ทีนี้ก็อยากจะเล่าให้เป็นหนังของคนปัจจุบัน อย่างน้อง ๆ นี่บ้า เทรนเกาหลี ญี่ปุ่น เทรนแอ็คกี้อย่างนี้ อันนี้ก็ได้มาจากคนที่เป็นวัยรุ่น ฉะนั้น เซ็ปของตัวละครก็น่าจะเป็นคนวัยรุ่น เป็นตุ๊กที่ทำผมสีอย่างนี้ ถ้าทำธรรมดามันก็ไม่ชัดเจนว่าเราจะเล่าเรื่องของคนสมัยใหม่ ก็ตีโจทย์ออกมา ตัวละครก็ทำเป็นแนวนี้ขึ้นมาเลย เป็นคนทำงานด้านกราฟฟิคดีไซน์เนอร์ก็จะไม่เชื่อเรื่องแบบนี้เลย นอกจากตัวละครแล้วโจทย์ก็คือวัด พี่มีความรู้สึกว่าวัดอยากให้เป็นไทย ๆ เป็นหนังเรื่องวัดเป็นสีจัด ๆ แล้วขยับวัดไปภาคเหนือ เพราะมีตั้ง 9 วัด ก็เปลี่ยนไปภาคกลาง วัดก็จะเปลี่ยนบรรยากาศไปเอง จากกรุงเทพฯไปจังหวัดรอบ ๆ ตัวละครแบบนี้ บรรยากาศแบบนี้ แล้วพูดกันถึงเรื่องกรรม เริ่มจากที่เจริญแล้วไปจบที่ไหนที่เป็นป่าเป็นวัดห่างความเจริญตัวละครก็เปลี่ยนคาแร็คเตอร์ตามสถานที่ตามบรรยากาศว่าเราอยู่กรุงเทพฯ ใช้ชีวิตอย่างคนกรุงเทพฯ ซึ่งพอมาอยู่ในป่าตั้ง 3-4 วันเนี่ย เราก็มีความคิดที่ไม่เหมือนเดิม เราเห็นเราคิดตามภาพบรรยากาศที่เปลี่ยนไป

เป็นการง่ายที่จะพาคนดูรู้สึกตามตัวละครไป ว่าบทอย่างนี้เป็นยังไง สวยยังไง ตัวละครจะแต่งตัวยังไง โดยรวม ๆ ครับ

บัณฑิต : ยกตัวอย่างเรื่องกรรมเนี่ย สำหรับหนังผีหนังที่เกี่ยวกับเรื่องกรรม เขาเชื่อเรื่องกรรม เรามีอัตตาของเรามีความเชื่อของเรา เรามีรากเหง้า มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน

พิธีกรชาย : และอย่างเรฟเฟอร์เรนท์ อย่างเรื่อง 9 วัด ตามสถานที่จริง ตามวัดที่เกิดขึ้นหรือว่าไงครับ

ษรัณยู : ใกล้เคียงครับ แล้วแต่อันไหนบรรยากาศเหมาะที่จะทำการถ่ายทำ เพราะวัดสวยเยอะมาก แต่บางวัดเป็นทัวริสต์ซึ่งเราไม่สามารถเข้าไปถ่ายได้ คนเยอะ ต้องทำแล้วสื่อถึงอะไรสักอย่าง ไม่สามารถถ่ายทำได้

พิธีกรชาย : แล้วระยะเวลาในการถ่ายทำนี่ ประมาณเท่าไหร่ครับ

ษรัณยู : ประมาณ ไม่ถึง 3 เดือน แต่ว่าเราก็มีการเตรียมการที่ค่อนข้างสาหัส ประมาณ 7-8 เดือน แต่เนื่องด้วยเงื่อนไขบางอย่างเลยต้องทำงานเป็นสองเท่าเหมือนกับชดเชยเวลา

พิธีกรชาย : ทำงานกันทุกวันเลยนะครับสามสี่เดือนนี่ แล้วอย่างนาคปรกละครับ ใช้ระยะเวลาในการถ่ายทำล่ะครับ เราไม่นับระยะเวลาที่รอฉายเพราะนานมาก ไม่ทราบระยะเวลาถ่ายทำนานเท่าไหร่ครับ

บัณฑิต : ถ่ายจริง ๆ ไม่นาน ก็ สามเดือน หนังไทยก็จะใช้เวลาในการปิดกล้องนิด อย่างหนังพระนเรศวร อะไรอย่างนี้ ส่วนใหญ่ก็ใช้เวลาประมาณนี้ แต่ใช้เวลาเตรียมงานก็จะนานหน่อย แต่เวลาถ่ายจริงไม่นานเท่าไหร่

พิธีกรหญิง : อย่างหนังเรื่องนาคปรกที่มีการถูกกองเซ็นเซอร์ ถูกห้ามฉายในตอนแรก มีการปรับเปลี่ยนแปลงแก้ไขอะไรบ้างหรือเปล่าคะ เพื่อให้ฉายได้

บัณฑิต : ตอนแรกเงื่อนไขเยอะมาก ก่อนที่จะ ณ วันนั้น เมื่อสามสี่ปีที่แล้ว ไม่นึกว่าจะมีการปรับเปลี่ยนหรือยัง เรามาตัดต่อแก้ไข ก็มีช็อตที่คุณเรย์ แมคโดนัลด์เอาปืนจี้หัวพระ และชี้ไปที่พระที่โบสถ์ เราก็เปลี่ยนโดยใช้นิ้วชี้แทน ฉากที่พระใช้ปืนจี้ทุกช็อตเราเปลี่ยนเป็นใช้นิ้วชี้แทนหมด ทั้งเรื่องจะเป็นอย่างนี้ มีการชี้หน้ากันตลอดเวลามันทำให้ดูตลก และมีการตัดภาพน้องทรายออกจากกุฏิก็ทำแล้ว ฉากที่ทรายเล่นหัวกับพระเรย์ในกุฏิก็ลบออก ฉากที่จะถูกเจ้าอาวาสพาไปสึกแล้วทรายก็ตามมา บางอันก็ตลกมากไม่ได้เป็นเนื้อหาที่ต้องการสื่อ นับว่าผมโชคดี มีข่าวว่าจะมีภาพยนตร์นี้มีการเซ็คเรตติ้งขึ้นมา เราก็ถามผู้กำกับถามทุกคนว่ารอไหม เพื่อที่หนังของเราได้เต็มที่อย่างที่เราจะทำ แต่เราก็เซ็นเซอร์เองด้วยนะครับ ไม่ใช่ว่าเราอยากจะฉายทุกอย่างที่เราอยากจะทำ แล้วทุกคนก็ลงความเห็นว่ารอ เมื่อไหร่ได้ฉายก็จะรอ ขอให้เราได้ทำได้สื่อสิ่งที่เราอยากจะสื่อ สุดท้ายก็รอมาสามปีก็ได้ฉาย

ษรัณยู : อยากดูตอนที่ใช้นิ้วชี้ว่า ถูกต้องนะครับ

พิธีกรชาย : ครับอย่างเรื่อง 9 วัดนี่นะครับ มีการตัดต่อหรือตัดตอน หรือตัดบางส่วนออกไปไหมครับ

ษรัณยู : โชคดีที่ไม่โดนนะครับ พอจัดเรต ก็มีฉากที่ค่อนข้างจะเสี่ยง แต่ก็ได้เรตค่อนข้างเยอะ 18+ ก็โชคดีที่ไม่มีอะไร

พิธีกรชาย : ขอนอกเรื่องนิดนึ่งครับว่าเรตภาพยนตร์นี่เขาจัดกันอย่างไร อย่างเรตเรื่อง 9 วัดนี่เท่าไหร่นะครับ 18+ แต่ผมไปดูกับน้องนี่ 9+ เมเจอร์เขาก็ไม่ได้ตรวจอะไรเขาก็ให้เข้าไปเหมือนกัน

ษรัณยู : อย่าง 18 นี่เหมือนกับว่าแนะนำว่าควรหรือไม่ควร แต่ถ้าเป็น 20+นี่ต้องโชว์บัตรถึงจะได้ซื้อ

บัณฑิต : ขออธิบายนิดนึงอย่างเรตติ้งไม่ว่าเป็น ท เป็น ส อะไรก็แล้วแต่นี่ 18+ ถ้าเรตนี้นะครับไม่ต้องเอาบัตรประชาชนนะครับเด็กดูได้ ลูกหลาน 8 ขวบ เก้าขวบก็ไปดูได้ เหมือนกับที่ติดข้างขวดว่าและสตรีไม่ควรดื่ม แต่ก็ดื่มได้ไม่ตาย เพียงแต่ไม่ดีเท่านั้นเอง อันนี้ก็ดูได้ ไม่มีผู้ปกครองไปดูก็ดูได้ เพียงแต่เราเตือนควรจะแนะนำนะ ควรมีผู้ปกครองแนะนำ ถ้าปล่อยให้มาดูก็ดูได้ แต่เตือนแล้วนะ ออกมาแล้วอย่ามาโทษกันไม่ได้นะว่าหนังผมหยาบหนังผมโป๊ลามกอะไรอย่างนี้ ถ้ามีอะไรที่ 20- นี่ต้องดูบัตรประชาชน บางคนอาจนึกว่าอุ๊ยทำไมจัดเรตไปแล้ว ทำไมไม่เห็นเด็กเข้าไปดู ก็แค่เตือนนะฮะ

ษรัณยู : ผมเคยไปดูหนังที่ที่หนึ่ง ไปยืนซื้อตั๋วป๊ับข้างหน้ามีเด็กผู้ชายสองคนยืนอยู่ ยึกยัก ๆ กันอยู่ พอถึงคิวก็ถามว่าพี่ซื้อหนังนี้ดูได้ไหม เขาตอบว่าได้ เพื่อนก็ กูบอกมึงแล้วว่าซื้อได้ เอาสิบใบพี่ แล้วก็มีเด็กกรูประมาณโขลงได้ คือคนเข้าใจผิดเยอะมาก คิดว่าซื้อไม่ได้ความจริงแล้วซื้อได้นะฮะ

บัณฑิต : ความสำคัญคือรัฐบาล จริง ๆ แล้วว่าบางคนอาจบอกว่าตั้งเรตไว้แล้วทำไมให้ดูได้ ไม่เห็นศักดิ์สิทธิ์ เลย คิดว่าถ้าทำให้ดีคนจะเข้าใจ

พิธีกรหญิง : พอเรตไม่เหมือนกัน แนะนำอะไรมากกว่าคะ

พิธีกรชาย : ไม่ได้ห้ามแค่บอกอย่าดูพวกเยอะ ให้ดูพวกน้อย ๆ จะสกรีนเยอะก็เรื่องของคุณ อะไรอย่างนี้

บัณฑิต : ก็มีเรตที่ห้ามก็มีเรต 20 คือเรตที่แบว่า (เรต ฉ ฉิ่ง อะไรประมาณนี้) อาจจะไม่ให้ฉายก็ดี อย่างหนังเรื่อง ฝันร้าย มีช็อตที่นางเอกคิดภาพเห็นในลิฟท์ว่ามีคนถูกยิง นักศึกษาถูกยิงในลิฟท์ ในช็อตนั้นก็ไม่ตัดต่อ แต่หนังก็ได้ฉาย คือคนที่ดูแลเป็นคณะกรรมการพิจารณาเนี่ยหนังนี้ฉายได้ ไม่ตัด ไม่ว่ากัน แต่ไม่ให้ฉายคือแบนเลย คือข่มขู่เลย เหมือนคนบอกไม่ไหว้กูไม่เป็นไรแต่เอาปืนวางเลย สุดท้ายก็ต้องไปตัดไปสกรีน ก็คือต้องส่งช้าไปส่งฟิล์ม คือการจำกัดเด็กไม่ให้ดูเนี่ยความหมายมันกว้างมาก คือเขาตีความว่ายังไงก็ได้ อย่างหนังเก้าวัดมีผีโผล่มาแล้วตกใจทำลายความรู้สึกของครอบครัวทำให้เด็กรู้สึกอยากต่อต้านพ่อแม่ ตีความได้หมดเลย มันก็มีอะไรที่เกี่ยวกับเรตติ้งที่ไม่สนับสนุนตรงนี้

พิธีกรชาย : แล้วอย่างหนังเรื่องนาคปรกอะไรอย่างนี้ ถ้าไม่มีตรงนี้เข้ามา คือถ้าไม่ได้ออกฉายในเมืองไทยเลย จะเป็นยังไงครับ เป็นหนังวีหรือว่ายังไง

บัณฑิต : คือคุยกันไว้ว่าถ้าไม่ได้ออกฉาย ก็จะไม่ฉายเลย คือถ้าคนไทยไม่ได้ดู ยังจะไปยัดเยียดต่างประเทศ เขาก็จะรู้สึกว่า ในเมื่อเราไม่ให้ฉายคุณยังไปให้ต่างประเทศเขาเห็นอีก คือจุดที่ว่าถ้าไม่ได้ฉายเมืองไทยก็ไม่ฉายเลย ก็เสี่ยเจียงเขาก็มีลูกนักเลงเหมือนกัน เขาก็ว่าถ้าไม่ฉายก็ไม่เอาเลย คิดอย่างนั้น

พิธีกรชาย : เรามาเรื่องใกล้ ๆ กันบ้างนะครับ นี่มาไกลจนจะถึงฟิวเจอร์รังสิตกันอยู่แล้ว ขอถามเรื่องเกี่ยวกับการนำเสนอ อย่างเรื่องเก้าวัดนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องกรรม อะไรอย่างนี้ คนก็คิดว่าอย่างนี้ก็ไม่ต้องไปทำบุญนะสิ ทำบาปได้ เจ้ากรรมนายเวรก็ไม่มีจริงนะสิ

สรุปประเด็นการศึกษาทัศนคติของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงที่มีต่อการแสดงของนักแสดงไทย

จากการศึกษาทัศนคติของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงที่มีต่อการแสดงของนักแสดงไทยทำให้ได้ข้อมูลทางด้านการแสดงที่จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการแสดงของไทย สามารถสรุปประด็นจากทัศนคติของนักวิชาการ ผู้กำกับ ผู้ฝึกนักแสดง นักแสดง และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแสดง สรุปได้ดังต่อไปนี้

4.4.1. รูปแบบของลักษณะการแสดงในภาพยนตร์ไทย

เอกลักษณ์ในการแสดง(acting)ของไทยที่เห็นเด่นชัด ได้แก่ บทบาทในละครที่เป็นวัฒนธรรม เช่น การวิ่ง การตบจูบ กริยา ท่าทาง คำพูดของตัวละคร การเป็นตัวละครถือได้ว่าเป็น type character นางอิจฉาร้ายมาก นางเอกใสซื่อมาก พระเอกไม่ฉลาด ในทุกเรื่องการแสดง และตอนจบต้องจบแบบมีความสุข (happy ending) ดังที่ พรชิตา ณ สงขลาได้แสดงทัศนะว่า สไตล์การแสดงของไทยของเราเองก็มักจะเป็นแบบ Happy Ending แม่สามีลูกสะใภ้ ตบจูบ (พรชิตา ณ สงขลา. 2555: สัมภาษณ์)

นักวิชาการได้ให้ข้อสรุปของรูปแบบการแสดงภาพยนตร์ของไทยที่น่าสนใจไว้ 2 ลักษณะ คือ เป็น standard Pattern หมายถึงการแสดงตามกันมาเรื่อยๆ โดยไม่ได้พินิจพิเคราะห์ว่ามีเหตุผลหรือมีความเหมาะควรหรือไม่ และมีลักษณะที่เรียกว่าเป็น Type Character กล่าวคือ มีลักษณะนิสัยเพียงแบบเดียวคือ ดีหรือร้าย เป็นสีขาวหรือดำเท่านั้น ไม่มีลักษณะอื่นปรากฏให้เห็น เช่น ตัวร้าย จะทำแต่เรื่องแย่ๆ พูดจาโวยวาย กรี๊ดเสียงดัง ตัวเอกฝ่ายหญิงจะบอบบาง น่าสงสาร โดนทำร้ายจิตใจตลอดเวลา และร้องไห้น้ำตาไหลพราก เป็นต้น

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2555: สัมภาษณ์) กล่าวว่า สไตล์การแสดงของไทยนั้นเป็น standard Pattern คือลอกเลียนแบบมาเรื่อยๆ มีลักษณะเป็น type casting ตัวร้ายต้องขมึงตา ต้องร้องกรี๊ดกร๊าด ตัวนางเอกต้องน่าสงสาร น้ำตาไหลเงียบๆ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาของนักแสดง

กล่าวคือ นักแสดงเล่นไม่ลึก เล่นเป็นตัวเองขาดอาการของความคิดคำนึง เป็น technical ไม่ฟัง ไม่ตีความ และกระบวนการ react ไม่ครบวงจร

อรพรรณ อาจสมรรถ (2555: สัมภาษณ์) ได้แสดงทัศนะที่น่าสนใจเกี่ยวกับสไตล์การแสดงว่า การแสดงของไทย มีลักษณะที่เรียกว่าทำตามๆ กันมาแต่อดีต นักแสดงที่มีความตั้งใจในการทำงานและพร้อมเปลี่ยนตัวเองเป็นตัวละครตัวนั้นๆ ซึ่งในบ้านเรามีน้อยมาก อยากให้ค้นคว้ามากๆ แต่นักแสดงไทยรับงานมากกว่า 1 อย่าง ทำให้ไม่มีเวลาไป research ไม่มีใครที่หยุดทุกอย่างแล้วทำการบ้านของตัวเองเพียงอย่างเดียว มันคือความเป็นมืออาชีพ ซึ่ง ดารา กับ นักแสดง ต่างกัน บ้านเรามีแต่ดารา ไม่ค่อยมีนักแสดง ซึ่งสิ่งสำคัญในฐานะนักแสดง คือ การจริงใจกับตัวละคร เข้าใจและเป็นตัวละครให้ได้มากที่สุด acting is being โดยจุดบกพร่องของนักแสดงไทยที่ควรแก้ไขมากที่สุดได้แก่ เรื่องของการทำตามๆ กันมาจนเป็นตัวละครที่คนเดาได้ (Type Character) ขาดความเป็นธรรมชาติ นักแสดงหลายคนยังแสดงออกมาเป็นตัวเอง การอ่อนต่อการฝึกฝนอย่างดีก่อนแสดง การไม่ฟังคู่สนทนาและไม่ตีความบทละคร สมาธิสั้น มีปัญหาเรื่องการพูด เช่น คำควบกล้ำ การออกเสียง รวมถึงการเล่นไม่เป็นธรรมชาติหรือ over acting

สุทธาสินี พุทธินันท์ (2556: สัมภาษณ์) แสดงข้อคิดเห็นเกี่ยวกับสไตล์การแสดงว่า ไทยหรืออินเดียการแสดงจะสัมพันธ์กับวัฒนธรรมมากกว่า พูดว่าเป็นวัฒนธรรมจะดีกว่าที่ต้องวิ่งๆ ด้วยความที่ถูกเชื่อว่าเป็นแบบนั้นผู้กำกับเลยต้องบอกนักแสดงว่าต้องแสดงแบบนั้น อย่างวัฒนธรรมของไทยตอนนี้ที่เห็นก็คงจะเป็นตบจูบ ซึ่งคงจะเป็นอย่างนี้มากกว่า และด้วยกลุ่มผู้เสพที่ชมละคร ชมหนังไทย เราจะเห็นชัดเจนว่าบางทีก็จะรุนแรงและชอบอะไรก็แบบสุดๆ ไปเลย ซึ่งมันอาจจะเกินความจริง ถ้าธรรมชาติของความจริงของมนุษย์เรามันอาจจะแสดงออกไม่ได้ขนาดนั้น แต่ถ้าเกินความจริง มันก็เป็นการตลาดมาก เป็นการทำงานของแต่ละคนมากกว่า ซึ่งเราก็ไปออกความคิดเห็นอะไรไม่ได้เพราะเป็นทางเลือกของเขา แต่ถ้าจะพูดถึงเอกลักษณ์ก็คงจะเป็นสไตล์นี้ คือ จะอาศัยตบจูบ และก็มีความรุนแรง มีความเยอะมากกว่า

4.4.2. รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยม

ผู้กำกับ นักแสดง และนักวิชาการส่วนใหญ่มองการตัดสินรางวัลนักแสดงนำภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ว่ามีความเหมาะสมดี และการตัดสินของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิถือเป็นที่สิ้นสุด และรางวัลนี้เป็นรางวัลที่คนในวงการภาพยนตร์ยอมรับอยู่แล้ว และมีการแสดงทัศนะของการตัดสินนักแสดงนำยอดเยี่ยมว่าควรพิจารณาจากการเข้าถึงบทบาทของตัวละคร การสื่ออารมณ์ให้คนดูเข้าใจและรับรู้ การสวมบทบาทได้คงที่ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ความเป็นธรรมชาติ (Realistic) และพิจารณาจากความยากง่ายของบทบาทที่ได้รับ แต่เป็นธรรมดาที่จะมีคนที่ยอมรับและไม่ยอมรับ

เนื่องจากผลการตัดสินรางวัลภาพยนตร์ในทุกชาติทุกภาษาเกิดจากกลุ่มผู้ตัดสินเพียงกลุ่มเดียว ไม่ใช่จากกลุ่มจากคนทั้งประเทศ แต่จากการสัมภาษณ์ในทุกกลุ่มคน ไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ นักแสดง ผู้กำกับ ผู้ฝึกนักแสดง และผู้ชม มีความเห็นว่าเหมาะสมดีแล้ว เพราะเป็นธรรมดาที่ความเห็นของคนหลายคนจะไม่เหมือนกัน

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ(2554: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงเกณฑ์ในการตัดสินรางวัลนักแสดงยอดเยี่ยมโดยสรุปว่าไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวว่าดูเรื่องอะไรเป็นพิเศษ แล้วแต่ว่าใครอยากให้ดาราคนไหนได้แล้วมาอภิปรายและถกเถียงกันว่าเพราะอะไร แต่ในปีที่ตัดสินนั้นดาราที่ได้รางวัลยังไม่ตรงใจ แต่ก็ไม่ได้อยู่ในเกณฑ์ที่แย่ จะอยู่ในเกณฑ์กลางๆ เนื่องด้วยว่ารู้สึกว่านักแสดงที่ได้รับรางวัลนั้นเล่นมากเกินไปเหมือนละครเวที มิใช่การแสดงภาพยนตร์ทั้งที่บทมีความสมจริง (Realistic)

ส่วนนักแสดงดาวรุ่ง ชิดจันทร์ รุจิพรรณ (2555: สัมภาษณ์) ได้แสดงความคิดเห็นต่อนักแสดงที่ได้รับรางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยมไว้ว่า เรื่องของรางวัลต่างๆที่มีการให้กับนักแสดงนั้นมีความเห็นว่าเหมาะสมดี และนักแสดงที่ได้ก็มีความสามารถ สมควรได้รับรางวัลอยู่แล้ว

นิธิวัฒน์ ธราธร (2555: สัมภาษณ์) ให้ความคิดเห็นที่แตกต่างว่า สำหรับการให้รางวัลบางเรื่องเห็นด้วย บางเรื่องก็ไม่เห็นด้วย รางวัลทุกรางวัลมาจากรสนิยมของกรรมการ ว่ามองภาพยนตร์เรื่องนั้นแบบไหน เป็นรางวัลที่คนกลุ่มหนึ่งมอง และขึ้นอยู่กับว่ากรรมการกลุ่มนั้นคือใคร ผู้ตัดสินไม่ใช่คนทุกกลุ่มในโลก เหมือนรางวัลที่ให้กันทั่วโลก เช่น ออสการ์

4.4.3. ปัจจัยที่ทำให้นักแสดงไทยประสบความสำเร็จ

หลักการทำงานในวงการบันเทิงผู้เกี่ยวข้องให้ทัศนะว่านักแสดงต้องมีวินัย รู้จักพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ต้องตระหนักถึงความเป็นทีม และความรับผิดชอบสำคัญที่สุด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น นักวิชาการมองว่าความสำเร็จของนักแสดงไทย มิได้เกิดจากตัวนักแสดงเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากโอกาส ผู้สนับสนุน ทีมงานที่ดี ทั้งยังมีเรื่องของบทบาทที่ได้รับอีกด้วย

สุทธาสินี พุทธินันท์ (2554: สัมภาษณ์) กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้นักแสดงประสบความสำเร็จกล่าวคือต้องเริ่มจากตัวนักแสดงเอง ซึ่งหลักในการทำงานก็คงจะเหมือนการทำงานทั่วๆไป แต่ละคนแต่ละแบบ ต้องมีความตั้งใจ มีวินัย ในการทำงาน จะคิดเองเสมอว่า ถ้าเลือกที่จะทำอะไรแล้วก็ต้องทำให้ดีที่สุด และให้รู้จริงกับสิ่งที่เราทำตรงนี้เพราะฉะนั้นถ้าเกิดเรารู้จริงแล้ว คืองานที่เราทำตรงนี้เป็นงานของประชาชน พอเรารู้จริงและเราถ่ายทอดให้ประชาชนรับชม ประชาชนก็จะได้รับสิ่งที่เป็นความจริงจากเรา เรารู้ไม่จริงเรารู้ไม่ลึกพอ รู้แค่นิดๆ หน่อยๆ ทำงานออกไปและส่งให้เขาเราก็จะได้รับประมาณหนึ่ง ซึ่งตรงนี้สำคัญมาก คิดว่าเราไม่ได้ทำเพื่อตัวเองแต่เราทำเพื่อส่วนรวม เพราะฉะนั้นทำอะไรก็ตามอยากให้มีคุณภาพ เพราะฉะนั้นทำต้องใช้เวลาพิจารณาไตร่ตรองนานพอสมควรกว่าจะได้ กว่าจะทำ

อะไรออกมา คิดเยอะ จะยอมที่จะมีผลงานออกมาทีละนิด ค่อยเป็นค่อยไปและอยากให้ออกมาดีทั้งหมดมากกว่าที่จะทำเพื่ออะไรก็ได้ทั้งหมดแต่ไม่ดีสักอย่าง เพราฉะนั้นก็ขอเลือกทำทีละนิด และทุกอย่างค่อยเป็นค่อยไป บางทีไม่ต้องรีบก็ได้ถ้าเรามีเวลามาก เราก็ใช้เวลาตรงนั้นให้มากที่สุด ในการทำอะไรแต่ละชิ้น และต้องทำด้วยความตั้งใจจริงๆ และก็ทำด้วยใจบริสุทธิ์ รู้จริงๆ และซื่อสัตย์ด้วยกับสิ่งที่เราทำ ตรงนั้นและพยายามหาความรู้และพัฒนาตัวเองให้มีสิ่งที่ดีและควอลิตี้ที่เรามีอยู่ให้มันมีขึ้นเรื่อยๆ และเราจะสามารถทำอะไรได้หลายอย่างมากขึ้น มีหลักอีกอย่างคือยึดหลักความจริงเพราะคิดว่า Nobody perfect และจำว่าเราทำดีที่สุด ถ้าวันนี้ออกมาดี พอใจก็จะมีความสุข แต่ถ้าเราทำแล้วออกมาน้อยลงหน่อยแต่ถ้าเราทำดีที่สุดแล้วก็จบ ตราบใดที่เราคิดว่าเราทำได้ดีที่สุดแล้ว และไม่สามารถทำได้มากกว่านี้แล้ว แต่ถ้าวันไหนเราคิดว่าทำและไม่ตั้งใจไม่ดี อันนั้นเราต้องเสียใจ เพราะว่าเราไม่พยายามเอง เพราะฉะนั้นก็เลยคิดว่าไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามต้องทำให้ดีที่สุด ตอนนั้น เท่าที่เราจะทำได้ และผลจะออกมาเป็นอย่างไรก็ช่าง เพราะเราไม่สามารถที่จะกำหนดอะไรได้และเราต้องคิดว่าไม่มีอะไรแน่นอนเสมอ หรือไม่เที่ยง เราเคยทำได้แต่มาวันนี้เราอาจจะทำไม่ได้ หรือเราอาจจะทำดีกว่าตอนนั้นก็เป็นได้ จริงๆ ถ้าคิดแบบนั้น เราก็สบายใจขึ้นมีสติขึ้น และอีกอย่างหนึ่งการอยู่ในวงการ ก็คือเหมือนภาพรวมว่าเราต้องรู้จักตัวเองก่อนอื่น ว่าเราเหมาะกับอะไร และอะไรที่ไม่เหมาะกับเรา เราทำอะไรได้ไม่ได้ พิจารณางาน การตัดสินใจ อะไรก็ตามคิดว่าถ้าทำไม่ได้ก็จะไม่ทำเลย และอยากจะแนะนำคนอื่นด้วยถ้าเราคิดว่าเราทำตรงนี้ได้ดีก็ขอให้มีวินัย กับการทำงานในปัจจุบัน แต่ถ้าคิดว่าไม่ดีไม่ทำไม่ว่าก็อย่าทำเลยก็จะมีผลเสียกับเรา ถือเป็นการดูแลตัวเองเหมือนกันทั้งภายในและภายนอกด้วยทุกอย่างทำให้เรารักษาสิ่งที่ดี ไว้ให้ได้มากที่สุดให้ยาวนานที่สุด และก็ต้องพัฒนาตัวเองอยู่เรื่อย ๆ คอยหาความรู้ในสิ่งที่เราจะทำหรือต้องการทำ เพราะฉะนั้นคนเก่ง จะตามมาอีกมาก เวลาของเราอาจจะสั้นลง สั้นลงทุกที เพราะฉะนั้นเราก็ต้องทำตัวให้มั่นคงที่สุด อันนี้ก็คือการดูแลรักษาตัวเองไว้ให้มั่นคง

ศิริลักษณ์ ผ่องโชค (2554: สัมภาษณ์) แสดงความคิดเห็นว่า นักแสดงต้องเข้าใจในสิ่งที่เราจะถ่ายทอด แล้วทุกขณะที่ทำงานต้องมีสมาธิ สมาธิเป็นอย่างเดียวที่ทำให้งานออกมาดีหรือไม่ดี สมาธิสำหรับหน้าที่นักแสดง สมาธิอย่างเดียวเลย ต้องทำสมาธิ ต้องเรียกสมาธิ ต้องหาสมาธิให้ตัวเองให้ได้ พอหาสมาธิไม่ได้เรารู้สึกว่าจะเสียเวลาเขาไหมนี่มันยิ่งทำลายสมาธิ มันทำไม่ได้เราต้องพยายามตัดทุกอย่าง ไม่ต้องไปคิด เรียกสมาธิกลับมา พร้อมจะเข้าใจทุกอย่างใหม่ ลำดับเรื่องใหม่ ในบทหลายครั้งที่เราสะดุดเวลาเล่นจะต้องเอาบทมาดู ขอบทมาดู บางทีที่ความคิดไม่นิ่ง เราก็ต้องหาจุดที่มันจะมาดึงว่า เราจะต้องอยู่ตรงนี้ อย่างเดียวที่จะทำให้สามารถเข้าถึงอารมณ์อะไรก็ตามได้ อีกทั้งการทำงานผู้กำกับใหญ่ที่สุด คนจ้างเขาไม่ใหญ่เท่าผู้กำกับ มุมมองในความคิดของนักแสดง ต้องคิดเสมอว่าผู้กำกับใหญ่สุด ไม่ว่าผู้กำกับคนนั้นจะประสบการณ์มากหรือน้อยไปกว่าเรา เพราะฉะนั้นการทำงาน

เป็นทีมเราต้องมองว่าผู้กำกับมองทิศทางไหนแม้ว่าเขาจะมองขัดกับเราก็ตาม เราก็ต้องหาเหตุผลให้ได้ที่จะคิดแบบเขา มีบางครั้งที่ถือว่าการทำงานจะต้องทะเลาะกันก็ทะเลาะแต่ว่าเรากำลังสร้างงาน เราก็ต้องคุยถึงแม้ว่าเขาจะไม่ชอบหน้าก็ไม่เป็นไร เราทำงานเป็นทีม ผู้กำกับคือเป็นผู้นำทางออกจากทางตัน เราต้องให้เกียรติเขา

นอกเหนือจากตัวนักแสดงเอง ยังมีปัจจัยอื่นที่มีส่วนทำให้นักแสดงประสบความสำเร็จ เช่น นิธิวัฒน์ ธราธร (2556: สัมภาษณ์) กล่าวว่า ปัจจัยที่ทำให้นักแสดงประสบความสำเร็จ นักแสดงจะต้องมีการทุ่มเทในการทำงาน มีความตั้งใจ ความเป็นธรรมชาติในตัวนักแสดงที่คนแคสเลือกมาแคสติ้งช่วยแล้วในระดับหนึ่ง

อีกทั้งสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2555: สัมภาษณ์) ยังแสดงข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่า นักแสดงจะประสบความสำเร็จได้ในขั้นมีชื่อเสียง หรือได้รับรางวัลนั้น บทละครที่ใช้แสดงมีความสำคัญ หากบทมีความซับซ้อน มีความยาก สามารถส่งให้นักแสดงได้มีโอกาสแสดงฝีมือเป็นที่ประจักษ์ ก็มีผลต่อความสำเร็จของนักแสดงเช่นกัน

4.4.5.คุณลักษณะของนักแสดงที่ทีมงานอยากร่วมงาน

คุณลักษณะของนักแสดงที่ดี นอกเหนือจากการแสดงเก่งหรือแสดงดี ควรมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ คือการมีวินัยในการทำงาน ตรงต่อเวลา มีความตั้งใจ มีความพยายาม รู้จักแบ่งปันให้คนรอบข้าง มีการทำงานเป็นทีมที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี และต้องสามารถดูแลตัวเอง ไม่ทำตัวให้เป็นข่าวในทางลบ และนักแสดงที่ดีอาจต้องมีความรอบรู้ในเรื่องอื่นๆ เช่นการเล่นดนตรี กีฬาบางประเภท แต่ถ้าไม่สามารถทำได้ก็ไม่ใช่เรื่องที่แก้ไขไม่ได้ เนื่องจากสามารถใช้แสตนอินท์แทนได้ในปัจจุบัน โดยผู้กำกับ และผู้ร่วมกองถ่ายมักต้องการนักแสดงที่มีคุณลักษณะเหมือนกัน กล่าวคือ อยากร่วมงานกับนักแสดงที่มีความตั้งใจกับงาน ทั้งก่อนเวลาถ่ายทำได้ทำการบ้านเรื่องการตีความและท่องบทละครมาก่อนเสมอ อีกทั้งผู้กำกับและผู้ฝึกนักแสดงยังได้แสดงทัศนะที่ตรงกันว่านักแสดงหน้าใหม่ จะทำงานได้ดีกว่านักแสดงที่ผ่านการแสดงมาแล้วหลายเรื่อง เนื่องจากจะมีการแสดงที่ธรรมชาติ ปรับง่าย เพราะมาจากทีมที่คัดเลือกนักแสดงที่เลือกนักแสดงผู้นั้นจากลักษณะตัวตนของนักแสดงนั้นๆอยู่แล้ว ซึ่งเหตุผลนี้เป็นสาเหตุหลักที่จะทำให้การแสดงของนักแสดงมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ

นอกจากนั้นผลการวิจัยของพฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ(2544) ที่ได้ทำการวิจัยในเรื่องของการศึกษาต่อลักษณะอันพึงประสงค์ขอนักแสดงละครโทรทัศน์ ได้ผลออกมาว่า ลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครโทรทัศน์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดห้าอันดับแรก ได้แก่ 1) เป็นคนตรงต่อเวลา 2) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และภาระงานของตน 3) มีความอดทนและรักงานแสดง 4) มีจิตสำนึกที่ดีต่อ

อาชีพการแสดง และ5) เป็นผู้ที่มีวินัย ตั้งใจ และขยันหมั่นเพียร ซึ่งผลที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคคลทางด้านภาพยนตร์นั้นมีความสอดคล้องกัน

4.4.6.การแสดงที่ดี

การแสดงที่เรียกว่า “แสดงดี” หรือ “แสดงเก่ง” ในทัศนะของเหล่าผู้กำกับ นักแสดง นักวิชาการ และผู้เกี่ยวข้องนั้น หมายถึง การแสดงที่เป็นธรรมชาติ การมี test ดีซึ่งมาจากประสบการณ์ ความสมจริง(Realistic) การไม่เสแสร้ง และการมีความสมดุล ความพอดี ไม่มากไม่น้อย ไม่ขาด ไม่เกิน การเลียนแบบความจริงในขณะที่แสดง การทำให้คนเชื่อ

สุนทรียะที่เกิดจากการแสดงที่ว่าดีเกิดจากสิ่งต่อไปนี้ ได้แก่ ความลงตัวของทุกฝ่ายที่ร่วมมือกัน ไม่ใช่แค่นักแสดงเพียงคนเดียว เกิดจากสมาธิที่มาจากตัวนักแสดง เกิดจากความมีเอกลักษณ์ของนักแสดง เกิดจากการที่สากลกำหนดว่าดี/หลายคนเห็นพ้องต้องกันว่าดี/งาม เกิดจากการที่นักแสดงไม่ฝืนธรรมชาติ และเกิดจากความหลากหลาย ความแตกต่าง ที่แล้วแต่คนจะมอง

ส่วนวิธีการที่จะถ่ายทอดอารมณ์/สื่ออารมณ์ออกไปสู่ผู้ชมทำได้โดยการมีสมาธิจดจ่อเป็นอันดับแรก ต้องไม่มีอคติและเปิดรับสิ่งที่ต้องเป็นแล้วถ่ายทอดอารมณ์ออกไป เข้าใจตัวเอง เข้าใจสิ่งที่เป็น แล้วถ่ายทอดออกไป ต้องพยายามเข้าใจตัวละคร เข้าใจบทบาท และเข้าใจผู้กำกับในสิ่งที่ตัวละครและผู้กำกับต้องการ รวมถึงสามารถใช้จินตนาการในการสร้างตัวละคร และพยายามถ่ายทอดจินตนาการนั้นออกไป

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2555: สัมภาษณ์) กล่าวถึงการแสดงที่ดีว่า จะต้องถึง beauty ตีความภาพที่นักแสดงมีออกมาได้ สามารถหา simple ต้องถึงความเป็นคนๆนั้น ที่มีหลายมิติ ใน sense ที่ควรจะเป็น choice of selection นอกเหนือจากตัวนักแสดง ต้องมีบทก็มีความสำคัญ

ส่วนผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ศรัณยู จิรารักษ์ แสดงทัศนะว่า ถ้าแสดงออกมาคนดูเชื่อ ก็แปลว่าสมจริง แสดงว่าเป็นธรรมชาติ ก็น่าจะเป็นการแสดงที่เรียกว่าดีได้ (ษรัณยู จิราลักษม์. 2554: สัมภาษณ์)

อีกทั้ง บัณฑิต ทองดี (2554: สัมภาษณ์) โปรดิวเซอร์และผู้กำกับภาพยนตร์ กล่าวว่าการแสดงที่เรียกว่าดี ต้องเล่นแล้วคนเชื่อ เล่นแล้วต้องเป็นเหมือนคนธรรมดาๆเหมือนในชีวิตประจำวันของเรา

4.4.7.สาเหตุที่นักแสดงไทยไม่เข้าไปสู่ตลาดภาพยนตร์สากล

นักวิชาการ ผู้ฝึกนักแสดง ผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป แสดงทัศนะว่าสาเหตุที่นักแสดงไทยไม่เข้าไปสู่สากลนอกเหนือจากเรื่องภาษาที่นักแสดงไทยไม่สันทัดในการใช้ภาษาอังกฤษแล้ว ยังเป็นเรื่องของสไตล์การแสดงที่ค่อนข้างแตกต่างกัน เนื่องจากการแสดงของนักแสดงทางตะวันตก อาทิ Hollywood หรือ Bollywood จะค่อนข้างมีความสมจริงเป็นอย่างมาก ทำให้เชื่อในบทบาทที่ได้รับ แต่ทัศนะของผู้

กำกับการแสดงภาพยนตร์ต่างเชื่อว่า การแสดงเป็นแค่ส่วนหนึ่ง ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญซึ่งนักแสดงไทยพูดไม่ได้ จะไปต่างประเทศ หรือ Hollywoodได้นั้นต้องมีความพิเศษที่ฝรั่งไม่มี เช่น จา พนม ที่มีความสามารถพิเศษทางด้านการต่อสู้ เป็นต้น

> "There is very little difference between Thai acting and western acting. I would guess that the biggest problem a Thai actor would have in Hollywood would be the language issue. While there are some actors who speak little English and still make the break in Hollywood, they are mostly Spanish speakers. They can get roles because there is a large Spanish speaking population here and so there are appropriate roles. Roles for Asian actors are not as prominent and the actors who fill them generally speak very good English.If you had a student who was interested in acting here, I think they would need to come over and immerse themselves in the language for some time."
>
> (Debbie Alley. 2556: สัมภาษณ์)

สำหรับการที่นักแสดงไทย ไม่สามารถเข้าไปสู่สากลนั้น การแสดงเป็นแค่ส่วนหนึ่ง ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญซึ่งนักแสดงไทยพูดไม่ได้ จะไปต่างประเทศได้ต้องมีความพิเศษที่ฝรั่งไม่มี เช่น จาพนม ที่มีการต่อสู้ด้านการต่อสู้ (นิธิวัฒน์ ธราธร. 2556: สัมภาษณ์)

ปัญหาหลักที่นักแสดงไม่ถูกฝึกให้เป็นนักแสดง คือถูกเลือกมาแค่เพียงเพราะหน้าตาดี ซึ่งแตกต่างกับนักแสดงต่างประเทศที่ครบเรื่อง กล่าวคือ แสดงดี เต้นได้ ร้องได้ ศึกษาการแสดงอย่างจริงจัง ในขณะที่นักแสดงไทยยังไม่เข้าใจในสิ่งที่ตัวเองพูด จึงเป็นปัญหาใหญ่ที่นักแสดงไม่สามารถมีชื่อเสียงในการแสดงในต่างประเทศได้ (อรพรรณ อาจสมรรถ. 2556: สัมภาษณ์)

4.4.8.จุดที่นักแสดงไทยควรปรับปรุง

สุทธาสินี พุทธินันท์ (2554: สัมภาษณ์) ให้ความคิดเห็นไว้ว่า "บางทีเราเห็นเบื้องหน้าเป็นแบบนี้ เบื้องหลังอาจจะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างมากๆ ขบวนการ คิดว่านักแสดงทุกคนเก่งหมดแต่ว่าผู้กำกับ คนนั้นต้องการแบบไหนมากกว่า เทรนด์มาแบบไหน เราจะพูดยากเพราะว่า งั้นแพทขอยกคำพูดหนึ่งของข้างหลังภาพ " ไม่ใช่ทุกคนหรอกที่จะเห็นว่าอะไรสวยหมดเพราะทุกคนมีความเห็นความคิดต่างกัน มองอะไรต่างกัน เราก็ไม่ควรไปดูถูก" อย่างคนนี้บอกว่าสวย แต่เราคิดว่าไม่สวยเราก็ไม่ควรไปว่าเขา เพราะว่าเราไม่รู้ว่าเบื้องหลังของสิ่งตรงนั้นกว่าจะออกมาเป็นอย่างไร เขาอาจจะชอบแบบนั้น แต่เราอาจจะไม่ชอบแบบนั้น บางทีสิ่งที่เขาชอบเราอาจจะไม่ชอบก็ได้ เพราะฉะนั้นตรงนั้นคิดว่าเราควรจะให้เกียรติกับความคิด ให้อิสระในความคิดความชอบของแต่ละคน อย่างละครก็เหมือนกัน การแสดงของคนบาง คนบางคนอาจจะมองว่าดี บางคนอาจจะมองว่าไม่ดี ผู้กำกับบอกต้องแสดง

อย่างนั้นเพราะภาพที่เขามองเป็นแบบนั้น เพราะฉะนั้นคิดว่าตรงนี้เป็นสิทธิส่วนบุคคลมากกว่า บวกกับปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่เกิดขึ้นในช่วงหลัง อาจจะเวลาน้อย ถ่ายได้น้อย เทคได้น้อย หรือเราเล่นเทคนี้แต่คนตัดต่ออาจจะไปตัดต่ออีกเทคหนึ่งที่เขาชอบ เราก็ไม่สามารถเห็นความจริงได้ ว่ามันคืออะไร ก็เลยไม่รู้จะพูดอะไร แต่ว่าความจริงก็คืออยากให้ทุกอย่างออกมาเป็นธรรมชาติที่สุด realistic ที่สุด"

ศิริลักษณ์ ผ่องโชค (2554: สัมภาษณ์) กล่าวว่า "นักแสดงของเราน่าสงสาร เพราะว่านักแสดงของเราก็สืบเนื่องมาจาก Business เมื่อกี้ที่ว่าธุรกิจว่าน้องมีสังกัดหรือยังค่ะ ยุคว่าเหมาะแล้วก็เริ่มมีการส่งเสริมกันเริ่มมีการผลักดันกันให้เข้าสู่เรื่องราวต่าง ๆ นี่ให้พูดขอให้รู้ว่าไม่ได้มีการดูถูกเลย เพราะตัวเองเป็นคนที่ศรัทธามาก แล้วก็รู้สึกเสียใจ และน้อยใจกับเรื่องนี้มากเหลือเกิน ว่าเด็กเอามาให้เขาเล่นเลย มันจะไปเล่นได้ไง มันไม่ได้แล้วเราไม่โทษเขาเลยว่าทำไม ที่อ ได้ขนาดนี้เลยเอ้า ไม่โทษเขาเลยเข้าใจ ทำไม ที่อได้ขนาดนี้ เราก็สงสารเขา เราไม่ได้ว่าเขาเลย ว่าทำไมแกเล่นอย่างนี้ว่ะ เราไม่ได้ว่าเขาเลย แต่ว่าเราสงสารว่าทำไมเมื่อผู้ใหญ่จะให้โอกาสเด็กแล้ว หรือว่าคุณอยากจะทำธุรกิจกับคนๆ นี้ คุณลงทุนหน่อยดิ คุณต้องเทรนเขา คุณต้องให้เวลาเขา คุณต้องให้ความรู้ แล้วคุณต้องฝึกฝนเขาพัฒนาก่อนแล้วถึงมาเล่น แล้วไม่ว่าคุณจะอยากส่งเสริมเขาด้วยใจบริสุทธิ์ หรือว่าคุณทำธุรกิจกับเขาคุณทำได้มากกว่านี้แน่นอน แล้วได้อีกนานด้วย คนดูเขาก็ได้โง่นะ ไม่ใช่ทำละครตลาด ๆ คนดูเขาไม่ได้โง่เขาดูออก เขาก็ยอมดูไปเขาแค่ต้องการความบันเทิง เขาดูออก ดูไปเขาก็ด่าไปก็มีนั่นคือถึงบอกว่านักแสดงขาดอะไร ขาดผู้ที่สนับสนุนอย่างจริงจัง มีแต่ผู้ใช้ประโยชน์ แต่ถ้าจะตำหนิเฉพาะตัวนักแสดงเองในเมื่อตัวเองรู้อยู่แล้ว ตัวเองมาทำอะไร ตัวเองก็ควรจะต้องค้นคว้าด้วยตัวเองด้วย จะมารอทุกอย่างมายื่นให้ถึงปาก มันไม่ใช่ เมื่อคุณรู้แล้วว่าคุณเป็นนักแสดง ก็ต้องรู้ว่านักแสดงควรทำอะไรหน้าที่รับผิดชอบมีอะไรบ้าง แล้วคุณขาดตรงไหนแล้วคุณเติมแล้วหรือยัง ก่อนที่คุณจะมาลงสนามเนี่ยคุณก็ต้องรับผิดชอบด้วย คุณมายืนเป็นนักแสดงคุณไม่อายเหรอ แต่จอยอาย เมื่อเห็นอะไรที่ตัวเองไม่พร้อม ถอยยังไม่พร้อมค่ะ ถ้าเขาไม่มีเวลาหรืออะไรให้เรามาก คือทุกอย่างบีบไปหมดว่าเราไม่พร้อมเราไม่ทำ ก็อาจจะไม่ได้เห็นเราเยอะหรือถี่"

พรชิตา ณ สงขลา (2554: สัมภาษณ์) ให้ความคิดเห็นไปในทิศทางใกล้เคียงกันว่า รุ่นเด็กๆ จะมีปัญหาเยอะ คือเวลาแสดงจะไม่ค่อยฟังคู่สนทนา เพราะการแสดงเล่นละครมันต้องฟังคนอื่นด้วย เวลาคนถามเราต้องฟัง ฟังเสร็จก็คิด คิดแล้วก็ตอบ แต่เด็กสมัยนี้จะไม่ค่อยฟังกันเท่าไหร่คิดเพียงแค่ว่าเราจะพูดไหนดีเมื่อคืนคิดว่าจะเล่นแบบนี้เช้ามาก็มาเล่นแบบนี้ จะมีปัญหาเยอะมาก ส่วนใหญ่เด็กๆ จะเป็นกันทุกคน เป็นกันหมดเลย เรื่องของการพูดการออกเสียงก็มีแต่พูดให้ฟังรู้เรื่องก็พอ ถ้าจะบังคับให้เขาพูดภาษาไทยให้ชัดเจนทุกคนคงจะเป็นไปไม่ได้หรอก แต่ถ้าพูดรู้เรื่องก็ดีแล้ว

อีกทั้งนักแสดงดาวรุ่ง ชนิดาภา พงศ์ศิลป์พิพัฒน์ (2554: สัมภาษณ์) ยังให้ทัศนะเรื่องปัญหานักแสดงเพิ่มเติมว่า ที่เห็นชัดเลย ก็คือเรื่องความเชื่อ และสมาธิ อาจจะเป็นเพราะคนไทยถูกเลี้ยงมา

แบบว่ารีบเร่ง เลยทำให้ไม่มีสมาธิกัน ถ้าสังเกตเด็กรุ่นใหม่ จะเห็นได้ว่า สมาธิสั้นมาก เพราะฉะนั้น เวลาอยู่ในกองถ่ายหรืออะไรก็ตาม มันจะต้องมีสมาธิ ทั้งเสียงวอร์ เสียงอะไรหลายๆ อย่าง อย่างตัวเองก็มีปัญหาแรกๆ เพราะจะมีเสียงผู้กำกับและคนในกองถ่ายสั่งและพูดกันตลอดเวลา พอเราเข้าฉากสมาธิก็หลุดเพราะมัวไปฟังเสียงเหล่านั้น ก็คือ วอกแวก เพราะมีทุกอย่างเข้ามา เพราะฉะนั้นก็คือนักแสดงไทยก็จะมีเรื่องของความเชื่อ บางทีเล่นเนี่ยยังไม่เชื่อ บางทีเป็นตัวละครนั้น 50% ละ แต่อีก 50% ยังไม่ใช่ หลายคนเล่นละครมา 10 กว่าปี ก็ยังเล่นละครเป็นตัวเขาอยู่แบบนั้น ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ถามว่าเขาเล่นแข็งหรือไม่ คำตอบคือไม่แข็ง เป็นธรรมชาติ แต่ไม่สามารถเล่นเป็นตัวละครตัวนั้นได้ เห็นได้ชัดหลายคน เล่นเป็นตัวเองตลอดเลย ขนาดเล่นบทร้าย ก็ยังมีความเป็นตัวเองอยู่ นักแสดงไทยยังค่อนข้างจะเป็นแบบนี้ และหลุดออกจากตัวเองยาก ความเชื่อค่อนข้างน้อย ส่วนในเรื่องของการออกเสียงละครก็มีทั้งเด็กและเยาวชนดู มันก็เป็นตัวอย่างที่ดี และไม่ดีให้กับเด็ก ถ้าเราพูดชัด ช ซอ ส สอ อะไรก็ตาม อย่างตัวเองก็ยังมีปัญหาพูดไม่ชัดบางคำ แต่ถ้าพูดชัด มันก็จะเป็นตัวอย่างที่ดี เด็กก็จะเห็นว่า พี่ที่เขาเล่นยังพูดชัด ทำไมเราพูดไม่ชัด ก็จะปรับตัวเอง แต่ถ้าเรามีพฤติกรรมพูดไม่ชัด พูด ร เรือไม่ชัด เด็กก็จะบอกว่า เขาก็พูดไม่ชัด สมัยนี้เขาก็พูดไม่ชัดกันทั้งนั้น อะไรแบบนี้อะคะเรียกว่ามันเป็นตัวอย่างที่ไม่ดี มันมีผู้ชมทุกเพศทุกวัย ถ้าเราสื่อออกไปไม่ดี คนรับก็รับสิ่งที่ไม่ดีด้วย รวมถึงเรื่อง Over acting จะเห็นได้ชัดเลย คือ ตัวร้าย จริงๆ ไม่ต้องพูดเลยก็รู้แล้วว่าตัวร้าย แต่ก็เล่น over acting อย่างหรี่ตา กัดปาก ใช้อวัจนภาษามาก จนผู้ชมบอกว่า ไม่ต้องทำขนาดนี้ก็ได้นะ แค่คำพูดคุณ การสื่อทางสายตาคุณ ก็รู้แล้วว่าคุณร้าย ไม่จำเป็นต้องแบบว่า วี๊ดว้าย กรี๊ดกร๊าด เดี๋ยวต้องตบกัน ละครไทยจะติดภาพแบบนี้ ที่สว่าต้องมีพระเอก นางเอก ตัวร้าย ทุกเรื่องจะต้องมี ซึ่งถ้าเป็นต่างประเทศจะไม่มีแบบนี้ เขาจะดูพล็อตเรื่อง เขาจะไม่เน้นว่าต้องมีสีสันของเรื่องจะต้องมีตัวร้ายวี๊ดว้าย over acting คนไทยก็ติดเยอะ

ข้อควรปรับปรุงสำหรับนักแสดงของผู้ฝึกนักแสดง อรพรรณ อาจสมรรถ (2556: สัมภาษณ์) ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เป็นเรื่องของทัศนคตินักแสดง แต่ต้องโทษระบบ ยกตัวอย่างนักแสดงต่างประเทศจะตีความ รวมถึงการแคสติ้ง ระบบเมืองไทยไม่ค่อยเอานักแสดงที่มีความสามารถอยู่แล้วมาเล่น เลือกที่หน้าตาดีมาก่อน หลายคนที่มีพรสวรรค์ในการแสดงก็ไม่ได้รับเลือกมาเล่น อาจมีปัญหาที่แคสติ้ง แต่ในปัจจุบันเริ่มมีการส่งนักแสดงมาให้ฝึกก่อนการเปิดกล้อง แต่มีหลายครั้งที่ไม่มีเวลา ต้องถ่ายแล้ว ต้องไปมั่วๆ กันหน้ากองเยอะ ดังนั้นทำให้ระบบไม่สามารถหานักแสดงที่พร้อมจริงๆ มาแสดง นอกจากระบบ ตัวนักแสดงต้องปรับเรื่อง ความเชื่อของตัวละคร ความมีเหตุผล ความไม่จริงของตัวละคร ความเป็นคนขาดไป ไม่ชัดเจน ช่วงเวลานั้นของคนๆ นั้นจะหายไป

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	ปรวัน แพทยานนท์
วันเดือนปีเกิด	8 ธันวาคม 2521
สถานที่เกิด	เขตสาธร กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	6 ซอยเมฆสวัสดิ์ เขตสาธร กรุงเทพฯ 10120
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	รองคณบดีฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2542	ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปะการแสดง (เกียรตินิยมอันดับ 1) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2546	ระดับปริญญาโท M.S. Theatre : Acting จาก Illinois State University
พ.ศ. 2556	ระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ