



ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์แอนิเมชัน
และไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

โดย

ภูษิตา มุกดาสนิท

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการสื่อสารองค์กร
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2565

The Representation of Women: A Case Study of women in
Animation and Live-Action Disney's Princesses Films

BY

Pusita Mukdasanit



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER DEGREE OF ARTS
PROGRAM IN CORPORATE COMMUNICATION MANAGEMENT
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2022

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

วิทยานิพนธ์

ของ

ภูษิตา มุกดาสนิท

เรื่อง

ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ตีสันย่แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงตีสันย่

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต(การจัดการการสื่อสารองค์กร)

เมื่อ วันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2565

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกศราพร ทองพุ่มพฤษา)

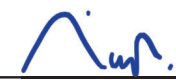
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร.กัจกร หลุยยะพงศ์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก)

คณบดี


(รองศาสตราจารย์กัลยกร วรกุลลัญญานีย์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพตัวแทนของผู้หญิงกรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์
ชื่อผู้เขียน	นางสาวภูษิตา มุกดาสนิท
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การจัดการสื่อสารองค์กร วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกศราพร ทองพุ่มพุกษา
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบภาพตัวแทนผู้หญิงที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ รวมถึงความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอและเพื่อให้ทราบถึงอำนาจและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการนิยาม “ความเป็นหญิง” โดยการวิเคราะห์ด้วยท มุ่งเน้นพิจารณาการเล่าเรื่อง และตัวละคร จากภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีเนื้อหามาจากเค้าโครงเรื่องเดียวกันทั้งหมด 10 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องสามารถจำแนกโครงเรื่องได้เป็น 3 รูปแบบหลัก คือ 1) ผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย 2) ผู้หญิงที่กล้าที่จะตัดสินใจแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย 3) ผู้หญิงที่เข้มแข็งและสามารถแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง และ แก่นเรื่องได้ 3 รูปแบบคือ 1) การเชื่อมั่นในความคิด ความถูกต้อง และคำสอน 2) การเชื่อมั่นและมีความมั่นใจในตนเอง 3) อย่าให้คุณค่าและตัดสินใจจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว ทั้งนี้จากการศึกษาตัวละคร ซึ่งผลการศึกษาพบว่า 1) พื้นที่ที่ปรากฏพบว่าปรากฏตัวเป็นพื้นที่สาธารณะมากที่สุด จำนวน 63 ครั้ง 2) รูปร่างหน้าตาที่นิยม พบว่านิยมรูปร่างผอม ผิวขาว ผอมยาว ใบหน้านางงามไม่มีตำหนิ มีการแต่งหน้าเข้ม 3) การแต่งกายภายใต้ที่ปรากฏ พบว่าการปรากฏการสวมใส่กระโปรงมากที่สุดจำนวน 13 ตัวละคร รวมไปถึงลักษณะการแต่งกายที่พบมากที่สุดคือการสวมใส่ชุดหรูหราจำนวน 15 ตัวละคร 5) ลักษณะนิสัยพบว่าสามารถจำแนกลักษณะนิสัยออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นไปตามขนบ 4 ตัวละคร และตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่เป็นไปตามขนบ จำนวน 11 ตัวละคร จากการศึกษพบว่าลักษณะสัมพันธ์บทที่พบนั้นมี 4 ลักษณะ ประกอบด้วย การคงเดิม ขยายความ ดัดแปลงและตัดทอน โดยในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่องพบการคงเดิมโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร จึงพบว่า

การคงเดิมตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการคงเดิมรูปร่างหน้าตาหรือแม้แต่ลักษณะนิสัย ทั้งนี้เนื่องภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเป็นภาพยนตร์ที่ดูน่าแสดงโดยคนจริง ในการผลิตและนำเสนอหนังจึงต้องทำให้สมจริงมากยิ่งขึ้นจึงพบว่าลักษณะสัมพันธ์ของการขยายความที่หมายถึงในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนที่ตัวบทต้นทางไม่มี นอกจากนี้การขยายความยังอาจให้ความหมายเพิ่มเติมให้ส่งผลกับการแสดงความหมายของตัวบทปลายทางนั้นได้เข้ามาช่วยส่งเสริมให้ตัวละครสมจริงมากยิ่งขึ้น การดัดแปลงนั้นหมายถึงในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาจนทำให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง โดยการดัดแปลงนั้นเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้ในการถ่ายโยงตัวบท เนื่องจากการสัมพันธ์นั้นเป็นถือว่าการหยิบยืมเนื้อหาจากตัวบทต้นทางมา ดังนั้นเมื่อมาถึงตัวบทปลายทางจึงสามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือดัดแปลงได้เพื่อให้เป็นไปตามความตั้งใจของผู้ผลิต ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงโครงเรื่องให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงในส่วนการดัดแปลงโครงเรื่องนั้นจะถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง ในส่วนของการดัดทอนพบได้น้อยที่สุดในการถ่ายโยงไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน เนื่องจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่ต้องการจะรักษาความเป็นต้นฉบับไว้เพื่อให้ผู้รับชมยังคงสามารถเข้าใจภาพยนตร์ที่นำมาผลิตใหม่ได้โดยไม่ต้องทำความเข้าใจใหม่ โดยพบว่าการดัดทอนเกี่ยวกับตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่อง จากการศึกษาพบว่ายังสะท้อนถึงอุดมการณ์ปิตาธิปไตยและการต่อรองในแต่ละยุคสมัยของภาพยนตร์ยุคใหม่ โดยยุคก่อนสตรีนิยมแสดงภาพผู้หญิงที่ถูกจำกัดการใช้ชีวิตและตีกรอบให้เป็นผู้ที่ได้รับช่วยเหลือเท่านั้น ขณะที่ยุคหลังสตรีนิยมมีภาพตัวแทนที่เข้มแข็งและยืนหยัดได้ด้วยตนเอง โดยภาพยนตร์ที่ผลิตในยุคใหม่นั้นได้สร้างภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวละครเอกที่เข้มแข็งและอิสระมากขึ้น เช่น "มาเลฟีเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ" และ "มู่หลาน" (Mulan, 2020)

คำสำคัญ : ภาพตัวแทนผู้หญิง ภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน เจ้าหญิงดิสนีย์

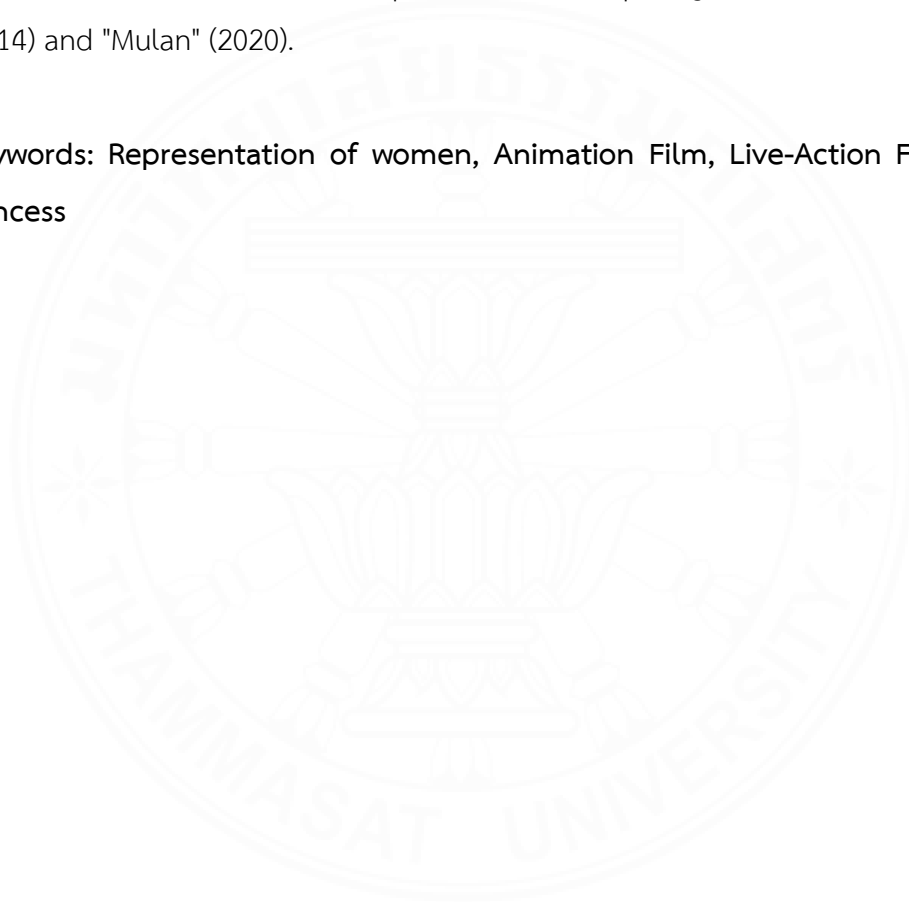
Thesis Title	The Representation of Women: A Case Study of women in Animation and Live-Action Disney's Princesses Films
Author	Ms. Pusita Mukdasanit
Degree	Master of Arts
Program in/Faculty/University	Corporate Communication Management Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Professor Ketsaraporn Thongphumprueaksa, Ph.D.
Academic Year	2022

ABSTRACT

This research aims to analyze and compare the representation of women in Disney Princesses across animation and live-action films, as well as the change in women's representation in these two genres, including the ideology behind the representation of Femininity. The textual analysis of 10 Disney Princess animation and live-action films based on the same plot is the key to this study. The results show that Disney Princess films, both animation and live-action, can be classified into three main narrative patterns: 1) women who are victimized and await rescue from men; 2) women who are brave and decisive but still desire love from men 3) women who are strong and capable of solving problems on their own. Additionally, the films can also be categorized into three thematic patterns. 1) belief in goodness and righteousness 2) Believing in and having self-confidence 3) Do not judge people by their looks. From the study of characters. The results of the study showed that 1) the area that appeared was the most public area 63 times. 2) The representation of women portrayed through Disney Princesses in animation and live-action films shows the women as having a slim body, white skin, long hair, and a beautiful face without flaws. 3) Most of the characters are wearing skirts. 5) The group of women can be classified according to their

personalities into two types: 1) Women that follow the tradition have four characters, and 2) women that unfollow the tradition Characteristics, which have 11 characters, also reflect the changing ideologies and power dynamics of each respective era. In the pre-feminist era, the films presented women who were limited in their life choices and relied on assistance. Conversely, in the post-feminist era, there are depictions of strong, independent female characters. Films produced in the modern era aim to dismantle traditional norms and create empowered female protagonists, such as "Maleficent" (2014) and "Mulan" (2020).

Keywords: Representation of women, Animation Film, Live-Action Film, Disney Princess



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มาจากความตั้งใจของผู้วิจัยที่หลงใหลในผลงานการผลิตสื่อของ วอลท์ ดิสนีย์ ที่ถือว่าเป็นสื่อที่อยู่มาในทุกช่วงอายุของการเติบโตของผู้วิจัย ทั้งนี้ในการรับชมที่ผ่านมา นั้นถึงแม้ว่าสื่อจะมีหน้าที่ให้ความบันเทิงแต่ถึงอย่างไรก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าตัวผู้วิจัยเองก็สังเกตได้ถึง ความพยายามในการจะสื่อสารของตัวภาพยนตร์ รวมไปถึงการที่วอลท์ดิสนีย์นำภาพยนตร์แอนิเมชันมา ผลิตเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันใหม่นั้นเป็นที่น่าสนใจตามองไม่น้อย เป็นที่มาที่ทำให้เกิดความสนใจที่จะ ศึกษาการนำเสนอภาพยนตร์โดยเฉพาะตัวละครนำที่เป็นพื้นที่ในการสื่อสารอุดมการณ์หลักและรวม ไปถึงศึกษาความเปลี่ยนแปลงระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

ทั้งนี้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จตามความคาดหวังของผู้วิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ความเมตตากรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกศราพร ทองพุ่มพุกษา ที่เห็นว่าคุณสนใจนี้ สามารถต่อยอดและพัฒนาเป็นงานวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ได้ รวมไปถึงความกรุณาที่รับเป็นที่ ปรีกษาและสละเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ ในการ ตรวจสอบความเรียบร้อย เหนือยิ่งกว่านั้นขอขอบคุณที่คอยขัดเกลาทั้งตัวผู้วิจัยและวิทยานิพนธ์ให้ เป็นไปในทิศทางที่ดีเสมอ

ขอขอบคุณคณะกรรมการทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าเพื่อมาเป็นคณะกรรมการ ตรวจสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน รองศาสตราจารย์ ดร. กิจกร หลุยยะพงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก ที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ รวมไปถึง การแนะนำแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยรู้สึกเป็นเกียรติอย่าง ยิ่งที่ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการอันทรงเกียรติ

ขอขอบคุณกลุ่มเพื่อนๆที่ทำวิทยานิพนธ์ด้วยกัน อย่างกลุ่ม MCA 23 โดยเฉพาะยัง พี่ฟิล์ม กัลยรัตน์ที่คอยให้กำลังใจ เป็นที่ปรึกษา และทำให้ผ่านพ้นการทำวิทยานิพนธ์ในแต่ละคืนไปได้ ขอขอบคุณพี่ตั๋ย พี่ฝ้าย ที่ให้คำแนะนำและกำลังใจ ช่วยตรวจเช็คความเรียบร้อยในการทำวิทยานิพนธ์ และกลุ่ม MCM 22 ขอขอบคุณพี่แอมป์ พี่ต๊อบและพี่มะปราง รวมไปถึงพี่ตอกแตกที่ให้กำลังใจกันอยู่ เสมอมา และทุกคนสำหรับมิตรภาพ ความช่วยเหลือ ที่ให้กันตลอดเวลาที่เรียนด้วยกัน และสำหรับทุก ท่านที่ช่วยเหลือ แม้จะไม่ได้เอ่ยชื่อแต่ผู้วิจัยขอขอบคุณจากใจจริงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณคณะโครงการบัณฑิตศึกษาคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนที่คอย ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาในตลอดระยะเวลาการศึกษาที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบคุณ พี่กุ้ง ชลาลัย ที่ไม่ว่าจะมีคำถามหรือสงสัยอะไรพี่กุ้งก็สามารถให้ความช่วยเหลือและช่วยคลายความสงสัย ได้ตลอดเวลา

ขอขอบคุณพี่ๆและเพื่อนๆ ที่อยู่เคียงข้างในวันที่ท้อแท้ อย่างพี่จ๊อบ พี่มายและพี่บ๊ิง ที่คอยให้กำลังใจการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้มาตลอด รวมไปถึงมายและเพียวที่เป็นพื้นที่สบายใจให้เสมอ ในวันที่รู้สึกท้อหมดหวัง ทำให้รู้ว่ายังมีทุกคนที่ยังเชื่อว่าจะทำสำเร็จและคอยอยู่ตลอดที่จะได้กลับมาใช้เวลาด้วยกัน

สุดท้ายขอขอบคุณครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณพ่อและคุณแม่ ที่เชื่อมั่นว่าสามารถทำได้สำเร็จ เป็นคนที่คอยเคียงข้าง สนับสนุน รับฟังและให้กำลังใจ ทำให้ในวันที่ถึงแม้ว่าจะเล่าให้ใครฟังไม่ได้ ก็สามารถเล่าให้คุณแม่และคุณพ่อฟังได้ขอขอบพระคุณจริงๆค่ะ ในความสำเร็จครั้งนี้จึงอยากขอให้เป็นสิ่งที่ทำให้คุณแม่และคุณพ่อมีความสุขนะคะ

ภูษิตา มุกดาสนิท

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(12)
สารบัญภาพ	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 คำถามนำวิจัย	11
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	11
1.4 ขอบเขตการวิจัย	12
1.5 นิยามศัพท์	13
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	14
1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย	15
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์	16
2.1.1 ความหมายและวิวัฒนาการของภาพยนตร์	17
2.1.2 ประเภทของภาพยนตร์	18
2.1.3 แนวทางในการศึกษาภาพยนตร์	21

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน	22
2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน	22
2.2.1.1 ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)	23
2.2.1.2 การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	23
2.2.1.3 ประเภทของแอนิเมชัน (Animation)	32
2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	34
2.2.2.1 ความหมายของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	34
2.2.2.2 ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันกับวอลท์ ดิสนีย์	35
2.3 ทฤษฎีสตรีนิยม	37
2.3.1 ความเป็นมาของสตรีนิยม	38
2.3.2 สำนักคิดของกลุ่มสตรีนิยม	39
2.4 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม	43
2.4.1 ที่มาของการประกอบสร้างความจริงทางสังคม	44
2.4.2 แนวทางการประกอบสร้างความจริงทางสังคม	44
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน	46
2.5.1 ความหมายของภาพตัวแทน	46
2.5.2 การสร้างภาพตัวแทน	47
2.5.3 แนวทางในการศึกษาภาพตัวแทน	48
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง	49
2.6.1 การเล่าเรื่องและองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง	50
2.6.2 ขั้นตอนในการเล่าเรื่อง	51
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร	52
2.7.1 ความหมายและประเภทของตัวละคร	52
2.7.2 แนวทางการสร้างตัวละคร	54
2.8 แนวคิดสัมพันธบท	57
2.8.1 ความหมายของ “สัมพันธบท”	57
2.8.2 แนวคิดสัมพันธบท	58
2.8.3 ประเภทและการวิเคราะห์สัมพันธบท	59
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61

2.9.1 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิง ในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์	61
2.9.2 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์ ไลฟ์-แอ็กชันของวอลท์ ดิสนีย์	64
2.9.3 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในสื่อภาพยนตร์และ แอนิเมชัน	66
2.9.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบท	69
 บทที่ 3 วิธีการวิจัย	 74
3.1 แหล่งข้อมูลในการศึกษา	74
3.2 การคัดเลือกตัวอย่าง	75
3.3 เครื่องมือในการวิจัย	76
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	77
3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	78
3.6 การนำเสนอข้อมูล	80
 บทที่ 4 ผลการศึกษา	 81
4.1 การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	81
4.1.1 โครงเรื่อง	81
4.1.1.1 ผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย	82
4.1.1.2 ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย	84
4.1.1.3 ผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง	89
4.1.2 แก่นเรื่อง	95
4.1.2.1 การเชื่อมั่นในความดี ความถูกต้อง และคำสอน	95
4.1.2.2 การเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเอง	97
4.1.2.3 การไม่ให้คุณค่าและตัดสินคนจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว	98
4.2 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	99
4.2.1 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน	99

4.2.1.1 การปรากฏของตัวละครภายในภาพยนตร์ แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน	99
4.2.1.2 รูปร่างหน้าตา	108
4.2.1.3 การแต่งหน้าของเจ้าหญิงดิสนีย์	114
4.2.1.4 การแต่งกาย	119
4.2.1.5 ลักษณะนิสัย	124
4.2.1.6 สถานะหรือบทบาท	136
4.2.2 อุดมการณ์ที่กำกับการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง	142
4.2.2.1 อิทธิพลชายเป็นใหญ่ที่กลืนกินเจ้าหญิงดิสนีย์?	142
4.3 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	144
4.3.1 การคงเดิม	144
4.3.1.1 โครงเรื่อง	144
4.3.1.2 แก่นเรื่อง	146
4.3.1.3 ตัวละคร	146
4.3.2 การขยายความ	147
4.3.2.1 โครงเรื่อง	147
4.3.2.2 แก่นเรื่อง	148
4.3.2.3 ตัวละคร	148
4.3.3 การดัดแปลง	149
4.3.3.1 โครงเรื่อง	149
4.3.3.2 แก่นเรื่อง	150
4.3.3.3 ตัวละคร	150
4.3.4 ลักษณะการตัดทอน	151
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	157
5.1 สรุปผลการศึกษา	157
5.1.1 การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน เจ้าหญิงดิสนีย์	158
5.1.1.1 โครงเรื่อง	158
5.1.1.2 แก่นเรื่อง	160

5.1.2 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน และไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	161
5.1.2.1 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน และไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	162
5.1.2.2 อุดมการณ์ที่กำกับการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง	165
5.1.3 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	165
5.2 อภิปรายผล	167
5.2.1 ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์กับการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นหญิง?	168
5.2.2 การเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ ไลฟ์-แอ็กชัน	173
5.2.3 ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์กับการต่อสู้เรื่องเพศ	175
5.3 ข้อเสนอแนะ	177
รายการอ้างอิง	(178)

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	โครงเรื่องจำแนกตามยุคของภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์	95
4.2	พื้นที่ที่ตัวละครผู้หญิงปรากฏตัว	100
4.3	ตัวละครที่ปรากฏลักษณะรูปร่างต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	109
4.4	สีผิวของตัวละครหญิงที่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	109
4.5	คำหยาบของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	111
4.6	ทรงผมที่มีปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน	112
4.7	สีผมที่มีปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน	113
4.8	การแต่งหน้าของตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	114
4.9	ลักษณะการแต่งกายของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	120
4.10	รูปแบบการแต่งกายของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	122
4.11	ลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามขนบ	125
4.12	ลักษณะนิสัยของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่ไม่เป็นไปตามขนบ	130
4.13	สถานะตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	136
4.14	บทบาทของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	137
4.15	ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์	140
4.16	ลักษณะสัมพันธ์จากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	152

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Timing	24
2.2	ภาพแสดงการแกว่ง ของลูกตุ้มแสดง Slow in and Slow Out	25
2.3	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Arc	26
2.4	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Anticipation	27
2.5	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Exaggeration การกระพริบตา	28
2.6	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Squash and Stretch การยืดและหด	28
2.7	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบท่าทางรอง หรือSecondary Action	29
2.8	ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action	30
2.9	การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Pose To Pose	31
2.10	การทำภาพท่าทางการแสดง (Staging)	32
4.1	สรุปโครงเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน	90
4.2	การปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวของซินเดอเรลล่า	100
4.3	การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของมู่หลาน	101
4.4	การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของจัสมิน	101
4.5	การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของเบลล์	102
4.6	การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของเลดี้เทรเมน	102
4.7	ภาพลักษณะกิจกรรมการรับใช้แม่เลี้ยงของเอลล่า	104
4.8	กิจกรรมในพื้นที่สาธารณะของมู่หลาน	105
4.9	กิจกรรมในพื้นที่สาธารณะของเอลล่า	105
4.10	การแต่งหน้าเข้มของแม่มดเซียนเหนียง	114
4.11	การแต่งหน้าเข้มของมู่หลาน	115
4.12	การแต่งหน้าอ่อนของเอลล่า	116
4.13	การไม่แต่งหน้าของมู่หลาน	117
4.14	การสวมใส่กางเกงของจัสมิน	120
4.15	รูปแบบการสวมใส่เสื้อผ้าเรียบง่ายกับเสื้อผ้าหรูหราของเบลล์	122
4.16	ภาพลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าหรูหราของเลดี้เทรเมน	122

4.17	ลักษณะนิสัยของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่เป็นไปตามขนบ	124
4.18	ลักษณะนิสัยของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่ไม่เป็นไปตามขนบ	129
4.19	ลักษณะนิสัยไม่รักษาวลสงวนตัวของจัสมิน	133



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ (Cinema) เป็นสื่อที่มีอิทธิพลและเป็นที่ยอมรับมาตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยถือกำเนิดขึ้นมาในช่วงสังคมอุตสาหกรรม ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่เกิดการใช้แรงงานสูง ภาพยนตร์จึงนับว่าเป็นช่องทางความบันเทิงช่วยผ่อนคลายจากความตึงเครียดจากการทำงาน และได้หลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริงได้ในระยะเวลาหนึ่งโดยในอดีตนั้นภาพยนตร์ถูกเรียกว่า Cinematography ที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า kinema รวมกับคำว่า graphy หมายถึงเคลื่อนไหว ทั้งนี้ความหมายโดยรวมของคำว่าภาพยนตร์นั้นคือกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์มแล้วนำออกฉายให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมากที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ในแต่ละช่วงยุคสมัยนั้นเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์ก็ได้มีการพัฒนาขึ้นตามระยะเวลา อีกทั้งมีการใช้เทคนิคในการถ่ายทำซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่สวยงามและอลังการมากขึ้น (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น.2-3)

ทั้งนี้ภาพยนตร์ถูกจำแนกได้เป็นหลายแนว โดยส่วนประกอบหลักของภาพยนตร์จะมี 3 อย่างได้แก่ ฉาก อารมณ์ รูปแบบ ซึ่งแต่ละส่วนประกอบมีความหมายดังนี้ ฉากหมายถึงสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไป อารมณ์หมายถึงความรู้สึกที่ผู้ชมได้รับตลอดการชมภาพยนตร์ และรูปแบบหมายถึงอุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายทำและวิธีดำเนินเรื่อง สำหรับประเภทของภาพยนตร์สามารถแบ่งได้เป็น 17 แนว ประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอ็กชัน (Action Film) หมายถึงภาพยนตร์ต่อสู้ ระทึกใจ ภาพยนตร์สงคราม (War Film) ที่มีการอ้างอิงเหตุการณ์สงครามที่เกิดขึ้นในอดีต ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) มีการผจญภัยเผชิญอุปสรรค ภาพยนตร์ควาบอยตะวันตก (Western) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงวิถีชีวิตของคนอเมริกันยุคบุกเบิกที่เข้าไปตั้งรกรากในดินแดนป่าเถื่อนแถบตะวันตกของสหรัฐอเมริกาเมื่อร้อยกว่าปีก่อน ภาพยนตร์ตลก (Comedy) มีเนื้อเรื่องเบาสมองเน้นการสร้างเสียงหัวเราะ ภาพยนตร์ชีวิตมีเนื้อเรื่องดราม่า (Drama) แสดงให้เห็นถึงความเศร้า ภาพยนตร์อีโรติก (Erotic Film) เป็นภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะกับผู้ที่อายุไม่ถึง 18 เนื่องจากเนื้อหาแสดงถึงความต้องการทางเพศ ราคะ และความรักแบบโรแมนติก ภาพยนตร์เพลง

(Musical) มีลักษณะที่ตัวละครร้องและเต้นในเรื่อง ภาพยนตร์รักโรแมนติก (Romance) มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างบุคคล ภาพยนตร์นิยายเหนือจริงหรือแฟนตาซี (Fantasy) มักมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ การผจญภัยจินตนาการ และเรื่องเหนือจริง ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์หรือไซไฟ (Science fiction หรือ sci-fi) เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอ้างอิงวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) หรือภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) มีเรื่องราวและฉากที่มุ่งสร้างความตื่นเต้น ความกลัว สยองขวัญ และความตึงเครียด ภาพยนตร์ลึกลับ (Mystery) มีเนื้อเรื่องลึกลับ มีความท้าทายในการแก้ไขปริศนา ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime) เรื่องที่นำเสนอเกี่ยวกับการสืบหาฆาตกร ภาพยนตร์แนวสารคดี (Documentary Film) แสดงเรื่องราวเป็นสารคดี ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film-Noir) เน้นการใช้ภาพเป็นตัวสื่อเนื้อหา และสุดท้ายภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) ซึ่งปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยม (พิพิชณ์ สิทธิศักดิ์, 2562, น.42-54)

ภาพยนตร์โดยทั่วไปและภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นค่อนข้างมีคุณสมบัติและความโดดเด่นที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ทั่วไปเป็นสื่อที่ใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ ถ่ายภาพสิ่งที่เคลื่อนไหวในโลกของเรา เช่น คน สัตว์ สิ่งของ รวมถึงอาจมีการใช้เทคนิคในการตัดต่อเพื่อให้สามารถเห็นความสวยงามของโลกจริงของเรา ส่วนแอนิเมชันหรือ “ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้” นั้นเกิดจากการทำให้สิ่งที่อยู่นิ่งๆ เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นด้วยฝีมือมนุษย์ล้วนๆ เช่น ภาพวาด หุ่นตุ๊กตา หรือแม้แต่แบบจำลองคอมพิวเตอร์ เพราะคำว่าแอนิเมชันคือการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงทำให้เกิดภาพลวงตาเหมือนภาพนั้นสามารถเคลื่อนไหวได้ (“ANIMATION อนิเมชัน คืออะไร,” 2565) ทั้งนี้การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นมีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) และ 3 มิติ (3D Animation) โดยภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นรูปแบบที่สร้างขึ้นมานานมากแล้ว ก่อนที่จะมีภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเกิดขึ้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติในสมัยก่อนเกิดจากการวาดภาพลงบนกระดาษและนำภาพเหล่านั้นมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว จะมองเห็นเพียง 2 มิติ คือแนวตั้งและแนวนอน ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมาก

ในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติก็คือภาพการ์ตูนที่ถูกสร้างหรือวาดเส้นลงสีขึ้นมาผ่านโปรแกรมต่างๆ หรือบางผู้ผลิตก็อาจยังใช้วิธีการวาดลงบนกระดาษอยู่ แต่ก็อาจนำมาลงสีในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ เช่นแอนิเมชันเรื่อง *หลับตาฝันถึงชื่อเธอ* (Your Name, 2016) หรือหลายๆ คนอาจจะคุ้นเคยกับแอนิเมชันจากดิสนีย์อย่าง *เดอะ ลีโอ KING* (Lion King, 1994) หรือ *ทาร์ซาน* (Tarzan, 1999) ซึ่งก็เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเช่นกัน ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิตินั้นเกิดขึ้นมาหลังจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ทั้งนี้ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติถูกสร้างขึ้นมาจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ผ่านโปรแกรมต่างๆ โดยมีมิติที่ถูกเพิ่มเข้าไปอีก 1 มิติ

คือแนวหลัก และเมื่อมารวมกับมิติทั้งแนวตั้งและแนวนอนก็จะเกิดเป็นภาพแอนิเมชัน 3 มิติขึ้น ซึ่งกระบวนการสร้างมักทำขึ้นในโปรแกรมเฉพาะ มีการปั้นโมเดล 3 มิติของตัวการ์ตูนและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ขึ้นมาเพื่อทำการเคลื่อนไหว แต่อย่างไรก็ตามยังคงต้องอาศัยพื้นฐานในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติด้วยเพื่อให้การทำภาพเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ในงานภาพยนตร์ 3 มิตินั้นมีความสวยงามสมจริง ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบัน ได้แก่ ภาพยนตร์จาก วอลท์ดิสนีย์สตูดิโอ (The Walt Disney Studio) พิกซาร์ (Pixar Animation Studio) หรือดรีมเวิร์กส์ (DreamWorks Pictures) ที่เข้าฉายในประเทศไทยจำนวนมาก เช่น *ไฟรเซน ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen, 2013)* หรือ *เมืองเวทมนตร์คนมหัศจรรย์ (Encanto, 2021)* เป็นต้น (“2D Animation และ 3D Animation ต่างกันอย่างไร,” 2560)

สำหรับจุดเริ่มต้นของวงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่โด่งดังและเป็นที่ยอมรับกันถึงทุกวันนี้ นั้น เริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1937 (พ.ศ. 2480) โดย “วอลท์ ดิสนีย์” (วอลเตอร์ อีเลียส ดิสนีย์ - Walter Elias Disney) ผู้ก่อตั้งบริษัทเดอะ วอลท์ ดิสนีย์ คอมพานี (The Walt Disney Company) จากการเปิดตัวครั้งแรกของมิกกี้ เมาส์ ในเรื่อง *เรือกลไฟวิลลี (Steamboat Willie)* ในวันที่ 18 พฤศจิกายน ค.ศ. 1928 (พ.ศ. 2471) โดยมีเหล่าผองเพื่อนมิกกี้ เมาส์ ถือกำเนิดตามมาในช่วงปี ค.ศ. 1930-1940 (พ.ศ. 2473-2483) ได้แก่ มินนี่ เมาส์, กูฟฟี, พลูโต, โดนัลด์ดั๊ก อีกทั้งยังมีการปฏิวัติวงการแอนิเมชันด้วยการสร้างแอนิเมชันวาดมือที่มีความยาว 80 นาที ที่มาพร้อมเสียงและภาพสี ประกอบด้วยการ์ตูนเจ้าหญิงเรื่องแรกซึ่งถูกผลิตขึ้นในปีค.ศ. 1936 (พ.ศ. 2479) และออกฉายในปี ค.ศ. 1937 (พ.ศ. 2480) คือ *สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs)* ที่กลายเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็กสาวทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลออสการ์ในปีที่ออกฉายอีกด้วย (“รู้จัก วอลท์ ดิสนีย์,” 2565)

หลังจากได้รับรางวัลออสการ์ วอลท์ ดิสนีย์ก็มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันอีกหลายเรื่อง อย่างไรก็ตามตั้งแต่ปี ค.ศ. 1938 (พ.ศ. 2481) ซึ่งเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่เกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำจากสงคราม ประกอบกับภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ว่าจะเป็น *พินอคคิโอ (Pinocchio, 1940)* *แฟนตาเซีย (Fantasia, 1940)* *ดัมโบ้ (Dumbo, 1941)* หรือ *แบมบี้ (Bambi, 1942)* ที่ออกฉายในช่วงนั้นต่างก็ไม่ประสบความสำเร็จ ทำให้ดิสนีย์เดินทางมาถึงจุดที่เรียกได้ว่าใกล้จะล้มละลายด้วยภาระหนี้สินที่สูงถึง 4 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือราวๆ 130 ล้านบาท ภาพยนตร์แอนิเมชันอย่าง *ซินเดอเรลล่า (Cinderella)* จึงเปรียบเสมือนทางออกเดียว เพราะหากไม่ประสบความสำเร็จก็คือล้มละลาย โดยสาเหตุที่ต้องเป็น *ซินเดอเรลล่า (Cinderella)* นั้น เนื่องจากก่อนหน้านี้จะมีวอลท์ ดิสนีย์ คอมพานี (The Walt Disney Company) นั้น วอลท์ ดิสนีย์ได้เปิดสตูดิโอผลิตแอนิเมชันชื่อ Laugh-O-Gram ก่อนจะปิดตัวลงเพราะล้มละลาย โดย *ซินเดอเรลล่า* ในยุคของ Laugh-O-Gram นั้นเป็นเพียงแอนิเมชันเรื่องสั้นที่เป็นภาพขาว-ดำ ต่อมาในช่วงปลายปี ค.ศ. 1943 (พ.ศ. 2485)

วอลท์ ดิสนีย์จึงมีการออกแบบโครงเรื่องเพื่อสร้าง *ซินเดอเรลล่า* ให้กลายเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว โดยใช้เวลาปรับปรุงเนื้อเรื่องอยู่ราว 5 ปีและได้เริ่มผลิตในปี ค.ศ. 1948 (พ.ศ. 2490) พร้อมออกฉายในปี ค.ศ. 1950 (พ.ศ. 2492) ซึ่งใช้ระยะเวลาในการผลิตแอนิเมชันราว 3 ปี ด้วยต้นทุนการผลิต 2.9 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือราวๆ 94 ล้านบาทและผลลัพธ์ที่ได้ก็คุ้มค่าความพยายามในการผลิต รวมถึงยังช่วยให้วอลท์ ดิสนีย์พ้นจากการล้มละลายด้วยการกวาดรายได้จากการฉายทั่วโลกสูงถึง 263 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือเป็นจำนวนเงิน 8,613 ล้านบาท (“เส้นทางสู่การเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์,” 2563)

จากความสำเร็จของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องอย่าง *สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) และ *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella*, 1950) จึงทำให้กำเนิดภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีตัวแสดงหลักเป็นเจ้าหญิงตามมาอีกหลายเรื่องประกอบไปด้วย *เจ้าหญิงนิทรา* (*Sleeping Beauty*, 1959) *เงือกน้อยผจญภัย* (*The Little Mermaid*, 1989) *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast*, 1991) *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (*Aladdin*, 1992) *โพคาฮอนทัส* (*Pocahontas*, 1995) *มู่หลาน* (*Mulan*, 1998) *มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ* (*The Princess and The Frog*, 2009) *ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ* (*Tangled*, 2010) *นักรบสาวหัวใจมหากาฬ* (*Brave*, 2012) *ฟรอสเทน ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ* (*Frozen*, 2013) *โมอาน่า ผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้* (*Moana*, 2016) และ *ร่ายากับมังกรตัวสุดท้าย* (*Raya and The Last Dragon*, 2021) จนถึงปัจจุบันนี้รวมแล้วมีมากถึง 14 เรื่อง โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้ถูกจัดว่าเป็นกลุ่มภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess) ที่ทางดิสนีย์นั้นให้ความสำคัญและได้ให้เป็นหนึ่งในสาขาที่แยกออกมาจากดิสนีย์เช่นเดียวกับมาร์เวล (Marvel) สตาร์วอร์ส (Star war) หรือพิกซาร์ (Pixar)

ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของดิสนีย์นั้นคือเพศหญิงและเพศชายในทุกช่วงอายุ ตั้งแต่วัยเตาะแตะจนถึงวัยแก่ชราโดยเน้นไปที่เป้าหมายกลุ่มครอบครัวนั่นเอง (“Disney Target Market,” 2022) อย่างไรก็ตามดิสนีย์ก็ได้พยายามในการสร้างรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมถึงการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่เหมาะสมสำหรับครอบครัว แม้ว่ารายการและภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีฐานผู้ชมเป็นเด็กหรือวัยรุ่นมากกว่าก็ตาม (Writer, 2020) เมื่อกลุ่มผู้ชมของดิสนีย์นั้นเริ่มตั้งแต่เด็กและเยาวชนจำนวนมาก รวมถึงตัวละครหลักในเรื่องก็ยังคงเป็นเพศหญิงจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าความเป็นเพศหญิงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์นั้นมีอิทธิพลต่อผู้รับชม ด้าน Sarah M. Coyne (2016) ได้ทำการศึกษาถึงผลกระทบจากการเปิดรับสื่อดิสนีย์และการรับรู้เกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงในเด็กหญิงวัย 2 ปี พบว่าการดูภาพยนตร์แอนิเมชันของเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นส่งผลกับการรับรู้และพฤติกรรมต่อภาพจำความเป็นผู้หญิงทั้งในเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง ขณะเดียวกันก็มีแต่เด็กผู้ชายที่ได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมเชิงบวกต่อสังคมมากขึ้น ขณะที่เด็กผู้หญิงจะเน้นรับภาพของความเป็นหญิงเข้าไป นอกจากนี้เมื่อพิจารณาการ

รับรู้เกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงเหล่านั้นในเด็กหญิงวัย 2 ปี พบว่าภาพลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์อาจทำให้เด็กหญิงเติบโตขึ้นมามีทัศนคติเหมารวม (Stereotype) ต่อมาตรฐานความงาม โดยเฉพาะในการเป็นเพศหญิง และมีความพึงพอใจในรูปลักษณ์ของตนเองต่ำ (Lower Body Self-Esteem) ซึ่งมาตรฐานความงามแบบอุดมคตินี้เองที่อาจทำลายความมั่นใจของผู้หญิงหลายๆ คน และอาจจะทำให้ต้องโดนตำหนิในรูปร่างที่ไม่ตรงตามมาตรฐานความงามนี้ไม่ว่าจะเป็นอ้วน ผิวดำ ขาสั้น เอวหนา เป็นต้น ซึ่งสำหรับบางคนสิ่งเหล่านี้อาจไม่ได้เป็นเพียงคำพูดที่ทำให้รู้สึกหงุดหงิดรำคาญใจ แต่อาจส่งผลกระทบต่อความภาคภูมิใจในรูปลักษณ์ของตนเอง บั่นทอนความเชื่อมั่นและสภาพจิตใจ ยิ่งหากว่ามาตรฐานเหล่านี้นำไปสู่การเลือกปฏิบัติ หรือโอกาสที่ดีกว่าในชีวิต ก็อาจยังทำให้คนที่รู้สึกว่ารูปลักษณ์ของตนเองไม่ตรงตามมาตรฐานเกิดความกดดัน จนต้องพยายามอย่างมากเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพื่อให้สอดคล้องตามคุณค่าความงามของสังคม

รวมถึงผู้ปกครองหรือกลุ่มผู้ชมวัยผู้ใหญ่จึงค่อนข้างให้ความสนใจการผลิตและนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันของทางดิสนีย์ นอกจากนี้งานวิจัยของวสุพล จิตรานนท์ (2558) ยังได้อธิบายอีกว่าเนื่องจากเด็กดูสื่อแอนิเมชันเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมงต่อวัน โดยผู้ปกครองที่มีลูกในวัยปฐมวัยนั้นจะมีความกังวลต่อสื่อแอนิเมชันจากตะวันตกมากกว่าสื่อแอนิเมชันจากโซนเอเชีย นอกจากนี้ยังมองว่าสื่อแอนิเมชันเด็กในวัยนี้รับชมนั้นเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ อีกทั้งผู้ปกครองส่วนใหญ่จะยังคงมีบทบาทที่สำคัญอย่างมากในการเลือกสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันรวมถึงการให้คำแนะนำ เนื่องจากเด็กในวัยนี้นั้นเป็นวัยที่จะสามารถเลียนแบบพฤติกรรมได้ ทั้งนี้ที่ผ่านมานั้นดิสนีย์ได้มีการแสดงภาพตัวแทนเพศหญิงผ่านตัวละครเจ้าหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องต่างๆ เสมอ โดยสามารถเห็นได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess) ในยุคแรกของดิสนีย์ ได้แก่ *สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด* (*Snow White and the Seven Dwarfs, 1937*) *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella, 1950*) และ *เจ้าหญิงนิทรา* (*Sleeping Beauty, 1959*) จะมาในพล็อตการดำเนินเรื่องรูปแบบเดียวกันคือเรื่องราวของหญิงสาวผู้เลอโฉม มองโลกในแง่ดี ถูกรังแกโดยแม่เลี้ยงใจร้ายหรือแม่มดใจร้าย และมีเจ้าชายเป็นผู้ช่วยเหลือและจะอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป ทั้งนี้ในยุคแรกดิสนีย์ต้องเผชิญกับคำวิพากษ์วิจารณ์ เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นไม่มีความหลากหลาย เช่น การมีเจ้าหญิงผิวขาวหน้าตาสะสวย ยอมจำนนต่อโชคชะตาและรอคอยให้เจ้าชายมาช่วยเหลือ จนกระทั่งในช่วงยุคหลังที่ดิสนีย์ได้สร้างเจ้าหญิงที่ออกนอกกรอบขึ้นมาบ้าง เป็นเจ้าหญิงที่มีความคิดเป็นของตัวเองและไม่ย่อท้อต่อโชคชะตา เดินทางต่อสู้เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ปรารถนาเช่นเรื่อง *เงือกน้อยผจญภัย* (*The Little Mermaid, 1989*) ที่มีเจ้าหญิงแอเรียลเป็นตัวละครเอกและ *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast, 1991*) ที่มีตัวละครเบลล์เป็นตัวละครเอก ทั้งนี้เจ้าหญิงทั้งสององค์นี้ถือว่าเป็นต้นแบบให้กับเจ้าหญิงดิสนีย์ผู้กล้าแกร่งในยุคปัจจุบัน ทว่าแม้พล็อตเรื่องและนิสัยของตัวละครจะหลากหลายขึ้น แต่รูปแบบของเจ้าหญิงทั้งห้ายังคงลักษณะรูปร่างหน้าตาที่

ใกล้เคียงกันมาก เนื่องจากตัวละครเจ้าหญิงในช่วงแรกของทางดิสนีย์นั้นจะอ้างอิงจากรูปร่างหน้าตาของกลุ่มคนส่วนใหญ่ในแถบอเมริกาและยุโรป ทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ขึ้นอย่างต่อเนื่องถึงเรื่องการปลูกฝังค่านิยมความงามที่ “แคบ” ให้กับเด็กๆ จากกระแสดังกล่าวนี้ก็เป็นจุดเริ่มต้นให้กับทางดิสนีย์ เพื่อที่จะก้าวเข้าสู่โลกแห่งความหลากหลายด้วยการสร้างเจ้าหญิงจัสมินที่มีสัญชาติอาหรับในเรื่อง *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin)* ออกฉายในปีค.ศ. 1992 (พ.ศ. 2535) และโพคาฮอนทัส ชาวพื้นเมืองอเมริกันที่เป็นสัญลักษณ์ของคนกลุ่มน้อยมานำเสนอในชื่อเรื่อง *โพคาฮอนทัส (Pocahontas)* ในปีค.ศ.1995 (พ.ศ. 2538) ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องนี้เป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่าดิสนีย์เริ่มเข้าสู่ยุคแห่งความงามในรูปแบบที่หลากหลาย (ปัทมรา นัฏฐาพร, 2562)

ในปี ค.ศ. 1998 (พ.ศ. 2541) ดิสนีย์ได้ทำการเปิดตัวภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *มู่หลาน (Mulan)* โดยมีตัวละครหลักเป็นวีรสตรีของชาวจีนแผ่นดินใหญ่นามว่า “มู่หลาน” เพื่อตอกย้ำว่าดิสนีย์นั้นมีความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติอย่างหนักแน่น และที่ชัดเจนที่สุดคือการปรากฏตัวของเจ้าหญิงเทียน่า จากเรื่อง *มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (The Princess and The Frog, 2009)* เจ้าหญิงผิวดำสัญชาติแอฟริกัน-อเมริกันคนแรกของดิสนีย์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงเปรียบเหมือนการประกาศจุดยืนเรื่องความหลากหลายของดิสนีย์อย่างเป็นทางการ นอกจากรูปลักษณ์หน้าตาเจ้าหญิงที่เปลี่ยนไป ดิสนีย์ยังแสดงให้เห็นถึงความไม่สมบูรณ์แบบของตัวละครหลักอย่างเจ้าชายไม่ว่าจะเป็นนาวิน จากเรื่อง *มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (The Princess and The Frog, 2009)* และฟลินน์ จากเรื่อง *ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled, 2010)* ที่มีบุคลิกลักษณะที่ไม่ได้รูปงามหรือไม่ได้ร่ำรวยซึ่งทำให้ความรักของเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคนี้ไม่ใช่เรื่องเพื่อฝันแบบที่ต้องเจอกับเจ้าชายรูปงามเท่านั้น (ปัทมรา นัฏฐาพร, 2562) และเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคหลังปีค.ศ. 2012 (พ.ศ. 2555) เป็นต้นมาก็ได้นำเสนอเนื้อเรื่องในรูปแบบใหม่ในมุมของความรักที่ไม่จำเป็นต้องมีเจ้าชาย ซึ่งเห็นได้จากเจ้าหญิงเมริต้า จากเรื่อง *นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave, 2012)* ที่ทางดิสนีย์ได้หยิบยกความรักในรูปแบบครอบครัวมานำเสนอ และ *ฟรอสเซน ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen, 2013)* ที่มีตัวละครอย่างเอลซ่าและอานนาแสดงให้เห็นถึงความรักที่พี่ต่อน้องและความแข็งแกร่งของราชินีเอลซ่าที่กล้าจะเป็นตัวเอง สร้างความเท่าเทียมทางเพศด้วยการให้เอลซ่าขึ้นดำรงตำแหน่งเป็นราชินีแห่งอาณาจักรเอเรนด์ล เพื่อบ่งบอกว่าผู้หญิงนั้นก็สามารถเป็นผู้นำได้ (ณิชนก บุษบะประเสริฐ, 2563)

นอกจากนี้ทั้งภัทรศศิริ ช้างเจิม (2559) และภวิณี ดีกดี เทพทอง (2560) ยังได้อธิบายอีกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่ออกฉายตั้งแต่ปี 2010 (พ.ศ.2553) ถึงปี 2013 (พ.ศ.2556) ประกอบไปด้วยเรื่อง *ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled, 2010)* *นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave, 2012)* และ *ฟรอสเซน ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen, 2013)* นั้นมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นปัญหาภายในจิตใจเพศหญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่อง *ฟรอสเซน ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ*

(Frozen, 2013) ที่แสดงให้เห็นถึงภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีช่วงวัยที่ต่างกัน โดยมีเอลซ่าเป็นตัวแทนผู้หญิงรุ่นเก่าที่เกิดมาภายใต้สภาวะกดดันทางสังคม ผิดกับผู้หญิงรุ่นใหม่อย่างตัวละครแอนนาที่มีอิสระมากกว่าและยังคงแสวงหาสิ่งใหม่อยู่ตลอด นอกจากนั้นยังมีความฉาบฉวยในความสัมพันธ์และมองจากมุมมองของตัวเองเป็นหลัก จากเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นว่าสังคมเป็นผู้กดดันและสร้างภาพลักษณ์ของเพศหญิงไม่ว่าจะเป็นเรื่องการแต่งงานบ้านหรือประเพณีที่ดี ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดจากความคาดหวังของสังคมที่คาดหวังให้ผู้หญิงต้องทำได้และต้องทำได้ดีอีกด้วย อย่างไรก็ตามการประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงภายใต้บุคลิกลักษณะของตัวละครเจ้าหญิงในช่วงดังกล่าวจะมีพลังวิเศษช่วยเหลือหรือทำลายล้าง ผู้หญิงมีความเข้มแข็งมากขึ้น มีความกล้าหาญ มีความสามารถในปกป้องดูแลตนเอง ช่วยเหลือคนรัก ไม่ต้องการแต่งงาน รวมทั้งประกอบสร้างภาพผู้หญิงที่ปกครองประเทศได้เพียงลำพัง

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเห็นได้ว่าการวางเนื้อเรื่องและตัวละครของภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอขึ้นเพื่อสะท้อนภาพของผู้หญิงและสังคมในแต่ละยุคสมัย จากระยะเวลาที่ยาวนานในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของทางวอลท์ดิสนีย์รวมไปถึงการพัฒนาเนื้อเรื่องและบทบาทของตัวละครให้มีความหลากหลายเพื่อเป็นต้นแบบให้กับเด็กผู้หญิงหลากหลายเชื้อชาติ (Race) ชนชั้น (Racist) และภาษา (Language) ทำให้เจ้าหญิงดิสนีย์นั้นมีฐานแฟนคลับเพิ่มมากยิ่งขึ้นจากเด็กในหลากหลายประเทศทั่วโลก

ทั้งนี้เมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันดิสนีย์เดินทางมาถึงจุดหนึ่ง ในปี ค.ศ. 2010 (พ.ศ.2553) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาและการสร้างจินตนาการให้เข้าใกล้โลกความจริงเริ่มเป็นไปได้ทางวอลท์ ดิสนีย์จึงได้เริ่มนำเทคโนโลยีมาใช้และเลือกที่จะนำเรื่องราวสุดคลาสสิกมาสร้างเป็นภาพยนตร์ฉบับไลฟ์-แอ็กชัน (Live-Action) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีสิ่งมีชีวิตอยู่ในนั้น และเป็นการทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมาเคลื่อนไหวในโลกที่มีชีวิต หรือก็คือการนำเอาภาพยนตร์แอนิเมชันมาทำใหม่ในรูปแบบของภาพยนตร์ที่มีตัวแสดงเป็นคนแสดงจริง โดยไลฟ์-แอ็กชันนั้นมีข้อจำกัดที่นอกเหนือจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไปในมุมที่ว่าตัวละครในฉบับแอนิเมชันที่เป็น “มนุษย์” จะถูกสร้างให้เหมาะสมกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมจริงและสร้างความคล้อยตามให้กับผู้ชม นอกจากนี้ยังรวมถึงการนำเอาเทคโนโลยีภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติหรือ 3 มิติเข้ามาแสดงร่วมกับคนภายในภาพยนตร์อีกด้วย (Leslie, 2020) อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมีต้นฉบับมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้นการสร้างภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันก็ควรจะต้องมีเส้นเรื่องที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์แอนิเมชันต้นฉบับด้วย นอกจากนี้การนำภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมของดิสนีย์กลับมาทำเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอาจสืบเนื่องมาจากระยะเวลาที่ภาพยนตร์แอนิเมชันได้ทำการออกฉายจนถึงปัจจุบันก็ผ่านมาหลายสิบปี ดังนั้นทางดิสนีย์จึงได้มองเห็นถึงกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันของทางดิสนีย์ที่เป็นแฟนคลับในวัยเด็กที่เติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ในปัจจุบัน ซึ่งทางดิสนีย์นั้นเชื่อว่าการทำ

เป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจะทำให้แฟนคลับภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ที่เติบโตแล้วกลับมา รับชมและรอที่จะได้เห็นตัวละครที่ตนเองชื่นชอบในวัยเด็กกลับมามีชีวิตในโลกความจริงอย่างแน่นอน รวมไปถึงการนำวัสดุที่มีอยู่อย่างเนื้อเรื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันกลับมานำเสนอในรูปแบบใหม่ที่ สร้างสรรค์และสามารถทำให้รับชมได้ด้วยความคมชัดสูง อาจช่วยในการขยายกลุ่มผู้ชมให้มีจำนวน มากขึ้นอีกด้วย (Silvia, 2019)

อย่างไรก็ตามดิสนีย์เลือกประเดิมภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันด้วยเรื่อง *อลิซในแดนมหัศจรรย์* (*Alice in Wonderland*) ในปี ค.ศ. 2010 (พ.ศ.2553) โดยมี ทิม เบอร์ตัน รับหน้าที่เป็นผู้กำกับในการช่วยเนรมิตเรื่องราวจากนิยายแฟนตาซีของลูอิส แครร์รอล (Lewis Carroll) และ ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อลิซในแดนมหัศจรรย์* (*Alice in Wonderland*, 1951) การก้าวเข้าสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของทางดิสนีย์ครั้งนี้ได้รับผลตอบรับที่ดีอย่างมากสามารถกวาดรายได้ไปมากถึง 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือราว 32,665,500 บาท (“10 ปี Alice in Wonderland จากนวนิยายสู่คลาสสิก,” 2553) จากผลตอบรับที่ดีในครั้งนี้นี้ส่งผลให้ทางดิสนีย์ผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องอื่นๆ ตามมาอีกเป็นจำนวนมาก โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดิสนีย์หยิบมาสร้างเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ส่วนใหญ่นั้นมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงหญิงดิสนีย์ โดยเรื่องแรกของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ถูกนำกลับมาทำใหม่ในเวอร์ชันคนแสดงก็คือ *เจ้าหญิงนิทรา* ที่นำมาเปลี่ยนชื่อเรื่องเพื่อนำเสนอในมุมมองตัวร้ายอย่างมาเลฟิเซนต์แทน โดยใช้ชื่อเรื่องว่า *มาเลฟิเซนต์ กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (*Maleficent*) ออกฉายในปี ค.ศ. 2014 (พ.ศ. 2557) และได้รับการตอบรับที่ดีเยี่ยมโดยได้ยอดจำหน่ายตัวทั่วโลกไปมากถึง 758,410,378 ดอลลาร์สหรัฐ หรือราว 27,367,238,490 บาท (นาทนาม ไวยหงษ์, 2562)

จากกระแสตอบรับที่ดีอย่างต่อเนื่องส่งผลให้ทางวอลท์ ดิสนีย์ตัดสินใจผลิตภาพยนตร์รูปแบบคนแสดงต่อในเรื่อง *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella*, 2015) และ *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and the Beast*, 2017) โดยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and the Beast*, 2017) เป็นการนำเสนอตามรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมจึงมีความเป็นภาพยนตร์มิวสิคัล (Musical Movie) ตามแบบฉบับภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ ทั้งนี้ Houwers (2017) ยังได้อธิบายอีกว่าถึงแม้จะมีการสร้างตามฉบับภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมแต่ก็มีการสะท้อนวาทกรรมทางเพศและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างชัดเจน โดยแม้ว่าจะยังมีแนวคิดดั้งเดิมหรือข้อจำกัดของความเป็นหญิงให้เห็น แต่ก็มีมีความก้าวหน้าขึ้นกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันฉบับดั้งเดิมอยู่บ้าง จากนั้นในปี ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) มีการผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *อะลาดิน* (*Aladdin*) ในรูปแบบคนแสดง โดยทางดิสนีย์ได้มีการปรับปรุงเนื้อหาภาพยนตร์เล็กน้อย เช่นเดียวกับ *มู่หลาน* (*Mulan*, 2020) ที่ทางดิสนีย์ก็มีการตัดสินใจครั้งยิ่งใหญ่ที่จะไม่ผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันตามภาพยนตร์แอนิเมชันต้นฉบับ เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* ถูกสร้างโดยอิงจากตำนาน *ลำนำมู่หลาน* (*Ballad Of Mulan*) ซึ่งเป็นบทกวีจากประเทศจีน ดังนั้น *มู่หลาน* จึงถือว่าเป็นตัวละครหญิงสัญชาติจีน

แต่ทางดิสนีย์ได้นำมาสร้างและปรับเปลี่ยนโดยไร้ซึ่งความเคารพในวัฒนธรรมจีน ยกตัวอย่างเช่นการที่ มู่หลานได้เถียงกับบุพการีแล้ววิ่งหนีออกไป ซึ่งหากยึดตามหลักความเป็นจริงของจีนโบราณที่ยึดมั่นต่อหลักคำสอนของขงจื๊อนั้น การกระทำเช่นนี้จะถือว่าอกตัญญูอย่างมาก ดังนั้นชาวจีนจึงมองว่า พฤติกรรมของมู่หลานนั้นเป็นวัฒนธรรมอเมริกามากกว่า หรือการที่ฮองเต๋มาก้มหัวให้มู่หลาน รวมไปถึงการที่มู่หลานกระโดดสวมกอดฮองเต๋ ในความเป็นจริงนั้นถือเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมเป็นอย่างมาก นอกจากนี้การนำบทกวีมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ยังไม่ได้รับอนุญาตจากประเทศจีนอีกด้วย จากสาเหตุดังกล่าวส่งผลให้ผู้ชมชาวจีนไม่พอใจภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *มู่หลาน* แต่ด้วยความที่ฐานผู้บริโภคของชาวจีนนั้นใหญ่เป็นอันดับ 2 ของโลก ดังนั้นดิสนีย์จึงถือโอกาสแก้ไขด้วยการสร้างภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่อิงตามบทกวีต้นฉบับ *ตำนานลำนำมู่หลาน (Ballad Of Mulan)* เพื่อให้สอดคล้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น (Christina, 2014) อีกทั้งยังเพื่อเอาใจผู้ชมชาวจีนที่เป็นฐานผู้ชมขนาดใหญ่อันดับ 2 ของโลกอีกด้วย โดย Qinglin (2020) ได้อธิบายว่า นอกจากการที่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* ที่สร้างในปีค.ศ. 2020 (พ.ศ.2563) นั้นจะมีการปรับเนื้อเรื่องให้สอดคล้องแล้วยังมีการเปลี่ยนแปลงตัวละครที่เคยปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* ในปีค.ศ.1998 (พ.ศ.2541) อีกด้วย โดยสาเหตุการเปลี่ยนแปลงตัวละคนนั้นเพื่อให้ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มู่หลาน* มีส่วนช่วยในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้หญิงที่มีอิสระในโลกสมัยใหม่มากยิ่งขึ้น

ต่อมาในปีค.ศ. 2022 (พ.ศ.2565) ก็เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของทางดิสนีย์อีกครั้ง จากการปล่อยทีเซอร์ (Teaser) หรือภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid)* ที่จะออกฉายในวันที่ 25 พฤษภาคม 2023 (พ.ศ.2566) ซึ่งมีต้นฉบับมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid, 1989)* แต่ในครั้งนี้ทางดิสนีย์มีการนำนักแสดงหญิงผิวดำอย่าง ฮัลลี เบลีย์ (Halle Bailey) มารับบทแอเรียล ซึ่งเหตุผลหลักของการเกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์นั้นมาจากภาพลักษณ์ของนักแสดงที่ไม่ตรงกับ “ภาพจำ” ของผู้คนส่วนใหญ่ที่เห็นว่านางเงือกน้อยนั้นเป็นสาวน้อยตาสีฟ้ามีผิวขาวผอมแดงตามภาพลักษณ์ของแอเรียลที่ดิสนีย์สร้างขึ้นมาในภาพยนตร์แอนิเมชัน *เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid, 1989)* โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่คนดูค่อนข้างคาดหวังว่าจะได้เห็นภาพเจ้าหญิงของตนเองในเวอร์ชันคนจริงๆ นั้นถูกเปลี่ยนไปจากต้นฉบับ ยิ่งตอกย้ำการทำลายภาพจำของคนดูจำนวนหนึ่ง แต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อโต้แย้งว่าแท้จริงแล้วนิทานต้นฉบับเรื่อง *เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid)* ที่แต่งขึ้นในปีค.ศ. 1845 (พ.ศ. 2388) โดยฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน (Hans Christian Andersen) ที่วอลท์ ดิสนีย์ นำมาประยุกต์นั้น เจ้าหญิงแอเรียลคือตัวแทนของทะเลแดงที่อยู่ในแถบแอฟริกา ซึ่งหากเอาตามต้นฉบับของฮานส์นั้น ธิตาทั้งเจ็ดของราชาไทรทันนั้นคือตัวแทนของคาบสมุทรทั้งเจ็ดทั่วโลก ดังนั้นการที่เจ้าหญิงแอเรียลมีลักษณะเป็นคนผิวดำนั้นก็ถูกต้องตามต้นฉบับแล้ว แต่เป็นเวอร์ชันภาพยนตร์แอนิเมชันของเงือกน้อย

ผจญภัยที่ดิสเนย์สร้างขึ้นมาในตอนแรกต่างหากที่ไม่ตรงตามต้นฉบับตั้งแต่แรก โดยสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะเป็นผิวดำ ผมแดง ทำให้เกิด “ภาพจำ” ที่ไม่ถูกต้องมาตลอด อย่างไรก็ตามนักวิจารณ์ภาพยนตร์ต่างก็แสดงความเห็นว่าอุตสาหกรรมหนังของฮอลลีวูดนั้นได้สร้างภาพจำอย่างหนึ่งคือขาว เทากับสวย และยุคหนึ่งนักแสดงผิวดำก็ไม่ได้รับการยอมรับ แต่มาในวันนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เปลี่ยนไป นักแสดงผิวดำและนักแสดงทุกเชื้อชาติสามารถรับบทเด่นที่แตกต่างจากต้นฉบับ แม้จะมีเสียงค้านเป็นปกติ แต่เราคงไม่สามารถกลับไปสู่ยุคที่นักแสดงนำผิวดำ ส่วนตัวประกอบผิวดำอีกต่อไป

นอกจากตัวละครแอเรียลจะได้รับการวิพากษ์วิจารณ์แล้ว การวิจารณ์นี้ยังส่งผลกระทบไปถึงภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอย่าง *สโนว์ไวท์* (Snow White) ที่เตรียมเข้าฉายในปีค.ศ.2025 (พ.ศ. 2568) ที่มีเรเชล เซกเลอร์ (Rachel Zegler) นักแสดงชาวละตินมารับบทสโนว์ไวท์อีกทั้งทางดิสเนย์ยังมีการเปลี่ยนแปลงบทสโนว์ไวท์ในเวอร์ชันไลฟ์-แอ็กชัน โดยนักแสดงนำอย่างเซกเลอร์ระบุว่า “สโนว์ไวท์จะยืนหยัดต่อสู้กับราชินีใจร้าย และหาทางปกครองอาณาจักรด้วยตนเอง ตลอดการเดินทางเธอจะได้เจอทั้งความรักและมิตรภาพ แต่ที่สำคัญที่สุดคือเธอจะรู้ว่าเธอเป็นใคร” จากคำพูดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าทางดิสเนย์นั้นมีการเปลี่ยนแปลงบทตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันมาเป็นไลฟ์-แอ็กชันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสวนกระแสวิพากษ์วิจารณ์ที่มาพร้อมการแสดงจุดยืนขององค์กรผ่านการนำเสนอภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน (กฤตพล สุธิ์ทรกุล, 2565) จากข่าวภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งเรื่องที่กำลังจะเข้าฉายในปี ค.ศ.2023 (พ.ศ.2566) และ ค.ศ.2025 (พ.ศ. 2568) นั้น จะเห็นได้ว่าดิสเนย์ไม่ได้เปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องหรือบริบทเท่านั้นแต่มีการเปลี่ยนรูปลักษณ์หรือภาพจำของตัวละครอีกด้วย ทว่าการวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันของทางวอลท์ดิสเนย์นั้นแสดงให้เห็นถึงการที่กลุ่มผู้ชมให้ความสนใจและจับตามองต่อการนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสเนย์ที่ถูกนำไปผลิตใหม่และเสนอในรูปแบบภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันแทน อย่างที่ทราบกันดีว่าค่ายภาพยนตร์อย่างวอลท์ ดิสเนย์นั้นถือว่ามีอิทธิพลสามารถแสดงจุดยืนในการขับเคลื่อนสังคมผ่านภาพยนตร์ได้ ดังนั้นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครนำภายในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันอย่างเจ้าหญิงดิสเนย์นั้นจึงถือว่าเป็นพื้นที่หลักในการแสดงอุดมการณ์ อีกทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสเนย์ยอดนิยมที่ทางดิสเนย์ผลิตขึ้นมานั้นส่งผลให้มีกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กนั้นอาจจะเลียนแบบพฤติกรรม มีความพึงพอใจในรูปลักษณ์ของตนเองต่ำ และก่อให้เกิดซึ่งมาตรฐานความงามแบบอุดมคติที่อาจทำลายความมั่นใจของผู้หญิงหลายๆ คน

ทั้งนี้จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าทางดิสเนย์ได้พยายามพัฒนาตัวละครเจ้าหญิงดิสเนย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอออกมาหลากหลายมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการนำภาพยนตร์แอนิเมชันมาผลิตในรูปแบบภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันก็

เป็นการนำเสนอผลงานรูปแบบใหม่เช่นเดียวกัน เนื่องจากทางดิสนีย์นั้นมีโครงการที่จะนำภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีมาในอดีตมานำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอย่างต่อเนื่อง

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) เจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin*, 1992) และมู่หลาน (*Mulan*, 1998) และในส่วนภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน 5 ที่มาจากรุ่นใหม่ของเรื่องเดียวกัน ดังนี้ มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) อะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และมู่หลาน (*Mulan*, 2020) เพื่อให้ทราบถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันดังกล่าวว่ามีความเหมือนหรือความแตกต่างกันอย่างไร รวมถึงเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอจากบนภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นมีผลต่อการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงหรือไม่อย่างไร อีกทั้งเพื่อให้ทราบว่าอุดมการณ์ใดที่อยู่เบื้องหลังการนิยาม “ความเป็นหญิง” (Femininity) ให้แก่เจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

1.2 คำถามนำวิจัย

1.2.1 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเป็นอย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

1.2.2 การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอมีผลต่อการนำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงหรือไม่ อย่างไร

1.2.3 อำนาจหรืออุดมการณ์ใดที่อยู่เบื้องหลังการนิยาม “ความเป็นหญิง”

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

1.3.2 เพื่อให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอต่อการนำเสนอภาพตัวแทนของภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

1.3.3 เพื่อให้ทราบถึงอำนาจและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการนิยาม “ความเป็นหญิง”

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน และภาพยนตร์แอนิเมชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ฉบับพากย์ไทยที่มีเนื้อหามาจากเค้าโครงเรื่องเดียวกัน โดยจะศึกษาเฉพาะตัวละครนำที่เป็นเพศหญิง ประกอบไปด้วย

1.4.1 ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่

1. มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent, 2014*) ตัวละครหลักผู้หญิงในเรื่อง ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ (*Maleficent*) และ เจ้าหญิงออโรร่า (*Aurora*)
2. ซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 2015*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*) และเลดี้เทรเมน (*Lady Tremaine*)
3. โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast, 2017*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ เบลล์ (*Belle*)
4. อะลาดิน (*Aladdin, 2019*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ เจ้าหญิงจัสมิน (*Jasmine*) และแม่แมดเซียนเหนียง (*Xian Niang*)
5. มู่หลาน (*Mulan, 2020*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ มู่หลาน (*Mulan*) และแม่แมดเซียนเหนียง (*Xian Niang Witch*)

1.4.2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่

1. ซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 1950*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*) และเลดี้เทรเมน (*Lady Tremaine*)
2. เจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty, 1959*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ (*Maleficent*) และ เจ้าหญิงออโรร่า (*Aurora*)
3. โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast, 1991*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ เบลล์ (*Belle*)
4. อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin, 1992*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ เจ้าหญิงจัสมิน (*Jasmine*)
5. มู่หลาน (*Mulan, 1998*) ตัวละครหลักผู้หญิง ได้แก่ มู่หลาน (*Mulan*)

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน หมายถึงการนำเอาการ์ตูนมาทำใหม่ในรูปแบบของภาพยนตร์โดยมีผู้แสดงเป็นคนแสดงจริง ทั้งนี้ภาพยนตร์อาจจะใช้บทเดิมตามการ์ตูนหรือดัดแปลงบทโดยอ้างอิงจากการ์ตูนก็ได้

1.5.2 เจ้าหญิงดิสนีย์ หมายถึงการ์ตูนจากแฟรนไชส์เจ้าหญิงดิสนีย์ ที่เป็นแฟรนส์ไชส์แยกออกมาจากบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ โดยประกอบไปด้วยการ์ตูนเรื่อง *เจ้าหญิงนิทรา อะลาดิน มูฮาลาน เจ้าน้อยผจญภัย โมอาน่า โปคาฮอนาเลส นักรบสาวหัวใจมหากาฬ เป็นต้น*

1.5.3 ภาพตัวแทนผู้หญิง หมายถึงความหมาย ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิงที่สะท้อนผ่านการสร้างตัวละครผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยวิเคราะห์ผ่านการเล่าเรื่องและตัวละคร ดังนี้

1.5.3.1 การเล่าเรื่องหมายถึงการเล่าเรื่องราวต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงเนื้อหาหรือจุดประสงค์ที่ผู้เขียนหรือผู้กำกับต้องการจะสื่อสาร โดยในการเล่าเรื่องจะพิจารณาทั้งในส่วนของโครงเรื่อง แก่นเรื่อง

1.5.3.2 ตัวละครหมายถึงผู้ที่ดำเนินเรื่องราวตามการเล่าเรื่อง โดยจะพิจารณาถึงฉากหรือพื้นที่ที่ตัวละครปรากฏตัว รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย และสถานะหรือบทบาท

1.5.4 สัมพันธบทหมายถึงการเชื่อมโยงเนื้อหาหรือถ่ายโยงเนื้อหาจากตัวบทหนึ่งไปยังอีกบทหนึ่งหรือจากตัวบทต้นทางไปยังตัวบทปลายทาง ซึ่งผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบท โดยพิจารณาจากการคงเดิมหมายถึงในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันปลายทางนั้นมีการคงเดิม ไม่มีการเปลี่ยนแปลง การขยายความหมายถึงในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันปลายทางนั้นมีการขยายความหรือเพิ่มเติมรายละเอียดบางอย่าง การตัดทอนหมายถึงในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันปลายทางนั้นมีการตัดทอนหรือการลดทอนลักษณะบางอย่างออกไป และการดัดแปลงหมายถึงในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันปลายทางนั้นมีการดัดแปลงหรือเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางอย่างจากตัวบทต้นทาง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 อธิบายภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันได้

1.6.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านตัวละครเจ้าหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

1.6.3 เพื่อให้ทราบถึงอุดมการณ์ที่กำกับการสร้างภาพตัวแทนเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

1.6.4 เป็นประโยชน์ต่อผู้ผลิตสื่อในการนำผลวิจัยไปเป็นแนวทางในการผลิตสื่อที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับภาพตัวแทนของผู้หญิง

1.6.5 เป็นประโยชน์ต่อนักวิจัยและนักวิชาการที่สนใจศึกษาถึงภาพตัวแทนของผู้หญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์ แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” มุ่งศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ รวมถึงการทำความเข้าใจถึงอำนาจหรืออุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังนิยามความเป็นหญิง ดังนั้นเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนในเรื่องนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์และอภิปรายผล ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน
- 2.3 ทฤษฎีสตรีนิยม
- 2.4 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน
- 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง
- 2.7 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร
- 2.8 แนวคิดสัมพันธบท
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

สำหรับการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ ดิสนีย์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน” ที่สนใจจะศึกษาถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏผ่านสื่อ ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ทว่าภาพยนตร์ทั้งสองแบบนี้มีการสร้างสรรค์และผลิตออกมาในวิธีที่แตกต่างกันหากแต่ยังมีพื้นฐานบางส่วนที่เหมือนกัน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจถึงความหมายและวิวัฒนาการ ประเภท และแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์

2.1.1 ความหมายและวิวัฒนาการของภาพยนตร์

เยวอนันท์ เซกฐรัตน์ (2534, น.20-169) อธิบายถึงความหมายของภาพยนตร์ว่าเป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์มแล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมากที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้

สำหรับวิวัฒนาการของภาพยนตร์จำแนกได้เป็น 4 ยุค ดังนี้

1. ยุคบุกเบิก ช่วง ค.ศ. 1815 – 1907

ผู้ที่คิดประดิษฐ์ต้นแบบเครื่องฉายภาพยนตร์คือโทมัส แอลวา เอดิสัน โดยร่วมงานกับวิลเลียม เคนเนดี ดิคสัน เมื่อ ค.ศ.1889 (พ.ศ.2432) ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 5 มีชื่อว่า “คิเนโตสโคป” (kinetoscope) มีลักษณะเป็นตู้สูงประมาณ 4 ฟุต หรือเรียกว่า “ถ้ำมอง” (Peep-Show) มีลักษณะการดูผ่านช่องเล็กๆ ดูได้ทีละหนึ่งคน ภายในมีฟิล์มภาพยนตร์ซึ่งถ่ายด้วยกล้องคิเนโตกราฟ (kinetograph) ที่เอดิสันประดิษฐ์ขึ้นเอง เอดิสันได้นำประดิษฐ์กรรมทั้งสองไปจดทะเบียนลิขสิทธิ์ไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ.1891 แต่กว่าจะผลิตออกแสดงให้ประชาชนได้ชมก็ล่วงเลยไปถึงปี ค.ศ.1894 โดยกล้องคิเนโตกราฟนี้สามารถบรรจุฟิล์มยาวประมาณ 50 ฟุตวางพาไปมาเคลื่อนที่เป็นวงรอบ ผ่านช่องที่มีแว่นขยายกับหลอดไฟฟ้าด้วยความเร็ว 48 ภาพต่อวินาที ต่อมาลดลงเหลือ 16 ภาพต่อวินาที

2. ยุคหนังเงียบ ช่วง ค.ศ. 1908 – 1928

ยุคหนังเงียบเกิดขึ้นเมื่อกริฟฟิธได้ค้นพบพื้นฐานที่สำคัญสองประการ คือการจัดองค์ประกอบภาพและการตัดต่อ ทั้งนี้กริฟฟิธพบว่าการจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงขนาดของภาพตามบทบาทของผู้แสดงจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูมากกว่า การบันทึกภาพในลักษณะเดียวกับการแสดงละครบนเวทีและจังหวะของการตัดต่อภาพแต่ละช็อตให้ต่อเนื่องกัน โดยการตัดภาพที่เฉื่อยช้าจะให้ความรู้สึกเงียบ สงบ และเรียบเรื่อย ขณะที่การตัดภาพอย่างกระตือรือร้นรวดเร็วจะสร้างความรู้สึกตึงเครียดเร้าใจ เพิ่มความรู้สึกรวดเร็ว อีกทั้งเสนอภาพในลักษณะแทนตาตัวละคร ซึ่งจะเป็นการเล่าความนึกคิดหรือความสนใจของตัวละครนั้นๆ ได้ด้วย

3. ยุคหนังเสียง ช่วง ค.ศ. 1928 - 1945

ความคิดที่จะบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นมานานนับร้อยปีแล้ว แต่การสร้างภาพยนตร์ตลอดยุคหนังเงียบ จนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ก็ได้มีการค้นคว้าทดลองเพื่อหาวิธีบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพและเสียค่าใช้จ่ายไม่สูงมาโดยตลอด หนังเสียงใน

ยุคแรกเริ่มจึงมีลักษณะของภาพนิ่งผสมผสานกับเสียงสนทนา ไม่มีการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อีกต่อไป ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “The Jazz Singer” ในซีเควนซ์ที่มีเสียงและฉายภาพของอัลจอลสันที่กำลังร้องเพลงโดยมีการตัดภาพน้อยมาก หากจะมีการขยับเคลื่อนไหวบ้างก็เป็นการเคลื่อนไหวของผู้แสดงไม่ใช่ตัวกล้อง นอกจากการทดลองเรื่องเสียงแล้วในยุคเดียวกันนี้เริ่มมีการทดลองเกี่ยวกับการใช้สีในภาพยนตร์ขึ้นพร้อมๆ กัน โดยในช่วงแรกผู้สร้างภาพยนตร์บางคนใช้วิธีจ้างคนงาน 20 กว่าคนมาช่วยกันระบายสีลงในฟิล์มหนังที่ละเฟรมด้วยมือ

4. ยุคภาพยนตร์ในปัจจุบัน ช่วงปี ค.ศ. 1965 ถึงปัจจุบัน

ในช่วงปี ค.ศ.1940 (พ.ศ. 2483) เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้เกิดภาวะขาดแคลนฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ซึ่งในช่วงนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีทิศทางไปในเรื่องของชาตินิยม ทว่าหลังจาก ค.ศ.1965 เป็นต้นมาก็ได้เปลี่ยนแนวไปเป็นสากลนิยมมากขึ้น ทั้งนี้ไม่เพียงแต่ภาพยนตร์จะมีการจัดจำหน่ายเผยแพร่ไปทั่วโลกเท่านั้น หากแต่ในด้านการผลิตก็มีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น เช่นผู้กำกับอิตาเลียนอาจใช้ตัวแสดงที่เป็นอังกฤษ อิตาลี และเยอรมัน ร่วมแสดงในภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องของชาวเยอรมันก็เป็นได้ สิ่งเหล่านี้เป็นการทำลายกำแพงแห่งเชื้อชาติและวัฒนธรรมที่เคยเป็นเครื่องกีดขวางอยู่แต่เดิมในทศวรรษ 1980 และ 1990 กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มีอายุต่ำลงเรื่อยๆ ผู้กำกับรุ่นใหม่ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากก็เป็นคนหนุ่มรุ่นใหม่เช่นกัน ลักษณะของหนังส่วนใหญ่ในสองทศวรรษนี้มีพัฒนาขึ้นอย่างมากในด้านการเล่นเทคนิคพิเศษต่างๆ ในหนังทั้งหนังประเภทยาว วิทยาศาสตร์และแฟนตาซี หรือแม้จะเป็นหนังชีวิตหนังผจญภัยลักษณะที่สมจริงมีเหตุผลถูกลดลงเป็นด้านรองโดยมุ่งให้ความสนุกสนานตื่นเต้นตามจินตนาการของผู้สร้างที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่

2.1.2 ประเภทของภาพยนตร์

พิพิชญ์ สิทธิศักดิ์ (2554) ระบุว่าภาพยนตร์ถูกจัดแบ่งออกเป็นหลายแนว โดยภาพยนตร์แต่ละแนวที่สร้างขึ้นมาจากองค์ประกอบของเรื่องราวที่คล้ายๆ กัน ตามส่วนประกอบหลักของภาพยนตร์ 3 อย่าง ได้แก่ ฉาก อารมณ์ รูปแบบ ดังนี้

1. ฉากหมายถึงสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไป
2. อารมณ์หมายถึงความรู้สึกที่ผู้ชมได้รับตลอดการชมภาพยนตร์
3. รูปแบบหมายถึงอุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายทำและวิธีดำเนินเรื่อง

ทั้งนี้หากจำแนกประเภทภาพยนตร์ที่แบ่งตามฉากจะจำแนกได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime) หมายถึงภาพยนตร์มีเนื้อเรื่องที่นำเสนอเกี่ยวกับการสืบหาฆาตกร ฆาตกรที่ก่ออาชญากรรม แก๊งค์มาเฟีย หรือกลุ่มผู้ก่ออาชญากรรมการสูญเสียและการแก้แค้น เรื่องที่ตัวละครเอกเป็นส่วนหนึ่งของอาชญากรรมหรือตำรวจสืบสวน

2. ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์หรือไซไฟ (Science fiction หรือ sci-fi) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอ้างอิงวิทยาศาสตร์ หรือใช้ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีเข้าช่วยในการอธิบายลักษณะตัวละคร ฉาก พฤติกรรมของตัวละคร หรือความเป็นไปของเนื้อเรื่อง มักเป็นเรื่องราวของโลกในอนาคตหรืออวกาศที่มีเทคโนโลยีที่เกิดจากวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เป็นองค์ประกอบ และทำให้น่าสนใจโดยผสมจินตนาการเข้าไปด้วย

3. ภาพยนตร์กีฬา (Sport Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬา หรือสถานที่ที่ใช้แข่งขันกีฬา

4. ภาพยนตร์สงคราม (War Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีการอ้างอิงเหตุการณ์สงครามที่เกิดขึ้นในอดีต เน้นจุดๆ หนึ่งในสงครามนั้น

5. หนังสืวบอยตะวันตก (Western) หมายถึงภาพยนตร์ที่แสดงวิถีชีวิตของคนอเมริกันยุคบุกเบิกที่เข้าไปตั้งรกรากในดินแดนป่าเถื่อนแถบตะวันตกของสหรัฐอเมริกาเมื่อร้อยกว่าปีก่อน เน้นเรื่องราวของคนที่มาขี่ม้าล่าสัตว์ หรือเจ้าของฟาร์มปศุสัตว์ ที่ต้องสู้กับโจรผู้ร่ำรวย นายทุน หรือเจ้าหน้าที่รัฐที่ชั่วร้าย การดวลปืน พวกนอกกฎหมาย หรือบางเรื่องก็สู้กับพวกอินเดียนแดง

นอกจากนี้หากจำแนกประเภทของภาพยนตร์ตามอารมณ์จะจำแนกได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอ็กชัน (Action Film) หมายถึงภาพยนตร์แบบบู๊ ยิ่ง ต่อสู้ ระทึกใจ สร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านการใช้ความรุนแรง เหมาะสำหรับคนชอบความรุนแรง และศิลปะการต่อสู้

2. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) หมายถึงภาพยนตร์แนวผจญภัย เข้าป่าฝ่าดง เจอปัญหาอุปสรรคมากมาย และต้องมีการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมผ่านทางการเสี่ยงภัยของตัวละคร

3. ภาพยนตร์ชีวิตหรือภาพยนตร์ดราม่า (Drama) หมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างความตื่นตัวตื่นใจ ความเศร้าสลด ผ่านการแสดงของตัวละครที่สร้างความรู้สึกซึ้งเศร้า เคล้าน้ำตา ทำให้นึกถึงชีวิตคนจริงๆ

4. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) หมายถึงภาพยนตร์ตลก เบาสมอง มุ่งสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ เหมาะกับคนที่ต้องการดูเพื่อพักผ่อน ไม่ต้องคิดอะไรมาก

5. ภาพยนตร์นิยายเหนือจริงหรือแฟนตาซี (Fantasy) หมายถึงภาพยนตร์ที่มักมีหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ การผสมจินตนาการ และเรื่องเหนือจริง เรื่องในฝัน เพื่อสร้างความสนุกสนาน และตระการตาตระการใจด้วยฉากและเนื้อเรื่องที่ไม้อยู่ในความเป็นจริง

6. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) หรือภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวและฉากที่มุ่งสร้างความตื่นเต้น ความกลัว สยองขวัญ และความตึงเครียด

7. ภาพยนตร์ลึกลับ (Mystery) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องลึกลับ ยังหาข้อพิสูจน์ไม่ได้ มุ่งสร้างความฉงนงงวย และความรู้สึกท้าทายในการแก้ไขปริศนา

8. ภาพยนตร์รักโรแมนติก (Romance) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักฉุนชูสาว เหมาะกับคู่หนุ่มสาวและผู้ที่มีความรักทั้งหลาย

9. ภาพยนตร์อีโรติก (Erotic Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะกับผู้มีอายุไม่ถึง 18 ปี เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ

ขณะที่หากจำแนกประเภทของภาพยนตร์ตามรูปแบบการนำเสนอจะจำแนกได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) หมายถึงสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพติดต่อกันด้วยความเร็วสูง

2. ภาพยนตร์ชีวประวัติ (Biographical Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของบุคคลจริง

3. ภาพยนตร์แนวสารคดี (Documentary Film) แสดงเรื่องราวเป็นสารคดีนำเสนอข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไม่ใช่แต่งขึ้นใหม่

4. ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อทดสอบการตอบรับของผู้ชมต่อเทคนิคการสร้างภาพยนตร์หรือเนื้อเรื่องใหม่ๆ

5. ภาพยนตร์ละครเพลง (Musical) หมายถึงภาพยนตร์เพลง มีลักษณะที่ตัวละครร้องและเต้นในเรื่องที่นำเสนอ โดยส่วนใหญ่จะเป็นประเภทรัก

6. ภาพยนตร์สั้น (Short Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีความยาวนานน้อยกว่าภาพยนตร์ทั่วไป

7. ภาพยนตร์บรรยาย (Narration Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องดำเนินไปตามการเล่าเรื่องของผู้บรรยาย

8. ภาพยนตร์ดำมืด (Film-Noir) หมายถึงภาพยนตร์ที่เน้นการใช้ภาพเป็นสื่อสื่อเนื้อหา ยังจะดูง่ายหรือยากขึ้นอยู่กับบุคคล

2.1.3 แนวทางในการศึกษาภาพยนตร์

กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2556, น.2-3) อธิบายถึงแนวทางที่ใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ (Approach) ไว้ 4 ด้าน ได้แก่

1. ภาพยนตร์ในฐานะของผลผลิตทางเทคโนโลยี

ภาพยนตร์ในฐานะของผลผลิตทางเทคโนโลยีคือการทำความเข้าใจว่า ภาพยนตร์นั้นเป็นเพียงประดิษฐกรรมที่ถูกผลิตขึ้นใหม่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เพื่อบันทึกและฉายภาพที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยในอดีตนั้น ภาพยนตร์ถูกเรียกว่า “Cinematography” โดยมีรากศัพท์มาจากคำว่า kinma รวมกับคำว่า graphy หมายถึงเคลื่อนไหว และการเขียนตามลำดับ ในยุคแรกการบันทึกภาพที่เคลื่อนไหวและนำออกมาฉายนั้นมักเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น เนื้อหาเรียบง่าย เน้นความสมจริง แต่ปราศจากเสียง เช่น ภาพรถไฟแล่นเข้าสู่สถานี ภาพคนกำลังจาม และค่อยๆ พัฒนาขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี จนกลายเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือมีทั้งภาพ เสียง และสี

2. ภาพยนตร์ในรูปแบบอุตสาหกรรม

ภาพยนตร์ในรูปแบบของอุตสาหกรรมนั้นถือกำเนิดในช่วงสังคมอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นช่วงที่มีการทำงานอย่างหนัก ผู้คนจากชนบทจำนวนมากได้อพยพเข้ามาทำงานภายในเมืองหลวงมากขึ้น ภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยคนที่ทำงานอย่างหนักนั้นได้หาช่องทางความบันเทิง ช่วยให้ผ่อนคลายจากความตึงเครียดจากการทำงาน และได้หลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริงได้ในระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ภาพยนตร์นั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่ง เมื่อภาพยนตร์ได้รับความนิยมแล้วสิ่งที่ตามมานั้นคือกำไรจำนวนมาก โดยในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาหรือภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ได้กลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ทำรายได้สูงทั้งในประเทศและต่างประเทศจนถึงปัจจุบัน

3. ภาพยนตร์ในฐานะของงานศิลปะ

เนื่องจากในอดีตภาพยนตรนั้นเป็นเพียงแค่เทคโนโลยีหรือประดิษฐกรรมที่ถูกผลิตขึ้นใหม่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เพื่อบันทึกและฉายภาพที่สามารถเคลื่อนไหวโดยไม่ได้มีความสวยงามของการใช้ศิลปะในการถ่ายทำ แต่ในช่วงปี 1910 (พ.ศ. 2453) นั้น ทั้งผู้ผลิตและนักวิชาการสาขาภาพยนตร์มีความต้องการที่จะยกระดับให้ภาพยนตร์กลายเป็นศิลปะที่มีคุณค่าแขนงหนึ่ง จึงได้มีการนำเทคนิค Soviet montage ซึ่งเป็นเทคนิคการตัดต่อภาพที่ซับซ้อนทั้งการจับภาพที่กระจัดกระจายหรือพื้นที่และเวลามารวมกันให้เกิดเป็นเรื่องราวที่มีความหมายได้ จากนั้นมาจึงได้มีการพัฒนาวิธีการในการสร้างภาพยนตร์ขึ้นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง แสง สี และการจัดองค์ประกอบของภาพ ทำให้ภาพยนตร์มีความเป็นศิลปะ

มากยิ่งขึ้น อีกทั้งในช่วงปีค.ศ. 1960 (พ.ศ. 2512) ได้มีการยกย่องฐานะของผู้กำกับภาพยนตร์ให้กลายเป็นศิลปินที่มีอำนาจในการสร้างสรรค์ หรือที่เรียกว่าประพันธ์กร (Auteur) นั้นเอง

4. ภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรมนี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมใน 2 ด้าน ด้านแรกคือภาพยนตร์ในฐานะของการสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกันด้านที่สองคือการพิจารณาว่าภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) โดยจะเป็นการมองในมุมที่ต่างออกไปตามแนวคิดสำนักมาร์กซิสต์และวัฒนธรรมการศึกษาที่มองว่าแม้จะไม่มีความจริงแต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ตามแต่ว่าใครจะเป็นผู้กำหนด เช่น ภาพยนตร์จะสร้างภาพของประเทศเพื่อนบ้าน ผู้หญิง ผู้ชาย เพศที่สาม ให้กับผู้ชม แนวทางดังกล่าวมองว่าผู้ชมจะถูกครอบงำความหมายจากภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2543) อธิบายว่าการประกอบสร้างความเป็นจริงของภาพยนตร์นั้นมีจุดประสงค์หลักเพื่อชักนำกรอบแนวคิดและถ่ายทอดอุดมการณ์ ในเรื่องต่างๆ ให้แก่ผู้รับสารหรือคนในสังคม ทั้งนี้ภาพยนตร์นั้นไม่ใช่การเสนอเรื่องราวของความเป็นจริงทั้งหมด แต่เป็นเพียงมายาที่ผสมเอาบางสิ่งบางอย่างที่เป็น “ความเป็นจริง” เช่น คน ภาษาพูด รวมกับสิ่งที่ “ไม่เป็นจริง” เช่น คำโกธรง เรื่อง ฯลฯ แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการคือเมื่อเรากำลังชมภาพยนตร์อยู่นั้น เราเชื่อว่าสิ่งที่ปรากฏต่อสายตาเราล้วนแล้วแต่เป็นความจริงทั้งหมดทั้งสิ้น

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ดังนั้นเนื้อหาในส่วนนี้จะอธิบายเพื่อให้เข้าใจพื้นฐานของภาพยนตร์ทั้ง 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นที่นิยมและมีจุดเริ่มต้นมาอย่างยาวนานเพื่อให้เข้าใจถึงภาพยนตร์แอนิเมชันมากยิ่งขึ้น เนื้อหาในส่วนนี้จะอธิบายถึงความหมายของแอนิเมชัน การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน และประเภทของแอนิเมชัน ดังนี้

2.2.1.1 ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)

Paul well (1998, p.10) ได้อธิบายคำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator ว่ามาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ โดยที่ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นถูกพัฒนามาจากการวาดภาพลงไปบนกระดาษแล้วทำให้เคลื่อนไหวด้วยเทคนิคที่เรียกว่า “หนังสือกริด” หรือ Flipbooks โดยความลื่นไหลจะเกิดได้จากการวาดภาพอย่างละเอียดในกระดาษแต่ละแผ่น

นอกจากนี้ธรรมปพน ลีอำนวยโชค (2550) กล่าวถึงการทำแอนิเมชันว่าเป็นการทำให้ภาพนิ่งเสมือนมีชีวิตขึ้นมา เป็นการทำให้ผลงานแอนิเมชันนั้นมีความสมจริงนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง โดยจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน ซึ่งในอดีตผู้ที่ทำผลงานแอนิเมชัน เช่น ดิสนีย์แอนิเมชัน สตูดิโอ (Disney Animation Studio) ได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวทางการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีชีวิตและหลังจากความสำเร็จจากการสร้างการ์ตูนเรื่อง *สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด* (Snow White and the Seven Dwarfs) ดิสนีย์ก็ได้เสนอแนวทางในการสร้างแอนิเมชันไว้ 12 ข้อ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชันให้ดูน่าสนใจดูน่าเชื่อถือเรียกว่า *The Fundamental Principles of Animation* ซึ่งกลายมาเป็นแบบแผนของการทำแอนิเมชันในปัจจุบัน

2.2.1.2 การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ธรรมปพน ลีอำนวยโชค (2550) อธิบายถึง *The Fundamental Principles of Animation* ซึ่งเป็นหลักการที่ Frank Thomas และ Ollie Johnston ได้นำเสนอไว้ในหนังสือ *The Illusion of Life: Disney Animation* โดยกำหนดหลักพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animating) ไว้ 12 ประการ ซึ่งถือว่าเป็นหลักที่สำคัญที่สุด เพราะเปรียบเสมือนการเติมเต็มชีวิตและจิตวิญญาณให้กับภาพ หรือวัตถุนั้นๆ ให้เคลื่อนไหวและมีชีวิตขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวในระดับที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกหรือบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ด้วยนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการสร้างการเคลื่อนไหวที่สำคัญ โดยหลักการทั้ง 12 ข้อมีดังนี้

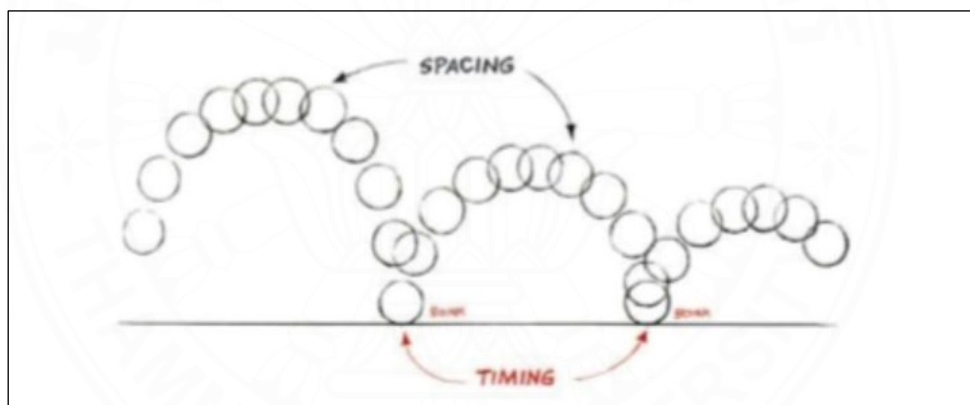
1. หลักการระยะเวลา (Timing and Spacing)

หลักการนี้เป็นเรื่องของเวลาการเคลื่อนไหวท่าทางใดแล้วแต่ถึงแม้จะมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เหมือนกัน แต่ถ้ามีการกำหนดความสั้นยาวต่างกันก็จะได้ท่าทางของอารมณ์นั้นๆ แตกต่างกันไปด้วย โดยการเคลื่อนไหวทุกอย่างจะมีรูปแบบและขั้นตอนของแต่ละท่าทางขึ้นอยู่กับระยะห่างของพื้นที่ (Spacing) และการวางตำแหน่งเฟรมบนไทม์ไลน์ หากจะให้ท่าทางนั้นช้าลงหรือเร็วขึ้นก็สามารถปรับลดหรือเลื่อนเฟรมนั้นออกไป

ทั้งนี้หลักการข้อนี้เป็นสิ่งสำคัญเพราะจะช่วยให้สร้างความกระชับของท่าทางในเรื่องของน้ำหนักและขนาดให้ดูสมจริง เช่น วัตถุหรือตัวละครแอนิเมชันที่มีขนาดตัวค่อนข้างใหญ่ก็จะมีท่าทางการเคลื่อนไหวที่แข็งแกร่งกว่าวัตถุหรือตัวละครแอนิเมชันที่มีขนาดตัวเล็กกว่า นอกจากนี้ยังสามารถใช้ระยะเวลา (Timing) ช่วยในการหน่วงอารมณ์ หรือสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในบทบาทของตัวละครในขณะนั้นได้มากขึ้นอีกด้วย เช่น การเคลื่อนไหวเชิงซ้ำอาจหมายถึงตัวการ์ตูนกำลังง่วงซึม หรือผ่อนคลาย ขณะที่การเคลื่อนไหววงไว รวดเร็ว ก็อาจหมายถึงตัวละครที่กำลังตื่นเต้นหรือตกใจกลัว ดังนั้นระยะเวลา (Timing) และพื้นที่ (Spacing) จึงหมายถึงการกำหนดเวลาหรือจังหวะของการเคลื่อนไหวของสิ่งใดๆ ก็ตามย่อมมีความแตกต่างกัน ทำให้ต้องใช้ช่วงเวลาในการแสดงภาพเคลื่อนไหวนั้นต่างกัน การแสดงอารมณ์ของท่าทางก็ต้องใช้ช่วงเวลาในการแสดงที่แตกต่างกันไปด้วย โดยการเคลื่อนไหวทุกอย่างจะมีรูปแบบและขั้นตอนของตัวเอง

ภาพที่ 2.1

การแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Timing



หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Timing. โดย Richard Williams, 2001,

<http://jabimation.com/15-animating-in-the-real-world-final-delivery>

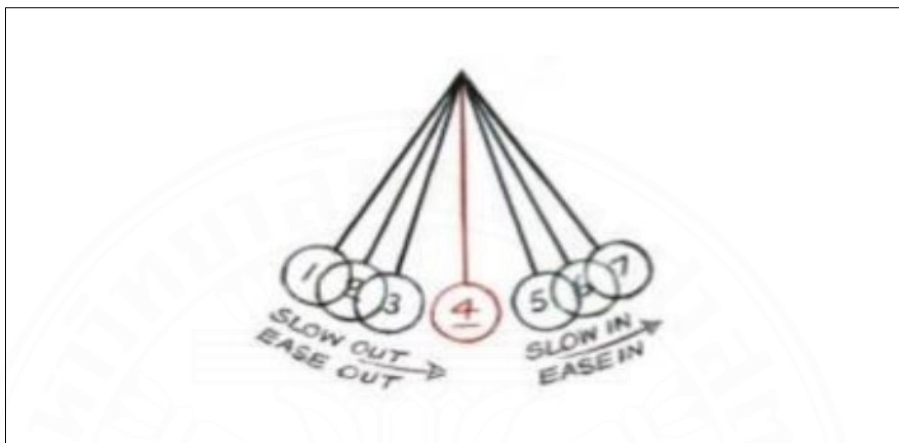
2. หลักการอัตราเร็วและอัตราเร่ง หรือ Slow in and Slow Out

ปกติแล้วในการทำแอนิเมชันจะหลีกเลี่ยงการทำให้ระยะเวลา (Timing) และระยะห่างของพื้นที่ (Spacing) มีความเท่ากันทั้งเรื่อง ไม่เช่นนั้นแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมาจะไม่น่าสนใจ ดังนั้นจะมีการใช้หลักการอัตราเร็วและอัตราเร่ง (Slow in and Slow Out) คือลักษณะการเคลื่อนไหวที่มีการเคลื่อนที่โดยมีการเพิ่มความเร็วและลดความเร็วของสิ่งนั้นหรือเป็นการเคลื่อนที่โดยแรงเฉื่อยของสิ่งนั้น ซึ่งเป็นลักษณะตามธรรมชาติของการเคลื่อนที่ของวัตถุอยู่แล้ว ทั้งนี้การเคลื่อนที่เริ่มจากช้าๆ และเพิ่มความเร็วขึ้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดนั้นเรียกว่าอัตราเร็ว (Slow In) เช่น การตกของผลไม้ที่ร่วงจากต้น

เมื่อหลุดออกจากต้นก็จะตกลงสู่พื้นและเมื่อมีการเคลื่อนที่สู่พื้นก็จะเริ่มจากช้าและเพิ่มความเร็วขึ้นจนตกถึงพื้น ส่วนการเคลื่อนที่เริ่มจากเร็วแล้วช้าลงเรียกว่าอัตราเร่ง (Slow Out)

ภาพที่ 2.2

การแกว่งของลูกตุ้มแสดง Slow in and Slow Out



หมายเหตุ. ภาพแสดงการแกว่ง ของลูกตุ้มแสดง Slow in and Slow Out. โดย Richard Williams, 2001, (https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/Timing_and_Spacing.pdf)

3. หลักการเคลื่อนไหวในวิถีโค้ง (Arc)

ในการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวเพียงบางส่วนหรือเคลื่อนไหวไปทุกๆ ส่วนจะเป็นลักษณะเส้นโค้ง โดยหลักการของวิถีโค้ง (Arc) นั้นเป็นการเคลื่อนที่ที่อิงลักษณะตามธรรมชาติที่มักจะเคลื่อนที่ในแนวเส้นโค้งมากกว่าเส้นตรง แต่มีกรณียกเว้นให้ใช้เส้นตรงได้เมื่อต้องการให้เกิดความน่ากลัว คับแคบ หรือเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์

การสร้าง Arc หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหวจะทำให้แอนิเมชันดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น ดังนั้นการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ดีต้องเป็นลักษณะเส้นโค้ง เพื่อให้ได้ท่าทางที่สวยงาม การเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้งจะสัมพันธ์กับเรื่องความเร็วช้าของวัตถุอีกด้วย รวมถึงหลักการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ เช่น การหันหน้าของมนุษย์ ลักษณะการหมุนของบานประตู หรือวัตถุที่มีแกนหรือจุดยึดอยู่

ภาพที่ 2.3

การเคลื่อนไหวแบบ Arc.



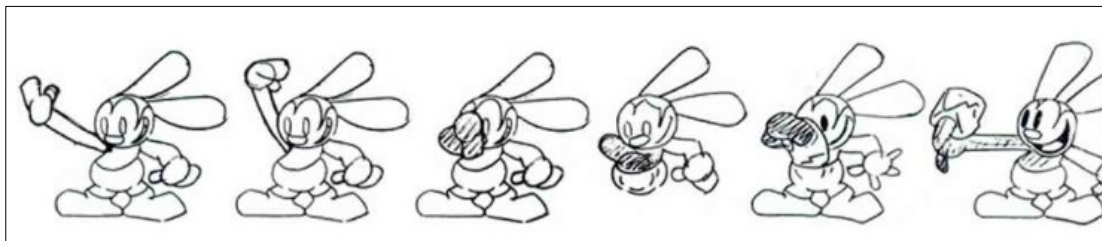
หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Arc. จาก The Worm Turns Mickey Mouse Animation Drawing, 1937, (<https://comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/the-worm-turns-mickey-mouse-animation-drawing-walt-Disney-1937>)

4. หลักท่าเตรียมพร้อม (Anticipation)

ท่าเตรียมพร้อมคือท่าทางที่ต้องมีในทุกๆ การกระทำ (Action) การใส่ท่าเตรียมพร้อมหรือ Anticipation เข้าไปให้สังเกตเห็น ไม่ว่าจะมากหรือน้อยนั้นก็เพื่อที่จะบอกให้คนดูรู้ว่าตัวละครกำลังทำอะไร และบ่งบอกผลลัพธ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น เช่น หากกระโดดไปข้างหน้าก็ต้องย่อเข่าลงเพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนให้ลอยตัวขึ้นไปและมีความถูกต้องตามหลักธรรมชาติ การกระทำ ท่าทาง หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นล่วงหน้านั้นแบ่งลักษณะท่าทางออกได้เป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ ส่วนแรกเรียกว่าท่าเตรียมพร้อมคือ ท่าทางที่เกิดขึ้นล่วงหน้าเพื่อเป็นการเตรียมตัวหรือเตรียมพร้อมที่จะกระทำ เช่น การเอนตัวไปด้านหลังเพื่อจะเสิร์ฟลูกเทนนิส ส่วนที่สองคือการกระทำ (Action) เป็นท่าทางที่จะต้องกระทำจริง และส่วนที่สามคือปฏิกิริยา (Reaction) เป็นท่าทางที่เกิดขึ้นต่อเนื่องภายหลัง จากที่กระทำจริงแล้วและเป็นท่าทางที่ส่งผลมาจากการกระทำจริง เช่น เมื่อปล่อยหมัดต่อยคู่ต่อสู้ ออกไปแล้วมือและแขนด้านที่ใช้อยู่จะต้องเหวี่ยงลงต่อเนื่องกับการกระทำ (Action) และหลังจะต้องก้มลงรับกับแรงที่ใช้ในทิศทางเดียวกัน

ภาพที่ 2.4

การเคลื่อนไหวแบบ Anticipation



หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Anticipation. จาก The Illusion of Life: Disney Animation, 2022, (<https://www.joshuanava.biz/Disney-animation>)

5. หลักการสร้างเกินความจริง (Exaggeration)

หลักของการเคลื่อนไหวที่เกินจริงไม่ว่าจะในส่วนของสีหน้าหรือท่าทางเป็นเส้นหรืออย่างหนึ่งในงานแอนิเมชัน 2 มิติ แต่ในงาน 3 มิติอาจมีข้อจำกัดอยู่บ้าง แต่เมื่อมีการพัฒนาการตั้งค่าที่ดีขึ้นก็ทำให้ตัวละครสามารถแสดงสีหน้าและท่าทางต่างๆ ได้อย่างอิสระคล้ายกับงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ สำหรับเทคนิคที่นำมาใช้ในหลักของการสร้างเกินความจริง (Exaggeration) นั้นคือเทคนิค take และ double take ซึ่งเทคนิค take จะหมายถึงอาการของปฏิกิริยา (Reaction) ที่เกิดขึ้นมากเกินไปกว่าปกติ ส่วน double take นั้นจะเป็นอาการที่เกิดขึ้นมากกว่า take ขึ้นไปอีก และทั้งสองเทคนิคมักจะนำหลักของการยืด หด ของวัตถุ (squash and stretch) มาใช้ผสมผสานเข้าไปด้วย เพื่อให้อารมณ์ดูรุนแรงขึ้นจนผิดเพี้ยนไปจากปกติ ดังนั้นการสร้างเกินความจริง (Exaggeration) จึงคล้ายกับการแสดงที่การเคลื่อนไหวเกินจริง (over action) แต่แท้จริงแล้วการสร้างเกินความจริง (Exaggeration) คือการเน้นให้แอนิเมชันเห็นอารมณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่ากิริยาต่างๆ เป็นหลักที่นำเอาแก่นอารมณ์หรือลักษณะท่าทางหลักของตัวละครที่ได้วางเอาไว้มาขยายให้ดูมากเกินไปจนความเป็นจริง เช่น ตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกเศร้าอยู่ตลอดเวลาลักษณะของตัวการ์ตูนและบรรยากาศโดยรอบก็อยู่ในอารมณ์นั้นด้วย หรือลักษณะอารมณ์ของตัวการ์ตูนที่แสดงอาการตกใจจนตัวลอย

ภาพที่ 2.5

การเคลื่อนไหวแบบ Exaggeration การกระพริบตา.



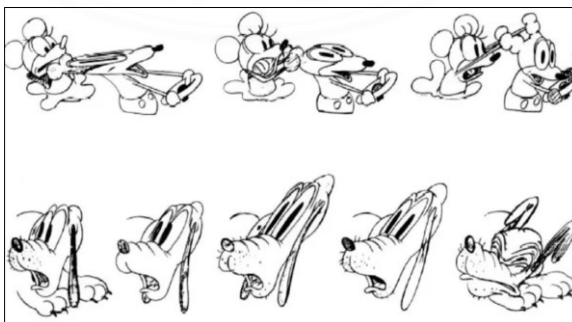
หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Exaggeration การกระพริบตา. โดย Richard Williams, 2001, (<https://animationapprentice.blogspot.com/2018/03/why-animators-need-to-blink>)

6. การยืด หด ของวัตถุ (Squash and Stretch)

หลักการนี้คือหลักพื้นฐานที่มักใช้เป็นบทแรกในการสอนหรือฝึกหัดการสร้างแอนิเมชัน ทั้งนี้ลักษณะของการบีบ (Squash) จะเหมือนวัตถุนั้นถูกกดให้แบนหรือหดลง ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกดจากภายนอก หรืออาจจะเกิดจากแรงของวัตถุเอง เช่น ลูกบอลที่ตกลงกระทบกับพื้น ภาพวงกลมของลูกบอลจะต้องมีลักษณะแบนเป็นวงรีเหมือนถูกกดลง จึงเรียกลักษณะภาพแบบนี้ว่าการบีบ (Squash) ส่วนในลักษณะของการยืด (Stretch) นั้นเป็นลักษณะของการยืดภาพให้ดูสูงขึ้นหรือยืดออกไปด้านบนและล่าง เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกว่าวัตถุหรือตัวการ์ตูนกำลังพุ่งให้ความรู้สึกแรงและเร็วในขณะที่ทั้งการบีบ (Squash) และการยืด (Stretch) สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเคลื่อนไหวของทั้งตัวละครหรือสิ่งของที่ต้องการให้เคลื่อนไหวได้อย่างมาก

ภาพที่ 2.6

การเคลื่อนไหวแบบ Squash and Stretch การยืดและหด.



หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Squash and Stretch การยืดและหด. จาก The Illusion of Life: Disney Animation, 1981, (deedestudio.net/principles-animation-squash-stretch)

7. ท่าทางรอง (Secondary Action)

ท่าทางรอง (Secondary Action) เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นรองจากการเคลื่อนไหวหลัก (Primary Action) เพื่อให้การเคลื่อนไหวมีความสมบูรณ์และเป็นส่วนที่ใช้แสดงบุคลิกเฉพาะของตัวละครนั้นๆ ได้อีกด้วย เพราะตัวละครแต่ละตัวล้วนมีลักษณะที่ต่างกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็จะทำให้ท่าทางรอง (Secondary Action) ของตัวละครแตกต่างกันไปด้วย แอนิเมเตอร์ (Animator) จะกำหนดการเคลื่อนไหวต่อเนื่องตามภาพร่าง (Thumbnail Sketches) ที่ได้ออกแบบไว้ โดยจะต้องกำหนดท่าทางหลัก (Key Poses) ให้มีความชัดเจนก่อนแล้วค่อยมาทำการปรับแต่งรายละเอียดของการเคลื่อนไหวรอง โดยท่าทางรองใช้เพื่อเสริมให้ท่าทางหลัก (Primary Action) มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามท่าทางรองจะต้องเป็นท่าทางที่ไม่เด่นกว่าหรือแย่งความสำคัญจากท่าทางหลักไป จนกระทั่งทำให้ผู้ชมเบี่ยงเบนความสนใจจากท่าทางหลัก หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นท่าทางที่เกิดขึ้นโดยปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกาย ซึ่งมักเกิดขึ้นพร้อมกับท่าทางหลัก ดังนั้นท่าทางรองจึงหมายถึงส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลักเพื่อให้งานดูมีชีวิต แต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไป เช่น ตัวละครกำลังอ่านหนังสือพิมพ์ แต่ก็ดื่มกาแฟไปด้วย ดังนั้นการอ่านหนังสือพิมพ์คือท่าทางหลัก ส่วนการดื่มกาแฟคือท่าทางรอง

ภาพที่ 2.7

การเคลื่อนไหวแบบท่าทางรอง หรือ Secondary Action.



หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบท่าทางรอง หรือ Secondary Action. จาก The Illusion of Life: Disney Animation, 1981, (<https://viterbi-web.usc.edu/~jbarbic/cs420-s14/lec19-animation/19-animation-6up.pdf>)

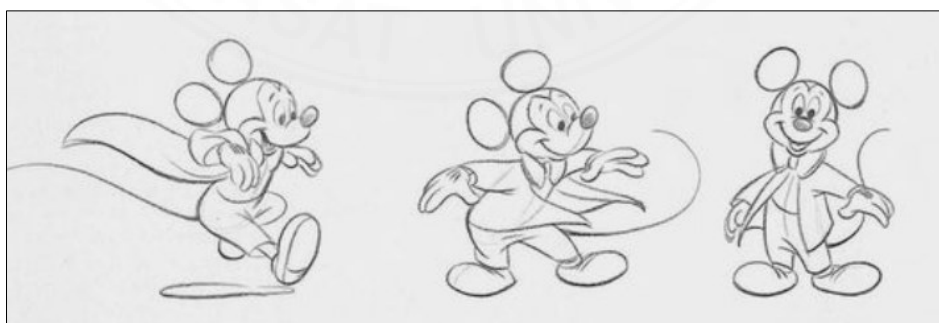
8. การเคลื่อนไหวโดยธรรมชาติ (Follow Through and Overlapping Action)

การเคลื่อนไหวโดยธรรมชาติคือการเคลื่อนไหวที่เหนือการควบคุม เป็นการเคลื่อนไหวที่เป็นไปอย่างอัตโนมัติไม่ว่าจะเป็นส่วนที่ติดอยู่กับร่างกาย เช่น เส้นผมของคน เสื้อผ้า หางของสัตว์ อุปกรณ์ประดับต่างๆ หรือแม้กระทั่งใบหู เมื่อมีส่วนแรกที่เคลื่อนไหวจนจบในท่าทางนั้นๆ ส่วนการเคลื่อนไหวนี้จะตามมาทีหลังจะเป็นไปในลักษณะเหมือนถูกลากตาม (Drag) โดยลักษณะของการเคลื่อนไหวตาม (Follow Through) จะประกอบไปด้วยท่าทางที่เรียกว่าเป็นปฏิกิริยา (Reaction) เพื่อเป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ว่าตัวการ์ตูนมีความรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งการมีปฏิกิริยาจะเป็นท่าทางต่อเนื่องจากการกระทำ (Action) ที่ทำไปแล้ว

ทั้งนี้ลักษณะของการเคลื่อนไหวโดยธรรมชาติ (Follow Through and Overlapping Action) มีความคล้ายคลึงกับท่าทางรอง (Secondary Action) อยู่พอสมควร แต่ความแตกต่างระหว่างท่าทางรอง (Secondary Action) กับการเคลื่อนไหวโดยธรรมชาติ (Follow Through and Overlapping Action) จะแตกต่างกันตรงที่ว่าท่าทางรองจะเป็นท่าทางที่ไม่เด่นกว่าท่าทางหลักและเป็นท่าทางที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติซึ่งเป็นไปตามลักษณะนิสัยที่วางให้แก่ตัวละคร แต่ในส่วนของการเคลื่อนไหวโดยธรรมชาติ (Follow Through and Overlapping Action) จะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบในตัวละคร อาทิ การเคลื่อนไหวของเส้นผมขณะส่ายหน้าหรือการเคลื่อนไหวของเสื้อผ้าขณะวิ่งหรือกระโดด ซึ่งการเคลื่อนไหวเหล่านี้มักจะผนวกกับทฤษฎีแรงโน้มถ่วง หรือกฎการเคลื่อนที่ของนิวตันด้วย

ภาพที่ 2.8

การเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action.



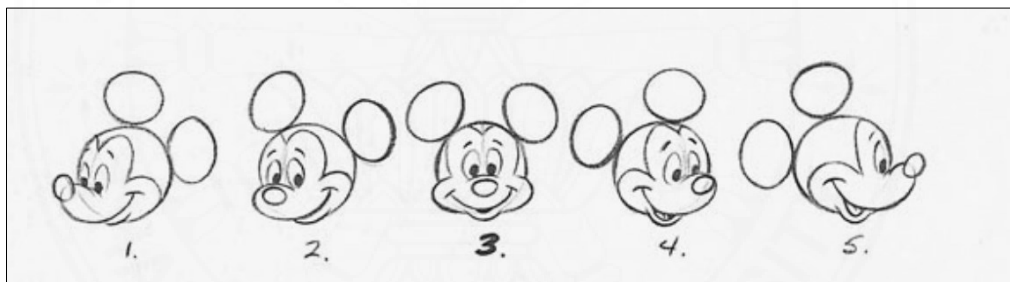
หมายเหตุ. ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action. จาก Walt Disney's Tips on Animation, 1955, (<https://www.savacoolandsons.com/Rare Walt Disney's Tips On Animation Book>)

9. การวาดไปข้างหน้าและการวาดแบบจุดต่อจุด (Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action)

การวาดไปข้างหน้า (Straight Ahead) จะเป็นการวาดภาพจากเฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ ขณะที่การวาดแบบจุดต่อจุด (Pose to Pose) เป็นการวาดหรือขยับตัวละครอย่างมีแบบแผนคือมีการวางแผนการวาดหลักไว้ก่อนที่เราจะลงมือสร้างภาพเคลื่อนไหว หลังจากนั้นค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างท่าทาง (Pose) ที่หลังหรือที่เรียกกันว่า การเพิ่มภาพเข้าไประหว่างท่าทาง (In between) โดยการทำงานแบบจุดต่อจุด (Pose to Pose) นิยมนำมาใช้กับการใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผลภาพแอนิเมชันเพราะทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วน เนื่องจากคอมพิวเตอร์จะช่วยคำนวณการเพิ่มภาพเข้าไประหว่างท่าทาง (In between) โดยอัตโนมัติ เพื่อให้เห็นท่าทางการแสดงของตัวละครว่าจะเคลื่อนไหวในลักษณะใด

ภาพที่ 2.9

การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Pose To Pose.



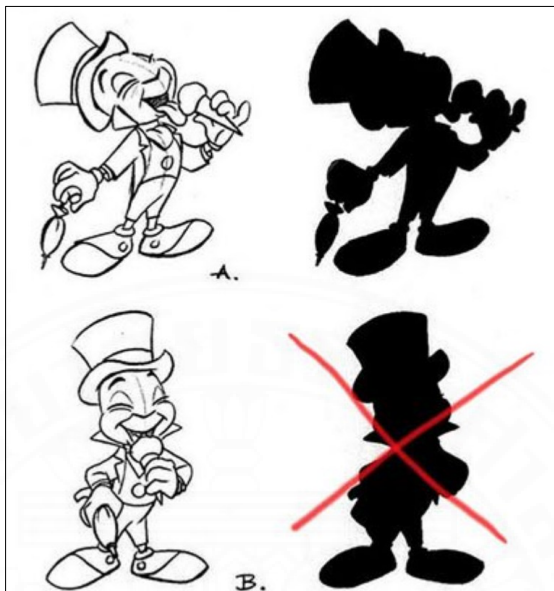
หมายเหตุ. การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Pose To Pose. จาก Walt Disney's Tips on Animation, 1955, (<https://www.savacoolandsons.com/Rare Walt Disney's Tips On Animation Book>)

10. ท่าทางการแสดง (Staging)

หลักการคือให้เรามองภาพเป็นภาพ Silhouette (ภาพเงา) หรือมองตัวละคร (Character) ที่ออกแบบเป็นเงาดำเรียบๆ ไม่เห็นรายละเอียดอะไร ถ้าหากเราสามารถอ่านท่าทางของเงาดำนั่นออกได้ว่ากำลังทำอะไรอยู่ แสดงว่าท่าทางการแสดง (Staging) ของตัวละครนั้นค่อนข้างชัดเจน สามารถที่จะสื่อสารกับคนดูรู้เรื่อง

ภาพที่ 2.10

การทำภาพท่าทางการแสดง (Staging).



หมายเหตุ. การทำภาพท่าทางการแสดง (Staging). จาก Walt Disney's Tips on Animation, 1955, ([https://www.savacoolandsons.com/Rare Walt Disney's Tips On Animation Book](https://www.savacoolandsons.com/Rare%20Walt%20Disney's%20Tips%20On%20Animation%20Book))

11. การวาดให้มีมิติ (Solid Drawing)

หลักการที่ว่าด้วยการกำหนดท่าทางของตัวละครหรือวัตถุต่างๆ โดยอ้างอิงพื้นฐานมาจากการวาดภาพ กายวิภาคศาสตร์ น้ำหนัก และปริมาตรของแสงและเงา เพื่อทำให้เกิดลักษณะภาพแบบ 3 มิติ และเกิดมุมมองแบบมุมกว้าง (Perspective) เพื่อช่วยให้ภาพนั้นมีมิติ ชัดลึกและความสมดุลที่เป็นไปตามสัดส่วนจริงตามธรรมชาติ โดยอาจใช้ตารางเส้นหรือเส้นกริด (Grid) มาช่วยในการกำหนดทิศทาง มุมมอง และขนาดที่สัมพันธ์กับระยะใกล้ระยะไกลของวัตถุแต่ละชิ้นในภาพนั้นๆ

12. เสน่ห์ (Appeal)

รสนิยมหรือเสน่ห์หรือความลงตัวคือเมื่อเราดูแล้วทำให้เชื่อ ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร นิสัย ลักษณะท่าทาง บุคลิกที่สื่อออกมาให้เราได้รู้สึกคล้อยตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง

2.2.1.3 ประเภทของแอนิเมชัน (Animation)

โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (2011) กล่าวถึงประเภทของแอนิเมชันไว้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ แอนิเมชัน 2 มิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)

แอนิเมชัน 2 มิติ คือภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติมองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก แอนิเมชันรูปแบบนี้จะเน้นการใช้วิธีวาดเป็นหลัก โดยแอนิเมชันที่ใช้มีวาดในยุคแรกๆ นั้นเรียกว่า แอนิเมชันใช้แผ่นใส (Cel animation) เป็นการดูแบบดั้งเดิมที่ใช้การวาดและระบายสีตัวละครต่างๆ รวมทั้งฉากหลัง (background) ลงบนแผ่นใส (Cel) และเมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาซ้อนกันแล้วถ่ายภาพแผ่นใสนั้นๆ โดยใช้กล้องถ่ายภาพที่ถูกออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพแอนิเมชัน 2 มิติ 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหวของภาพจะเกิดจากการวาดภาพหลักแสดงอิริยาบถที่เคลื่อนไหว หลังจากนั้นผู้วาดช่วงกลางจะวาดภาพระหว่างภาพหลักอีกเป็นจำนวนมาก เพื่อให้การเคลื่อนไหวจากอิริยาบถหนึ่งไปยังอีกอิริยาบถหนึ่งเป็นไปอย่างต่อเนื่องราบรื่น และไม่เกิดการกระตุก โดยการสร้างแอนิเมชันในวิธีนี้จะเรียกว่า Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายพันภาพ แล้วนำมาฉายต่อกันด้วยความไวสูง แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่ปาที่ ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือมีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์ (Animator) จำนวนมาก และต้นทุนในการผลิตนั้นก็สูงตามไปด้วย แต่ในปัจจุบันโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติที่ได้รับความนิยมมากโปรแกรมหนึ่งคือ Adobe Flash Professional เนื่องจากสามารถเพิ่มเสียงประกอบกับแอนิเมชันที่ทำการสร้างได้ไม่ยากนัก และได้ผลที่สวยงาม

2. แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

แอนิเมชัน 3 มิติ คือภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ในช่วงแรกการสร้างแอนิเมชันแบบ 3 มิติจะมีขั้นตอนเช่นเดียวกับแอนิเมชัน 2 มิติที่ใช้แผ่นใส แต่แตกต่างกันเพียงแบบจำลองแอนิเมชัน 2 มิติเกิดจากการวาดภาพลงบนแผ่นใสซึ่งเป็นภาพสองมิติ ขณะที่แอนิเมชันแบบ 3 มิติจะใช้ดินปั้นเพื่อเป็นแบบจำลอง โดยนักปั้นจะปั้นแบบจำลองและฉากในอิริยาบถหนึ่งพร้อมทั้งระบายสีตามต้องการแล้วจึงบันทึกภาพลงบนแผ่นฟิล์มหรือระบบฟิล์มดิจิทัล หลังจากนั้นตัวแบบจำลองจะถูกปรับเปลี่ยนท่าทางซึ่งแสดงถึงการเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยพร้อมทั้งทำการบันทึกการเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยอย่างต่อเนื่อง เมื่อนำแผ่นฟิล์มนั้นมาฉายด้วยอัตราเร็วที่เหมาะสมก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวตามต้องการ โดยการสร้างแอนิเมชันในรูปแบบนี้

จะเรียกว่า Stop Motion หรือ Model Animation ซึ่งเป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างจาก plasticine ที่เป็นวัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน เพื่อที่จะสามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก แต่ปัจจุบันแอนิเมชัน 3 มิติก็สามารถสร้างแบบจำลองผ่านคอมพิวเตอร์ได้ โดยเป็นการประยุกต์ใช้ศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphics) ซึ่งประกอบด้วยเทคนิคย่อยๆ อีกหลายแขนง เช่น การสร้างแบบจำลองสามมิติ (three-dimensional modelling) การให้แสงและเงา (shading) การลงลายผิวภาพ (texture mapping) การควบคุมการเคลื่อนที่ (motion control) ความพร่าเหตุเคลื่อนที่ (motion blur) การเปลี่ยนรูปและการแปลงร่าง (warping and morphing) การสร้างภาพกราฟิก (rendering) และการสร้างเสียงประกอบ (sound effects) โดยเมื่อใช้เทคนิคดังกล่าวภาพที่เห็นจะมีความสมจริง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *อภินิหารไวคิงพิชิตมังกร (How to Train Your Dragon, 2010)* และ *ราล์ฟ วายร้ายหัวใจฮีโร่ (Wreck it Ralph, 2012)* เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงความหมาย ประเภท พัฒนาการ รวมไปถึงแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์ รวมไปถึงความหมายของแอนิเมชัน การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน และประเภทของแอนิเมชัน โดยการศึกษาในครั้งนี้สนใจแง่มุมของภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากแนวคิดนี้แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์นั้นแท้จริงมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกับสังคมอยู่ตลอดเป็นการตอกย้ำว่านอกจากจะเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแล้วยังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม ค่านิยม รวมไปถึงอุดมการณ์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ได้อีกด้วย ดังนั้นการใช้แนวทางนี้จะทำให้เข้าใจว่าสื่อประเภทภาพยนตร์นั้นได้ประกอบสร้างความหมายและซ่อนอุดมการณ์ในการตีความผู้หญิงไว้ในแง่มุมใดบ้าง

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเป็นภาพยนตร์รูปแบบใหม่ที่ถูกผลิตออกมาในช่วงหลัง ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน เนื้อหาในหัวข้อนี้จึงจะนำเสนอถึงความหมายของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันกับวอลท์ ดิสนีย์ ดังนี้

2.2.2.1 ความหมายของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

ไลฟ์-แอ็กชัน (Live-Action) หากแปลตามพจนานุกรมภาษาอังกฤษเคมบริดจ์ ไลฟ์-แอ็กชัน (Live-Action) จะหมายถึงการใช้คนหรือสัตว์จริงไม่ใช่แบบจำลองหรือรูปภาพที่วาดหรือผลิตโดยคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้ Lello (n.d) ได้อธิบายว่า ไลฟ์-แอ็กชัน (Live-Action) ในช่วงแรกหมายถึงการนำเอาทั้งภาพยนตร์ที่มีสิ่งมีชีวิตจริงเช่นคนแสดงจริงอยู่ในนั้นมารวมกับแอนิเมชัน รวมถึงอาจจะมีการนำตัวละครแอนิเมชันมาเคลื่อนไหวอยู่ในภาพยนตร์ที่เป็นโลกแห่งความ

จริงด้วย ก็ได้ เนื่องจากในช่วงยุคแรกคำว่า Live-Action ถูกนำมานิยามภาพยนตร์ที่มีตัวละครแอนิเมชันอยู่ภายในเรื่องด้วย โดยในช่วงปีค.ศ. 1960 (พ.ศ.2503) ทางวอลท์ ดิสนีย์ได้พยายามอธิบายให้ทีมผู้สร้างเข้าใจว่าพวกเขาต้องการที่จะใส่ตัวละครแอนิเมชันลงไปในฟุตเทจที่ถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีคนแสดงจริง และนั่นคือสิ่งที่เกิดขึ้นในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Mary Poppins* และเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ต้องใช้คำจำกัดความของไลฟ์-แอ็กชัน (Live-Action) เพื่ออธิบายการผสมผสานระหว่างตัวละครแอนิเมชันและฉากที่มีนักแสดงแสดงจริงรวมไปถึงฉากในโลกแห่งความจริงที่จับต้องได้ แต่ในยุคใหม่มีการใช้เทคโนโลยีที่เรียกว่า CGI (Computer Generated Imagery) เพื่อนำเสนอภาพแอนิเมชันที่สมจริงขึ้นโดยใช้ลักษณะภาพสามมิติ (3D) เพื่อสร้างสถานการณ์ที่สมจริงได้ในภาพยนตร์แม้จะไม่มีตัวละครนั้นหรือฉากนั้นอยู่บนโลกแห่งความจริงก็ตาม ด้วยเหตุนี้คำว่า “ไลฟ์-แอ็กชัน (Live-Action)” จึงได้รับการนิยามใหม่ครั้งแล้วครั้งเล่า เนื่องจากรูปแบบการผลิตและการนำเสนอของทั้งภาพยนตร์ตลอดจนแอนิเมชันมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอยู่เสมอ อย่างไรก็ตามส่วนใหญ่แล้วจะใช้ในการพูดถึงภาพยนตร์ที่นำมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันมาก่อน แต่นำมาทำใหม่โดยมีคนแสดงจริงเพื่อให้ภาพยนตร์ที่เป็นแอนิเมชันมีความสมจริง อีกทั้งทำให้เราสามารถเห็นตัวละครมาโลดแล่นอยู่ในโลกแห่งความจริงอีกด้วย

2.2.2.2 ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันกับวอลท์ ดิสนีย์

John G. West (2016, p. 101-105) ระบุว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันในช่วงแรกของวอลท์ ดิสนีย์นั้นคือภาพยนตร์คนแสดงที่ถูกถ่ายทำจากบริษัท ซึ่งวอลท์ดิสนีย์เริ่มต้นการผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันในสตูดิโอขนาด 44 เอเคอร์บนถนน Buena Vista ในเบอร์แบงก์ในปี 2483 โดยเป็นสตูดิโอที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทดิสนีย์ อย่างไรก็ตามการผลิตที่ใช้นักแสดงเต็มรูปแบบเริ่มเกิดขึ้นในช่วงกลางของทศวรรษ 1950 ซึ่งก่อนหน้านั้นดิสนีย์เคยผลิตภาพยนตร์ที่มีนักแสดงมาก่อนโดยมีการผลิตในสหราชอาณาจักร ดังนั้นทางดิสนีย์จึงไม่ต้องการสถานที่ผลิตแบบเต็มเวลาในสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้ไม่มีสตูดิโอที่ใช้สำหรับการผลิตในสหรัฐอเมริกาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งการผลิตภาพยนตร์ “20,000 Leagues Under the Sea” เริ่มขึ้นในอเมริกาในช่วงทศวรรษ 1950 ซึ่งต้องการสถานที่ผลิตที่ใหญ่และครอบคลุมความต้องการ สตูดิโอในเบอร์แบงก์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ “20,000 Leagues Under the Sea” ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญสำหรับดิสนีย์ และทำให้สตูดิโอในการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้นักแสดงในสหรัฐอเมริกาในยุคต่อมาได้รับความนิยมมากขึ้น

การผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความทะเยอทะยานและความตั้งใจที่จะให้ความสำคัญกับสตูดิโอที่ใช้ถ่ายทำอย่างจริงจัง ดังนั้นจึงเริ่มมีการพิจารณาเกี่ยวกับการจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นทั้งหมดของสตูดิโอใหญ่ในเบอร์แบงก์ ส่งผลให้สตูดิโอมีอุปกรณ์ที่ครบครันและรองรับการผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันหรือภาพยนตร์คนแสดงในอนาคต นอกจากนี้ “20,000 Leagues Under the Sea” ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของดิสนีย์ โดย

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องแรกที่ใช้เวทีที่สร้างขึ้นใหม่ในระหว่างปี ค.ศ. 1953 และ 1954 โดยเวทีที่สร้างใหม่นั้นมีการสร้างแท่งค้ำขนาดใหญ่ภายใต้เวทีซึ่งใช้สำหรับฉากได้น้ำบางส่วนในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งสามารถเปิดปิดพื้นบนเวทีได้เมื่อไม่ได้มีการใช้งานและสามารถย้ายทำได้ตามปกติ ในช่วงปลายทศวรรษ 1950 การแสดงภาพยนตร์แบบไลฟ์-แอ็กชันในประเทศอเมริกาของดิสนีย์ก็สามารถเพิ่มกำลังการผลิตขึ้นอย่างรวดเร็วและหลังจากนั้นไม่นานก็มีการเพิ่มสตูดิโอเพิ่มเติม ในปีค.ศ. 1958 ซึ่งภายในสตูดิโอมีการสร้างฉากขนาดใหญ่เพื่อรองรับการถ่ายทำภาพยนตร์ “Darby O’Gill and the Little People” ทำให้สตูดิโอมีการพัฒนาทั้งในเรื่องของสถานที่รวมถึงการขยายตัวในด้านบุคลากรและกลายเป็นชุมชนที่รวมเหล่าโปรดิวเซอร์ นักเขียน ผู้กำกับ ผู้กำกับศิลป์ ช่างตกแต่งฉาก นักดนตรี จิตรกรฝีมือด้าน และคนทำสเปเชียลเอฟเฟกต์ แผนกศิลป์ของดิสนีย์ ซึ่งทั้งหมดอยู่ภายใต้การดูแลของแคโรล คลาร์ก ผู้กำกับศิลป์ RKO รุ่นเก่าที่เคยทำงานในผลงานสุดอลังการของ Fred Astaire-Ginger Rogers ซึ่งชื่อของคลาร์กปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่องของสตูดิโอ

ทั้งนี้ทีมสเปเชียลเอฟเฟกต์ที่สตูดิโอจะอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของบ็อบ แมทเทย์ ซึ่งมีประสบการณ์การทำงานในการพัฒนาสเปเชียลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์มาหลายปี บทบาทที่สำคัญของเขาคือเป็นผู้กำกับสเปเชียลเอฟเฟกต์สำหรับภาพยนตร์ Jaws และยังได้ร่วมงานกับผู้กำกับอาร์เธอร์ วิตาเรลลี ที่เป็นผู้ดูแลฉากการบินทั้งหมดสำหรับภาพยนตร์แฟนตาซีที่สำคัญของดิสนีย์ นอกจากนี้เขายังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสเปเชียลเอฟเฟกต์ โดยมีทอม ลิตซ์เป็นผู้ช่วยผู้กำกับที่สตูดิโอขณะที่วอลต์ยังมีชีวิตอยู่ อาร์เตอร์ วิตาเรลลี แสดงความคิดเห็นว่านอกจากนี้ยังมีนอร์แมน โทการ์ ซึ่งเป็นผู้สร้างเอฟเฟกต์ภาพพิเศษให้กับโปรเจกต์ในสตูดิโอมากมาย ปีเตอร์ เอลเลนชอร์เป็นหัวหน้ากลุ่มและเป็นผู้ให้ฉากหลังที่น่าทึ่งสำหรับภาพยนตร์อย่าง Treasure Island Darby O’Gill and the Little People และ Mary Poppins ในขณะเดียวกัน แผนกดนตรีของดิสนีย์ได้จ้างนักแต่งเพลงประมาณห้าหรือหกคนในช่วงนั้น ซึ่งรวมถึงบัดดี เบเกอร์ นักแต่งเพลงที่มีผลงานให้กับสตูดิโอมากมาย นอกเหนือจากการใช้โน้ตเพลงที่เป็นเหมือนชุดเอฟเฟกต์เสียงดนตรีในปัจจุบัน เขาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้าง “House style” ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และปรากฏในภาพยนตร์ดิสนีย์เกือบทุกเรื่องในยุคนั้น และถ้าหากเราต้องการชมภาพยนตร์ดิสนีย์จากยุค 50 หรือ 60 ความคล้ายคลึงกันทั้งในรูปแบบภาพและเสียงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องรู้จักและเข้าใจในอัตลักษณ์ของมันได้อย่างชัดเจน

หลังการเสียชีวิตของวอลท์ ดิสนีย์ในปีค.ศ. 1967 รอย ดิสนีย์ระบุว่า “บริษัทไม่เคยมีสินค้านี้มากมายขนาดนี้มาก่อน วอลท์นั้นเสียชีวิตในตอนที่อยู่จุดที่สูงสุดของอาชีพการผลิตในทุกชิ้นงาน” เมื่อวอลท์เสียชีวิต บริษัทอาจต้องพบกับความยากลำบากในการรักษาความสำเร็จในอนาคต แม้ผู้บริหารของดิสนีย์จะพยายามแสดงความมั่นใจ แต่บริษัทก็ต้องพบกับความไม่มั่นคงในวงการภาพยนตร์และโทรทัศน์ ซึ่งสภาพการณ์ไม่ดีขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป โดยเฉพาะในแผนก

การผลิตภาพยนตร์และโทรทัศน์ โครงการที่ได้รับการอนุมัติและกำลังดำเนินการโดยวอลต์ก่อนเสียชีวิต กลายเป็นงานที่ท้าทายและต้องพยายามอย่างมากในการสร้างโครงการใหม่ๆ

John Baxter (2023, pp. 94, 111) กล่าวว่าในปี ค.ศ. 2014 ดิสนีย์ผลิตภาพยนตร์แนวไลฟ์-แอ็กชันชื่อ “มาเลฟิเซนต์ กำเนิดนางฟ้าปีศาจ” ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นโดยศิลปิน Eyind Earle ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินโกธิคและเรอเนซองส์ การสร้างตัวละครเจ้าหญิงนิรามาเป็นแรงบันดาลใจให้การสร้างตัวละครมาเลฟิเซนต์ ทำให้ตัวละครนางฟ้าปีศาจสามารถแสดงความปรารถนาที่ร้ายแรงออกมาได้อย่างเต็มที่ ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอภูมิหลังที่หยาบและมีความฟุ่มเฟือยเป็นอย่างมากผ่านการใช้จอไวต์สกรีน ซึ่งทำให้ผู้ชมได้สัมผัสความสมบูรณ์และมหัศจรรย์ของโลกแฟนตาซีในเรื่องราวนี้ได้อย่างชัดเจน ถึงแม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่ประสบความสำเร็จทางการเงินในการเผยแพร่ครั้งแรก เนื่องจากต้นทุนสูง แต่การเผยแพร่ใหม่และออกฉายซ้ำๆ ในภายหลังได้ทำให้เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในปีนั้น และทำให้มาเลฟิเซนต์ซึ่งถือว่าเป็นหนึ่งในตัวละครร้ายที่เป็นตำนานของดิสนีย์ถูกออกแบบและนำเสนอแตกต่างออกไป โดยสิ่งที่ทำให้มาเลฟิเซนต์มีความเป็นเอกลักษณ์เป็นอย่างมากคือความซับซ้อนของแรงบันดาลใจของเธอ ความโกรธที่เกิดจากการรู้สึกถูกตัดสินผิดและความอิสระ ซึ่งจะเห็นได้จากการถูกนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันต้นฉบับ แต่ได้รับการพิจารณาสร้างและผลิตอย่างละเอียดมากขึ้นในการผลิตครั้งที่สองให้เป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นหนึ่งสิ่งที่ทำให้ดิสนีย์สามารถสร้างการเล่าเรื่องหรือนำเสนอความบันเทิงในรูปแบบใหม่ อาทิเช่นการใช้เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการนำผลงานคลาสสิกของดิสนีย์มาสร้างใหม่เพื่อคนรุ่นใหม่นั้นได้รับความนิยมอย่างมาก เช่น การสร้างสถานที่ท่องเที่ยวในสวนสนุกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครและเรื่องราว และการทำภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันใหม่จากภาพยนตร์แอนิเมชันเดิม และสิ่งที่น่าสนใจที่สุดในภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงของดิสนีย์คือแนวโน้มของการพัฒนาที่เริ่มต้นด้วยธีมของสวนสนุกอย่าง Treasure Island ซึ่งภายในนั้นมีเครื่องเล่นอย่าง Pirates of the Caribbean และเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างซีรีส์ภาพยนตร์ *Pirates of the Caribbean* ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในเวลาต่อมา ซึ่งแรงบันดาลใจในการเพิ่มตัวละครจากภาพยนตร์เข้าสู่สถานที่ท่องเที่ยวในสวนสนุกนั้นเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการเพิ่มกับตันแจ๊คสแปร์โรว์และเดวีโจนส์ รวมถึงธีม Pirates of the Caribbean ในเซี่ยงไฮ้ดิสนีย์แลนด์ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์และสวนสนุก และจะไม่มียันเกิดขึ้นเลยหากปราศจากความเฉลียวฉลาดและทักษะที่สร้างสรรค์ของผู้สร้างโลกดิสนีย์ที่ทำให้สิ่งที่เป็นไปไม่ได้เป็นจริง

2.3 ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories)

ในการศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงจากเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันนั้น ทฤษฎีสตรีนิยมถือว่าเป็นทฤษฎีหลักที่ควรนำมาเป็นกรอบในการศึกษาในครั้งนี้ และเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยทฤษฎีสตรีนิยม (Feminism) นั้นเริ่มต้นจากการตั้งคำถามของผู้หญิงที่เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบทบาทรวมไปถึงสถานะที่ไม่เท่าเทียม จนนำมาสู่อุดมการณ์อย่างหนึ่งที่ผู้หญิงต้องการจะปรับเปลี่ยนความคิดของสังคมให้เกิดความเท่าเทียมกันระหว่างเพศหญิงและเพศชายเพื่อไม่ให้เพศหญิงถูกกดขี่ข่มเหงหรือมีสถานภาพด้อยกว่าเพศชาย ทั้งนี้เนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอถึงความเป็นมาของสตรีนิยมและสำนักคิดสตรีนิยม ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน

2.3.1 ความเป็นมาของสตรีนิยม

กาญจนา แก้วเทพ (2544, น.474-478) อธิบายว่าแนวคิดนี้เกิดขึ้นในครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 เมื่อช่วงทศวรรษที่ 1960 โดยในช่วงยุคนี้นั้นถือว่าเป็นช่วงเวลาที่เราผู้หญิงที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทางที่ดีขึ้นได้ล้มเลิกแนวทางที่ถือเอาชนชั้นแรงงานมาเป็นกำลังหลักในการเปลี่ยนแปลงสังคมและได้นำเสนอขบวนการเปลี่ยนแปลงสังคมในรูปแบบอื่นๆ เช่น ขบวนการนักศึกษา ขบวนการสิทธิมนุษยชน รวมไปถึงขบวนการสิทธิสตรี โดยจุดประสงค์ของขบวนการสิทธิสตรีในช่วงทศวรรษ 1960 นั้นคือการเรียกร้องโอกาสที่เท่าเทียมกันระหว่างชายกับหญิง สิทธิของสตรี และความเป็นอิสระของสตรี

สตรีนิยมในช่วงแรกนั้นมีการระบุข้อเรียกร้องดังนี้ “ผู้หญิงจะไม่เป็นเพียงสิ่งที่ถูกศึกษา” (Objects of knowledge) หากแต่ยังเป็น “ผู้ที่ สร้างความรู้ด้วย” (Subjects of knowledge) นอกจากนี้วิธีการแสวงหาความรู้ก็ยังไม่เป็นกลางทางเพศ เนื่องจากในตอนนั้นมีการเรียกวิธีการหาความรู้ว่า “วิธีการแบบผู้ชาย” จึงเกิดข้อเรียกร้องว่าวิธีการนี้นั้นครอบคลุมความรู้ของผู้หญิงหรือไม่และวิธีการแสวงหาความรู้ของผู้หญิงคือแบบใด อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงนี้จะต้องเปลี่ยนแปลงสถาบันทางสังคมและการปฏิบัติที่มีอยู่ รวมถึงต้องนำเสนอทางเลือกแบบใหม่ๆ ด้วย นอกจากนี้แนวทางที่เรียกว่า “สตรีนิยม” (Feminism) นั้นมีเรื่องราว “ของผู้หญิง” เท่านั้น แต่ทว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่าง “เพศสภาวะ” กับมิติทุกมิติในสังคม

เพศสภาวะ หรือ gender นับเป็น วัฒนธรรมที่มองเห็นได้ง่ายที่สุด โดยความแตกต่างระหว่าง “เพศตามธรรมชาติ” (Sex) กับ “เพศสภาวะ” (Gender) คือ เพศตามธรรมชาติเป็นลักษณะที่ติดตัวมาโดยกำเนิดที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือ การที่มีอวัยวะเพศบ่งบอกว่าบุคคลนั้นเป็นหญิง

หรือชาย ในขณะที่เพศสภาพนั้นเป็นลักษณะทางเพศที่เกิดจากการประกอบสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม (Socially and Culturally construct) ดังนั้นจึงแตกต่างกันไปในแต่ละสังคมและยุคสมัย โดยในการศึกษาวิจัยของกลุ่มสตรีนิยมนั้นจะใช้เกณฑ์เรื่อง “เพศสภาพ” (Gender) ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ

ขณะที่สตรีนิยมในช่วงที่สองนั้นคือช่วงทศวรรษที่ 1980 สตรีนิยมในยุคนี้เริ่มตระหนักในข้อเท็จจริงที่ว่าผู้หญิงแตกต่างจากผู้ชายโดยธรรมชาติ เช่น ผู้หญิงมีมดลูก ผู้หญิงต้องอุ้มท้อง ผู้หญิงต้องมีประจำเดือน การเรียกร้องแค่ความเท่าเทียมกับผู้ชายอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอ สตรีนิยมในยุคนี้จึงมุ่งเรียกร้องสิทธิของผู้หญิงที่ผู้ชายละเลยและไม่สามารถเข้าใจได้ เช่น สิทธิในการทำแท้ง สิทธิในการคุมกำเนิด ซึ่งเป็นการต่อสู้กับศาสนาอย่างชัดเจน เพราะศาสนาเป็นสิ่งที่ขวางกั้นไม่ให้ผู้หญิงสามารถมีเสรีภาพบนเรือนร่างของตัวเองได้ แนวทางการศึกษาของสตรีนิยมเริ่มเคลื่อนย้ายจากสังคมไปสู่สาขาจิตวิเคราะห์ โดยเริ่มให้ความสนใจกับเกณฑ์ด้านจิตวิเคราะห์อย่างเช่น “ความรื่นรมย์แบบสตรี” (Women pleasure) ในช่วงนี้ถือว่าเป็นช่วงยุคทองของกลุ่มสตรีนิยมเนื่องจากแวดวงวิชาการเริ่มมีการใช้แนวคิดเรื่อง “เพศสภาพ” เป็นเกณฑ์ในการศึกษาวิจัย

ส่วนสตรีนิยมในช่วงท้ายของศตวรรษที่ 20 นี้ กระแสนิยมที่สั่งสมมาหลายทศวรรษได้มีการแตกย่อยออกมาอย่างไม่หยุดยั้ง เช่น Eco Feminist หรือ Post-modernist Feminist แต่สำนักคิดกลุ่มสตรีนิยมที่ได้รับความนิยมเป็นที่ยอมรับจะประกอบไปด้วยสตรีนิยมสายเสรีนิยม (Liberal Feminism) สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ (Marxist Feminism) สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคน (Radical Feminism) และสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Feminism)

2.3.2 สำนักคิดของกลุ่มสตรีนิยม

กาญจนา แก้วเทพ (2544, น.479-489) ระบุว่าสำนักคิดของกลุ่มสตรีนิยมสามารถจำแนกเป็น 4 กลุ่ม ดังต่อไปนี้

1. สตรีนิยมสายเสรีนิยม (Liberal Feminism)

แนวคิดในกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลจากแมรี โวลสโตนคราฟต์ (Mary Wollstonecraft) ในช่วงศตวรรษที่ 18 โดยมีความคิดหลักว่าแม้สังคมจะมีการพัฒนามากขึ้นมีความก้าวหน้าในด้านต่างๆ แต่บทบาทของผู้หญิงกลับไม่ได้ถูกพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมจึงต้องการต่อสู้เรียกร้องเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหลักใน 2 ด้าน คือด้านความเสมอภาค (equality) และด้านเสรีภาพ (freedom) เพื่อให้ผู้หญิงมีบทบาท สิทธิ และโอกาสในสังคมเพิ่มมากขึ้น โดยแนวทางการต่อสู้ของกลุ่มสตรีแนวเสรีนิยมนั้นเป็นวิธีการต่อสู้แบบชนชั้นกรรมพี คือเน้นสิทธิที่ผู้หญิงจะเข้าไปแข่งขันกับผู้ชาย และในขณะที่เรียกร้องให้มีการเพิ่มบทบาทของผู้หญิงขึ้นนั้นเท่ากับเพิ่มภาระให้ผู้หญิงขึ้นเป็นสองเท่า โดยความสามารถที่แสดงถึงความเป็นหญิง

เช่น การดูแลงานบ้านเรือนต้องมีอยู่แล้ว และยังต้องเพิ่มบทบาทความเป็นชายในการทำงานนอกบ้าน ดูแลครอบครัวปกป้องครอบครัวหรือตนเอง เป็นต้น

2. สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ (Marxist Feminism)

สำหรับสตรีนิยมสายนี้ เป็นกลุ่มที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มมาร์กซิสต์ โดยจะพยายามประสานแนวคิดหลักของมาร์กซิสต์ที่ใช้เกณฑ์เรื่องชนชั้นมาประสานกับเกณฑ์ของสตรีนิยมคือเพศสภาพ อย่างไรก็ตามเนื่องจากกลุ่มมาร์กซิสต์เองก็มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดจึงทำให้กลุ่มสตรีนิยมแปรเปลี่ยนตามไปด้วย โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ยุค ดังนี้

ยุคแรกเป็นยุคที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับระบบทุนนิยมเป็นหลักสำคัญ โดยเชื่อว่าการกดขี่ที่ผู้หญิงได้รับเป็นผลจากเศรษฐกิจที่ไม่เป็นธรรมโดยเฉพาะในระบบการผลิตแบบทุนนิยม สตรีนิยมสายนี้เชื่อว่าระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมทำให้เกิดการแบ่งการทำงานออกเป็นงานบ้านที่ถือว่าเป็นงานที่ไม่ก่อให้เกิดผลผลิต ไม่มีคุณค่าและไม่มีค่าตอบแทน และงานนอกบ้านซึ่งเป็นงานที่ก่อให้เกิดผลผลิตมีค่าตอบแทน ในกรณีที่ผู้หญิงได้มีโอกาสทำงานนอกบ้านภายใต้ระบบทุนนิยมนั้น งานที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ทำก็ยังถือว่าเป็น “งานของผู้หญิง” เช่น งานพยาบาล งานเย็บผ้า งานเลขานุการ ซึ่งเชื่อว่าเป็นงานที่คล้ายคลึงกับงานที่ผู้หญิงทำที่บ้านอยู่แล้วเป็นปกติจึงทำให้งานเหล่านั้นได้รับค่าตอบแทนต่ำเมื่อเทียบกับงานที่ผู้ชายส่วนใหญ่ทำ เพราะงานบ้านถูกตัดสินว่าเป็นงานที่ไม่มีคุณค่าในระบบทุนนิยม ระบบเศรษฐกิจโดยเฉพาะเศรษฐกิจแบบทุนนิยมจึงถือว่าเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดของความเป็นรองของผู้หญิง และเนื่องจากการวิเคราะห์ของกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ ยุคแรกนี้ยังวางความสำคัญอยู่ที่ระบบทุนนิยมเป็นหลักและประเด็นเพศสภาพเป็นตัวเสริม ดังนั้นข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหาจึงเป็นการเสนอให้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างระบบทุนนิยมเสียก่อนแล้วปัญหาการเอารัดเอาเปรียบสตรีจึงจะแก้ไขได้

ทว่าในยุคที่สองมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นคือสตรีนิยมมาร์กซิสต์ในช่วงยุคนี้ มีการให้น้ำหนักระหว่างการเอารัดเอาเปรียบทางชนชั้น (ระบบทุนนิยม) และการเอารัดเอาเปรียบสตรีอย่างมีความเสมอภาคและให้คำอธิบายว่าระบบทั้งสองทำงานประสานกันอย่างไร เช่น ในขณะที่คนงานรู้สึกแปลกแยกจากสภาพการทำงานและผลผลิตของตนเอง ผู้หญิงก็ถูกสร้างความแปลกแยกจากร่างกายของตนเอง แยกจากการให้กำเนิดลูก รวมทั้งแปลกแยกจากกิจกรรมที่ต้องใช้ปัญญาทั้งหลาย เป็นต้น

ยุคที่สามคือเมื่อกลุ่มมาร์กซิสต์ที่ถูกพัฒนามาจากแบบดั้งเดิม (Classic) ที่เน้นเรื่องระบบเศรษฐกิจมาเป็นกลุ่ม Neo-Marxist ที่ให้ความสนใจเรื่องอุดมการณ์และจิตสำนึกมากยิ่งขึ้น กลุ่มสตรีนิยมที่รวมตัวอยู่ในสายมาร์กซิสต์จึงได้พัฒนาแนวคิดตามมาเช่นเดียวกัน โดยนำเอาเกณฑ์เพศสภาพมาประสานกับแนวคิดเรื่องอุดมการณ์และจิตสำนึกเพื่อแสวงหาคำอธิบายว่าจิตสำนึกและอุดมการณ์ทางเพศนั้นถูกสร้างผ่านกลไกภาพและจินตนาการได้อย่างไรโดยเฉพาะใน

เรื่องของสัญญาณและความหมาย ดังตัวอย่างงานวิจัยของ Lillian Robinson ในบทความ “What’s my line” (1976) ที่พบว่าคนงานผู้หญิงในสื่อมักถูกนำเสนอแต่บทบาททางเพศ เช่น สนใจแต่เรื่องความรัก ความสวยงาม แต่เมื่อไปถามคนงานผู้หญิงในชีวิตจริงก็จะได้คำตอบว่าภาพดังกล่าวเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ของชีวิต ในความเป็นจริงแล้วคนงานผู้หญิงยังมีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน การจัดการเงินของตนเอง ไม่ใช่แค่บทบาททางเพศดังที่ในสื่อแสดงเท่านั้น โดยการสร้างภาพผู้หญิงคนงานที่มีแต่บทบาททางเพศนั้นถือว่าเป็นกลไกการทำงานด้านอุดมการณ์สร้าง “สัญญาณทางอัตลักษณ์” ของผู้หญิงให้อยู่กับความด้อยต่ำและยอมรับความด้อยต่ำดังกล่าว โดยข้อเสนอในการแก้ปัญหาของกลุ่มสตรีนิยมมาร์กซิสต์รุ่นหลังๆ จึงเป็นการต่อสู้ด้านอุดมการณ์และจิตสำนึกทางเพศ การใช้กลไกต่างๆ ของสังคมถอดถอนความหมายเก่าของผู้หญิงและผู้ชาย และให้ความหมายใหม่ในเรื่องเพศสภาวะ เป็นต้น

3. สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคน (Radical Feminism)

สตรีนิยมสายนี้ถือว่าเป็นสตรีนิยมกลุ่มที่ปฏิเสธระบบชายเป็นใหญ่อย่างสุดขีดมากที่สุด โดยนำเสนอการวิเคราะห์ว่าสังคมที่มนุษย์ชาติมีอยู่นั้นเป็นระบบสังคมชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) โดยสังเกตได้จากในทางประวัติศาสตร์ผู้หญิงจะเป็นคนกลุ่มแรกที่โดนเอาเปรียบทั้งทางตรงและทางอ้อม ถึงแม้ว่าจะยกเลิกระบบชนชั้นไปแล้วแต่การเอาเปรียบผู้หญิงก็ยังดำรงอยู่ โดยระบบสังคมชายเป็นใหญ่นั้นได้สร้างความลำบากให้แก่ผู้หญิงโดยที่ผู้หญิงอาจไม่รู้ตัว เนื่องจากถูกรวบเข้ามาเป็นช่วงเวลายาวนาน สำหรับแนวคิดหลักอีกแนวคิดหนึ่งของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลคือเรื่องของความรุนแรง ตั้งแต่การใช้ความรุนแรงทางกาย ทางวาจา ทางจริยธรรม และทางภูมิปัญญา โดยแก่นหัวใจที่สำคัญที่สุดในการใช้ความรุนแรงควบคุมผู้หญิงคือการไม่ให้ผู้หญิงควบคุมแม้แต่ร่างกายของตนเอง โดยถือว่าร่างกายผู้หญิงเป็นสิ่งของสำหรับผู้ชาย นอกจากนี้เอกลักษณ์ของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลนั้นคือการปฏิเสธทั้งในแง่สัญลักษณ์ของระเบียบต่างๆ ที่เป็นของผู้ชาย รวมไปถึงในแง่ความจริงด้วย ด้วยความที่ระบบชายเป็นใหญ่นั้นจะบังคับให้ผู้หญิงมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามเท่านั้น ดังนั้นกลุ่มสตรีสายถอนรากถอนโคนจึงนิยมรักผู้หญิงด้วยตัวเอง ที่มาของการปฏิเสธดังกล่าวนี้สืบเนื่องมาจากแนวคิดพื้นฐานที่ว่านอกจากผู้หญิงจะแตกต่างจากผู้ชายแล้ว ผู้หญิงยังดีกว่าผู้ชายในทุกๆ ด้าน ดังนั้นข้อเสนอของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลจึงเป็นการชูประเด็นเรื่องเสรีภาพอย่างแท้จริงในการเลือกสรรนิยมทางเพศ (Sex Preference) สำหรับกลุ่มที่ปฏิเสธผู้ชายก็ได้ก่อตั้งขบวนการแบ่งแยกดินแดนทางเพศ โดยหันไปรักผู้หญิงกันเอง โดยถือว่าเป็นรูปแบบความรักที่แท้จริงยิ่งกว่า และเหนือกว่าความรักระหว่างชายกับหญิง

4. สตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Feminism)

สตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า POMO นั้นได้รับอิทธิพลมาจากกระแสแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ในช่วง 3 ทศวรรษสุดท้ายโดยที่มาเฉพาะทางของกลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่มีทิศทางมาจาก 3 แหล่งคือ

4.1. แนวคิดเพศที่สองของ Simone de Beauvoir (1972) ที่ได้อธิบายว่าสังคมได้สถาปนาปัจเจกบุคคลให้เกิด “ตัวตน” ที่แยกออกจาก “ผู้อื่น” แต่ทว่าภายใต้สังคมที่ไม่มี ความเท่าเทียมทางเพศดำรงอยู่คงมีแต่ผู้ชายเท่านั้นที่สถาปนา “ความเป็นตัวตน” แต่ผู้หญิงนั้นมี สถานภาพที่เป็นรองที่เป็นได้เพียง “ผู้อื่น” เท่านั้น ตัวอย่างเช่น ผู้ชายสามารถสถาปนาตัวตนให้เป็น “ประธานาธิบดี” แต่ผู้หญิงซึ่งมีสถานภาพเป็นรองจะเป็นได้เพียง “ภรรยาของประธานาธิบดี” เท่านั้น นอกจากนั้นคำกล่าวของ Beauvoir ที่ว่า “เราไม่ได้เกิดมาเป็นผู้หญิงหากทว่าได้มากมายในภายหลัง” สอดคล้องกับแนวคิดของสตรีนิยมยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern feminism) ที่ว่า “ไม่มีอะไรที่เป็น ผู้หญิงตามธรรมชาติ” มีแต่การนิยามว่า “จะทำให้ผู้หญิงเป็นอะไรเท่านั้น” “ความเป็นผู้หญิงนั้นล้วน แต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา”

4.2. จากศูนย์รวมสู่การกระจายตัว ในปีค.ศ.1980 เกิดการโจมตีว่ากลุ่มสตรี นิยมล้วนมีแต่ผู้หญิงผิวขาวและเป็นชาติตะวันตกเท่านั้น แต่ได้นำเอาแนวคิดจากผู้หญิงกลุ่มดังกล่าว ไปอ้างอิงและครอบคลุมผู้หญิงสีผิวอื่นหรือชนชาติอื่นทั้งหมด ดังนั้นกลุ่มแนวคิดสตรีนิยมยุคหลัง สมัยใหม่ (postmodern feminism) ที่เชื่อในเรื่องความหลากหลายจึงเสนอว่ากลุ่มสตรีนิยมจะ นำเสนอเรื่องผู้หญิงที่ไม่ได้มีลักษณะเป็นอย่างเดียวกันหมด รวมถึงจะต้องกระจายตัวให้คนทั่วไปได้ เห็นว่ากลุ่มสตรีนิยมนั้นมีผู้หญิงที่หลากหลายและแตกต่างออกไป อีกทั้งต้องผนวกกับเกณฑ์อื่นๆ นอกจากเรื่องเพศเข้าไปด้วย

4.3. จาก Passive audience สู่ Active audience ในส่วนที่ เกี่ยว กับ สื่อมวลชน เนื่องจากในช่วงก่อนปีค.ศ. 1970 นั้นยังมีความเชื่อในเรื่องของทฤษฎีผลกระทบ (Impact Theory) นั่นคือเชื่อในพลังอำนาจของสื่อและเชื่อว่าผู้รับสารจะถูกครอบงำจากสื่อเนื่องจากการรับชม หรือการเปิดรับ แต่สตรีนิยมในช่วง 1970 หรือสตรีนิยมยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern feminism) นั้นได้มีการนำเสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับการรับสารของผู้รับสารว่า ในความเป็นจริงผู้รับสารสามารถ เลือกเปิดรับและตีความได้ตามความคิดของผู้รับสารเอง เนื่องจากตัวบทหรือสื่อเองก็มีความหมายที่ หลากหลายบรรจุอยู่ดังนั้นผู้รับสารจึงสามารถเลือกที่จะเปิดรับและเลือกตีความได้

จาก 3 แนวทางดังที่กล่าวมานั้นกล่าวโดยสรุปคือสตรีนิยมยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern feminism) หรือ POMO นั้นไม่เชื่อว่ามีอะไรที่เป็น “ความเป็นจริง” เพราะความเป็น จริงล้วนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจาก “การให้คำนิยาม” “การให้ความหมาย” แก่สิ่งต่างๆ

ดังนั้นแนวทางการวิจัยของกลุ่มสตรีนิยมแนว POMO จึงสนใจ “การให้คำนิยามและการให้ความหมาย” ที่เกี่ยวข้องกับเพศภาวะ เช่น การให้คำนิยาม “ความเป็นเพศหญิง”

นอกจากนี้สตรีนิยมในยุคนี้ยังตระหนักอีกด้วยว่าปัญหาของผู้หญิงไม่สามารถมีความเป็นสากลได้ ผู้หญิงจากต่างวัฒนธรรม กลุ่มชาติพันธุ์ และชนชั้นย่อมมีปัญหาแตกต่างจากสตรีผิวขาวชนชั้นกลางในยุโรป ความเป็นหญิง (femininity) จึงไม่มีความเป็นสากล ผู้หญิงในแต่ละพื้นที่จำเป็นต้องเรียกร้องสิทธิที่แตกต่างกัน เพราะผู้หญิงที่ใช้ชีวิตในพื้นที่ที่แตกต่างกันย่อมได้รับประสบการณ์แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องค่านิยมของผู้ชายหรือวัฒนธรรมในพื้นที่นั้นๆ ทำให้ผู้หญิงที่อาศัยอยู่ในแต่ละพื้นที่ย่อมมีความต้องการเรียกร้องที่แตกต่างกัน

ขณะที่ Agger (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 497-498) ระบุว่าจากการตีความของกลุ่มสตรีนิยมแนว Postmodern feminism การวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนที่ปรากฏออกมาอย่างสม่าเสมอของผู้หญิงในสื่อคือผู้หญิงถูกนำเสนอเป็นวัตถุทางเพศ ผู้หญิงถูกนำเสนอในบ้าน ผู้หญิงถูกนำเสนอว่า “อ่อนแอ” เป็นเพศที่สอง ผู้หญิงจะเป็นผู้หญิงดีได้ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม ฯลฯ สำหรับภาพตัวแทนที่เป็นแบบฉบับที่กล่าวมาข้างต้นนี้ สตรีนิยมแนว Postmodern feminism เห็นว่าภาพตัวแทนดังกล่าวคือ “ตัวบท” ที่ประกอบสร้าง “ความเป็นหญิง” ขึ้นมา (Gender Construction) จากที่กล่าวมาข้างต้นว่าแนวคิดของสตรีนิยมกลุ่มนี้นั้นมองว่า ความจริงนั้นไม่มีอยู่หากแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยใช้เกณฑ์เรื่องเพศมาแบ่งแยกผู้ชาย/ผู้หญิงออกจากกัน แนวทางในการต่อสู้ของกลุ่มสตรีนิยมยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern feminism) จึงเป็นการการรื้อสร้าง (deconstruction) แล้วประกอบสร้างใหม่ (Reconstruction)

จากทฤษฎีสตรีนิยมข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางความคิดเกี่ยวกับสตรี รวมไปถึงวิธีการคิดเกี่ยวกับผู้หญิงในแต่ละยุคสมัย นอกจากนี้จากวิถีชีวิตในปัจจุบันที่ผู้หญิงมีลักษณะการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปจากสมัยก่อน ผู้หญิงเริ่มมีบทบาทในสังคมมากขึ้น มีการต่อสู้เพื่อสิทธิของตัวเอง และแสดงความเป็นตัวตนออกมา ดังนั้นการนำกรอบแนวคิดเรื่องสตรีนิยมมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาค้นคว้านี้จะทำให้เห็นได้ว่าตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชัน และ ไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นมีการพัฒนาบทบาทตัวเองตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ ตัวละครหลักที่เป็นเพศหญิงในแต่ละเรื่องมีพัฒนาการในการแสดงออกถึงการเรียกร้องสิทธิให้ตนเอง ออกมาโลดแล่นผจญภัยนอกบ้านหรือไม่ หรือยังคงภาพตัวแทนแบบเดิม ซึ่งทฤษฎีสตรีนิยมนี้จึงเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชัน และไลฟ์-แอ็กชันของ เจ้าหญิงดิสนีย์ว่ามีลักษณะอย่างไร

2.4 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality)

ซีโมน เดอ โบวัวร์ (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2550, น.3) กล่าวว่า “คนเรานั้นไม่ได้เกิดมาเป็นผู้หญิงหรือหากแต่ได้กลายมาเป็นในภายหลัง” ประโยคนี้มีความหมายว่า “การเป็นผู้หญิง” นั้นมิได้ติดตัวมาตามธรรมชาติกำเนิด แต่ได้มา “ถูกทำให้เป็นไป” จากสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละสังคมมีสถาบันต่างๆ ที่ช่วยกันปรุงแต่งความเป็นผู้หญิง นับตั้งแต่สถาบันครอบครัวแบบถือพ่อเป็นใหญ่ สถาบันเศรษฐกิจแบบถือกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคล ศาสนาแบบถือชายเป็นผู้เหนือกว่า ดังนั้นสื่อที่เป็นสถาบันที่ใหญ่ไม่น้อยกว่าสถาบันอื่นๆ ก็ล้วนแต่มีบทบาทในการสร้างผู้หญิงอย่างแนบแน่นจากแนวคิดเช่นนี้ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) มาเป็นแนวทางเพื่อที่จะทำความเข้าใจถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน เนื่องจากเห็นว่าภาพตัวแทนที่ปรากฏนั้นน่าจะสอดคล้องกับกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาที่ว่า “ความเป็นจริงนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา” โดยเนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอถึงที่มาและแนวทางการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

2.4.1 ที่มาของการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

กาญจนา แก้วเทพ (2545 อ้างถึงในกฤตพล สุธีภัทรกุล, 2563, น.77) อธิบายว่าแนวคิดนี้ก่อตัวมาจากข้อสังเกตของนักหนังสือพิมพ์ชาวอเมริกัน Walter Lippmann ในหนังสือ “Public Opinion” ที่ตีพิมพ์ในปี 1922 ที่ระบุว่าในขณะที่ผู้คนสมัยใหม่ส่วนใหญ่มักจะไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับโลกที่เป็นจริงด้วยตนเอง (Direct Experience) แต่ทว่าผู้คนส่วนใหญ่จะได้รู้จักโลกผ่านการฉายภาพของสื่อ (Mass-Mediated Experience) เพราะฉะนั้น “ภาพที่อยู่ในหัวของผู้คน” (Picture In The Head Of People) จึงไม่ใช่ภาพของโลกที่เป็นจริง หากแต่เป็น “ภาพที่สื่อสร้างขึ้นมา” และนี่คืออิทธิพลที่แท้จริงของสื่อมวลชนในการสร้างภาพขึ้นมาในหัวของผู้ชม ซึ่งต่อมาได้ถูกพัฒนาเป็นทฤษฎีดังกล่าวในที่สุด นอกจากนี้ทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมนี้ยังมีแม่แบบมาจากสาขาสังคมวิทยา สำนักคิดปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) โดยแนวความคิดของสำนักปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) ระบุว่าความเป็นจริง (Reality) นั้นไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ แต่เป็นการที่มนุษย์สร้างและกำหนดความหมาย (Make Sense) ให้กับสิ่งต่างๆ ในสังคมรวมถึงสื่อที่มีส่วนในการจัดวางรูปแบบความเป็นจริงขึ้นมาด้วยเทคนิคต่างๆ ในการเล่าเรื่องมนุษย์จะทำการสร้าง (Construct) รื้อข้อม (Deconstruct) และสร้างใหม่ (Reconstruct) อยู่ตลอดเวลาในทุกกิจกรรมของมนุษย์ นอกจากนี้แล้วอีกทฤษฎีหนึ่งที่ถูกพัฒนาขึ้นมาและอยู่ในกลุ่มแนวคิดนี้ ก็คือ ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) ที่กล่าวว่าสื่อได้ทำหน้าที่อบรมบ่มเพาะด้วยการปั้นแต่ง “โลก การมองโลก และวิธีการอยู่กับโลก” ให้กับผู้คน

นอกจากนี้ทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมเปรียบเสมือนคลื่นระลอกที่สองของกลุ่มทฤษฎีที่เป็นกระบวนการทัศน์กระแสหลักด้านผลกระทบของสื่อ (Media Effect) โดยมโนทัศน์ใหม่ที่ถูกนำมาใช้ในการอธิบายผลกระทบแบบใหม่ของสื่อนี้ก็คือแนวคิดเรื่องสื่อเป็นตัวสร้างโลกทางสังคม (Social World) หรือเป็นตัวสร้างกรอบจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ความจริงทางสังคมให้แก่ผู้คน (Social Construction Of Reality)

2.4.2 แนวทางการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

Peter Berger และ Thomas Luckman (1966, อ้างถึงในกฤตพล สุธิภัทรกุล, น.78-79) ระบุว่า การสร้างความเป็นจริงทางสังคมนั้น มีแนวคิดพื้นฐานว่า “ความเป็นจริง” (Reality) ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติแต่ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น (Construct) เป็นความเป็นจริงทางสังคม (Social Reality) นอกจากนี้ความเป็นจริงทางสังคมนั้นอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปจากบริบทเดิม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าความหมายของปรากฏการณ์นั้นถูกถ่ายทอดไปอย่างไร และขึ้นอยู่กับรหัส (Code) ที่สังคมเป็นผู้สร้างขึ้นอย่างมีกฎเกณฑ์ และเป็นที่ยอมรับกันในสังคมนั้นๆ ด้วยว่ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร ดังนั้นมนุษย์จึงทำการเรียนรู้และทำความเข้าใจโลกแห่งความจริงโดยผ่านตัวกลางที่สถาบันต่างๆ ในสังคมได้ประกอบสร้างความหมายให้แก่สิ่งต่างๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถหาความแน่นอนจากความเป็นจริงที่อยู่รอบๆ ตัวเราได้ อย่างเช่น เราไม่สามารถสัมผัสให้เข้าใจความเป็นจริงตามธรรมชาติว่าความรักเป็นอย่างไร มนุษย์จึงต้องสร้างโลกแห่งความหมายขึ้นเพื่อที่จะสามารถกำหนดและอธิบายได้ว่าความรักคืออะไร โดยความหมายที่ได้ก็คือความรู้ในเรื่องๆ หนึ่งและเมื่อความรู้ที่ได้มีการสะสมมากขึ้นเรื่อยๆ ก็จะกลายเป็นคลังแห่งความรู้ (stock of knowledge) ซึ่งทำให้มนุษย์สามารถกำหนดท่าทีต่อความรักอย่างเคยชินในชีวิตประจำวัน เช่น จะต้องแสดงออกกับคนรักของตนเองอย่างไรและความเคยชินนั้นก็จะกลายเป็นความเป็นจริงทางสังคมในที่สุด

นอกจากนี้ยังสามารถจำแนกโลกของเราเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. โลกแห่งความเป็นจริง (World of Reality)

คือโลกที่เราสัมผัสได้ด้วยตนเองผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดย “ความเป็นจริง” นี้ประกอบด้วยความหมายในหลายมิติ ได้แก่

1.1 เป็นแหล่งสำคัญของการให้คำนิยามแก่สิ่งต่างๆ (Dominant Source of Definition) เช่น ชีวิตคืออะไร เพศคืออะไร ครอบครัวคืออะไร เป็นต้น

1.2 เป็นภาพลักษณ์ (Image) ของความเป็นจริงทางสังคมของปัจเจกบุคคล กลุ่มสังคมต่างๆ เช่น ผู้ชายมีภาพลักษณ์อย่างไร ทักษะของคนทั่วไปที่มีต่อกลุ่มชายรักชายเป็นอย่างไร

1.3 เป็นค่านิยมที่แสดงออกมา (Value) เช่น การถกเถียงเรื่อง “พรหมจรรย์” ยังคงเป็นความเป็นจริงในสังคมไทย แต่ไม่เป็นค่านิยมแล้วในสังคมอเมริกัน

1.4 เป็นบรรทัดฐานสำหรับการตัดสิน (Normative Judgement) เช่น ระหว่างความกตัญญูต่อแม่กับการตัดสินใจอย่างอิสระในเรื่องชีวิตรักของพระเอกละครโทรทัศน์ สังคมใช้อะไรเป็นเกณฑ์บรรทัดฐานในการตัดสินว่าพระเอกทำถูกหรือไม่ ดังนั้นเมื่อพิจารณามติของ “ความเป็นจริง” ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ก็คือนิยามของ “วัฒนธรรม” นั่นเอง

2. โลกแห่งความหมาย (World of Meanings)

คือความรู้ (Knowledge) ที่เราได้รับมาเพียงบางส่วนของโลกแห่งความเป็นจริง เพราะความเป็นจริงเหล่านี้มีอยู่อย่างมากมาย มนุษย์จึงไม่สามารถหาความแน่นอนจากความเป็นจริงที่อยู่รอบๆ ตัวเราได้ ดังนั้นโลกแห่งความหมายจึงเป็น “โลกส่วนที่เราสามารถอธิบายได้ ให้ความหมายได้ กำหนดแบบแผนได้” เช่น เรากล่าวว่าผู้หญิงคือมนุษย์ที่มีลักษณะกายภาพบางอย่างแตกต่างไปจากผู้ชาย แม้ว่าจะไม่สามารถอธิบายได้อย่างถูกต้องแท้จริง แต่ก็ป็นคำตอบต่อคำถามที่เราต้องการได้ ทั้งนี้โลกแห่งความหมายมีความจำเป็น เพราะช่วยให้คนเรามีความมั่นคงในความรู้สึกมากขึ้น เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวได้ และข้อมูลจะเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่ได้ล้มล้างสิ่งที่เรารู้โดยฉับพลัน

สำหรับการศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงผ่านตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันนั้น ต้องการทราบถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นให้กับเจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนั้นทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมจึงเหมาะที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์และพิจารณาถึงการประกอบสร้างความเป็นผู้หญิงว่าถูกประกอบสร้างขึ้นมาในลักษณะใด โดยมีอุดมการณ์อยู่เบื้องหลังการประกอบสร้างนี้

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation)

การศึกษาในครั้งนี้ให้ความสนใจต่อภาพตัวแทนของความเป็นหญิงให้แก่เจ้าหญิงดิสนีย์ ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ และเพื่อให้เข้าใจถึงภาพตัวแทนและอุดมการณ์ที่อยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน การทำความเข้าใจถึงความหมาย การสร้างภาพตัวแทน รวมไปถึงแนวทางในการศึกษาภาพตัวแทนจะทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจได้ถึงภาพตัวแทน และเป็นแนวทางในการวิเคราะห์วิจัยในครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากภาพตัวแทนจะนำเสนอให้เห็นถึงกรอบวิธีในการกำหนดความเป็นผู้หญิงให้แก่เจ้าหญิงดิสนีย์

2.5.1 ความหมายของภาพตัวแทน

สจิว์รต ฮอลล์ (Stuart Hall, 1997, P.4) ระบุว่า “ภาพตัวแทนหมายถึงการใช้ภาษาเพื่อบอกกล่าวบางสิ่งบางอย่างที่มีความหมายเกี่ยวกับหรือต่อการนำเสนอถึงโลกอย่างเต็มไป ด้วยความหมายต่อคนอื่นๆ” เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ถึงความหมายของสิ่งต่างๆ สามารถจะเป็นตัวกำหนดและจัดการความประพจน์และการปฏิบัติต่างๆ ความหมายของภาษาจะ ช่วยในการตั้งกฎ บรรทัดฐาน และขนบธรรมเนียมต่างๆ ที่สั่งการและควบคุมชีวิตคน นอกจากนี้ยัง มองว่าแนวคิดเรื่องภาพตัวแทนมีการทำงานคล้ายกับระบบการทำงานของภาษา เพราะภาพตัวแทน เป็นผลผลิตทางความหมายของระบบความคิดในจิตใจของมนุษย์ผ่านการทำงานของภาษาโดยการ เชื่อมโยงระหว่างระบบความคิดกับภาษา ซึ่งทำให้มนุษย์สามารถอ้างอิงถึงโลกแห่งความจริงของวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงโลกแห่งจินตนาการที่มีแต่วัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ที่ปรุงแต่งขึ้น ภาพตัวแทนจึงไม่ได้เป็นการลดรูปความเป็นจริง แต่เป็นการสร้างตนเองให้มีคุณสมบัติเทียบเท่าความ เป็นจริงนั่นเอง อย่างไรก็ตามแม้ว่าภาพตัวแทนจะมีการทำงานคล้ายกับการทำงานของภาษา แต่ก็ยัง มีความต่างอยู่บางประการเช่นกัน กล่าวคือภาพตัวแทนนั้นจะทำการคัดเลือกเพียงบางลักษณะของ ความเป็นจริงออกมา ดัดแปลง และดัดแปลงให้โดดเด่นขึ้น รวมถึงสถาปนาความเป็นจริงได้อย่างเท่า เทียมกันในระนาบเดียวกัน สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะความจริงอาจจะนำสิ่งที่ไม่มีตัวตนอยู่ใน โลก หรือมีตัวตนแต่มีขนาดใหญ่มาก เมื่อต้องการนำมาแสดงหรือกล่าวถึงก็ไม่สามารถนำมาแสดงหรือ กล่าวถึงได้ทั้งหมดในเวลาเดียวกัน

2.5.2 การสร้างภาพตัวแทน

สจิว์รต ฮอลล์ (Stuart Hall, 1997, P.24) ได้อธิบายว่าแนวทางการสร้างภาพ ตัวแทนนั้นประกอบไปด้วยกระบวนการ 2 กระบวนการด้วยกันดังนี้

1. กระบวนการแรกคือการให้ความหมายต่อโลก เป็นการจัดจำแนกวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับชุดความคิด (a set of concept) หรือภาพตัวแทนในความคิด (mental representation) ซึ่งมีอยู่ในสมองของเรา ถ้าไม่มีระบบนี้ เราจะไม่สามารถตีความโลกแห่ง ความหมายได้ ความหมายนั้นขึ้นอยู่กับระบบความคิดและภาพ (image) ที่ถูกสร้างขึ้นในความคิดของ เราทำให้เราสามารถที่จะอ้างอิงถึงสิ่งต่างๆ ทั้งที่อยู่ในสมองและนอกสมองของเรา โดยเราเรียกระบบ ที่ช่วยจำแนกแยกแยะว่าเป็นระบบการสร้างภาพตัวแทน ทั้งนี้แผนที่ความคิด (conceptual map) ซึ่งเรามีในสมองนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นั่นทำให้เราตีความโลกและทำความเข้าใจโลกแตกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่าพวกเราแต่ละคนเข้าใจและตีความโลกในลักษณะเฉพาะ และเป็นปัจเจก อย่างไรก็ตามเราสามารถที่จะสื่อสารกันได้ก็เพราะเราแบ่งปันแผนที่ความคิดที่มีความ เหมือนกัน และทำความเข้าใจหรือตีความหมายโลกในแนวทางที่คล้ายคลึงกันแบบกว้างๆ นั่นคือ

ความหมายที่แท้จริงเมื่อเราพูดว่าเราอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน เพราะเราตีความโลกแบบกว้างๆ เหมือนกัน ทำให้เราสามารถสร้างความหมายในเชิงวัฒนธรรมร่วมกันได้ และสร้างโลกทางสังคมซึ่งพวกเราอาศัยอยู่ร่วมกันได้

2. กระบวนการที่สองนั้นอธิบายว่าแม้เราจะมีแผนที่ความคิดร่วมกันแต่นั้นก็ยังไม่พอ เราจะต้องสามารถอ้างอิงหรือแลกเปลี่ยนความหมายและความคิดได้ด้วย เราจะทำเช่นนั้นได้ก็ต่อเมื่อเราใช้ภาษาร่วมกัน ซึ่งเป็นเพียงวิธีการเดียวเท่านั้น ดังนั้นภาษาก็คือระบบการสร้างภาพแทนระบบที่สอง ซึ่งเกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างความหมายทั้งหมด แผนที่ความคิดที่เรามีร่วมกันจะต้องถูกแปลไปเป็นภาษาที่เราใช้ทั่วไป เราจึงจะสามารถจับคู่ความคิดและความเข้าใจต่างๆ เข้ากับคำที่ต้องการเขียน เสียงที่ต้องการพูด หรือภาพที่ปรากฏได้อย่างแน่นอน โดยทั่วไป เราเรียกคำ เสียง หรือภาพที่มีความหมายว่า “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์เหล่านี้แทนที่หรืออ้างอิงความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่างๆ ที่เรามีในสมอง พร้อมกับการสร้างระบบความหมายทางวัฒนธรรมของเราขึ้นมา

สัญลักษณ์ถูกจัดการโดยภาษาและทำให้เราสามารถแปลงความคิดของเราไปสู่ถ้อยคำ เสียงหรือภาพ และทันทีที่มีการใช้สัญลักษณ์ มันจะปฏิบัติการในฐานะภาษา แสดงความหมายและสื่อสารความคิดของเราไปยังคนอื่นๆ คำว่า “ภาษา” ในที่นี้นั้น มีความหมายกว้างขวางไม่ว่าจะเป็นระบบการเขียนที่มีความเฉพาะหรือระบบการพูดที่มีความเฉพาะ อีกทั้งยังรวมถึงภาพต่างๆ ที่เห็นแม้ว่าจะสร้างขึ้นโดยใช้มือ เครื่องจักร อิเลกทรอนิกส์ ดิจิทัล หรืออื่นๆ เมื่อพวกมันถูกใช้แสดงความหมายก็ถูกจัดว่าเป็นภาษา และยังรวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่ไม่ใช่ “ภาษาศาสตร์” ซึ่งใช้แสดงความรู้สึกโดยทั่วไป ตัวอย่างเช่น “ภาษา” ของการแสดงความรู้สึกทางสีหน้า ท่าทาง หรือ “ภาษา” ของแฟชั่น เสื้อผ้า ไฟจราจร เป็นต้น แม้กระทั่งบทเพลงก็เป็น “ภาษา” ที่มีความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างเสียงและคอร์ดต่างๆ ที่มีความแตกต่างกัน เสียง คำ ภาพ หรือสิ่งใดๆ ที่ทำหน้าที่ในฐานะสัญลักษณ์ และถูกจัดการด้วยสัญลักษณ์เข้าไปสู่ระบบ ซึ่งสามารถบรรจุและแสดงความหมายได้ ในมุมมองนี้ล้วนถูกจัดเป็น “ภาษา” ทั้งสิ้น

2.5.3 แนวทางในการศึกษาภาพตัวแทน

นอกจากนี้ สจิวาร์ด ฮอลล์ (Stuart Hall, 1997, p. 24-26) ยังได้ระบุถึงแนวทางในการศึกษาภาพตัวแทนของความหมายที่ผ่านภาษาไว้ 3 แนวทาง ดังนี้

1. แนวทางภาพสะท้อน (reflective approach)

หมายถึงความคิดที่ฝังอยู่ในวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์ในโลกความเป็นจริง โดยภาษาทำหน้าที่เหมือนกระจกในการสะท้อนความหมายที่แท้จริงดังที่ดำรงอยู่ในสังคม นั่นคือ

ความคิดเกี่ยวกับ "การเลียนแบบ" เป็นสิ่งที่อธิบายให้เห็นว่าภาษา แม้กระทั่งการวาดภาพหรือภาพวาดทำหน้าที่ในการสะท้อนหรือเลียนแบบสิ่งของที่ดำรงอยู่ในที่นั้นและที่ยึดติดอยู่ในโลกความจริง

2. แนวทางความตั้งใจของผู้ส่งสาร (intentional approach)

หมายถึงผู้ส่งสารเป็นผู้สร้างความหมาย นั่นหมายความว่าความหมายนั้นขึ้นอยู่กับผู้พูด ผู้เขียน ที่กำหนดขึ้นในโลก ผ่านภาษา ดังนั้นคำ (words) เป็นการระบุให้สิ่งนี้หมายถึงสิ่งใด อย่างไรก็ตามแนวทางนี้ไม่ชัดเจนนักเนื่องจากผู้แต่งไม่สามารถเป็นเพียงผู้ให้ความหมายของภาษาได้อย่างแม่นยำ เนื่องจากสาระสำคัญของภาษาคือการสื่อสารและการเข้ารหัสที่ถูกแบ่งปันร่วมกัน ดังนั้นความคิดส่วนตัวของผู้แต่งอาจไม่คล้องจองกับความหมายอื่นของคำที่ผู้อื่นเข้าใจได้ทั้งหมด

3. แนวทางการประกอบสร้างความจริง (constructivist approach)

หมายถึงไม่มีสิ่งใดที่มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่ผู้สร้างหรือนำเสนอภาพตัวแทนนั้นได้ใส่ความหมายลงไปในกระบวนการนำเสนอ จากแง่มุมดังกล่าวผู้สร้างจึงมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นผู้กำหนดกรอบและให้ความหมายกับสิ่งรอบข้างที่ไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเองตัวอย่างเช่น “ผู้หญิง” ไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมและการนำเสนอภาพตัวแทนซ้ำๆ ทำให้เกิดผู้หญิงขึ้นโดยผู้สร้างที่กำหนดความหมายและบทบาทของผู้หญิงให้เป็นไป

ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนของสจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall, 1997) ข้างต้นนี้เหมาะสมอย่างยิ่งที่จะใช้เป็นกรอบในการใช้พิจารณาถึงความหมายเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิงในขณะเดียวกันก็จะทำให้สามารถอธิบายได้ว่าภาพตัวแทนของความหมายที่ถูกสร้างขึ้นนั้นเป็นไปตามแนวทางใดจากทั้ง 3 แนวทางข้างต้น ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันถูกนำเสนอในลักษณะใด มีอุดมการณ์โดยอยู่เบื้องหลังการสร้างภาพตัวแทนนั้น

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ในการศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงผ่านการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ สิ่งที่สำคัญคือการศึกษาเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องทำความเข้าใจถึงแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงได้ โดยแนวคิดในส่วนนี้จะนำเสนอถึงการเล่าเรื่องและองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และขั้นตอนในการเล่าเรื่อง ดังนี้

2.6.1 การเล่าเรื่องและองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

Onega & Landa (1993, อ้างถึงในอิรวดี ไตลังคะ, 2543, น.1) อธิบายว่าเรื่องเล่าคือเหตุการณ์สมมุติที่ร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราว ซึ่งอาจจะสื่อได้ทั้งในแง่ของตัวอักษร เสียง ภาพ ดังนั้นคำว่าเรื่องเล่าจึงรวมไปถึงสื่อหลากหลายชนิดไม่ว่าจะเป็นนิทาน กวีนิพนธ์ บทกวี ภาพเขียน ภาพยนตร์ การ์ตูน トラาปโตที่สื่อเหล่านี้แสดงเหตุการณ์ที่ร้อยเรียงเป็นเรื่องราวนั้นก็เรียกได้ว่าเป็นการเล่าเรื่องทั้งหมด

สำหรับองค์ประกอบในการเล่าเรื่องนั้น อิรวดี ไตลังคะ (2543, น.2) อธิบายว่าในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้นสามารถวิเคราะห์ได้ตามองค์ประกอบต่างๆ อันเป็นลักษณะร่วมของเรื่องเล่าซึ่งไม่ว่าจะเป็นสื่อชนิดใดล้วนมีองค์ประกอบร่วมกันบางส่วน เช่น โครงเรื่อง แนวคิด ฉาก หรือตัวละคร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

อริสโตเติล (ม.ป.ป., อ้างถึงในอิรวดี ไตลังคะ (2543, น.4) กล่าวว่าโครงเรื่องเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของละคร และโครงเรื่องที่ดีจะประกอบด้วย 3 ส่วนคือตอนต้น (The Beginning) ตอนกลาง (The Middle) และตอนจบ (The End) ซึ่งเหตุการณ์แต่ละส่วนจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องเชื่อมโยงและส่งผลต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลกัน

สำหรับประเภทของโครงเรื่องนั้น Dictionary of Narratology (1987, อ้างถึงในอิรวดี ไตลังคะ, 2543, น.12) จำแนกประเภทของโครงเรื่องเป็นกลุ่มต่างๆ ตามลักษณะโครงสร้างดังนี้

1.1 โครงเรื่องที่เหตุการณ์เปลี่ยนไปในทางที่ดีกว่าก็จะมีตอนจบที่จบอย่างมีความสุข หรือโครงเรื่องที่เหตุการณ์เปลี่ยนไปในทางที่ร้ายกว่าก็จะมีตอนจบที่จบด้วยความเศร้าหรือหายนะ

1.2 โครงเรื่องเน้นเหตุการณ์ภายนอกและประสบการณ์ของตัวละคร หรือโครงเรื่องที่เน้นความคิดหรือความรู้สึกของตัวละคร

1.3 โครงเรื่องเชิงเดี่ยวคือการมีโครงเรื่องเดี่ยวหรือโครงเรื่องหลักเด่นมาก หรือโครงเรื่องเชิงซ้อนที่มีหลายโครงเรื่องเรียงร้อยกัน แต่ละโครงเรื่องมีความสำคัญเท่าๆ กัน

1.4 โครงเรื่องเน้นเหตุการณ์คือการที่เหตุการณ์ในชีวิตของตัวละครเปลี่ยน เช่น เรื่องแนวผจญภัย หรือโครงเรื่องที่เน้นตัวละครนั้นคือการที่ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงด้านคุณธรรม ความรู้แจ้ง ความตระหนักรู้ของตัวละคร

2. แก่นเรื่อง (Theme)

อิรวดี ไตลังคะ (2543, น.66) อธิบายว่าแก่นเรื่องหมายถึงความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของสื่อนั้นๆ ให้ออกมาเป็นความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับ

โลกในชีวิตจริง ดังนั้นการหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจในชีวิตได้

3. ฉาก (Setting)

Griffith (1994, อ้างถึงในอิรวดี ไตลังคะ, 2543, น.60) อธิบายว่าตัวละครที่แสดงบทบาทย่อมมีตัวตนอยู่ในสถานที่ใดสถานที่หนึ่งในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเสมอ และในสถานที่และเวลานั้นๆ ย่อมมีรายละเอียดของชีวิตความเป็นอยู่วัฒนธรรมปรากฏด้วย ซึ่งสถานที่และเวลารวมทั้งสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมเรียกรวมกันว่าฉาก หรือ Setting นอกจากนี้ยังได้แบ่งฉากออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

3.1 ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่งบรรยากาศที่เกิดจากประสาทสัมผัส เช่น กลิ่น เสียง ภาพ

3.2 ฉากที่เป็นเวลา แบ่งออกเป็น 2 แบบคือแบบแรกช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน หรือช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ และแบบที่สองระยะเวลา เช่น เรื่องที่เกิดขึ้นในหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หรือหนึ่งปี เป็นต้น

3.3 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยม การเมือง เพศ เชื้อชาติ เป็นต้น

4. ตัวละคร (Character)

อิรวดี ไตลังคะ (2543) อธิบายว่าตัวละคร (Character) นับว่าเป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องหรือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ต้องมีในภาพยนตร์ ดังนั้นการศึกษาตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์จะช่วยให้เห็นถึงความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม

นอกจากนี้ Syd Field (1984, อ้างถึงในรักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, น.158) อธิบายว่าตัวละครหมายถึงการกระทำ (action) ซึ่งการกระทำก็คือตัวละครนั่นเองและไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่เขาพูด การทำความเข้าใจตัวละครในนวนิยายกับบทภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน เนื่องจากบทภาพยนตร์เป็นการอธิบายพฤติกรรมการกระทำเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้นเราต้องแสดงให้เห็นว่าตัวละครแสดงหรือมีการตอบสนองอย่างไรกับสถานการณ์ บางครั้งเมื่อเราอ่านบทจึงเกิดความรู้สึกว่าการอธิบายลักษณะตัวละครไม่ชัดเจนเท่าที่เราคิดว่าควรจะเป็น บางทีเราอยากให้ตัวละครแรงมากกว่านี้ มีมิติมากขึ้น แต่ในนวนิยายเป็นการอธิบายด้วยคำของภาษาที่ผ่านความรู้สึกอารมณ์และความคิด ให้สัมผัสที่ชัดเจนมากกว่า ดังนั้นในภาพยนตร์ต้องมีวิธีการจัดการอธิบายลักษณะของตัวละครได้ด้วยอีกชั้น ซึ่งตัวละครมีความสำคัญและเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของบทภาพยนตร์โดยถือเป็นหัวใจและวิญญาณของเนื้อเรื่องทั้งหมดดังนั้นก่อนลงมือเขียนบทต้องรู้จักตัวละครของเราก่อน และสิ่งที่ทำให้รู้จักตัวละครคือ

- 4.1 ค้นหาตัวละครหลักให้ได้ว่าเป็นใคร
- 4.2 พิจารณาเรื่องราวว่าเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับใคร หรือเราให้น้ำหนักตัวละครไหนมากที่สุด
- 4.3 ถ้ามีตัวละครหลายตัว ให้เลือกมาเพียงตัวเดียวในการวิเคราะห์

2.6.2 ขั้นตอนในการเล่าเรื่อง

นอกจากนี้กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้อธิบายขั้นตอนการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน เรียกว่า "ขนบการเล่าเรื่อง" (Narrative Convention) ได้แก่

1. **ขั้นเริ่มเรื่อง (Explosion)** คือการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำฉากหรือสถานที่ที่มีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อชวนให้ติดตาม

2. **ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** คือการที่เรื่องราวดำเนินอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

3. **ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)** ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

4. **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** คือสภาพหลังจากที่ผ่านพ้นภาวะวิกฤตไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

5. **ขั้นยุติของเรื่องราว (Ending)** คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด

จากแนวคิดการเล่าเรื่องตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้นมีความสำคัญต่อการศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน โดยแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แนวคิด ฉาก ตัวละคร และขั้นตอนการเล่าเรื่อง จะช่วยให้เห็นถึงการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงผ่านตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ได้อย่างชัดเจน

2.7 แนวคิดตัวเกี่ยวกับตัวละคร (Character)

ตัวละคร (Character) นับว่าเป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่อง หรือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ต้องมีภาพยนตร์ ดังนั้นในการศึกษาตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์จะช่วยให้เห็นถึงความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม ดังนั้นเนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอถึงความหมายและประเภทของตัวละครและแนวทางในการสร้างตัวละครดังต่อไปนี้

2.7.1 ความหมายและประเภทของตัวละคร

Laurence Perrine (1978, P.149, อ้างถึงในรัตนา จักกะพาก, 2546, น.10) ได้ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า “คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังให้ความหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตาหรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

นอกจากนี้เถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2541, น. 628) อธิบายว่าตัวละครหรือ Character นั้นคือผู้สวมบทบาทตามบทที่ปรากฏในโครงเรื่อง แต่ก็ไม่ได้มีความหมายและความสำคัญเป็นเพียงแค่บทบาทที่อยู่ในเหตุการณ์ของโครงเรื่องเท่านั้น แต่กล่าวได้ว่าตัวละครนั้นถือว่าเป็นเครื่องมือที่ผู้แต่งใช้สำหรับแสดงพรรณนาหรือวัตถุประสงค์ในการแตงนวนิยายหรือภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ อีกด้วย

ทั้งนี้ Forster (1963, อ้างถึงในอิรวดี ไตลังคะ, 2543, น.51) ได้แบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat character) หมายถึงตัวละครหรือตัวแสดงที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน มีลักษณะพฤติกรรมหรือนิสัยที่สามารถสรุปได้ไม่ยากนัก และจำคงลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมเช่นนี้ไปตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งผู้อ่านหรือผู้ชมจะสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือจะทำอะไรต่อไป เช่น ตัวแสดงที่เป็นผู้ร้ายก็ต้องมีจิตใจที่เหี้ยมโหด ตัวละครที่เป็นตัวเอกต้องมีจิตใจดี

2. ตัวละครหลายมิติ (Round character) หมายถึงตัวละครหรือตัวแสดงที่มีลักษณะที่หลากหลายโดยอาจมีลักษณะนิสัยในหลายๆ ด้าน ซึ่งแต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยากอาจมีทั้งดีและทั้งเลวในตัวละครตัวเดียว อีกทั้งตัวละครยังเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือหากเกิดเหตุใดที่ทำให้ปัจจัยเปลี่ยนไปก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน

นอกจากนี้ Vladimir Propp (ม.ป.ป., อ้างถึงในฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ระบุว่าในตัวละครหนึ่งตัวอาจจะมีหลายบทบาท และสามารถเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจาก

บทบาทหนึ่งไปสู่อีกบทบาทหนึ่งได้เช่นเดียวกัน และได้แบ่งประเภทของตัวละครออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. ผู้ร้าย (The Villain) คือผู้ที่มีความขัดแย้งกับตัวละครเอกในเรื่อง
2. ผู้ให้ (The Donor) คือผู้ที่ให้โอกาสหรือพลิกสถานการณ์ในเรื่องแก่ตัวละครเอก
3. ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) คือผู้ที่ให้ความช่วยเหลือกับตัวละครเอก
4. เจ้าหญิง (Princess) คือตัวละครเอกผู้หญิงในเรื่อง
5. พระเอก (The Hero) คือตัวละครเอกผู้ชายในเรื่องที่คู่กับเจ้าหญิงในเรื่อง
6. พระเอกจอมปลอม (The False Hero) คือตัวละครที่ในตอนเริ่มเรื่องเหมือนจะเป็นพระเอกแต่สุดท้ายเป็นตัวร้าย

ขณะที่ เกลิง พันธุ์เกลิงอมร (2541, น. 630-631) ได้จำแนกประเภทของตัวละครเพิ่มเติมตามความสำคัญของบทบาทที่ปรากฏเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ตัวแสดงเอกหรือตัวแสดงสำคัญ (central character or main character) คือตัวละครที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง เป็นศูนย์กลางของเรื่อง มีบทบาทและความสำคัญต่อเรื่องอื่นทั้งยังมีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องมากที่สุด กล่าวคือหากไม่มีตัวละครนี้เรื่องหรือเหตุการณ์ทั้งหลายจะไม่เกิดขึ้น โดยตัวละครประเภทนี้ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นพระเอกหรือนางเอกเท่านั้น ผู้ร้ายก็สามารถเป็นตัวเอกของเรื่องได้ หากว่ามีบทบาทที่มีความสำคัญและช่วยในการดำเนินเรื่องมาก หลักการพิจารณาตัวละครเอกของเรื่องจึงอยู่ที่ความสำคัญของบทบาท ไม่ได้อยู่ที่ลักษณะนิสัยของตัวละครว่าเป็นคนดีหรือคนเลวแต่ประการใด
2. ตัวแสดงประกอบ (minor character) คือตัวแสดงรองที่มีบทบาทไม่มากนัก อาจมีบทบาทไปในทางใดทางหนึ่งของเรื่อง อาจมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง เสริมตัวละครเอกหรือช่วยสร้างอารมณ์ขึ้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของเรื่องก็ได้
3. ตัวแสดงขัดแย้งหรือตัวแสดงฝ่ายตรงข้าม (antagonist) จะปรากฏในเรื่องที่มีความขัดแย้ง อาจจะไม่ใช่ตัวละครที่เป็นบุคคลก็ได้ แต่อาจจะเป็นปัญหาหรืออุปสรรคอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวละครเอกจะต้องเอาชนะให้ได้

2.7.2 แนวทางการสร้างตัวละคร

Syd Field (1984, อ้างถึงในรักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546, น. 164-165) อธิบายถึงการสร้างตัวละครว่าควรกำหนดตัวละครหลักและแยกส่วนประกอบหลักของตัวละครออกเป็นพื้นฐาน 2 ประการ คือเรื่องราวของชีวิตภายใน ซึ่งเป็นส่วนที่มองไม่เห็นการกระทำของตัวละคร แต่เป็นพื้นฐานชีวิตของตัวละครที่ผู้สร้างกำหนดไว้ และเรื่องราวของชีวิตภายนอก เป็นส่วนที่

สามารถมองเห็นได้จากการกระทำของตัวละคร ซึ่งเป็นการกระทำที่เผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครต่อเนื่องเรื่อยไปจนกระทั่งถึงบทสรุปของเรื่อง โดยเรื่องราวชีวิตภายนอกนั้นจะต้องถูกสร้างให้ตัวละครสัมพันธ์กับคนอื่นหรือสิ่งอื่น โดยที่ตัวละครจะต้องเผชิญกับสิ่งสำคัญ 3 ประการได้แก่

1. ความต้องการเผชิญความขัดแย้ง ต้องเป็นความต้องการที่ทำให้เกิดข้อขัดแย้งกับคนอื่นเพื่อให้เรื่องราวพลิกผันไปข้างหน้า

2. ตัวละครต้องเผชิญกับตัวละครอื่น ซึ่งจะเป็นใครก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นศัตรูหรือมิตร หรือสังคม

3. ตัวละครต้องเผชิญกับตัวเอง คือการที่ตัวละครจะต้องเจอความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ต้องให้ตัวละครตัดสินใจและหาทางเอาชนะกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้

อีกทั้งสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความสมจริงคืออาชีพ สถานภาพ เช่น อยู่คนเดียว เป็นม่าย สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร เป็นต้น และชีวิตส่วนตัวคือเมื่ออยู่คนเดียวตัวละครหลักทำอะไร มีงานอดิเรกอะไรที่น่าสนใจ นอกจากนี้ยังได้อธิบายถึงปัจจัยในการสร้างตัวละครให้มีมิติมากยิ่งขึ้น โดยมีทั้งหมด 4 ปัจจัย ดังนี้

1. ความต้องการ (Dramatic Need) หมายถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการหรืออยากจะเอาชนะ ให้บรรลุความสำเร็จในเนื้อหาของบทภาพยนตร์ เมื่อเรากำหนดความต้องการของตัวละคร เราก็จะสามารถสร้างอุปสรรคในความต้องการนั้นได้ นอกจากนี้ยังสามารถพลิกผันให้ตัวละครสามารถเอาชนะหรือพ่ายแพ้ต่ออุปสรรคนั้นได้ เมื่อตัวละครเผชิญอุปสรรคของความต้องการก็จะเกิดความขัดแย้ง และข้อขัดแย้งนี้เองยังเป็นสิ่งจำเป็นในการเล่าเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง

2. มุมมอง (Point of view) คือวิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ตีพิมพ์แสดงมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน

3. การเปลี่ยนแปลง (Change) คือการเปลี่ยนแปลงในตัวละครเพื่อให้เห็นว่าบทของเราตั้งแต่เริ่มไปจนจบเรื่อง ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่ ถ้ามีความเปลี่ยนแปลงตัวละครนั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

4. นิสัยหรือทัศนคติ (Altitude) คือการรู้ทัศนคติของตัวละครว่ามีความคิดนิสัยเชิงบวกหรือเชิงลบ มีความสุขหรือเศร้า เข้มแข็งหรืออ่อนแอ เป็นต้น

ทั้งนี้สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือบทสนทนา เนื่องจากบทสนทนาเป็นปัจจัยสำคัญส่วนหนึ่งของตัวละครที่ช่วยเสริมสร้างการกระทำของตัวละคร และลักษณะนิสัยของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น บทสนทนากับตัวละครจึงต้องไปด้วยกันและต้องมีความกลมกลืน นอกจากนี้บทสนทนายังทำหน้าที่สร้างความสัมพันธ์กับความต้องการ ความฝัน ความหวังของตัวละครอีกด้วย ดังนั้นเมื่อสร้างสรรค์ตัวละคร สิ่งที่ต้องคำนึงในการเขียนบทสนทนาคือ

1. บทสนทนาต้องสื่อสารข้อมูล ข้อความ หรือเรื่องราวของเราไปสู่คนดูได้

2. บทสนทนาต้องทำให้เรื่องดำเนินไป
3. บทสนทนาต้องเผยลักษณะนิสัยของตัวละครได้
4. บทสนทนาต้องเผยให้เห็นข้อขัดแย้งกันระหว่างตัวละครด้วยกันหรือภาวะขัดแย้งทางอารมณ์ ความเป็นส่วนตัว ที่อยู่ภายใต้ตัวละครได้

ด้านเถิง พันธุ์เถิงอมร (2541, น. 655-707) อธิบายแนวทางการสร้างตัวละครไว้ว่าการสร้างตัวละครสามารถจำแนกได้เป็น 5 รูปแบบ ดังนี้

1. แนวสมจริง (Realistic) คือตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้นแต่เน้นไปที่ความสมจริง กล่าวคือการทำให้ตัวละครนั้นมีบุคลิกลักษณะ ความรู้สึกนึกคิด ทศนคติ พฤติกรรมการแสดงออกในสภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ต่างๆ คล้ายคลึงกับคนจริงตามที่ปุณชนวิสัยจะเป็นไปได้ ความสมจริงของการสร้างตัวละครแนวนี้นี้มีหลักสำคัญประการหนึ่งคือการมีทั้งส่วนดีและส่วนเสียรวมอยู่ในตัวคนเดียว เพราะในชีวิตจริงของคนจะไม่มีใครมีส่วนดีหรือส่วนเสียเพียงส่วนเดียว จึงมีหลักการสร้างตัวละครอยู่ว่าอย่าสร้างตัวละครให้ดีหรือเลวแต่เพียงด้านเดียว เพราะจะไม่เป็นตัวละครที่สมจริง

2. แนวอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครแนวนี้นี้จะแตกต่างจากการสร้างตัวละครแนวสมจริง ตรงที่ผู้แต่งจะมีความตั้งใจในการสร้างสรรค์ตัวละครให้มีบุคลิกลักษณะหรือนิสัยใจคอของตัวละครเป็นไปตามความคิดฝันหรือในอุดมคติของผู้สร้างเอง ซึ่งการสร้างตัวละครรูปแบบนี้อาจมีลักษณะที่ขาดความสมจริงไป

3. แนวแบบฉบับ (Type) คือตัวละครที่มีลักษณะคงที่ มีอุปนิสัยใจคอและพฤติกรรมไม่เปลี่ยนแปลง ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าตัวละครนั้นจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรหากอยู่ในสถานการณ์นั้น ซึ่งตามความหมายนี้ตัวละครแบบฉบับจะตรงกับตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยแบบตัวละครมิติเดียวคือมีบุคลิกเรียบง่ายไม่ซับซ้อน มองเห็นบุคลิกเพียงด้านเดียวหรือแง่มุมเดียว

4. แนวเหนือจริง (Surrealistic) คือในขณะที่การสร้างตัวละครแนวสมจริงคำนึงถึงความสมจริง และความสมเหตุสมผล แนวเหนือจริงก็คือการสร้างตัวละครให้มีความสามารถพิเศษที่เหนือความเป็นจริงหรือมีพฤติกรรมที่ผิดปกติธรรมดาของมนุษย์ทั่วไป เช่น มีอิทธิฤทธิ์ ล่องหน หายตัว ร่ายมนต์คาถา เป็นต้น

5. แนวบุคลาธิษฐาน (Personification) ทั้งนี้คำว่า “บุคลาธิษฐาน” มาจาก “บุคคล” กับ “อธิษฐาน” หมายถึงการทำให้สิ่งที่ไม่มิตัวตนให้มีตัวตนหรือเป็นบุคคลขึ้น ในการสร้างตัวละครแนวบุคลาธิษฐานนี้ ผู้แต่งจะทำให้สรรพสิ่งไม่ว่าจะเป็นสัตว์ พืช อนุษย์อย่างเทวดา นางฟ้า ภูตผีปีศาจ ยักษ์ และอื่นๆ อย่างธรรมชาติ เช่น ดิน น้ำ ลม ไฟ ก้อนหิน ภูเขา สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนนามธรรมต่าง ๆ เช่น กิเลส ตัณหา ความดีความชั่ว เป็นต้น สามารถแสดงบทบาทและพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ สามารถมีความรู้สึกนึกคิด มีอารมณ์ มีชีวิตจิตใจ และพูดจาได้

เหมือนมนุษย์ การสร้างตัวละครแนวนั้นถึงแม้จะมีลักษณะที่ไม่สมจริงอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ใช่ลักษณะการสร้างตัวละครแนวเหนือจริงหรือเหนือธรรมชาติเช่นที่กล่าวมาแล้ว เพราะการที่ตัวละครแนวนั้นพูดได้หรือทำอะไรได้เหมือนมนุษย์นั้นไม่ใช่เรื่องน่าตื่นเต้นแปลกประหลาดอะไร เพียงแต่กำหนดให้สรรพสิ่งเหล่านั้นมีลักษณะเลียนแบบมนุษย์ คิด พูด และทำแทนมนุษย์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ของผู้แต่งนั่นเอง แต่แทนที่จะถ่ายทอดผ่านคนด้วยกันเหมือนการสร้างตัวละครแนวอื่น ก็ให้ถ่ายทอดผ่านสิ่งที่ไม่ใช่คนแทน ซึ่งส่วนมากจะเป็นสัตว์โดยเฉพาะจะพบมากในบรรดานิทานและนิยายต่างๆ

ทั้งนี้ภายใต้กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับตัวละครข้างต้นนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงตัวละครว่าเป็นตัวละครมิติเดียวหรือหลายมิติ รวมถึงผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับตัวละครนี้มาเป็นส่วนในการกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ถูกนำเสนอภายในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

2.8 แนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality)

การศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงกรณีศึกษาเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ดิสนีย์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน ผู้วิจัยต้องการทราบถึงการถ่ายโยงเนื้อหาภาพตัวแทนผู้หญิงจากภาพยนตร์แอนิเมชันไปยังภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจึงได้นำแนวคิดสัมพันธบท (intertextuality) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา โดยเนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอถึงความหมายแนวคิดสัมพันธบท รวมถึงประเภทและการวิเคราะห์สัมพันธบทมีดังนี้

2.8.1 ความหมายของ “สัมพันธบท”

กาญจนา แก้วเทพ (2553, น.315) ระบุว่า “Intertextuality” นั้นเป็นคำศัพท์วิชาการคำหนึ่งที่ถือกำเนิดมาในช่วงปี ค.ศ. 1960 (พ.ศ. 2503) โดยผู้ที่ประดิษฐ์คำนี้ขึ้นมาคือจูเลีย คริสเตอวา (J. Kristeva) เมื่อนำคำว่า Intertextuality มาใช้ในวงวิชาการก็ได้มีการแปลคำนี้ออกมาอย่างหลากหลาย เช่น การเชื่อมโยงเนื้อหา การถ่ายโยงเนื้อหา สัมพันธบท เป็นต้น

ทั้งนี้ J. Fiske (1987, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553, น.331) กล่าวถึงทฤษฎีสัมพันธบทว่าทั้งกระบวนการผลิตและโดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการบริโภคตัวบทใดบทหนึ่งนั้นจำเป็นจะต้อง “เกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวบทอื่นๆ อยู่เสมอ” และผู้บริโภคจะต้องนำเอา “ฐานของความรู้ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับตัวบทนั้นมาใช้” ความสัมพันธ์ที่กล่าวถึงนี้ไม่จำเป็นต้องแสดงออกมาในรูปของ “การอ้างอิงให้เห็นอย่างชัดเจน” รวมถึงผู้บริโภคก็ไม่จำเป็นต้องรู้ว่าตัวบทใหม่นั้นมีความสัมพันธ์กับตัวบทเก่าอย่างไรและในปี ค.ศ. 1989 (พ.ศ. 2532) J. Fiske ก็ได้ให้คำนิยามของ

“สัมพันธ์”ว่าหมายถึงความเชื่อมโยงหรือเกี่ยวเนื่อง (interconnectedness) ของความหมายใน 2 ระดับ โดยระดับแรกคือความเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานสื่อประเภทต่างๆ และระดับสองคือการเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานของสื่อกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้คน

ด้าน A.A. Berger (1992, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553, น.330) นิยามว่า “สัมพันธ์”เป็นการนำวัตถุดิบอื่นๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่มาใช้หรือนำมาสร้างตัวบทใหม่ด้วยบทหนึ่งซึ่งอาจจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ ซึ่งการสร้างใหม่นั้นจะเป็นการสร้างจากตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้ว โดยการสัมพันธ์ที่เห็นเด่นชัดคือละครตลกประเภทล้อเลียน ซึ่งจำเป็นต้องมีตัวบทต้นทางเสียก่อน ละครตลกประเภทล้อเลียนซึ่งเป็นตัวบทปลายทางจึงจะนำมาแสดงต่อได้ เนื่องจากหากผู้ชมไม่รู้จักตัวบทต้นทางก็จะไม่สามารถเข้าใจบทในละครตลกปลายทางได้เช่นกัน

2.8.2 แนวคิดสัมพันธ์

กาญจนา แก้วเทพ (2553, น.317-321) อธิบายว่าแนวคิดสัมพันธ์นั้นมีอยู่ในทุกยุคทุกสมัย แต่ว่าในแต่ละยุคสมัยนั้นก็มีความแตกต่างกัน และสามารถจำแนกเป็น 3 ยุคดังนี้

1. ยุคคลาสสิก (Classic Period) หมายถึงยุคการผลิตที่ยังไม่ได้ใช้เทคโนโลยีที่ซับซ้อนนัก ในยุคนี้แนวคิดสัมพันธ์จะปรากฏในทัศนะที่ว่า “ศิลปะต่างส่องทางให้แก่กัน” เช่น เมื่อนักวรรณกรรมได้เห็นงานศิลปะภาพวาดที่สวยงามก็ได้แรงบันดาลใจมาใช้ในการสร้างบทกวี และเมื่อนักคิดกวีได้มาเห็นบทกวีก็เกิดจินตนาการไปสร้างสรรค์บทเพลง นอกจากนี้แนวคิดเรื่องสัมพันธ์ยังมีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยในยุคกลางของยุโรปนั้นจะเรียกแนวคิดนี้ว่าการอ้างอิง เช่น การอ้างวาจาของพระผู้เป็นเจ้าหรืออ้างอิงตามคัมภีร์ทางศาสนา เป็นต้น โดยในยุคนั้นผู้คนยังให้คุณค่าเชิงบวกแก่วิธีการ “สัมพันธ์”

2. ยุคสมัยใหม่ (Modern Period) ยุคนี้เป็นยุคที่มีการปฏิวัติความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ซึ่งนำมาสู่การปฏิวัติโครงสร้างทางเศรษฐกิจ โครงสร้างทางการเมือง รวมถึงโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม ในแง่วัฒนธรรมยุคนี้ได้เกิดสื่อประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งได้นำเอาความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี รูปแบบโครงสร้างทางเศรษฐกิจ และรูปแบบโครงสร้างทางการเมืองมาใช้ในส่วนสัมพันธ์ บท ปรากฏการณ์การ “ส่องทางให้แก่กันและกัน” ก็ได้เกิดขึ้น เริ่มจากภาพยนตร์ก็ได้นำเอานวนิยายมาสร้าง เช่นเดียวกับนวนิยายก็นำเอาเค้าโครงเรื่องจริงที่ปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์ไปเขียนเป็นเรื่องแต่ง

เมื่อเกิดปรากฏการณ์สัมพันธ์หรือการส่องทางให้แก่กันและกัน ทัศนะต่อปรากฏการณ์นี้ก็กลับเปลี่ยนแปลงไปจากยุคคลาสสิกที่ให้คุณค่าเชิงบวกกลับกลายมาเป็นการตั้งคำถาม

เกี่ยวกับความซื่อสัตย์ของงานชิ้นที่สองที่มีต่อต้นฉบับ รวมไปถึงคุณค่าของผลงาน ความสามารถที่จะรับรู้เจตนาของผู้ที่ส่งสาร เช่น เมื่อนำนวนิยายไปแปลงเป็นละครโทรทัศน์มักจะทำให้คุณค่าของนวนิยายสูญหายไปหลายๆ ลักษณะ จึงกลายเป็นว่าจาก “ศิลปะสองทางให้แกกันและกัน” กลับกลายมาเป็น “สื่อต่างสร้างความยากจนให้แกกัน” เพราะกระบวนการผลิต การแพร่กระจาย รวมถึงการบริโภคสื่อสมัยใหม่นั้นมีลักษณะ “เชิงพาณิชย์” เข้ามาเป็นปัจจัยหลักดังนั้นแทนที่จะสร้างแรงบันดาลใจจากผลงานต้นฉบับกลับกลายเป็น “กำไรหรือผลประโยชน์เชิงวัตถุ” ที่เข้ามาผลักดันแทนหลักการสร้างผลงานสื่อจึงไม่ใช่การยึดมาตรฐานหรือความซื่อสัตย์ต่อต้นฉบับ แต่เป็นเรื่องของการลดต้นทุนให้ต่ำเข้าไว้

3. ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Period) ถึงแม้ว่าการถ่ายโยงเนื้อหาหรือสัมพันธ์กันนั้นจะมีมาตั้งแต่ยุคคลาสสิกต่อเนื่องมาถึงยุคสมัยใหม่ ทว่าก็เป็นยุคหลังสมัยใหม่นี้ที่สัมพันธ์กันได้เป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิตวัฒนธรรมสังคม ซึ่งมีสาเหตุมาจากปัจจัยหลัก 2 ประการ ดังนี้ ประการแรกคือความเจริญเติบโตของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้กระบวนการผลิตซ้ำ (Reproduction) เป็นไปได้อย่างง่ายดาย ประการที่สองคืออาจจะเป็นเพราะในยุคนี้ในแง่ขององค์ประกอบแล้วไม่น่าจะมีอะไรแปลกใหม่ได้แล้ว สิ่งที่จะทำให้แปลกใหม่ขึ้นมาจะอยู่ที่การผสมผสาน การจัดระบบ และการจัดวางความสัมพันธ์เท่านั้น อีกทั้งในยุคนี้ก็ได้สนใจต่อข้อวิจารณ์ที่เหมือนกับยุคสมัยใหม่ที่ทำให้ความสนใจกับการสร้างขึ้นใหม่อย่างซื่อสัตย์ต่อต้นฉบับ เพราะยุคนี้มองแค่ว่าการไม่ได้เชื่อถือหรือมิได้ให้คุณค่าต่อ “ต้นฉบับ” ว่ามีเหนือกว่า “ฉบับสำเนาหรือที่ลอกเลียนดัดแปลง” มา รวมถึงยอมรับว่าการผลิตงานวัฒนธรรมนั้นไม่ว่าจะเป็นแบบไหนย่อมเจือปนด้วยลักษณะเชิงพาณิชย์มาไม่มากนักน้อยอยู่แล้ว

2.8.3 ประเภทและการวิเคราะห์สัมพันธ์

กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 335) ได้อธิบายว่าแนวคิดเรื่องสัมพันธ์กันครอบคลุมทั้งการถ่ายโอนองค์ประกอบทั้งในระดับพื้นผิวของตัวบทและในระดับลึกหรือความหมายของตัวบท อีกทั้งสามารถเป็นไปแบบที่ผู้ผลิตนั้นรู้ตัวและไม่รู้ตัว และการสัมพันธ์กันยังเกิดขึ้นในผู้รับสารได้อีกด้วย ทั้งนี้ J. Fiske (1987, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, น. 349-350) ได้จำแนกประเภทของสัมพันธ์กันเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. สัมพันธ์กันแนวนอน (Horizontal intertextuality)

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary text) คือระหว่างฝ่ายผู้ผลิตด้วยกันที่จะหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆ ของตัวบท เช่น การถ่ายโยงระหว่างตระกูล (genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่งหรือตระกูลหนึ่ง หรือที่เห็นชัดเจนที่สุดจะเป็นการโดัดข้ามของตัวละคร โดยอาจจะมองเห็นอย่างชัดเจนว่ามีการหยิบยืมหรือไม่ก็ได้ โดยรูปแบบที่มีการศึกษาอย่าง

กว้างขวางในเรื่องสัมพันธ์บทแนวนอนนั้นคือการกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่งหรือตระกูลหนึ่ง (genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่งหรือตระกูลหนึ่ง โดยการกระโดดข้ามที่เห็นง่ายที่สุดนั้นคือการกระโดดข้ามของ “ตัวละคร” หากวิเคราะห์ในระดับพื้นผิวก็อาจสรุปได้ว่า ในทัศนะของผู้ผลิต เนื่องจากผู้ผลิตได้เล็งเห็นความนิยมใน “ตัวละคร” จึงนำมาใช้ใหม่ แต่หากเป็นวิเคราะห์ในระดับที่ลึกถึงความหมายก็อธิบายได้ว่าตัวละครเหล่านี้มีความหมายบางอย่างบรรจุอยู่แล้วและในการถ่ายโอนนั้นก็จะเกิดการถ่ายโอนความหมายไปด้วยทั้งในฝ่ายผู้ผลิตและผู้บริโภค

อีกทั้งเนื่องจาก “สัมพันธ์บท” นั้นเป็นเรื่องของการถ่ายโอนองค์ประกอบต่างๆของตัวบทแรกไปยังตัวบทที่สอง ดังนั้นหากทั้งสองบทอยู่ในตระกูล (genres) ที่มีองค์ประกอบหลักคล้ายคลึงกัน การกระโดดข้ามระหว่างตระกูล (genres) ย่อมเกิดขึ้นได้ง่าย ดังนั้นเป็นเรื่องปกติมากที่ ตระกูล (genres) ที่เป็น “เรื่องแต่ง” เช่น นวนิยาย ภาพยนตร์ จะสร้างปรากฏการณ์สัมพันธ์บทได้ เนื่องจากองค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยาย ภาพยนตร์นั้นมีคุณลักษณะเหมือนกัน กล่าวคือ มีเนื้อเรื่อง ตัวละคร เวลา สถานที่ ความขัดแย้ง มุมมองคนเล่า บทสนทนา เป็นต้น

นอกจากนี้ R. Barthes (1975, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 335) สนใจปรากฏการณ์สัมพันธ์บทในแง่มุมของความเข้มแข็งของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทและการจางหายไปของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทกับความเป็นจริง โดยอธิบายว่าทุกวันนี้ตัวบทต่างๆ ล้วนหันไปอ้างอิงกันและกันเองและไม่สนใจที่จะอ้างอิง “โลกแห่งความเป็นจริง” แล้ว และแม้จะเป็นรายการที่เป็นประเภทเรื่องจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการข่าว ปรากฏการณ์สัมพันธ์บทก็ยังคงครอบคลุมไปยังรายการประเภทข่าวอีกด้วย เพราะข่าวที่ถูกเขียนถึงในวันนี้ก็ถูกสร้างและอ้างอิงมาจากข่าวเมื่อวานนี้ทั้งสิ้น วิธีการเขียนและการนำเสนอข่าวก็คือการเล่าเรื่องของวันนี้ในแบบที่เคยเล่ามาเมื่อวานนี้ ไม่ใช่ความแปลกใหม่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างใด

2. สัมพันธ์บทแนวตั้ง (Vertical intertextuality)

J. Fiske (1977, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 349) ได้จำแนกระดับของตัวบทในแนวตั้งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

2.1 ตัวบทปฐมภูมิ (Primary Text) หมายถึงตัวบทเริ่มแรก เช่น ภาพยนตร์เพลง กับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างกัน

2.2 ตัวบทระดับทุติยภูมิ (Secondary Text) หมายถึงตัวบทที่เกิดจากการอ่านตัวบทแรกแล้วนำเสนอมาเป็นตัวบทที่สอง เช่น คอลัมน์วิจารณ์ภาพยนตร์

2.3 ตัวบทระดับตติยภูมิ (Tertiary Text) หมายถึงขั้นตอนสุดท้ายที่เกิดจากการอ่านหรือชมจากผู้บริโภค กล่าวคือความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อบทวิจารณ์ดังกล่าว

อีกทั้งนพพร ประชากุล (2552, น.329-336) เรียกตัวบทแรกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทที่ถูกสร้างต่อจากตัวบทแรกว่า “ตัวบทปลายทาง” รวมถึงได้นำเสนอแนวทางการวิเคราะห์สัมพันธ์บท ดังนี้

1. การขยายความ (Extension) หมายความว่าในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทต้นทางไม่มีบ้าง มีเหตุผลอะไรของการเพิ่มเติม และส่วนที่เพิ่มมาใหม่นี้เข้ามาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไรหรือเพื่อทำหน้าที่อะไร และการขยายความนี้มีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนไปอย่างไร

2. การตัดทอน (Reduction) หมายความว่าในตัวบทปลายทางมีการลดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางลงไปบ้าง มีเหตุผลอะไรในการตัดทอน และการตัดทอนหรือลดทอนนี้ส่งผลถึงเรื่องความหมายของตัวบทต้นทางเดิมหรือไม่ โดยส่วนมากการตัดทอนหรือลดทอนย่อมต้องไม่ตัดในส่วนที่เป็นประเด็น “สำคัญ” หรือ “แกนหลัก” ของโครงเรื่องที่อาจส่งผลกระทบต่อเนื้อหาโดยรวมหรือบิดเบือนออกไปจากชนบเดิม

3. การดัดแปลง (Modification) หมายความว่าในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาอะไรจนทำให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทางไปจากเดิม เช่น การดัดแปลงฉากให้กลุ่มผู้ชมเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น การดัดแปลงฉากต่อสู้ที่เน้นความสนุกสนานมากกว่าความดุเดือด ฉากความเศร้าใจให้กลายเป็นฉากที่ผสมความตลกขบขัน เป็นต้น ซึ่งการดัดแปลงต้องสามารถสร้างการยอมรับและความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้

จากแนวคิดสัมพันธ์บทข้างต้นนี้จะทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงลักษณะการสัมพันธ์บทจากตัวบทต้นทางอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ตัวบทปลายทางอย่างภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ว่าเป็นไปในลักษณะของการขยายความ (extension) การตัดทอน (reduction) หรือการดัดแปลง (modification) จากตัวบทที่ถูกถ่ายโยงไป ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดสัมพันธ์บทข้างต้นมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” ให้ความสนใจศึกษาถึงการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ จากความสนใจดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้จำแนกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อการศึกษาในครั้งนี้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ งานวิจัย

เกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของวอลท์ ดิสนีย์ งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชัน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์

2.9.1 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์

ดิสนีย์

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ นั้นจากการค้นคว้างานวิจัยจากฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และฐานข้อมูลออนไลน์โดยใช้คำค้นว่า “ดิสนีย์” พบว่ามีเรื่องที่น่าสนใจทั้งหมด 3 เรื่อง ดังนี้

ภัทรศศิริ ช้างเจิม (2559) ศึกษา “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูนเจ้าหญิงดิสนีย์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูนเจ้าหญิงดิสนีย์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (*Tangled*, 2010) นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (*Brave*, 2012) และโพรเซน ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (*Frozen*, 2013) เพื่อเปรียบเทียบภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูนเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ผ่านมา รวมถึงศึกษาการถอดรหัสภาพตัวแทนการ์ตูนเจ้าหญิงดิสนีย์ของกลุ่มผู้รับสารเด็กและวัยรุ่นผู้หญิง ซึ่งผลการศึกษาพบว่าตัวละครผู้หญิงในการ์ตูนเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยของสตรีนิยมในแต่ละยุค ซึ่งในยุคแรกตัวละครผู้หญิงจะถูกประกอบสร้างภาพให้มีความอ่อนโยน เผื่อการช่วยเหลือจากเจ้าชายรูปร่างหน้าตาดี แต่ไม่เข้มแข็งและไม่สามารถดูแลตนเองได้ แต่ในยุคต่อมาได้ประกอบสร้างตัวแทนผู้หญิงแบบใหม่ตามช่วงที่สตรีนิยมมีการขับเคลื่อนทางสังคมให้ผู้หญิงมีความกล้าที่จะเสนอความคิดเห็น เข้มแข็ง ดูแลตัวเองได้ รวมถึงภาพของผู้หญิงที่ไม่ต้องรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย ส่วนในยุคหลังจะประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงภายใต้บุคลิกลักษณะของตัวละครเจ้าหญิงที่มีพลังพิเศษในการช่วยเหลือหรือทำลายล้าง เน้นความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ผู้หญิงมีความเข้มแข็งมากขึ้น มีความกล้าหาญ มีความสามารถในการปกป้องดูแลตนเอง ช่วยเหลือคนรัก ไม่ต้องการแต่งงาน รวมทั้งประกอบสร้างภาพผู้หญิงที่ปกครองประเทศได้เพียงลำพัง ซึ่งเป็นไปตามกระแสของสตรีนิยมที่ขับเคลื่อนให้ผู้หญิงมีภาพตัวแทนที่มีความหลากหลาย กล้าแสดงออก ค้นหาความเสมอภาค อย่างไรก็ตามการประกอบสร้างภาพตัวแทนที่พบในการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องที่ทำการศึกษามีการผสมผสานภาพตัวแทนเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ประกอบสร้างให้มีความสวยงาม ผิวขาว ใจดี มีเมตตา รักสัตว์ และมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ๆ ขึ้นมา เช่น ความกล้าแสดงความคิดเห็น มีความเข้มแข็ง กล้าหาญ และสามารถดูแลตนเองได้

ด้านสรารักษ์ โรจนพฤกษ์ (2557) ศึกษา “การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์” โดยศึกษาภาพตัวแทนของสตรีผ่านการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ โปคาฮอนทัส (*Pocahontas*, 1995) มู่หลาน (*Mulan*, 1998) และราพันเซล

เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled, 2010) และมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องที่ปรากฏในการตูนวอลท์ ดิสนีย์ และเพื่อศึกษาภาพตัวแทนความเป็นหญิงในการตูนวอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้พบว่าการสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงในการตูนวอลท์ ดิสนีย์ แสดงให้เห็นว่าภาพของผู้หญิงที่ปรากฏภายในเรื่องนั้นต้องมีรูปลักษณ์ภายนอกสวยงาม กล่าวคือมีรูปร่างได้สัดส่วน นอกจากนั้นบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงยังคงเป็นไปตามกรอบที่สังคมกำหนด เช่น ผู้หญิงต้องเป็นเพศที่ทำงานบ้าน อย่างไรก็ตามตัวละครมีการแสดงถึงผู้หญิงที่สามารถแก้ไขปัญหาได้ไม่ว่าจะเป็นในด้านสติปัญญา หรือด้านไหวพริบการต่อสู้ ทว่าคุณค่าของผู้หญิงยังอยู่ที่ความสวย ซึ่งจะเห็นได้ชัดในเรื่องมู่หลานที่คุณค่าของผู้หญิงอยู่ที่ความสวย ภายในเรื่องมีภาพของการแต่งหน้า ทำผม แต่งตัว เพื่อที่จะไปคุยตัวกับแม่สื่อและเลือกคู่ครอง หรือเรื่องราฟันเซลที่แม่เลี้ยงนั้นต้องการคงความสวยและอ่อนเยาว์จึงต้องขโมยตัวราฟันเซลไว้เพื่อใช้ผสมวิเศษรักษาความสวยงามของตนเอง นอกจากนี้ตัวละครภายในเรื่องยังขาดเสรีภาพในการใช้ชีวิต ได้แก่ การเลือกทางเดินชีวิตให้ตัวเอง การเลือกคู่ครอง การถูกจำกัดพื้นที่ โดยการเลือกทางเดินชีวิตให้ตัวเองนั้นเป็นสิ่งที่ผู้หญิงไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง ต้องขึ้นอยู่กับผู้ปกครอง เช่น โปคาฮอนทัสอยากทำตามใจตนเอง แต่ก็ถูกพ่อบังคับให้เป็นแบบที่พ่อหวัง เช่นเดียวกับมู่หลาน รวมถึงการถูกจำกัดในเรื่องพื้นที่โดยให้เหตุผลว่าโลกภายนอกมันอันตรายเกินกว่าที่เด็กผู้หญิงจะออกไปได้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าต่อให้เป็นสตรีนิยมสายใดก็ตามที่มุ่งศึกษาประเด็นต่างๆ ทั้งเรื่องของชนชั้น เชื้อชาติ หรือการปกครอง แต่ในทุกประเด็นผู้หญิงล้วนแต่ขาดเสรีภาพทั้งนั้น ถึงจะอยู่ชนชั้นใดผู้หญิงก็ยังคงถูกจำกัดอิสระ หรือถึงจะอยู่ในการปกครองแบบชายเป็นใหญ่หรือปกครองโดยผู้หญิงด้วยกันเอง ผู้หญิงก็ต้องอยู่ใต้อำนาจของคนปกครองอยู่ดี หรือถึงแม้ว่าจะเป็นคนเชื้อชาติใด ผู้หญิงก็ยังคงโดนกดขี่ข่มเหงเสมอ

นอกจากนี้ภวิณี ติกติ เทพทอง (2560) ศึกษาการนำเสนอภาพลักษณะสตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” โดยศึกษาการสร้างตัวละครหลักที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้รับชม จากงานวิจัยพบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องโฟรเซนได้นำเสนอข้อมูลของเพศหญิง โดยแบ่งให้ตัวละครหลักเป็นผู้หญิงในสองรุ่นให้พบสถานการณ์และปัญหาโดยให้เอลซ่าเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคเก่า และแอนนาเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ โดยสะท้อนผ่านภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ของตัวละคร ทั้งนี้ปัญหาในเนื้อเรื่องระหว่างพี่น้องที่เกิดขึ้น หากมองเชิงภาพลักษณ์ของผู้หญิงในเชิงมหากาจะหมายถึงการที่ผู้หญิงทั้ง 2 รุ่นที่มีลักษณะการเลี้ยงดูและสภาพทางสังคมที่คาดหวังในตัวเพศหญิงที่ไม่เหมือนกัน ส่งผลให้เพศหญิงทั้ง 2 รุ่นไม่สามารถเชื่อมต่อกันได้ และสุดท้ายกลายเป็นปมปัญหาหลักของเพศหญิงในสังคมปัจจุบัน นอกจากนี้การดำเนินเรื่องยังสะท้อนภาพลักษณ์ที่สำคัญของผู้หญิงกับภาพลักษณ์ที่ถูกสื่อในเรื่องนี้ นั่นคือการพัฒนาของเอลซ่าตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องที่เอลซ่ามีการเติบโตขึ้น ขณะที่แอนนาที่ได้เดินทางไปทีต่างๆ ตามใจต้องการ แต่กลับเติบโตขึ้นน้อยกว่าเอลซ่า นั่นเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพลักษณ์

ของผู้หญิงว่าไม่ว่าจะเดินทางไกลหรืออยู่ในที่ของตนก็สามารถจะเรียนรู้และเติบโตได้ การเดินทางไม่ได้หมายถึงการเติบโตของตนเองเสมอไป ซึ่งสิ่งที่กำลังบอกคือ “การเรียนรู้โลก” เกิดขึ้นที่ได้ก็ได้ ลักษณะการแสดงออกของตัวละครจะเห็นว่าไม่ว่าจะเป็นแอนนาหรือเอลซ่าเองล้วนมีลักษณะการแสดงออกที่ชัดเจน เมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคอื่นๆ การแสดงออกของเอลซ่าจะถูกสื่อเป็นเชิงเก็บกด ในขณะที่แอนนาจะเป็นคนเปิดเผย นั่นคือลักษณะของการสื่อให้เห็นว่าผู้หญิงที่แตกต่างกันทางนิสัย นั่นก็หมายถึงการที่คนในสังคมก็มีบุคลิกที่ไม่เหมือนกัน เป็นลักษณะของการสอนเพื่อให้เข้าใจถึงภาพของสังคมแบบโลกจริง

2.9.2 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของวอลท์ ดิสนีย์

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของวอลท์ ดิสนีย์นั้นจะเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์กับงานวิจัยชิ้นนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและน่าสนใจมีดังนี้

Houwers (2017) ศึกษาเรื่อง “The representation of gender in Disney’s Cinderella and Beauty & The beast: A Comparative Analysis of Animation and Live-Action Disney Film” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการของภาพตัวแทนเพศสภาพใน แฟรนไชส์ที่ได้ความนิยมตลอดกาลอย่างดิสนีย์ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้เลือกศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) นอกจากนี้ยังใช้วิธีการศึกษาแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ในการวิเคราะห์ จากการศึกษาพบว่าเพศสภาพและวาทกรรมเรื่องเพศเป็นแนวคิดที่ซับซ้อนอย่างยิ่ง ซึ่งไม่สามารถมองได้ว่ามีคำจำกัดความหรือสถานะที่ตายตัวอย่างสมบูรณ์ โดยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) แสดงภาพผู้ชายและผู้หญิงให้มีความเท่าเทียมกันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงการนำฉากล้อเลียนที่เคยมีให้เห็นในภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) ออกไปจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน เช่น การแต่งตัวข้ามเพศ รวมไปถึงฉากที่วาดภาพหนูตัวเมียว่าต้องทำงานบ้าน แต่แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้แต่ก็ไม่สามารถพูดได้ว่า ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ปราศจากการถูกกดขี่ข่มเหงจากสังคมชายเป็นใหญ่ เนื่องจากสุดท้ายแล้วซินเดอเรลล่ายังคงต้องแต่งงาน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงยังคงต้องการผู้ชายเพื่อเติมเต็ม นอกจากนี้ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty

and The Beast, 2017) ยังแสดงให้เห็นเพศที่สามในเชิงบวก ซึ่งทำให้เห็นถึงการยอมรับและสร้างโอกาสทางเลือกให้กับสังคม กล่าวโดยสรุปคือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันสะท้อนวาทกรรมทางเพศและมีการสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างชัดเจน แม้ว่าแนวคิดดั้งเดิมและข้อจำกัดของความเป็นหญิงยังคงมีให้เห็นอยู่ภายในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งสองเรื่อง แต่ยังคงเห็นการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าขึ้นจากภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิม

ด้าน Qinglin (2020) ศึกษาเรื่อง “Female Gender Identity in the Adaptation of Disney Live-action Film *Mulan*” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของผู้หญิงจากเรื่อง *มู่หลาน* ที่ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ดิสนีย์ไลฟ์-แอ็กชัน โดยการศึกษานี้ได้ทำการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* ในปี ค.ศ.1998 (พ.ศ. 2541) กับภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* ที่สร้างในปี ค.ศ. 2020 (พ.ศ. 2563) ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* ปี ค.ศ. 2020 (พ.ศ. 2563) ได้ทำการยกเลิกบทของแม่ทัพหลี่ซาง (Li xiang) และได้เปลี่ยนเป็น Chen Honghui และ Master Tung ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ช่วยให้ *มู่หลาน* รอดพ้นจากสถานะที่เรียกว่า Cinderella complex หรือการที่ต้องรอคอยให้ใครสักคนมาช่วยเหลือเพื่อให้รอดพ้นจากความกลัวหรือปัญหาใดๆ เช่น ตัวละครผู้หญิงในอดีตที่รอคอยการช่วยเหลือจากเจ้าชาย อีกทั้งการละทิ้งบทแม่ทัพหลี่ซางนี้ถือว่าการเคลื่อนไหวที่ยอดเยียมเนื่องจาก *มู่หลาน* ในปี ค.ศ. 2020 (พ.ศ. 2563) จะไม่ต้องพึ่งพา “เจ้าชาย” ที่จะมาช่วยให้ *มู่หลาน* เห็นคุณค่าของตนเองอีกต่อไป อีกทั้งยังแทนที่มังกรมูซู (Mushu) ด้วยฟีนิกซ์ (phoenix) ที่เป็นสัญลักษณ์ของเพศเมีย และยังแสดงถึงการเกิดใหม่ พร้อมทั้งจะปกป้องและบินจากไปเมื่อ *มู่หลาน* สามารถดูแลตนเองได้แล้ว

นอกจากนี้ยังได้ทำการสร้างบทบาทตัวละครผู้หญิงขึ้นมาใหม่ถึง 2 บทบาท นั่นคือน้องสาวของ *มู่หลาน* ที่มีนามว่า “ซิ่ว (Xiu)” และ “แม่มดเซียนกลาง (Xianniang)” ซึ่งถือว่าเป็นการเพิ่มบทตัวร้ายจากที่มีเพียงผู้ชายให้มีผู้หญิงด้วยเช่นกัน และถึงแม้ว่าเซียนกลางจะมาเป็นตัวร้ายให้กับดิสนีย์ แต่ก็ไม่ได้เป็นตัวร้ายเหมือนดังภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคก่อนที่สนใจแต่ว่าจะต้องเป็นคนที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในปฐพีหรือเป็นผู้ที่มีพลังวิเศษที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก แต่ตัวละครนี้ถูกสร้างมาให้สะท้อนว่าเซียนกลางนั้นต้องการแค่การเป็นที่ยอมรับ เนื่องจากการเติบโตในสังคมชายเป็นใหญ่ การที่ผู้หญิงมีพลังกำลังถือว่าไม่ใช่เรื่องที่น่ายกย่อง แต่กลับทำให้คนรอบข้างรังเกียจ ตัวละครเซียนกลางจึงเหมือนเป็นขั้วตรงข้ามของ *มู่หลาน* ที่มองโลกในแง่ร้ายและเข้าร่วมฝ่ายร้ายเพียงเพราะคาดหวังว่าเมื่อคนของตนเองเป็นใหญ่ ตนเองจะถูกยอมรับและเช่นเดียวกับทหารผู้กล้าทั่วไป แต่สุดท้ายแล้วในเรื่องก็แสดงให้เห็นว่า *มู่หลาน* ที่มองโลกในแง่ดีและมีความมุ่งมั่นก็สามารถทำให้สังคมยอมรับและเข้าเป็นหนึ่งในวีรสตรีที่อยู่ในกองทัพได้เช่นกัน จากการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดนี้ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* มีส่วนช่วยในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้หญิงที่มีอิสระในโลกสมัยใหม่มากยิ่งขึ้น

2.9.3 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชัน

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชันนั้น จะเกี่ยวข้องกับภาพตัวแทนที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งในฝั่งเอเชียและอเมริกา 5 เรื่องดังนี้

การศึกษาของปิยะชาติ จรุงจิตระประชาธมย์ (2555) เรื่อง “การวิเคราะห์บทบาทของผู้หญิงใน animation แนวสาวน้อยพิทักษ์โลกของญี่ปุ่นเรื่อง Pretty cure ตามแนวคิดสตรีนิยม” โดยมุ่งศึกษาถึงลักษณะความเป็น “ผู้หญิง” ที่ถูกสื่อออกมาผ่านสื่อยอดนิยมอย่างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ญี่ปุ่นเรื่องหนึ่งเพื่อค้นหาคำตอบเกี่ยวกับคุณลักษณะของความเป็นผู้หญิงที่ถูกตีความและให้ความหมายโดยสังคมที่เป็นผู้สร้างสื่อการ์ตูนนั้นขึ้นมา โดยการศึกษาได้กระทำผ่านการวิเคราะห์หาคำตอบผ่านแนวคิดทฤษฎีหลัก 2 ทฤษฎีคือ “ทฤษฎีทางด้านอิทธิพลของสื่อ” และ “ทฤษฎีสตรีนิยม” ผลการศึกษาพบว่าคุณลักษณะของผู้หญิงที่ส่งผ่านมาพร้อมๆ กับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องดังกล่าวนั้น ประกอบด้วยคุณลักษณะหลัก 2 ประเภทคือ “ภาพของความเป็นหญิงที่ยังอยู่ในขอบเขตของคุณลักษณะแบบเก่า” ได้แก่ ผู้หญิงมีความอ่อนแอทางร่างกายแต่ก็ใจดี มีเมตตา อีกทั้งยังเรียบร้อยและรักความเป็นแม่ กับ “ภาพของผู้หญิงที่พ้นออกไปจากคุณลักษณะแบบเก่า” เช่น ผู้หญิงเป็นเพศที่สามารถใช้เหตุผลได้ดี มีความกล้าหาญและเข้มแข็ง แม้จะมีร่างกายที่อ่อนแอแต่ก็มีความดูร้ายที่ไม่อาจมองข้ามไปได้ จากผลการศึกษาดังกล่าวนับเป็นตัวบ่งชี้ถึงความหมายของความเป็น “ผู้หญิง” ว่าสังคมยังคงมองความเป็น “ผู้หญิง” ด้วยสายตาที่เคร่งครัดและในทางกลับกันสังคมได้มองความเป็นผู้หญิงที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมคือผู้หญิงสามารถช่วยเหลือโลกได้ผู้หญิงมีความเข้มแข็งมากขึ้น

ด้านเหมยจวน เฝิง (2560) ศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์จีนเรื่องนางพญางูขาวกับภาพยนตร์ไทยเรื่องแม่เบี้ย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงที่สะท้อนในภาพยนตร์จีนเรื่องนางพญางูขาวกับภาพยนตร์ไทยเรื่องแม่เบี้ย ซึ่งผลการศึกษาพบว่าการเล่าเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงและภาพตัวแทนผู้หญิงในภาพยนตร์จีนนางพญางูขาวกับภาพยนตร์ไทยแม่เบี้ยมีความเหมือนและความแตกต่างกันอยู่บ้าง โดยพบว่าผู้หญิงในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีรูปร่างหน้าตางดงาม มีความสามารถในการทำงาน แน่วแน่เด็ดเดี่ยว อีกทั้งยังเข้าถึงอิสรภาพ ไม่ต้องพึ่งผู้ชาย รวมถึงมักเป็นผู้กระทำในด้านความรักเหมือนกัน แต่ในขณะเดียวกันบทบาทภายในเรื่องจะมีความแตกต่างกัน โดยผู้หญิงในภาพยนตร์จีนนางพญางูขาวมีหน้าที่ทำงานบ้าน ดูแลครอบครัว รวมไปถึงซื้อสัตย์ต่อคนรัก แตกต่างจากผู้หญิงในภาพยนตร์ไทยแม่เบี้ย ที่ไม่ได้มีบทบาทในการดูแลครอบครัว เน้นความรู้สึกละแวกของตนเอง และไม่จำเป็นต้องซื้อสัตย์ต่อคนรัก ทั้งนี้จากการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้จะเห็นได้ว่าตัวละครผู้หญิงมีภาพลักษณ์สองแบบ โดยภาพยนตร์จีนเป็นการแสดงภาพผู้หญิงแบบหัวสมัยเก่าและเป็นผู้หญิงที่สังคมปีศาจไปโดยยอมรับได้ แต่ในภาพยนตร์ไทยแสดงถึงภาพผู้หญิงที่มีอำนาจและอิสรภาพมากกว่าเป็นแบบผู้หญิงสมัยใหม่ มี

การแสดงให้เห็นว่าสังคมปิตาธิปไตยกดขี่และไม่ได้ยอมรับให้ผู้หญิงต่อต้านความไม่เท่าเทียมกันระหว่างชายกับหญิง นอกจากนี้ในภาพยนตร์สองเรื่องนี้ความรักระหว่างพระเอกกับนางเอกไม่ได้มีผลดีในตอนสุดท้าย จากทั้งสองเรื่องนี้สะท้อนได้ว่าการต่อต้านเพื่อความรักของผู้หญิงในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้พ่ายแพ้แล้ว แม้ว่าภาพยนตร์สร้างให้ผู้หญิงมีความก้าวหน้าอยู่บ้าง เช่น ผู้หญิงมีอิสรภาพและเสรีภาพมากกว่าเมื่อก่อน แต่ในข้ออื่นผู้หญิงยังคงถูกขังในสังคมปิตาธิปไตย

นอกจากนี้ ภัทรวดี ไชยชนะ (2561) ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารภาพตัวแทนสตรีผ่านภาพยนตร์ไทย” เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพตัวแทนสตรีในภาพยนตร์ไทย และเพื่อวิเคราะห์ภาพตัวแทนสตรีในภาพยนตร์ไทย โดยศึกษาผ่านภาพยนตร์ไทย 7 เรื่อง ได้แก่ *รักริชยา* (2500) *สุริยรัตน์ล่องหน* (2504) *ข้าวนอกนา* (2518) *นวลฉวี* (2528) *เพียงเรา...มีเรา* (2534) *The Letter จดหมายรัก* (2547) และ *ฉลาดเกมส์โกง* (2560) ผลการศึกษาพบว่าภาพตัวแทนสตรีในภาพยนตร์ไทยกลุ่มตัวอย่างมีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามกาลเวลา เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลง ซึ่งผู้หญิงในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในยุคแรกล้วนอยู่ในบทบาทของผู้หญิงที่อ่อนแอ ไม่สู้คน มีบทบาทการทำงานอยู่ในบ้าน ยึดถือความเชื่อที่ปลูกฝังจากรุ่นสู่รุ่น ใช้วิถีชีวิตตามที่สังคมกำหนดโดยมีผู้ชายเป็นผู้นำ มีความเชื่อในเรื่องต่างๆ อาทิ ความเชื่อเรื่องพรหมจารี ความเชื่อเรื่องแม่เลี้ยง และความเชื่อเรื่องการทุจริต นอกจากนี้พบว่าผู้หญิงมีความปรารถนาในเรื่องของความรัก ปรารถนาการได้รับการยอมรับในสังคม และปรารถนาในเงิน และใช้ผู้ชายเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดสตรีนิยม (Feminism) ที่เชื่อว่าระบบเศรษฐกิจใช้เพศเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องทำงานร่วมกับปัจจัยอื่น โดยแบ่งงานในบ้านให้ผู้หญิงทำและงานนอกบ้านเป็นหน้าที่ของผู้ชาย (Marxist Feminism) และโครงสร้างทางสังคมที่ยึดถืออุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ทำให้ผู้ชายเหนือกว่าผู้หญิงในทุกๆ ด้าน (Radical Feminism) เมื่อระบบเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคมมาสัมพันธ์กัน ทำให้โครงสร้างทางเพศมีความไม่เท่าเทียมกัน (Socialist Feminism) แต่ในช่วงหลังที่เริ่มมีปรากฏในเรื่อง *The Letter จดหมายรัก* (2547) และ *ฉลาดเกมส์โกง* (2560) มีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ทันสมัยมากขึ้น มีการเปิดรับค่านิยมตะวันตกเข้ามามากขึ้น ผู้หญิงเริ่มมีความรู้ความสามารถในด้านเทคโนโลยี มีระดับการศึกษาที่สูง ซึ่งส่งผลให้หน้าที่การงานมั่นคง ทำให้ผู้หญิงมีลักษณะที่มั่นใจในตัวเอง กล้าคิดกล้าทำกล้าตัดสินใจมากขึ้น ไม่ยึดถือตามใจผู้ชายเป็นหลัก มีลักษณะการแต่งกายตามความชอบ ไม่ค่อยคำนึงถึงความสวยงามหรือเครื่องสำอางมากนัก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงไม่ได้ใส่ใจกับความสวยงามเท่าแต่ก่อนที่ให้คุณค่าผู้หญิงจากรูปร่างหน้าตา การแต่งกาย และงานบ้านงานเรือน แต่ในปัจจุบันสังคมชื่นชมผู้หญิงที่โดดเด่นในปัจจัยอื่นๆ มากกว่าความสวยงาม อาทิ ความสามารถ ความฉลาด เป็นต้น

นอกจากนี้ประกายภาวิไล ศรีจินดา (2561) ทำการศึกษาเรื่อง “ภาพสะท้อนมายาคติและความจริงจากภาพยนตร์ ‘ราโซมอน’ และระบุภาพยนตร์ราโซมอนเป็นภาพยนตร์ที่

ถูกผลิตขึ้นในประเทศญี่ปุ่นในช่วงปีคริสต์ศักราช 1950 ซึ่งได้นำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงออกมาในรูปแบบที่อ่อนแอต้งที่นำเสนออยู่ในภาพหน้าปกภาพยนตร์ ภาพผู้ชายจึงทำให้ผู้หญิงนั่งนั้นมิได้หมายความว่าเพียงการปกป้องดูแลภรรยาของตนเท่านั้น หากแต่สื่อถึง “อำนาจ” และการ “ควบคุม” ผู้หญิงให้อยู่ภายใต้ทิศทางและการนำทางของผู้ชาย กล่าวคือมีค่านิยมความเชื่อที่ว่าเพศหญิงจะต้องตกอยู่ภายใต้อำนาจและการควบคุมของเพศชายเสมอมา ดังคำกล่าวที่ว่า “ผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้า ผู้หญิงเป็นช้างเท้าหลัง” ซึ่งพบเห็นได้อย่างมากมายในสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่มีมาแต่อดีตและส่งผลมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นผลมาจากทฤษฎี “บทบาททางเพศ” และนำไปสู่การสร้างมายาคติว่าผู้ชายเป็นเพศที่แข็งแกร่งและจะต้องแสดงอำนาจเหนือกว่าผู้หญิงตามการยึดถือระบบชายเป็นใหญ่หรือปิตาธิปไตย (Patriarchy)

ขณะที่จิณัฐชะญา จิปณัฐิกานจน (2564) ทำการศึกษาเรื่อง “การประกอบสร้างพื้นที่และภาพตัวแทนผู้หญิงในคริสต์ศตวรรษที่ 21 กับการถอดรหัสความหมายของผู้หญิงไทยผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูด” เพื่อศึกษาลักษณะการนำเสนอภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดว่ามีลักษณะเป็นเช่นไร รวมถึงศึกษาการอ่านความหมายของผู้รับสารที่เป็นผู้หญิงไทยเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิงในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่ถูกส่งผ่านมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงปี ค.ศ. 2001-2017 จำนวน 12 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่าการนำเสนอภาพผู้หญิงกับผู้ชายที่อยู่ร่วมกัน ฉันทู้รักหรือสามีภรรยาของภาพยนตร์ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 จะมีการประกอบสร้างพื้นที่ส่วนตัวให้ผู้หญิงมีอำนาจต่อรองเท่าเทียมกันกับผู้ชาย และนำเสนอว่าผู้หญิงมีแนวโน้มไม่ทำอาหาร ส่วนในเรื่องอำนาจต่อเรือนร่างของผู้หญิง พบว่าส่วนใหญ่ผู้หญิงมีอำนาจเหนือชีวิตและร่างกายตนเองโดยสมบูรณ์ ส่วนเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศส่วนใหญ่เป็นเรื่องของความสุksomพอใจส่วนตัวของผู้หญิงเอง ไม่ได้ยึดติดกับพรหมจรรย์

สำหรับการประกอบสร้างพื้นที่ทางสังคมของผู้หญิง ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นำเสนออำนาจของผู้หญิงที่อยู่เหนือผู้ชายทั้งความเป็นผู้นำในสังคมและการทำงาน เริ่มมีการประกอบสร้างพื้นที่ใหม่ๆ เชิงสังคมให้ผู้หญิงเป็นทางเลือกมากขึ้น ที่สำคัญยังพบว่าผู้หญิงในคริสต์ศตวรรษที่ 21 มีการต่อรองและช่วงชิงพื้นที่เชิงสังคมได้มากกว่าเดิม อย่างเรื่อง *Zero Dark Thirty* ที่นางเอกของเรื่องก็แสดงพฤติกรรมตอบโต้วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ด้วยความเชื่อมั่น ท้ายที่สุดอำนาจของเธอก็อยู่เหนือผู้ชายที่เป็นทั้งเพื่อนร่วมงานและหัวหน้างานจนเธอประสบความสำเร็จพิชิตภารกิจได้ในที่สุด หรือแม้แต่เรื่อง *Legally Blonde* ที่นางเอกของเรื่องสามารถเปิดพื้นที่ใหม่ของผู้หญิงด้วยการเป็นทนายความเทียบเท่าผู้ชายทั้งยังทำลายภาพเหมารวมที่ว่าผู้หญิงสวยจะโง่งงได้ แม้ในสังคมที่มีวัฒนธรรมกระแสหลักสนับสนุนให้ผู้ชายเป็นใหญ่ ก็จะมีการสร้างวัฒนธรรมย่อยโดยเพศหญิงขึ้นมาต่อต้าน ส่วนเรื่องของการประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดใน

คริสต์ศตวรรษที่ 21 ได้นำเสนอภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงส่วนใหญ่ที่ตรงกันคือความสวย รูปร่างดีที่ค่อนข้างผอม ีความเป็นตัวของตัวเอง มั่นใจ เป็นผู้นำ กล้าแสดงออก มีน้ำใจ ศรัทธาในตัวเอง

2.9.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบท

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบทนั้นจะเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์กับงานวิจัยชิ้นนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงการนำเสนอจากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันก็นับว่าเป็นการสัมพันธบท โดยงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องและน่าสนใจมีดังนี้

อุมาพร มะโรณีย์ (2551) ศึกษาเรื่อง “สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูนละครโทรทัศน์ และนวนิยาย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย ที่ออกอากาศและตีพิมพ์ในประเทศไทย เรื่องดังดวงหฤทัยและเรื่อง Full House สะดุดรักที่ปักใจ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อมโยงหรือดัดแปลงเนื้อหาระหว่างสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย รวมทั้งเปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบท 2 รูปแบบคือลักษณะสัมพันธบทการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยายและลักษณะสัมพันธบทนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ จากการศึกษาพบว่าลักษณะสัมพันธบทในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยายมีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และดัดแปลงรายละเอียดของเรื่องตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องแต่ยังคงองค์ประกอบหลักดั้งเดิม ได้แก่ โครงเรื่องหลัก แก่นเรื่องหลัก ความขัดแย้ง ลักษณะเด่นของตัวละครและลักษณะฉากส่วนใหญ่ นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดย่อยของแต่ละองค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่องรอง แก่นเรื่องรอง คู่แค้น ลักษณะเสริมของตัวละคร รายละเอียดฉากและมุมมองการเล่าเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อสัมพันธบท ได้แก่ ธรรมชาติของสื่อ ปัจจัยด้านธุรกิจและการตลาด ปัจจัยการผลิต และปัจจัยด้านสังคม

นอกจากนี้ลักษณะสัมพันธบททั้ง 2 รูปแบบ มีความแตกต่างกัน โดยสัมพันธบทการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยายมีการเปลี่ยนแปลง โดยเน้นการตัดทอนและดัดแปลงองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ส่วนสัมพันธบทนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ เน้นการขยายความองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ทั้งนี้ลักษณะสัมพันธบทในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย พบว่าผู้ผลิตเน้นการคงเดิมเนื้อหาจากสื่อเก่า เป็นการยืนยันว่าผลงานสื่อมวลชนในปัจจุบันอยู่ในยุคสื่อหลังสมัยใหม่ ซึ่งมีแนวคิดที่ว่าทุกอย่างในโลกล้วนได้รับการคิดค้นแล้ว ดังนั้นผลงานในปัจจุบันล้วนเป็นการรื้อฟื้นหรือดัดแปลงจากผลงานที่เคยสร้างมาแล้วทั้งสิ้น ไม่ใช่ผลผลิตที่คิดค้นขึ้นใหม่อย่างแท้จริง

ขณะที่พรธรรมา รอดอาตม์ (2555) ทำการศึกษาเรื่อง “สัมพันธ์บทจากนิทานพื้นบ้านสู่การ์ตูนและละครจักรๆ วงศ์ๆ ทางโทรทัศน์: ศึกษากรณีนิทานเรื่อง “สังข์ทอง”” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสัมพันธ์บทจากตัวบทต้นทางบทพระราชนิพนธ์สังข์ทองในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) มาสู่การ์ตูนนิทานพื้นบ้านและละครจักรๆ วงศ์ๆ สังข์ทอง รวมถึงการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) และการศึกษากระบวนการผลิตตัวบทปลายทางการ์ตูนนิทานพื้นบ้านและละครจักรๆ วงศ์ๆ สังข์ทองผ่านสื่อโทรทัศน์ อีกทั้งยังศึกษาผู้รับชมเด็กว่ามีการอ่านและตีความหมายตัวบทปลายทางอย่างไร ทั้งนี้ผลการศึกษาพบว่ายังมีการคงความดั้งเดิมไว้ในส่วนของ “แก่น” ได้แก่ แก่นเรื่องหลัก แก่นเรื่องรอง โครงเรื่อง อารมณ์ ตัวละคร และฉากสำคัญ เพราะเป็นหัวใจ (cores) และมีการสร้างใหม่ใน “กระพี้” และ “เปลือก” เช่น บุคลิกลักษณะตัวละครหลัก ตัวละครสมทบ ตัวละครประกอบ ฉากที่ช่วยเสริมแก่นเรื่องหลักและแก่นเรื่องรอง ในส่วนของการขยายความจะถูกพบใน “กระพี้” และ “เปลือก” ได้แก่ แก่นเรื่องรอง ตัวละครสมทบ ตัวละครประกอบและฉาก และในด้านการดัดแปลงจะพบได้ในส่วนของ “กระพี้” และ “เปลือก” ได้แก่ อารมณ์ ตัวละครสมทบ ตัวละครประกอบและอุปกรณ์ประกอบฉากให้ทันสมัยร่วมสมัย รวมถึงมีการลดหรือตัดทอนค่านิยมตัวละครและอารมณ์ความรัก ความรุนแรง

นอกจากนี้แม้ว่าตัวบทปลายทางพบการปรับเปลี่ยนที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง แต่การเล่าเรื่องยังคงอยู่ภายใต้แก่นเรื่องของตัวบทต้นทางเดิม สำหรับตัวบทบางส่วนที่ขยายความดัดแปลงไปนั้นเป็นบทบาทของวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่นที่สัมพันธ์มาเพื่อช่วยลดข้อจำกัดของตัวบทต้นทาง โดยวัฒนธรรมโลกมิได้เข้ามาครอบงำตัวบทแต่อย่างใด การปรับเปลี่ยนตัวบทปลายทางที่เกิดขึ้นนั้นเพื่อให้ตัวบทมีความเหมาะสมกับสื่อ ประเภทรายการ และผู้ชมเด็ก ในด้านความคิดเห็นของผู้ชมเด็กที่มีต่อตัวบทปลายทางพบว่าผู้ชมเด็กได้นำตัวบทปลายทางมาเป็นตัวบทต้นทางและมีการยอมรับ (accept) และต่อรอง (negotiation) ตัวบทปลายทางที่สัมพันธ์ตามตัวบทต้นทางและตัวบทจากวัฒนธรรมโลกวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ทันสมัยและร่วมสมัย ผู้ชมเด็กยังคงได้รับความสนุกสนานจากการรับชมรายการ เนื่องจากตัวบทปลายทางมีความสอดคล้องกับรสนิยม (taste) ของผู้ชมเด็ก

นอกจากนี้ นภัสรณ์ รังสิพล (2556) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาสัมพันธ์ผ่านสื่อภาพยนตร์เรื่อง The Letter และจดหมายรัก” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์เรื่อง “The Letter” และ “จดหมายรัก” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มาจากโครงเรื่องเดียวกัน ผลการวิจัยพบว่าการเชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องประกอบด้วย การคงเดิม ขยายความ ดัดแปลง และตัดทอน ภาพยนตร์ที่สร้างใหม่มีการคงโครงเรื่องดั้งเดิมไว้และขยายความในส่วนเนื้อหาและตัวละคร ในส่วนที่ดัดแปลงจะเป็นการดัดแปลงแก่นเรื่อง ตัวละครและฉาก รวมถึงตัดทอนฉากบางส่วนออกเล็กน้อย อย่างไรก็ตามองค์ประกอบของบริบททางสังคมที่นำเสนอของทั้งสอง

ประเทศมีการนำเสนอที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์เกาหลีได้เสนอภาพลักษณ์ของประเทศที่มีการพัฒนา และก้าวสู่ความเป็นสากล ในขณะที่ภาพยนตร์ไทยแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับความต่างระหว่างสังคมเมือง และสังคมชนบทเข้าไป แต่จุดที่เหมือนกันของทั้งสองเรื่องนั้นคือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ หากแต่เกาหลีนำเสนอออกมาในแง่คิดของการล้มแล้วให้ลุกเดินต่อไป ส่วนไทยนำเสนอภาพของชนบทที่อบอุ่นเสมือนบ้านที่รอให้คนเมืองกลับมาพักพิงได้เสมอเมื่อเผชิญกับปัญหา ในส่วนของการศึกษาผู้รับสารพบว่าการมีประสบการณ์หรือไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเกาหลีไม่ได้ทำให้ผู้รับสารมีมุมมองเกี่ยวกับสิ่งที่ภาพยนตร์เกาหลีสื่อออกมาแตกต่างกันมากนัก ผู้รับสารยังคงเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และแสดงความเห็นไปในทิศทางที่ใกล้เคียงกัน ปัจจัยที่แตกต่างกันในการแสดงความคิดเห็นต่อการรับชมภาพยนตร์พบว่าคือองค์ความรู้เดิมที่แต่ละคนเคยสั่งสมมา

นอกจากนี้ วิษุวัตม์ ปุชิตาการ (2556) ศึกษาเรื่อง “สัมพันธ์บทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน รวมถึงวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด ผลการศึกษาพบว่าลักษณะสัมพันธ์บทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบ ทั้งคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และดัดแปลง โดยจากนวนิยายและเรื่องสั้นไปเป็นภาพยนตร์มีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องคือเปลี่ยนจากเรื่องแนวลึกลับแบบพลังเหนือธรรมชาติกลายเป็นแบบภูตผีปิศาจ ซึ่งทำให้ในการขยายความมีการเพิ่มเติมโครงเรื่องให้เน้นความสยองขวัญมากขึ้นด้วย ในส่วนของการดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์มีการเพิ่มเติมตัวบทโดยการผสมผสานเนื้อหาในนวนิยายเล่มแรกกับเล่มที่สองไว้ด้วยกัน ส่วนการดัดแปลงจากนวนิยายและภาพยนตร์มาเป็นหนังสือการ์ตูนนั้นจะมีการดัดแปลงในลักษณะที่ยังคงตัวบทไว้ตามต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่

สำหรับสัมพันธ์บทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือมีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อที่ใช้นำเสนอ อีกทั้งมีการดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อนั้นๆ เช่นเมื่อดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ก็มีการเพิ่มเติมรายละเอียดให้ผู้ชมที่มีความหลากหลายเข้าใจตรงกัน ในส่วนสัมพันธ์บทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือมีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป เช่นเมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบทแวดล้อมให้เป็นตะวันตก มีการผสมผสานความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปิศาจแบบชาตนา อย่างไรก็ตามทั้งการศึกษาภาพจำร่วมกันอันกลายเป็นเอกลักษณ์ของเรื่องไว้

ด้านปราณปรียา กำจัดภัย (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การถ่ายโยงเนื้อหาของละครโทรทัศน์ไทยที่ริเริ่มจากซีรีส์เกาหลี: กรณีศึกษาเรื่องลิขิตรักข้ามดวงดาว” โดยศึกษาการถ่ายโยง

เนื้อหาละครโทรทัศน์ไทยที่ริเริ่มจากซีรีส์เกาหลี เรื่อง “ลิขิตรักข้ามดวงดาว” รวมถึงศึกษาการถอดรหัสความหมายของผู้รับสาร จากการศึกษาพบว่า การถ่ายโยงเนื้อหาละครโทรทัศน์ไทย เรื่อง “ลิขิตรักข้ามดวงดาว” มีรูปแบบการถ่ายโยงในรูปแบบที่ทั้งยังคงเดิม มีการเปลี่ยนแปลง ตัดทอน และขยายความ แต่มีการคงเดิมมากที่สุด โดยส่วนใหญ่เป็นการคงรูปแบบ (format) รวมถึงความหมาย (meaning) ที่มาจากต้นฉบับ ในการดัดแปลงจะเป็นส่วนของรายละเอียดเล็กน้อยหรือสิ่งที่ไม่สามารถหาทดแทนได้ในประเทศไทย เช่น สถานที่ อาหารหรือสำนวนการพูด ซึ่งไม่ใช่ส่วนที่เป็นหัวใจหลักของเรื่องและมักเป็นการดัดแปลงในระดับรูปสัญลักษณ์ ไม่ได้ดัดแปลงไปถึงความหมายเชิงสังคมและวัฒนธรรมที่มากับตัวบท ส่วนการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารระหว่างผู้รับสาร 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่เคยรับชมซีรีส์ต้นฉบับและกลุ่มที่ไม่เคยรับชมต้นฉบับ พบว่าประสบการณ์ต่อตัวบทต้นฉบับไม่มีผลต่อการถอดรหัสรับรู้ความหมายมากเท่ากับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้รับสาร ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับสิ่งที่ผู้รับสารคุ้นเคยทางวัฒนธรรม โดยผู้รับสารที่เป็นชาวไทยจะตีความตรง ต่อรอง หรือขัดแย้ง ก็ขึ้นอยู่กับว่าเนื้อหาของละครโทรทัศน์ที่ริเริ่มจากซีรีส์เกาหลีนั้นเชื่อมโยงกับความเป็นไทยในการรับรู้ของผู้รับสารมากเพียงใด หากมีส่วนที่ติดขัดผู้รับสารก็อาจรู้สึกถึงความไม่ลงตัวของถ่ายโยงเนื้อหาได้

จากงานวิจัยทั้งหมดพบว่างานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีปรากฏทั้งในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์ทั่วไปรวมถึงภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นมีอยู่หลากหลาย โดยผลการศึกษาส่วนใหญ่ยังคงปรากฏภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีลักษณะบุคลิกภาพรูปร่างหน้าตาดี มีบทบาทที่ต้องทำงานบ้าน อ่อนแอ ไม่สามารถดูแลตนเองได้ รวมไปถึงยังคงต้องการความรัก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงภาพผู้หญิงตามกรอบที่สังคมกำหนด แต่ก็มีบางส่วนที่ถึงแม้จะยังคงความเป็นผู้หญิงที่อ่อนโยน หน้าตาดี มีเมตตา แต่เพิ่มลักษณะนิสัยที่เข้มแข็งและสามารถปกป้องตนเองได้เข้ามาบ้าง อย่างไรก็ตามภายใต้งานวิจัยดังกล่าวก็ยังแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงนั้นยังคงถูกกดขี่ข่มเหงและยังคงอยู่ภายใต้สังคมชายเป็นใหญ่ ทั้งนี้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะสังเกตได้ว่าการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันอยู่จำนวนหนึ่งซึ่งส่วนใหญ่นั้นจะเน้นไปที่การศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและพบว่าการศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันยังไม่ค่อยมี รวมไปถึงการศึกษาภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่มีนั้นก็เป็นการศึกษาในแง่มุมของเพศสภาวะและการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่อาจจะยังได้ข้อสรุปที่ไม่แน่ชัด ดังนั้นในการศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงกรณีศึกษาเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันครั้งนี้นั้นจะทำให้ทราบถึงความเหมือนและความต่างของภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏว่ายังคงเป็นเหมือนเดิมหรือมีความเปลี่ยนแปลงแล้วรวมไปถึงอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏภายในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” สนใจที่จะศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงของเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร รวมไปถึงอำนาจอุดมการณ์ใดที่อยู่เบื้องหลังภาพตัวแทนเหล่านี้ และเพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวคิดภาพยนตร์เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษารวมไปถึงทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่เป็นสื่อหลัก โดยทฤษฎีหลักที่นำมาเป็นกรอบการวิเคราะห์ครั้งนี้จะประกอบด้วย ทฤษฎีสตรีนิยม แนวคิดภาพตัวแทน แนวคิดตัวละคร ทฤษฎีประกอบสร้างทางความจริง และแนวคิดสัมพันธบท อีกทั้งการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการศึกษาด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูลในการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สนใจที่จะศึกษาภาพตัวแทน “ผู้หญิง” ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ฉบับพากย์ภาษาไทย โดยจากการรวบรวมภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์นับตั้งแต่ปี ค.ศ.1937 – 2022 (พ.ศ.2480 - 2565) พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 60 เรื่องและเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมด 14 เรื่อง โดยไม่นับรวมภาพยนตร์แอนิเมชันภาคต่อของเจ้าหญิงดิสนีย์ ได้แก่ สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) เจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (*The Little Mermaid*, 1989) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin*, 1992) โพคาฮอนตัส (*Pocahontas*, 1995) มู่หลาน (*Mulan*, 1998) มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (*The Princess and The Frog*, 2009) ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (*Tangled*, 2010) นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (*Brave*, 2012) โพรเซ่น ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (*Frozen*, 2013) โมอาน่า ผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (*Moana*, 2016) และรายากับมังกรตัวสุดท้าย (*Raya and The Last Dragon*, 2021)

ขณะที่ตั้งแต่ปี ค.ศ.2014 - 2020 (พ.ศ.2557 - 2563) มีภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งหมดจำนวน 16 เรื่อง โดยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ออกฉายแล้วมีจำนวน 5 เรื่อง ซึ่งไม่นับรวมภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันภาคต่อของเจ้าหญิงดิสนีย์ ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ : กำเนิดนางฟ้าปีศาจ

(*Maleficent*, 2014) ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) อะลาดีน (*Aladdin*, 2019) และ มู่หลาน (*Mulan*, 2020)

3.2 การคัดเลือกตัวอย่าง

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเปรียบเทียบภาพตัวแทนเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน สำหรับการคัดเลือกตัวอย่างนั้น ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) จะทำการคัดเลือกตัวอย่างจากรายชื่อภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่รวบรวมมาทั้งหมด โดยมีเกณฑ์สำคัญในการคัดเลือก ดังนี้

1. เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มาจากโครงเรื่องเดียวกัน
2. พิจารณาจากการจำแนกยุคในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันโดยอิงการแบ่งยุคจากแนวคิดสตรีนิยมและการแบ่งยุคภาพยนตร์แอนิเมชันดิสนีย์ ซึ่งจำแนกได้ 3 ยุค ได้แก่ ยุคแรกเริ่ม (Classic Disney) คือช่วงระหว่างปี ค.ศ.1937-1959 (พ.ศ. 2480-2502) ยุคกลาง (Modern Disney) คือช่วงระหว่างปี ค.ศ.1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) และยุคปัจจุบัน (Post Modern Disney) คือช่วงระหว่างปี ค.ศ.2000 (พ.ศ.2543) เป็นต้นมา

จากเกณฑ์ข้างต้นจะได้ภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ทั้งหมดจำนวน 5 เรื่องและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่มาจากโครงเรื่องเดียวกันจำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1 ภาพยนตร์ยุคแรกเริ่ม (Classic Disney) มีจำนวน 2 เรื่อง

- ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) เวอร์ชันปี พ.ศ. 2453 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่องได้แก่ ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*) และเลดี้เทรเมน (*Lady Tremaine*)
- เจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) เวอร์ชันปี พ.ศ. 2502 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ (*Maleficent*) และเจ้าหญิงออโรรา (*Aurora*)

1.2 ภาพยนตร์ยุคกลาง (Modern Disney) มีจำนวน 3 เรื่อง

- โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) เวอร์ชันปี พ.ศ. 2534 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ บेलล์ (*Belle*)

- *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* เวอร์ชันปี พ.ศ.2535 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ เจ้าหญิงจัสมิน (Jasmine)
- *มู่หลาน (Mulan, 1998)* เวอร์ชันปี พ.ศ.2541 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ มู่หลาน (Mulan)

2. ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

2.1 ภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน (Post Modern Disney)

- *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* เวอร์ชันปี พ.ศ. 2557 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ (Maleficent) และเจ้าหญิงออโรรา (Aurora)
- *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* เวอร์ชันปี พ.ศ.2558 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (Cinderella) และเลดี้เทรเมน (Lady Tremaine)
- *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 2017)* เวอร์ชันปี พ.ศ. 2560 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ เบลล์ (Belle)
- *อะลาดิน (Aladdin, 2019)* เวอร์ชันปี พ.ศ.2562 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ เจ้าหญิงจัสมิน (Jasmine)
- *มู่หลาน (Mulan, 2020)* เวอร์ชันปี พ.ศ.2563 โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวละครหลักผู้หญิงภายในเรื่อง ได้แก่ มู่หลาน (Mulan) และแม่มดเซียนเหนียง (Xian Niang Witch)

3.3 เครื่องมือในการวิจัย

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในการศึกษานี้จะเป็นการศึกษาด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยใช้ตารางบันทึกข้อมูล (Coding sheet)

ผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน โดยมุ่งเน้นพิจารณาการเล่าเรื่อง ตัวละคร และลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเล่าเรื่องประกอบไปด้วยส่วนของโครงเรื่อง แก่นเรื่อง เพื่อให้เข้าใจภาพรวมทั้งหมดที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อ โดยในการเก็บข้อมูลในส่วนการเล่าเรื่องผู้วิจัยจะแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ประกอบไปด้วยโครงเรื่องและแก่นเรื่อง โดยโครงเรื่องนั้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตั้งแต่การเริ่มเรื่อง (Explosion) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ภาวะวิกฤต (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling

Action) และชั้นยุติเรื่องราว (Ending) ส่วนที่สองคือแก่นเรื่องโดยจะเป็นการวิเคราะห์แก่นเรื่องหลัก
สิ่งที่ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันต้องการจะสื่อให้ผู้ชมเข้าใจ

2. ตัวละคร ผู้วิจัยจะพิจารณาตัวละครเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โดยจำแนกการบันทึกข้อมูลออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ ฉาก รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย และสถานะของตัวละคร เพื่อศึกษา “ตัวละครเอก” ที่เป็นพื้นที่ในการแสดงอุดมการณ์หลัก ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ผู้วิจัยจะนำวิธีคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) มาร่วมพิจารณาในทุกมิติด้วย

3. การวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์เปรียบเทียบสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทาง ซึ่งทำการวิเคราะห์ในด้านการขยายความ (extension) การตัดทอน (reduction) และการดัดแปลง (modification) เพื่อให้ทราบว่ามีเนื้อหาส่วนใดบ้างที่ยังคงอยู่ และมีเนื้อหาใดบ้างที่ถูกเพิ่มเติมเข้ามา โดยพิจารณาในส่วนของการเล่าเรื่องและตัวละคร

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะต้องทำการตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมของตารางบันทึกข้อมูลก่อนจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน โดยการทดลองใช้ตารางบันทึกข้อมูลในการเก็บข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันประเภทละอย่างน้อย 1 เรื่อง เพื่อพิจารณาว่าครอบคลุมประเด็นสำคัญสำหรับการวิเคราะห์ภาพตัวแทนหรือไม่ หากถูกต้องครบถ้วนแล้วก็จะนำมาใช้บันทึกข้อมูลทั้งหมด

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการรับชมภาพยนตร์ที่ละเรื่องโดยเริ่มจากภาพยนตร์แอนิเมชันตามด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่มาจากเค้าโครงเรื่องเดียวกัน ในแต่ละเรื่องผู้วิจัยจะทำการชมภาพยนตร์โดยใช้แหล่งข้อมูลของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันพากษ์ไทยของเจ้าหญิงดิสนีย์จากแอปพลิเคชันของดิสนีย์ที่มีชื่อว่า Disney+ and Hot star ที่เป็นช่องทางหลักในการให้รับชมภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ซึ่งถูกลิขสิทธิ์ เพื่อให้ทราบถึงภาพตัวแทนของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน ผู้วิจัยจะทำการบันทึกข้อมูลในส่วนของการเล่าเรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือโครงเรื่องและแก่นเรื่อง โดยโครงเรื่องนั้นจะแบ่งออกเป็น 5 ส่วนซึ่งประกอบไปด้วยการเริ่มเรื่อง (Explosion) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ภาวะวิกฤต (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และชั้นยุติเรื่องราว (Ending) และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกข้อมูลในส่วน of ตัวละครซึ่งประกอบไปด้วยฉาก รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึงสถานะของตัวละคร ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการรับชมจนกว่า

จะได้ข้อมูลครบถ้วนตามที่ต้องการ เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และหา
ลักษณะสัมพันธ์พบเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-
แอ็คชันโดยใช้ตารางบันทึกข้อมูล (Coding sheet) ในการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อพิจารณาถึงภาพตัวแทน
และอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพตัวแทนของผู้หญิงผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน
และไลฟ์-แอ็คชันรวมไปถึงทราบว่าการเปลี่ยนแปลงรูปแบบในการนำเสนอจากภาพยนตร์แอนิเมชันสู่
ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็คชันนั้นมีผลต่อการนำเสนออย่างไรโดยทำการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับ
การคัดเลือกมาศึกษาทั้งหมด 10 เรื่อง จากนั้นทำการบันทึกข้อมูลทั้งหมดลงตารางบันทึกข้อมูล
(coding sheet) ที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบ่งเป็นการเก็บข้อมูลทั้งหมด 3 ส่วน ประกอบไปด้วย
การเล่าเรื่อง ตัวละครและลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็คชัน
โดยทั้ง 3 ส่วนนี้จะมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การเล่าเรื่องประกอบไปด้วยส่วนของโครงเรื่องและแก่นเรื่องเพื่อให้เข้าใจภาพรวม
ทั้งหมดที่ทางภาพยนตร์ต้องการสื่อ รวมถึงเพื่อให้เข้าใจถึงรูปแบบการเล่าเรื่องและเนื้อเรื่องที่ตัวละคร
หลักจะต้องพบเจอ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเกณฑ์การเล่าเรื่องหรือ “ขนบการเล่าเรื่อง” (Narrative
Convention) มาร่วมวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 โครงเรื่องคือการวิเคราะห์และพิจารณาโครงเรื่องทั้งหมดว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร
เนื้อเรื่องมีจุดสำคัญอย่างไร มีการเล่าเรื่องไว้อย่างไรบ้าง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บบันทึกข้อมูลในส่วน
ของโครงเรื่องออกเป็น 5 ส่วนสำคัญเพื่อให้่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- การเริ่มเรื่อง (Explosion) คือเรื่องราวนี้มีจุดเริ่มต้นจากอะไร เพื่อดูการ
แนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ หรือประเด็นปัญหาปมขัดแย้งภายในเรื่องนั้นมาจากอะไร
- การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) โดยพิจารณาว่าเรื่องนั้นดำเนินไป
มากขึ้นถึงจุดที่ปมปัญหาหรือความขัดแย้งเริ่มรุนแรงขึ้นหรือตัวละครนั้นมีความลำบากใจมากยิ่งขึ้น
หรือไม่
- ภาวะวิกฤต (Climax) คือจุดแตกหักของตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่ทำให้
เกิดการตัดสินใจของตัวละครภายในเรื่องราว
- ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือการที่ปัญหาหรือวิกฤตถูกแก้ไขและ
ผ่านไปได้

- ขันยุดีเรื่องราว (Ending) คือการดูว่าจุดสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมดเป็นเช่นไรมีการจบแบบใด

1.2 แก่นเรื่องคือการพิจารณาถึงสิ่งที่ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชันต้องการจะสื่อให้ผู้ชมเข้าใจ เพื่อให้เข้าใจภาพรวมในการเล่าเรื่องทั้งหมดเพื่อให้เข้าใจจุดประสงค์หลักในการเล่าเรื่อง

2. ตัวละคร ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ “ตัวละครเอก” ที่เป็นพื้นที่ในการแสดงอุดมการณ์หลัก โดยพิจารณาจากเกณฑ์ดังนี้

2.1 ฉากหรือสถานที่ที่ตัวละครหลักปรากฏตัว ซึ่งแบ่งออกเป็นพื้นที่ส่วนตัวหรือพื้นที่สาธารณะ รวมถึงกิจกรรมที่ตัวละครหลักกระทำในฉากนั้นๆ

2.2 รูปร่างหน้าตาคือรูปร่างและหน้าตาของตัวละครที่ปรากฏให้เห็นผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์แอ็คชัน โดยเป็นสิ่งที่สามารถเห็นได้จากภายนอก เช่น มีรูปร่างผอมคือมีรูปร่างที่เล็ก มีเอวคอด รูปร่างอ้วนคือมีรูปร่างใหญ่ มีความท้วม รูปร่างสมส่วนหรือหุ่นดีคือมีหุ่นที่เหมาะสมกับขนาดส่วนสูงและเป็นไปการเติบโตในช่วงวัยนั้นควรจะเป็น มีผิวดำหรือผิวขาว มีดำหนิคือมีปาน มีไฟ มีแผลเป็น หรือไม่มีดำหนิ ผมยาว ผมสั้น เป็นต้น

2.3 การแต่งหน้า คือใบหน้าของตัวละครที่ถูกแต่งเติมสีสันตัวเพื่อให้ตัวละครมีความสวยงามหรือเพื่อให้เข้ากับบทบาทที่ตัวละครได้รับ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งหน้าเข้ม การแต่งหน้าอ่อน

2.4 การแต่งกายคือเครื่องแต่งกายของตัวละครที่แสดงให้เห็นภายในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็คชัน โดยอาจจะมีการสวมใส่กระโปรงหรือกางเกง เสื้อผ้าที่ดูหรูหราคือการใส่เครื่องประดับที่มีค่า อาจเป็นทอง เงิน หรือเพชร เป็นต้น เสื้อผ้าที่ดูเรียบง่ายคือเสื้อผ้าธรรมดาที่ไม่ได้มีเครื่องประดับมีค่า เพื่อแสดงสถานะของตัวละคร

2.5 ลักษณะนิสัยคือสิ่งที่ตัวละครคิด กระทำ หรือแสดงให้เห็นผ่านการแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็คชัน เช่น กล้าหาญหรือขี้ขลาด ขี้กลัวหรืออ่อนแอ สนใจเรื่องความรักหรือไม่สนใจเรื่องความรัก ใจดีหรือมีเมตตา ใจร้ายหรือไม่มีเมตตา ฉลาดหรือมีไหวพริบ โง่หรือไร้เดียงสา เสียสละหรือเห็นแก่ตัว ขยันหรือขี้เกียจ รักนวลสงวนตัวหรือไม่รักนวลสงวนตัว อ่อนโยนหรือก้าวร้าว ใจร้อนหรือใจเย็น มั่นใจในตนเองหรือไม่มั่นใจในตนเอง เป็นต้น

2.6 สถานะคือพิจารณาจากบทบาทที่ได้รับ เช่น เป็นเจ้าหญิง ตัวร้าย แม่ พี่สาว คนรัก หรือลูกเลี้ยง เป็นต้น

ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ผู้วิจัยจะนำวิธีคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) มาร่วมพิจารณาในทุกมิติด้วย

3. การวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์เปรียบเทียบสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทางของภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยจะพิจารณาในส่วนโครงเรื่องแก่นเรื่อง รวมไปถึงตัวละคร ซึ่งมีแนวทางในการวิเคราะห์สัมพันธ์ดังนี้

3.1 การคงเดิมคือในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันปลายทางนั้นยังคงเดิมหรือไม่มีการเปลี่ยนแปลง รวมถึงส่วนใดบ้างที่ไม่ถูกเปลี่ยนแปลงและยังคงเดิมไว้

3.2 การขยายความคือมีการเพิ่มเติมเนื้อหาส่วนใดเข้ามาและส่วนที่เพิ่มเข้ามาใหม่นี้มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไรหรือเพื่อทำหน้าที่อะไรรวมถึงการขยายความนี้มีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนไปอย่างไร

3.3 การตัดทอนคือดูว่ามีเนื้อหาอะไรที่ถูกตัดทอนจากตัวบทต้นทางลงไปบ้าง และการตัดทอนหรือลดทอนนี้ส่งผลถึงเรื่องความหมายของตัวบทต้นทางเดิมหรือไม่อย่างไร

3.4 การดัดแปลงคือมีการดัดแปลงเนื้อหาจนทำให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง โดยการวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์นี้เพื่อให้ทราบว่าเนื้อหาส่วนใดบ้างที่โดนดัดแปลงให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง

อีกทั้งผู้วิจัยนำทฤษฎีสตรีนิยมมาเป็นแนวทางเพื่อให้ทราบถึงอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพตัวแทนของผู้หญิงและการนำแนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทนมาพิจารณาภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

3.6 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลงานวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ดังนี้

บทที่ 4 ผลการศึกษา

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และมู่หลาน (Mulan, 1998) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 เรื่องที่มาจากโครงเรื่องเดียวกัน ประกอบไปด้วยมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) อะลาดิน (Aladdin, 2019) และมู่หลาน (Mulan, 2020) เพื่อให้ทราบถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอว่ามีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไรเมื่อถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน เพื่อให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอต่อการนำเสนอภาพตัวแทนของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ รวมไปถึงอำนาจและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังนิยามความเป็นหญิงโดยเนื้อหาในส่วนนี้จะจำแนกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- 4.1 การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์
- 4.2 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน
- 4.3 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

4.1 การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์จะนำเสนอถึง 2 ส่วนประกอบหลัก นั่นคือโครงเรื่องและแก่นเรื่อง โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์และพบว่า การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันนั้นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1.1 โครงเรื่อง

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์จำนวน 10 เรื่องพบว่าภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ทั้ง 2 รูปแบบ มีโครงเรื่องที่มีรูปแบบคล้ายกัน

ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ ผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย และผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1.1 ผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย

การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์นั้น โครงเรื่องในลักษณะนี้จะนำเสนอให้เห็นถึงภาพของตัวละครผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตา สวยงาม มีลักษณะนิสัยอ่อนแอ ใจดี มีเมตตา มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือน แต่โดนกลั่นแกล้งจากตัวละครตัวร้ายที่มีหน้าตาไม่สวยงามหรือมีหน้าตาที่น่ากลัว รวมไปถึงมีลักษณะนิสัยใจร้าย เห็นแก่ตัว ซึ่งแม้ว่าจะโดนกลั่นแกล้งหรือเกิดความขัดแย้งใดก็ตามตัวละครผู้ชายหรือเจ้าชายจะเข้ามาช่วยเหลือ และแก้ไขปัญหาให้ในท้ายที่สุด นอกจากนี้การเล่าเรื่องในลักษณะนี้นั้นมักจะมีการเล่าเรื่องในรูปแบบ การเล่านิทานคือการเล่าเรื่องที่มีความซับซ้อนค่อนข้างน้อยไม่ได้มีปมประเด็นมากมายหรืออาจจะมีเพียงปัญหาประเด็นเดียวภายในเรื่อง ทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยการเล่าเรื่องเป็นการ นำเสนอโครงเรื่องในรูปแบบผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีลักษณะดังนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์จำนวน 2 เรื่องคือภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) และภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959)

1) ภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950)

สำหรับภาพยนตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) จะเปิดเรื่องว่าในอาณาจักรทางไกลมีพ่อหม้ายกับลูกสาวนาม “ซินเดอเรลล่า” ที่มีนิสัย อ่อนโยน ใจดี และมองโลกในแง่ดี จากนั้นพ่อหม้ายได้แต่งงานใหม่กับหญิงหม้ายที่มีลูกสาวติดมา ด้วย 2 คน เมื่อพ่อของซินเดอเรลล่าเสียชีวิตลง แม่เลี้ยงเผยนิสัยที่แท้จริงโดยบังคับข่มเหงซินเดอเรลล่าให้กลายมาเป็นคนใช้ภายในบ้าน ต่อมาพระราชวังแผนจัดงานเลี้ยงเต้นรำเพื่อให้เจ้าชายได้เจอกับหญิงสาวที่คู่ควร แม่เลี้ยงและลูกสาวทั้งสองขัดขวางไม่ให้ซินเดอเรลล่าไปงานเต้นรำ แต่ในท้ายที่สุดก็มีนางฟ้าแม่ทูลหัวได้ใช้เวทมนต์วิเศษมาช่วยให้ซินเดอเรลล่าสามารถไปงานได้ ซินเดอเรลล่าไปถึงงานเต้นรำและได้เต้นรำกับเจ้าชายอย่างมีความสุข แต่เมื่อมนต์วิเศษใกล้เสื่อมคลายซินเดอเรลล่าต้องรีบออกจากงานและได้ทำรองเท้าแก้วตกไว้ที่พระราชวัง เจ้าชายประกาศตามหาเจ้าของรองเท้าแก้ว โดยหากใครสวมใส่รองเท้าแก้วได้จะได้อภิเษกสมรสกับเจ้าชาย แม่เลี้ยงขังซินเดอเรลล่าไว้ในห้อง และให้ลูกสาวทั้ง 2 มาลองสวมรองเท้าแก้วแต่ก็ไม่สามารถสวมใส่ได้ ซินเดอเรลล่าลงมาได้ทันเวลาจากความช่วยเหลือของพวกหนูและสามารถสวมใส่รองเท้าได้ ซินเดอเรลล่าได้เข้าพระราชวัง และแต่งงานกับเจ้าชาย ทั้งสองอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

2) ภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty, 1959*)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty, 1959*)

เปิดเรื่องด้วยการที่พระราชและพระราชินีประสูติพระธิดานามออโรราแต่ไม่ได้เชิญมาเลฟิเซนต์มาด้วย มาเลฟิเซนต์โกรธเคืองจึงให้คำสาปว่า “ก่อนจะอายุครบ 16 ปี ออโรราจะถูกเข็มทอฝ้ายปักนิ้วและเสียชีวิต” และหายตัวไป ทว่านางฟ้าองค์ที่ 3 แม้ว่าจะไม่สามารถถอนคำสาปได้ แต่ได้เปลี่ยนคำสาปแห่งของมาเลฟิเซนต์จากเสียชีวิตกลายเป็นหลับไหลแทนและจะฟื้นเมื่อได้รับจูมพิตจากรักแท้ พระราชาได้สั่งทำลายเครื่องทอฝ้ายในอาณาจักรทั้งและให้นางฟ้าทั้ง 3 นำเจ้าหญิงไปเลี้ยงในป่า เมื่อใกล้ถึงวันเกิดครบรอบ 16 ปี ออโรราออกไปเก็บเบอร์รี่ในป่าและได้พบกับเจ้าชายและตกหลุมรักกัน เมื่อพระอาทิตย์ตกดินเหล่านางฟ้าทั้ง 3 ได้พาออโรรากลับเข้าพระราชวัง เมื่อเจ้าหญิงออโรราถึงที่หมายคำสาปของมาเลฟิเซนต์ก็เริ่มทำงาน ทำให้ออโรราต้องมนต์น่านี้ไปต่อกับเข็มและเข้าสู่สภาวะหลับไหล นางฟ้าทั้ง 3 ที่กลัวว่าพระราชและพระราชินีจะเศร้าไปด้วยจึงร่ายมนต์ให้ทั้งอาณาจักรเข้าสู่สภาวะหลับไหลเช่นเดียวกันจนกว่าเจ้าหญิงออโรราจะฟื้นจากคำสาป ขณะเดียวกันมาเลฟิเซนต์ที่มาดักรอออโรราที่กระท่อมกลางป่าก็พบเข้ากับเจ้าชายฟิลลิปและได้จับตัวเจ้าชายไป เหล่านางฟ้าตามไปช่วยเจ้าชายและได้มอบโล่แห่งคุณธรรมกับดาบแห่งความดีให้ เจ้าชายสามารถฝ่าฟันอุปสรรคและสังหารมาเลฟิเซนต์ หลังจากนั้นจึงเดินทางไปยังหอคอยและจูมพิตออโรราเพื่อถอนคำสาป เจ้าหญิงฟื้นขึ้นมารวมถึงเมืองที่หลับไหลก็ได้ตื่นขึ้นมา สุดท้ายนี้เจ้าชายและเจ้าหญิงอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องพบว่ามี การเปิดเรื่อง โดยการแนะนำลักษณะนิสัยของตัวละครเอก จากนั้นตัวละครเอกจะพบเจออุปสรรคที่ตนเองไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ไม่ว่าจะเป็นการโดนกลั่นแกล้งจากแม่เลี้ยงหรือการโดนคำสาปจากแม่มดแต่ถึงแม้ว่าจะต้องเผชิญกับอุปสรรคก็จะมีคนคอยช่วยเหลือให้สามารถผ่านพ้นไปได้ไม่ว่าจะเป็นเหล่าเพื่อนสรรพสัตว์หรือนางฟ้าแม่ทูลหัว เพื่อให้ในท้ายที่สุดตัวละครจะได้พบเจอกับเจ้าชาย ที่จะช่วยเหลือในส่วนที่นางฟ้าหรือเหล่าเพื่อนสรรพสัตว์ไม่สามารถช่วยเหลือได้ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 1950*) ที่มีสิ่งมีชีวิตไม่ว่าจะเป็นสัตว์หรือผู้วิเศษจะคอยช่วยเหลือระหว่างทางเพื่อผ่อนหนักให้เป็นเบาและก้าวผ่านอุปสรรคเล็กๆ น้อยให้สามารถได้พบเจอกับเจ้าชายที่จะเป็นผู้เข้ามาช่วยเหลือแก้ปัญหาใหญ่ในตอนท้ายให้ซินเดอเรลล่าสามารถหนีรอดจากการกลั่นแกล้งรังแกของแม่เลี้ยงใจร้ายด้วยการอภิเษกสมรสกับเจ้าชายและอยู่อย่างมีความสุข เช่นเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty, 1959*) ที่ปัญหาใหญ่นางฟ้าไม่สามารถช่วยเหลือออโรราได้คือการได้รับจูมพิตจากรักแท้เพื่อคลายคำสาป ซึ่งในท้ายที่สุดเจ้าชายจะฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือออโรราให้รอดพ้นจากคำสาปและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

4.1.1.2 ผู้หญิงเข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย

การเล่าเรื่องในรูปแบบนี้นั้นถึงแม้ว่าจะยังคงแสดงให้เห็นถึงการเล่าเรื่องที่คล้ายเดิมอยู่คือการเปิดเรื่องมาด้วยการนำเสนอตัวละครผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงามมีลักษณะนิสัยอ่อนโยน ใจดี มีเมตตา แต่ในขณะเดียวกันก็มีการนำเสนอให้ตัวละครเอกผู้หญิงนั้นได้แสดงความสามารถ กล้าหาญ กล้าตัดสินใจ เข้มแข็งและลุกขึ้นสู้ ทว่าถึงแม้จะมีความเข้มแข็งและกล้าหาญมากยิ่งขึ้นแต่ในบางสถานการณ์ก็ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นอยู่ นอกจากนี้ถึงแม้ตัวละครหญิงจะถูกนำเสนอให้สนใจความรักน้อยลงกว่าในรูปแบบก่อนหน้านี้แต่ท้ายที่สุดก็ยังคงครองรักกับตัวละครเอกชายหรือเจ้าชายและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข นอกจากการเล่าเรื่องในลักษณะนี้นั้นยังคงเป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบการเล่านิทานเช่นเดียวกันทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่มีโครงเรื่องในลักษณะดังนี้ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ จำนวน 6 เรื่อง แบ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* *มู่หลาน (Mulan, 1998)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* และ *อะลาดิน (Aladdin, 2019)* ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)*

ภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* เปิดเรื่องด้วยในดินแดนอันไกลโพ้น มีเจ้าชายองค์หนึ่งที่มีนิสัยเห็นแก่ตัว ไม่มีความเมตตา ถูกนางฟ้าที่ปลอมตัวมาลองใจและสาปให้กลายเป็นอสูรหน้าตาน่าเกลียด รวมถึงเสกคนรับใช้ให้กลายเป็นเฟอร์นิเจอร์ โดยจะแก้คำสาปได้ก็ต่อเมื่ออสูรรู้จักรักใครและเขาตอบสนองก่อนกุหลาบวิเศษจะร่วงโรย หลายปีต่อมามีหญิงสาวที่มีหน้าตางดงามและจิตใจดีชื่อว่า “เบลล์” เบลล์ชอบอ่านหนังสือและหลงใหลที่จะได้รู้จักโลกภายนอกหมู่บ้าน เบลล์อาศัยอยู่กับพ่อของเธอซึ่งเป็นนักประดิษฐ์ วันหนึ่งพ่อของเบลล์ได้เดินทางไปงานสิ่งประดิษฐ์ แต่เขาได้หลงทางในป่าและได้พบกับปราสาทลึกลับของเจ้าชายอสูรและถูกจับตัวไว้ เบลล์ออกเดินทางตามหาพ่อและได้ยื่นขอเสนอกับเจ้าชายอสูรให้ขังเธอไว้แทน พ่อของเบลล์ที่รอดมาได้ก็รีบกลับมาบอกคนในหมู่บ้านและแกล้งตอขวางหมู่บ้านที่หวังจะได้แต่งงานกับเบลล์ แต่ก็ไม่มีใครเชื่อ เบลล์อาศัยอยู่ในปราสาทและได้ตกหลุมรักกัน อสูรที่รู้ตัวแล้วว่ารักเบลล์จึงปล่อยตัวเบลล์ออกจากปราสาทโดยให้กระจกวิเศษไว้ให้เบลล์สามารถดูอสูรผ่านกระจกวิเศษได้ แกล้งตอที่วางแผนชั่วร้ายให้โรงพยาบาลบ้ามาจับตัวพ่อของเบลล์เพื่อขู่ให้พ่อของเบลล์ยอมยกเบลล์ให้เขา แต่เบลล์ที่กลับมาทันทีให้ชาวบ้านดูอสูรผ่านกระจกวิเศษ แกล้งตอและชาวบ้านจึงออกตามล่าอสูรอีกทั้งยังขังเบลล์ไว้กับพ่อ โดยมีเฟอร์นิเจอร์ในปราสาทมาช่วยเหลือเบลล์ อสูรที่เป็นคนดีจึงไม่สู้กับแกล้งตอและถูกลอบทำร้าย แต่แกล้งตอก็พลาดท่าตกลงไปตายเสียเอง เบลล์ได้ช่วย

อสูรแต่ก็สายเกินไปเพราะอสูรบาดเจ็บหนัก เบลล์เสียใจมากและได้สารภาพรักกับอสูรก่อนที่กุหลาบกลีบสุดท้ายจะร่วงโรย ทำให้คำสาปถูกถอน อสูรกลับมามีชีวิตอีกครั้งในร่างเจ้าชายรวมถึงเหล่าเพอร์นิเจอร์ในปราสาทก็ได้กลับมาเป็นคนอีกครั้ง และทั้งสองได้ครองรักกันอย่างมีความสุข

2) ภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) เปิดเรื่องด้วยโจรหนุ่มนาม “อะลาดิน” มีคู่หูเป็นลิงชื่อ อาบู หวังว่าสักวันตนเองจะร่ำรวยและได้อยู่ในพระราชวัง ขณะนั้นในพระราชวังสุลต่านต้องการหาเจ้าชายมาอภิเษกสมรสกับลูกสาวของเขา “เจ้าหญิงจัสมิน” แต่จัสมินเบื่อหน่ายที่ต้องอยู่แต่ในพระราชวังจึงหนีออกจากวังและเข้าไปในเมืองจนได้พบกับอะลาดิน ทั้งสองตกหลุมรักกัน แต่ไม่ทันไรนั้นทหารก็ได้มาจับกุมอะลาดิน จาฟาร์ที่ปรึกษาของสุลต่านได้ออกอุบายและหลอกล่อให้อะลาดินไปเอาตะเกียงมาให้ อะลาดินที่เข้าไปในถ้ำเจอกับพรมวิเศษและตะเกียงวิเศษ เมื่อเอามือลูบไปที่ตะเกียงก็มียักษ์ที่ชื่อว่า “จีนิ” โผล่ออกมา โดยจีนิบอกกับอะลาดินว่าสามารถขอพรวิเศษได้ 3 ข้อ อะลาดินได้ทำการขอพรข้อแรกให้ตนเองกลายเป็นเจ้าชายเพื่อที่เขาจะได้มาหาเจ้าหญิงจัสมินโดยโกหกว่าตนเองคือเจ้าชายอาลี

จาฟาร์ที่รู้ว่าอะลาดินมีตะเกียงวิเศษได้ใช้ให้ลูกสมุนจับอะลาดินไปถ่วงน้ำเพื่อฆ่าให้ตายรวมถึงขโมยตะเกียงและขอพรให้ตนเองกลายเป็นสุลต่านและเป็นพ่อมดที่มีพลังอำนาจที่สุดในโลก อีกทั้งยังจับสุลต่านและเจ้าหญิงจัสมินมาเป็นทาสรับใช้ อะลาดินได้ใช้พรข้อที่ 2 ให้ตัวเองรอดตายกลับมาช่วย และพบว่าเจ้าหญิงจัสมินถูกขังไว้ในนาฬิกาทราย เมื่อจาฟาร์เห็นอะลาดินก็กลายร่างเป็นงูเพื่อตามฆ่าอะลาดิน อะลาดินได้ใช้ไหวพริบในการหลอกล่อให้จาฟาร์ขอพรข้อที่ 3 ให้ตัวเองกลายเป็นยักษ์จีนิจนถูกดูดกลับเข้าไปในตะเกียง เมื่อเหตุการณ์สงบสุขอะลาดินได้ขอพรข้อสุดท้ายให้ยักษ์จีนิเป็นอิสระ สุลต่านได้เห็นคุณค่าและความดีของอะลาดินจึงเปลี่ยนกฎให้เจ้าหญิงสามารถแต่งงานกับใครก็ได้ที่ตนเองรัก อะลาดินกับเจ้าหญิงจัสมินได้แต่งงานและครองรักกันอย่างมีความสุข รวมถึงยักษ์จีนิที่ได้เป็นอิสระก็เดินทางออกไปท่องเที่ยวยุโรปโลกอย่างที่ตนเองปรารถนา

3) ภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องมู่หลาน (Mulan, 1998) เปิดเรื่องด้วย “ชานยู” กลุ่มโจรชาวฮั่นบุกโจมตีประเทศจีน ฮองเต๋อออกคำสั่งให้เกณฑ์พลเมืองมาเป็นทหาร ขณะเดียวกันในเมืองเล็กๆ ในประเทศจีน “มู่หลาน” ที่กำลังเตรียมตัวจะไปพบแม่สื่อเพื่อแต่งงานเป็นเกียรติแก่วงศ์ตระกูล แต่มู่หลานก็ทำไม่สำเร็จ ในเวลานั้นมีหมายศาลมาจากพระราชวังให้ส่งตัวแทนชายเพื่อเป็นทหาร ด้วยความเป็นห่วงพ่อมู่หลานจึงวางแผนที่จะไปปฏิบัติหน้าที่แทนพ่อและได้ปลอมตัวเป็นผู้ชายออกไปจากบ้าน มู่หลานได้พบกับมูซูที่มาปรากฏตัวขึ้นเพื่อเสนอความช่วยเหลือ ที่ค่ายมู่หลานได้เจอกับเพื่อนทหารและผู้คุมที่ชื่อว่า “ลีซาง” มู่หลานที่มีท่าทางอ่อนแอ จึงทำให้ทุกคนดูถูก รวมถึงลีซางเองก็มองว่ามู่หลานไม่ควรอยู่ในค่ายนี้ แต่นานวันเข้ามู่หลานก็ได้การยอมรับจากเหล่า

ทหาร ต่อมากลุ่มโจรขานยูได้บุกเข้าโจมตี กองทัพเสียเปรียบอย่างมาก มู่หลานได้ขัดคำสั่งลีซางแต่ทำให้ทุกคนรอดจากการโจมตี จากเหตุการณ์นั้นทุกคนจึงทราบว่ามู่หลานเป็นผู้หญิง ลีซางไว้ชีวิตมู่หลานเนื่องจากเคยช่วยชีวิตตนเอง ระหว่างที่มู่หลานเดินทางกลับพบว่ากองโจรขานยูยังไม่ตายจึงรีบไปบอกลีซาง แต่ก็ไม่มีใครสนใจเพราะมองว่ามู่หลานเป็นเพียงแค่ผู้หญิง ไม่นานนักฮองเต้ก็ถูกกองโจรจับตัวไปขังในพระราชวัง เหล่าทหารทำอะไรไม่ถูกมู่หลานจึงวางแผนการจนเหล่าทหารสามารถเข้าไปในพระราชวังและลีซางได้เข้าไปช่วยเหลือฮองเต้ได้สำเร็จ ขานยูจึงพุ่งเป้ามาที่มู่หลานแทนแต่มู่หลานก็ต่อสู้จนเอาชนะได้ ฮองเต้ขอบคุณมู่หลานต่อหน้าฝูงชนและเสนอให้มู่หลานเป็นเสนา แต่มู่หลานขอตัวกลับบ้าน ฮองเต้จึงได้มอบเหรียญกล้าหาญและดาบให้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ว่ามู่หลานได้ทำคุณให้กับประเทศจีนและเป็นเกียรติต่อวงศ์ตระกูล ลีซางตามกลับไปหามู่หลานที่บ้านโดยอ้างว่าจะนำหมวกมาคืน มู่หลานที่ขอลีซางอยู่แล้วจึงชวนเขาทานอาหารเย็นด้วย มูซุที่ทำให้มู่หลานประสบความสำเร็จได้รับการต้อนรับจากเหล่าบรรพชนและได้เลื่อนขั้นให้เป็นเทพผู้พิทักษ์ตามเดิม

4) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) เปิดเรื่องด้วยในอาณาจักรแห่งหนึ่งมีเด็กสาวนามว่า “เอลล่า” วันหนึ่งแม่ของเอลลาล้มป่วยและได้จากไป เมื่อเวลาผ่านไปพ่อของเอลล่าตัดสินใจแต่งงานใหม่กับเลดี้เทรเมนหญิงหม้ายที่มีลูกสาว 2 คน เมื่อพ่อของเอลล่าไม่อยู่แม่เลี้ยงมักจะให้เอลล่าไปนอนที่ห้องใต้หลังคา หลังจากที่พ่อของเอลล่าเสียชีวิตแม่เลี้ยงได้สั่งปลดคนงานในบ้านและให้เอลล่ามาเป็นคนรับใช้แทน แม่เลี้ยงและลูกสาวทั้ง 2 จึงตั้งชื่อใหม่ให้เอลล่าและเรียกเธอว่า “ซินเดอเรลล่า” เอลล่าเสียใจและได้ขี่ม้าเข้าไปในป่าจนได้พบกับเจ้าชาย ทั้งสองตกหลุมรักกันถึงแม้ว่าต่างฝ่ายจะยังไม่รู้จักกัน ขณะเดียวกันพระราชินีจัดงานเลี้ยงเพื่อเชิญประชาชนทั้งอาณาจักรมาร่วมงานเพื่อให้เจ้าชายเลือกคู่ครอง

ในวันนั้นแม่เลี้ยงและลูกสาวทั้ง 2 ได้กลั่นแกล้งและทำลายชุดของเอลล่าเพื่อไม่ให้เอลล่าไปงานเลี้ยงได้ แต่นางฟ้าแม่ทูลหัวมาช่วยร้ายมนต์เพื่อให้เอลล่าไปงานเลี้ยงได้ เมื่อเอลล่าไปถึงงานได้เต้นรำและได้ทราบว่าผู้ชายที่เธอเจอคือเจ้าชาย ก่อนที่มันตีเว็ลจะหมดลงเอลล่าจึงรีบกลับและทำรองเท้าแก้วหล่นไว้ที่พระราชวัง เจ้าชายประกาศตามหาเจ้าของรองเท้าและจะอภิเษกสมรสด้วย แต่แม่เลี้ยงได้ขโมยรองเท้าไปและได้เข้าไปเจรจาขอตำแหน่งกับอำมาตย์และกลับมายื่นข้อเสนอชั่วร้ายให้เอลล่าแต่เอลล่าที่ไม่เห็นด้วย แม่เลี้ยงจึงทำลายรองเท้าแก้วทิ้งรวมถึงขังเอลล่าไว้ในห้องใต้หลังคา เวลาผ่านไปอำมาตย์ได้เดินทางนำรองเท้าแก้วมาให้ลูกสาวทั้ง 2 ของแม่เลี้ยงสวมแต่ทั้งคู่ไม่สามารถสวมใส่ได้ ขณะที่ผู้กองกำลังจะกลับนั้นก็ได้ยินเสียงหญิงสาวร้องเพลงจากด้านบนจึงยื่นกรานที่จะให้หญิงสาวผู้นั้นลงมาลองสวมรองเท้า เอลล่าแสดงความกล้าหาญและยืนยันในสิทธิของตนเองและได้พบกับเจ้าชายที่ได้ขึ้นเป็นพระราชินี เขาจำเอลล่าได้ทันทีและได้สวมรองเท้า

ให้เธอและพาเธอกลับพระราชวัง ทั้งคู่ได้แต่งงานกันอย่างมีความสุข อีกทั้งแม่เลี้ยงและอำมาตย์ก็ได้ถูกเนรเทศออกจากไปเมืองเพื่อชดใช้ความผิดของตน

5) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017)

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) เปิดเรื่องด้วยเจ้าชายรูปงามองค์หนึ่งมีนิสัยเห็นแก่ตัว ไม่มีความเมตตา แต่คืนหนึ่งมีผู้วิเศษมาลงใจและลงโทษสาปเจ้าชายให้กลายเป็นอสูรหน้าตาน่าเกลียดและได้ร้ายเวทมนต์ปกคลุมไปทั้งปราสาท โดยหากเจ้าชายเรียนรู้ที่จะรู้จักรักใคร่ก่อนที่ดอกกุหลาบกลีบสุดท้ายจะร่วงโรยก็จะพ้นจากคำสาป ภายในหมู่บ้านมีหญิงสาวหน้าตางดงามและจิตใจดีมีชื่อว่า “เบลล์” เบลล์ชอบอ่านหนังสือและหลงใหลที่จะได้รู้จักโลกภายนอกหมู่บ้าน จนชาวบ้านมองว่าเธอเป็นคนประหลาด เบลล์อาศัยอยู่กับพ่อซึ่งเป็นนักประดิษฐ์ วันหนึ่งพ่อของเบลล์ออกเดินทางไปงานสิ่งประดิษฐ์ ระหว่างทางเจอกับฝูงหมาป่าที่ดุร้ายและได้หลงเข้าไปในปราสาทและจะนำดอกกุหลาบกลับไปให้เบลล์ อสูรมาพบจึงได้จับตัวพ่อของเบลล์ไปขังไว้เนื่องจากเขาขโมยดอกกุหลาบ เบลล์ที่ทราบข่าวพ่อหายไปจึงออกตามหาและพบว่าพ่อถูกขังอยู่ เบลล์จึงยื่นขอเสนอให้ขังเธอไว้แทน

นานวันเข้าทั้งสองก็เริ่มตกหลุมรักกัน ขณะที่พ่อของเบลล์พยายามขอความช่วยเหลือจากคนในหมู่บ้านแต่ไม่มีใครเชื่อ แกสต้องขายหนุ่มรูปหล่อในหมู่บ้านซึ่งเขาหวังว่าจะได้แต่งงานกับเบลล์ ให้โรงพยาบาลบ้ามาจับตัวพ่อของเบลล์ไปรักษา ขณะเดียวกันอสูรที่รู้ตัวแล้วว่ารักเบลล์จึงยอมปล่อยตัวเบลล์ออกจากปราสาทโดยให้กระจกวิเศษไว้ด้วย เบลล์กลับมาทันจึงได้แก้ต่างว่าพ่อไม่ได้บ้าและอสูรมีอยู่จริงโดยการให้ชาวบ้านดูอสูรผ่านกระจกวิเศษ แกสต้องและชาวบ้านจึงออกตามล่าอสูรอีกทั้งยังขังเบลล์ไว้กับพ่อ ขณะที่ทุกคนบุกไปยังปราสาทเบลล์และพ่อก็ได้พยายามหนีออกมาจากกรงขังได้สำเร็จ อสูรที่มองเห็นเบลล์ได้พยายามปืนไปหาเบลล์แต่ก็ถูกแกสต้องลอบทำร้าย แต่แกสต้องพลาดท่าตกลงไปตายเสียเอง เบลล์ช่วยอสูรขึ้นมาแต่ก็สายเกินไปเพราะอสูรบาดเจ็บหนัก กุหลาบกลีบสุดท้ายได้ร่วงโรยทุกคนในปราสาทได้กลายร่างเป็นเฟอร์นิเจอร์เต็มตัวรวมถึงอสูรที่ไม่หายใจแล้ว เบลล์ที่เสียใจมากได้สารภาพว่ารักอสูร ในขณะเดียวกันผู้วิเศษได้ยื่นจึงช่วยคลายคำสาปให้ อสูรกลับมามีชีวิตอีกครั้งในร่างเจ้าชายรวมถึงเหล่าเฟอร์นิเจอร์ในปราสาทก็ได้กลับมาเป็นคนอีกครั้ง ทุกคนอาณาจักรก็ได้ความทรงจำคืนกลับมา และทั้งสองได้ครองรักกันอย่างมีความสุข

6) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019)

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) เปิดเรื่องด้วยอะลาดินเป็นเด็กกำพร้าและเป็นโจรเพื่อยังชีพโดยอาศัยอยู่กับลิงของเขาชื่อ “อาบู” โดยหวังว่าสักวันหนึ่งตนเองจะร่ำรวย ขณะเดียวกัน “เจ้าหญิงจัสมิน” ที่เปื้อนหนายที่จะอาศัยอยู่แต่ในพระราชวังแอบออกมาเยี่ยมชมบ้านเมือง อะลาดินเข้ามาช่วยเหลือ โดยจัสมินโกหกอะลาดินว่าตนเองเป็นผู้ช่วย

เจ้าหญิง ระหว่างนี้จาฟาร์ที่เป็นขุนนางคนสนิทของสุลต่านก็ได้คอยปั่นหัวและพยายามหาทางครองบัลลังก์โดยได้ให้อะลาตินไปเอาตะเกียงวิเศษให้ อะลาตินได้เข้าไปในถ้ำเพื่อนำตะเกียงมาให้จาฟาร์ อะลาตินเอามือถือไปที่ตะเกียงทันใดนั้นก็มียักษ์ที่ชื่อว่า จินี โผล่ออกมา โดยจินีได้บอกกับอะลาตินว่าสามารถขอพรวิเศษได้ 3 ข้อ อะลาตินจึงขอพรข้อแรกให้ตนเองกลายเป็นเจ้าชายเพื่อที่จะได้มาหาเจ้าหญิงจัสมินโดยโกหกว่าตนเองคือเจ้าชายอาลี ทั้ง 2 ได้ผจญภัยไปบนพรมวิเศษด้วยกัน แต่เมื่อกลับมา ก็ถูกจาฟาร์ทำร้ายและพยายามฆ่าอะลาตินอะลาตินจึงได้ใช้พรข้อที่ 2 และรอดมาได้

จาฟาร์ที่ขโมยตะเกียงวิเศษมาและขอพรให้ตนเองกลายเป็นสุลต่านจับตัวเจ้าหญิงและสั่งให้ทหารนามว่า “ฮาซิม” บุກโหมดีเมืองบ้านเกิดของแม่เจ้าหญิงจัสมิน จัสมินพูดจาหวานล่อมนายทหารฮาซิมและลูกขึ้นต่อต้านจาฟาร์ จาฟาร์ขอพรข้อที่ 2 ให้ตนเองเป็นพ่อมดที่มีพลังอำนาจที่สุดในโลกและได้เนรเทศอะลาตินไปยังสุดขอบโลกรวมถึงบังคับให้เจ้าหญิง จัสมินแต่งงานด้วย แต่อะลาตินหลอกล่อให้จาฟาร์ขอพรข้อที่ 3 ให้ตัวเองกลายเป็นยักษ์จินีจึงถูกดุคกลับเข้าไปในตะเกียง เมื่อเหตุการณ์สงบสุขอะลาตินขอพรข้อสุดท้ายให้ยักษ์จินีเป็นอิสระ สุลต่านที่ปลอมตัวเห็นคุณค่าและความกล้าหาญของลูกสาวของตนเองจึงยกตำแหน่งสุลต่านให้กับเจ้าหญิง จัสมินและจัสมินได้เปลี่ยนกฎให้สามารถแต่งงานกับใครก็ได้ที่ตนเองรัก อะลาตินกับจัสมินแต่งงานและครองรักกันอย่างมีความสุข รวมถึงจินีที่ได้เป็นอิสระก็ได้ขอผู้ช่วยเจ้าหญิงนามว่า “ดาเลีย” แต่งงานมีลูกด้วยกัน 2 คนและเดินทางออกไปท่องเที่ยวยุโรปโลกอย่างที่ใจปรารถนา

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ทั้งหมด 6 เรื่องนี้พบว่าผู้หญิงมีลักษณะที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรัก แต่ขณะเดียวกันโครงเรื่องก็นำเสนอให้เห็นถึงภาพผู้หญิงที่มีความฉลาดและการเสียสละ นอกจากนี้ในหลายๆ เรื่องสะท้อนตัวละครหญิงที่ไม่ต้องการอภิเษกสมรสกับใครที่ไม่ได้เลือกเองหรือไม่ได้สนใจความรักมากนัก รวมทั้งเมื่อถึงจุดวิกฤตจะเห็นได้ว่าตัวละครเอกหญิงมีความต้องการที่จะแก้ปัญหาของตนเองหรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา มากกว่าการรอคอยความช่วยเหลือ อีกทั้งในหลายๆ เรื่องยังพบว่าถึงแม้ว่าตัวละครจะมีความเข้มแข็งขึ้นแต่ก็ยังต้องการช่วยเหลือจากผู้อื่น เช่นการที่เบลล์กล้าที่จะหนีออกจากปราสาท แต่ก็ถูกหมาป่าเข้าโจมตีและในท้ายที่สุดเจ้าชายอสูรได้เข้าช่วยเหลือให้เบลล์ปลอดภัย หรือเจ้าหญิงจัสมินที่มีความกล้าหาญพร้อมที่จะสำรวจในเมืองคนเดียว แต่เมื่อเกิดเรื่องขึ้นอะลาตินก็เป็นตัวละครหลักที่เอื้อมมือเข้าช่วยเหลือ แต่โดยรวมก็ยังเห็นว่าผู้หญิงทุกคนในโครงเรื่องลักษณะนี้ยังต้องการความรักในตอนท้ายของเรื่อง หากไม่แต่งงานกันและอยู่อย่างมีความสุขก็จะมีการต่อยอดสานสัมพันธ์กับคนที่ตนเองสนใจ

4.1.1.3 ผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง

สำหรับโครงเรื่องในลักษณะนี้จะมีความแตกต่างกับสองแบบแรกอย่างชัดเจนโดยถึงแม้ว่าจะยังมีการเปิดเรื่องด้วยการนำเสนอตัวละครผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงาม ใจดี มีเมตตา กล้าหาญ เข้มแข็งและลุกขึ้นสู้ แต่ตัวละครผู้หญิงเหล่านี้จะไม่ได้มีความสนใจตัวละครเอกผู้ชาย ยังคงมองถึงการแก้ปัญหาของตนเอง มองถึงความสำเร็จมากกว่าที่จะสนใจความรักเชิงชู้สาว และในตอนท้ายของเรื่องตัวละครเอกผู้หญิงจะสามารถแก้ไขปัญหาสำเร็จได้ด้วยตนเองและมีความสุขกับสิ่งที่ตนเองเลือก อย่างไรก็ตามโครงเรื่องแบบนี้มักจะเปิดประเด็นด้วยการทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงปัญหาที่ตัวละครต้องเผชิญและดำเนินเรื่องราวที่ท้ายที่สุดตัวละครจะแก้ปัญหาที่ตนเองพบเจอเช่นไร นอกจากนี้การเล่าเรื่องรูปแบบนี้มีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าการเล่าเรื่องแบบการเล่านิทาน เนื่องจากปัญหาที่ตัวละครพบเจออาจไม่ใช่แค่ตัวละครตัวร้ายที่มาทำให้เกิดอุปสรรค แต่อาจเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในตนเองไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจหรือการแก้ปัญหาทางด้านสังคม เป็นต้น ซึ่งในการเล่าเรื่องรูปแบบนี้พบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และ *มุลาน (Mulan, 2020)* ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)*

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* เปิดเรื่องด้วยเรื่องราว 2 อาณาจักรระหว่างอาณาจักรมนุษย์และ “เมืองมัวร์ส” ซึ่งเป็นที่อยู่ของสิ่งมีชีวิตอัศจรรย์ที่มีนางฟ้านามว่า “มาเลฟิเซนต์” อาศัยอยู่ เมื่อครบรอบ 16 ปีของมาเลฟิเซนต์ มนุษย์นามว่า “สเตฟาน” มอบจูมพิตจากรักแท้ให้นาง แต่สุดท้ายมาเลฟิเซนต์ก็ถูกหักหลัง เพราะสเตฟานนั้นโหยหาอำนาจจึงอาศัยความไว้วางใจด้วยการตัดปีกนางมาเพื่อจะได้ขึ้นครองบัลลังก์ หลังขึ้นครองบัลลังก์เขาได้สมรสและมีพระธิดานามว่า “ออโรรา” มาเลฟิเซนต์จึงแค้นด้วยการมอบคำสาปให้เจ้าหญิงออโรราว่าในวันครบรอบ 16 ปีจะถูกเข็มทอผ้าปักนิ้วและเข้าสู่ห้วงนิทราหลับใหลเหมือนตายไปตลอดกาลและมีเพียงจูมพิตจากรักแท้เท่านั้นจึงจะลบคำสาปได้ พระราชาสั่งให้นำเครื่องทอผ้าทั้งหมดในอาณาจักรไปซ่อนและให้นางฟ้าทั้ง 3 องค์นำออโรราไปเลี้ยงดู แต่นางฟ้าทั้ง 3 องค์ก็ดูแลเด็กไม่ค่อยเป็น ทำให้มาเลฟิเซนต์และลูกสมุนเข้ามาคอยดูแลและช่วยออโรราอยู่ตลอด จนทำให้มาเลฟิเซนต์รู้สึกผูกพันและเริ่มอยากทำลายคำสาป เมื่อใกล้ถึงวันครบรอบ 16 ปีระหว่างเดินทางกลับบ้านออโรราก็ได้พบกับเจ้าชายฟิลลิป แม้ดูเป็นหนทางในการล้างคำสาป แต่มาเลฟิเซนต์ก็ยังคงเชื่อว่ารักแท้ไม่มีจริง

ออโรรารับรู้ความจริงว่ามาเลฟิเซนต์เป็นคนสาปนางจึงหนีกลับไปยังพระราชวัง เมื่อคำสาปเริ่มทำงานออโรราจึงเข้าสู่นิทรา มาเลฟิเซนต์รู้สึกผิดจึงให้ลูกสมุนตามหาเจ้าชายฟิลลิปเพื่อแก้ไขคำสาปครั้งนี้ เจ้าชายเข้าไปจูมพิตเจ้าหญิงแต่ก็ไม่สำเร็จ มาเลฟิเซนต์ขอโทษ

เจ้าหญิงออโรร่าและจุมพิตเบาๆ ไปที่หน้าผากของนางก่อนจะพบว่าตนเองคือรักแท้ที่สามารถถอนคำสาปได้ ออโรร่าตื่นขึ้นมาจากนิทราและรีบเดินทางกลับเมืองมัวร์สกับมาเลฟิเซนต์ แต่ก่อนกลับเกิดเหตุการณ์ต่อสู้กัน ท้ายที่สุดมาเลฟิเซนต์ก็ได้ปิกคินและสามารถเอาชนะพระราชาสเตฟานได้ เมื่อพระราชาสันพระชนม์ มาเลฟิเซนต์ได้ทำลายกำแพงหนามที่กั้นระหว่างเมืองมัวร์สกับอาณาจักรมนุษย์ลง รวมถึงได้สละการปกครองของตนเอง พร้อมให้ออโรร่าเป็นราชินีเพื่อรวมอาณาจักรทั้ง 2 เข้าด้วยกัน

2) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน (Mulan, 2020)*

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มู่หลาน (Mulan, 2020)* เปิดเรื่องด้วยมู่หลานในวัยเด็กนั้นเป็นเด็กผู้หญิงที่มีนิสัยซุกซนและมีพรสวรรค์ติดตัวมาหรือที่เรียกว่าลมปราณ แต่ก็ต้องเก็บซ่อนไว้ ผ่านมาหลายปีประเทศจีนถูกชาวโหยวหยานบุกเข้าโจมตีโดยมีผู้นำคือ “บอริชาน” นอกจากนี้ยังมีสตรีนางหนึ่งร่วมรบด้วยโดยนางมีพลังลมปราณแกร่งกล้าทุกคนจึงเรียกนางว่า “แม่มดเซียนเหนียง” เมื่อองค์จักรพรรดิทราบข่าวก็ออกคำสั่งให้ทุกคนรวบรวมผู้ชายมาร่วมรบปกป้องประเทศจีน มู่หลานไม่อยากให้พ่อไปออกรบจึงตั้งใจแสดงความกตัญญูด้วยการออกรบแทนพ่อ มู่หลานฝึกพลังลมปราณและเรียนรู้คำสั่งสอนจกเหล่าหาญ ภักดี ซื่อสัตย์ ในช่วงรุ่งเช้ากลุ่มบอริชานและกองทัพหลวงได้เข้าต่อสู้กัน มู่หลานได้พบกับนางแม่มดเซียนเหนียง ซึ่งนางก็ล่วงรู้วามู่หลานนั้นปกปิดความจริงทำให้พลังลมปราณของมู่หลานไม่แข็งแกร่งและสู้นางแม่มดเซียนเหนียงไม่ไหวทำให้สลับไป เมื่อมู่หลานฟื้นขึ้นมาได้ละทิ้งการปลอมตัวและกลับมาสู้ด้วยการเป็นตัวเองอย่างเต็มตัวจนได้รับชัยชนะ

มู่หลานสารภาพว่าตนเองเป็นผู้หญิงและถูกขับไล่ออกจากกองทัพหลวง แม่มดเซียนเหนียงได้หัวนล้อมให้มู่หลานร่วมสู้ไปกับนางด้วยเหตุผลที่ว่าเรานั้นเหมือนกัน แต่ มู่หลานปฏิเสธและเมื่อล่วงรู้แผนการชั่วร้ายที่บอริชานตั้งใจจะไปฆ่าฮ่องเต้ที่พระราชวังจึงรีบกลับมาบอกกองทัพหลวงแต่แม่ทัพยังไม่เชื่อ ท้ายที่สุดมู่หลานได้นำกองทัพหลวงไปยังพระราชวังและพบกับนางแม่มดเซียนเหนียงอีกครั้ง มู่หลานหัวนล้อมให้แม่มดเซียนเหนียงกลับตัวกลับใจและได้แสดงให้เห็นว่าหากเลือกที่จะเดินทางที่ถูกต้องก็ยอมทำได้ ทำให้แม่มดเซียนเหนียงบินนำทางไปยังที่ซ่อนขององค์จักรพรรดิรวมถึงเข้ารับลูกธนูแทนมู่หลาน บอริชานได้เข้าต่อสู้กับมู่หลานแต่มู่หลานก็สู้จนสามารถเอาชนะและช่วยเหลือองค์จักรพรรดิได้ เมื่อเหตุการณ์สงบสุขมู่หลานได้รับคำขอบคุณจากองค์จักรพรรดิและได้มอบตำแหน่งทหารในกองทัพหลวงให้มู่หลาน แต่มู่หลานปฏิเสธที่จะรับตำแหน่งและขอกลับไปทำหน้าที่ลูกแทน พ่อของมู่หลานยอมรับความเป็นนักรบของมู่หลาน แม่ทัพยังได้ตามมู่หลานมาที่บ้านเพื่อมอบของขวัญให้เป็นเกียรติแก่วงศ์ตระกูลและยื่นข้อเสนอทหารราชของครักซ์ มู่หลานได้เติบโตมาเป็นคนที่ประสบความสำเร็จ

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งหมด 2 เรื่องนี้ พบว่าผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในลักษณะนี้นั้นมีความแตกต่างและทำให้เห็นภาพที่เปลี่ยนแปลงไป โดยถึงแม้จะมีการนำเสนอให้เห็นถึงผู้หญิงที่ศรัทธาในความรักในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มาเลฟิเซนต์: กำนีนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* ในตอนแรก แต่ก็ได้นำเสนอในรูปแบบที่สอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคมว่าไม่ได้มีเพียงความรักที่สุขสมเสมอไป แต่ยังมีความรักที่ไม่สมหวังอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ดังกล่าวได้แสดงลักษณะของผู้หญิงที่ลุกขึ้นยืนหยัดและกลับมารักตนเอง นอกจากนี้เมื่อถึงจุดวิกฤตจะเห็นได้ว่าตัวละครเอกหญิงนั้นแก้ปัญหาของตนเองได้โดยไม่ต้องมีผู้อื่นมาให้ความช่วยเหลือหรือแม้แต่ผู้ชาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงภาพของผู้หญิงที่ไม่รอคอยความช่วยเหลือหรือต้องการความรักจากผู้ชาย นอกจากนี้แม้ว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มู่หลาน (Mulan, 2020)* จะมีโครงเรื่องมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน*มู่หลาน (Mulan, 1998)* แต่จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องมีความคล้ายกันเฉพาะในส่วนที่มู่หลานต้องการเสียสละไปออกรบแทนพ่อ แต่มู่หลานในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนี้ไม่ได้มีคนคอยช่วยเหลือเหมือนในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยจะใช้เพียงกำลังใจและความเชื่อในเทพนิทซ์เท่านั้น นอกจากนี้มู่หลานยังตัดสินใจที่จะบอกความจริงกับทางกองทัพด้วยตนเอง ซึ่งแสดงถึงความเข้มแข็ง กล้าหาญ และความซื่อสัตย์ตามแนวทางของแก่นเรื่อง รวมถึงโครงเรื่องยังนำเสนอ*มู่หลาน* ในรูปแบบที่ไม่สนใจเรื่องความรักและมองแต่ความก้าวหน้าของชีวิตตนเองเท่านั้น

จากลักษณะโครงเรื่องข้างต้นสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้

ภาพที่ 4.1

สรุปโครงเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน



นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามยุคสมัยของการผลิตภาพยนตร์ของดิสนีย์จะพบว่า ภาพยนตร์ที่ได้ถูกผลิตและออกฉายในแต่ละเรื่องนั้นมีความสอดคล้องกับยุคสมัยที่ถูกผลิตขึ้นมาโดย ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตช่วงระหว่างปี ค.ศ.1937-1959 (พ.ศ.2480-2502) หรือยุคคลาสสิก ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 เรื่อง คือ *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และ *เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* โครงเรื่องจะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน นั่นก็คือตัวละครหลักผู้หญิงอย่างเจ้าหญิงหรือนางเอกจะต้องถูกกลั่นแกล้งหรือถูกสาปจากตัวร้ายและยังโยยหาความรัก รอคอยที่จะได้พบกับเจ้าชายและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือเจ้าชายเพื่อมาช่วยแก้ไขปัญหให้กับตนเอง อีกทั้งถึงแม้ว่าตัวละครจะถูกกลั่นแกล้งแต่ก็จะได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครอื่น ได้แก่ นางฟ้า ผู้มีมนต์วิเศษหรือสรรพสัตว์เพื่อให้ผ่านอุปสรรคไปและได้ไปพบกับเจ้าชาย ซึ่งเจ้าชายหรือพระเอกจะเป็นผู้ที่มาช่วยเหลือและแก้ปัญหาที่ใหญ่ที่สุด

ทั้งนี้โครงเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องข้างต้นนี้จะเริ่มด้วยการเล่าในรูปแบบนิทานว่าตัวละครเกิดมาดีพร้อม แต่ก็มีจุดเปลี่ยนที่ทำให้ต้องพบกับอุปสรรค เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* ที่พ่อเสียชีวิตลงทำให้ชีวิตของซินเดอเรลล่าเปลี่ยนไปต้องกลายมาเป็นคนรับใช้ และในภาพยนตร์แอนิเมชัน *เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* ที่เกิดมาเป็นเจ้าหญิง แต่ถูกสาปโดยแม่มดอย่างมาเลฟิเซนต์ เมื่อถึงจุดวิกฤตตัวละครจะต้องพบเจอกับปัญหาที่ตนเองแก้ไขไม่ได้ แต่ในท้ายที่สุดเจ้าชายก็ได้มาช่วยเอาไว้ ซึ่งจากโครงเรื่องจะเห็นได้ว่าในยุคนี้ตัวละครจะถูกนำเสนอในรูปแบบที่ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นและไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ เนื่องจากในช่วงของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคแรกนั้นเป็นการผลิตในช่วงยุคก่อนสตรีนิยม หรือในยุคสมัยที่ยังไม่มีการเรียกร้องสิทธิสตรี ทำให้ภาพของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอออกมาจะเป็นผู้ที่อ่อนแอ ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และคนที่จะมาช่วยเหลือผู้หญิงที่ถูกกลั่นแกล้งนั้นก็คือผู้ชายที่มีความเข้มแข็งและกล้าหาญมากกว่าผู้หญิง

สำหรับภาพยนตร์ที่ถูกผลิตและออกฉายในช่วงระหว่างปี ค.ศ.1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) หรือยุคกลางประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* ภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน (Mulan, 1998)* ซึ่งโครงเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องพบว่าการดำเนินเรื่องที่ตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น โดยที่ตัวละครหลักผู้หญิงอย่างเจ้าหญิงหรือนางเอกจะมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยตนเองมากขึ้น มีการลุกขึ้นต่อสู้หรือเอาตัวรอด รวมถึงสามารถพูดในสิ่งที่ตนเองต้องการได้มากยิ่งขึ้น สนใจเรื่องความรักน้อยลงคือไม่โยยหาและต้องการเลือกคนที่เหมาะสมด้วยตนเอง แต่อย่างไรก็ตามในบางสถานการณ์ที่ได้พบเจอยังคงต้องให้เจ้าชายหรือพระเอกเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือและแก้ปัญหา โดยโครงเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* และภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)*

จะเริ่มเรื่องผ่านการเล่าในรูปแบบนิทานเหมือนกันกับภาพยนตร์แอนิเมชันดิสนีย์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ.1937-1959 (พ.ศ.2480-2502) อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ.1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) นั้นถูกผลิตออกมาหลังจากที่กระแสสตรีนิยมเริ่มมีบทบาท มีการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ ให้ผู้หญิง รวมถึงการเรียกร้องความเท่าเทียมกันระหว่างหญิงกับชาย ทำให้เราเห็นว่าภาพของผู้หญิง ในช่วงนี้ที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไป โดยมีความกล้าหาญและเข้มแข็ง มากขึ้น แต่ขณะเดียวกันความสำคัญของผู้ชายก็ไม่ได้ลดลง ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่จะนำเสนอว่าผู้หญิง ยังคงสนใจในเรื่องความรักและยังคงให้คุณค่ากับผู้หญิงที่ต้องแต่งงานมีครอบครัวเช่นเดิม

นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (Aladdin, 1992) มีการเปลี่ยนแปลงตัวดำเนินเรื่องหลักจากผู้หญิงเป็นผู้ชาย แต่ถึงแม้ว่าจะมีตัวละคร นำเป็นอะลาดิน ทว่าบทบาทผู้หญิงอย่างเจ้าหญิงจัสมินกลับยังแสดงถึงความเข้มแข็งและ กล้า แสดงออกมากยิ่งขึ้น ขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *มู่หลาน* (Mulan, 1998) เริ่มเรื่องด้วยปัญหา และอุปสรรคที่ตัวละครหลักพบ ทั้งนี้การพัฒนาเหตุการณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องนั้น หลังจากที่มีตัวละครพบเจออุปสรรคหรือเรื่องทุกข์ใจก็จะได้รับความช่วยเหลือจากนางฟ้า ผู้มีมนต์วิเศษ สิ่งของวิเศษ หรือว่าบรรดาสรรพสัตว์ให้ผ่านไปได้ ซึ่งเหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันดิสนีย์ยุคแรก แต่แตกต่างกันตรงที่ว่าตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันยุคนี้จะสามารถเลือกทางเดินหรือการตัดสินใจ ของตนเองได้แม้ว่าจะมีคนมาคอยช่วยเหลือก็ตาม นอกจากนี้โครงเรื่องยังนำเสนอให้เห็นว่าตัวละคร หลักจะมีบทบาทสำคัญในการลุกขึ้นสู้และแก้ปัญหาของตนเองมากกว่าอยู่เฉยๆ รอคอยผู้อื่นมา แก้ปัญหาดังเช่นภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในยุคแรก แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถูกผลิตขึ้น ในช่วงดิสนีย์ยุคกลางนั้นยังคงแสดงภาพของผู้หญิงที่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชายอยู่เช่นเดิม

ขณะที่ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ.2000 (พ.ศ.2543) หรือดิสนีย์ยุคปัจจุบัน ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับ เจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มู่หลาน* (Mulan, 2020) นั้นพบว่าภาพยนตร์ถึง 3 เรื่องที่มีแนวทางการดำเนินเรื่องที่เหมือนกันกับภาพยนตร์ของดิสนีย์ยุคกลางคือตัวละครหลักผู้หญิงอย่างเจ้าหญิง หรือนางเอกจะมีการตัดสินใจเองมากยิ่งขึ้นมีการแก้ไขปัญหาเอง มีการลุกขึ้นมาต่อสู้หรือเอาตัวรอด รวมไปถึงสามารถพูดในสิ่งที่ตนเองต้องการได้มากยิ่งขึ้น สนใจเรื่องความรักน้อยลงคือไม่โหยหาและ ต้องการเลือกคนที่เหมาะสมด้วยตนเอง แต่อย่างไรก็ตามในบางสถานการณ์ที่ได้พบเจอยังคงต้องให้ เจ้าชายหรือพระเอกเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือและแก้ปัญหาอยู่ ทำให้สามารถระบุได้ว่าภาพยนตร์ที่ถูก ผลิตในช่วงปี ค.ศ.1989-2000 เป็นต้นมา (พ.ศ.2532-2543 เป็นต้นมา) หรือภาพยนตร์ตั้งแต่ดิสนีย์

ยุคกลางจนถึงยุคปัจจุบันนั้นยังแสดงให้เห็นถึงภาพของผู้หญิงที่มีความกล้าหาญ และมีสิทธิที่เลือกจะปฏิบัติตัวตามที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น แต่ผู้หญิงยังคงเป็นผู้หญิงและยังคงต้องพึ่งพาผู้อื่นเสมอ

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่องที่ผลิตขึ้นในทศวรรษปัจจุบันได้นำเสนอผู้หญิงที่แตกต่างจากภาพยนตร์ที่ผ่านมา ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มุลาน (Mulan, 2020)* ถึงแม้ว่าทั้ง 2 เรื่องจะมีการออกฉายที่ห่างกันถึง 6 ปีแต่รูปแบบการเล่าเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 2 เรื่องนั้นจะค่อนข้างมีความคล้ายคลึงกัน โดยจะเปิดเรื่องให้เห็นว่าตัวละครนั้นมีเอกลักษณ์หรือจุดเด่นที่ทำให้แตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร ซึ่งจะเป็นการนำเสนอของตัวละครตั้งแต่เริ่มเรื่อง จากนั้นจะพัฒนาสู่การนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครนั้นมีการรับมือกับปัญหาของตนเองอย่างไร โดยที่ไม่ได้มีการให้ผู้อื่นช่วยเหลือมากนัก เพื่อนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครสามารถแก้ปัญหาเองได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาของตนเองหรือของผู้อื่นโดยที่ตัวละครหลักของเรื่องเป็นคนที่สามารถแก้ไขปัญหาและถูกยื่นข้อเสนอให้ปกป้องผู้อื่นมากกว่าการที่จะต้องแต่งงานกับผู้ชายและถูกปกป้องจากผู้ชาย ซึ่งก็คือผู้หญิงในรูปแบบที่เข้มแข็งและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

ถึงแม้ว่าภาพของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในช่วงปี ค.ศ.2000 เป็นต้นมา (พ.ศ.2543 เป็นต้นมา) หรือทศวรรษปัจจุบัน จะมีการนำเสนอทั้งในลักษณะที่ยังคงต้องพึ่งพาคนอื่นและในลักษณะที่ยืนหยัดได้ด้วยตัวเอง แต่ก็เห็นได้ว่าผู้หญิงในช่วงยุคนี้จะกล้าหาญ เข้มแข็ง กล้าตัดสินใจ แต่ในบางโอกาสนี้ยังสามารถให้ผู้อื่นมาช่วยเหลือได้หรือแม้แต่จะตัดสินใจและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองก็ได้เช่นกัน รวมไปถึงยังคงนำเสนอภาพตัวละครหญิงที่ยังคงต้องการความรักอยู่ในตอนท้ายของเรื่องที่เห็นว่าการแต่งงานและครองรักกัน แต่ขณะเดียวกันก็สามารถเลือกคนที่ตนเองจะรัก และแสดงภาพที่มีความถูกต้องและไม่เชื่อคนง่ายอีกต่อไป อย่างเช่น เบลล์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 2017)* ที่แสดงให้เห็นว่าเลือกที่จะไม่ต้องมีความรักดีกว่าต้องแต่งงานกับแกสตอง หรือจัสมินจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน (Aladdin, 2019)* ที่มีฉากแสดงให้เห็นว่าไม่ต้องการแต่งงานกับคนที่เข้ามาสู่ขอหรือไม่ต้องการแต่งงานกับคนที่ตนเองไม่ได้เลือกและไม่ได้รัก

นอกจากนี้ในภาพยนตร์ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มุลาน (Mulan, 2020)* มีการนำเสนอถึงฉากที่ตัวละครถูกหยิบนามความรักให้แต่ก็ไม่ได้สนใจในเรื่องของความรักหรือผู้ชายเท่าหน้าที่ของตนเอง โดยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 2 เรื่องนี้ถือว่าการนำเสนอภาพตัวละครหลักที่ไม่ได้ลงเอยด้วยการแต่งงานหรือครองรักอีกต่อไป การนำเสนอภาพของผู้หญิงในช่วงยุคหลังจึงสอดคล้องกับยุคสมัยที่ผู้หญิงจะสามารถเลือกตัดสินใจที่จะมีความรักหรือไม่มีความรักก็ได้

จากข้อมูลดังกล่าวสามารถสรุปได้ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1

โครงเรื่องจำแนกตามยุคของภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์

ยุคของภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์	ลักษณะโครงเรื่อง
ดิสนีย์ยุคคลาสสิก (ปี ค.ศ.1937-1959 (พ.ศ.2480-2502))	ตัวละครหลักผู้หญิงจะต้องถูกกลั่นแกล้งหรือถูกสาปจากตัวร้ายและยังโหยหาความรัก รอคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่น ได้พบกับเจ้าชาย แต่งงานและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข
ดิสนีย์ยุคกลาง (ปี ค.ศ.1989-2000 (พ.ศ.2532-2543))	ตัวละครหลักผู้หญิงจะมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยตนเองมากขึ้น สนใจเรื่องความรักน้อยลง แต่อย่างไรก็ตามในบางสถานการณ์ก็ได้พบเจอยังคงต้องให้เจ้าชายหรือพระเอกเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือและแก้ปัญหา แต่งงานและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข
ดิสนีย์ยุคปัจจุบัน (ปี ค.ศ.2000 เป็นต้นมา (พ.ศ.2543 เป็นต้นมา))	ตัวละครหลักผู้หญิงจะมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง สนใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จ

4.1.2 แก่นเรื่อง

สำหรับแก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ จำนวน 10 เรื่องนั้นพบว่าสามารถจำแนกได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ การเชื่อมั่นในความดี ความถูกต้อง และคำสอน การเชื่อมั่นและมีความมั่นใจในตนเอง และการไม่ให้คุณค่าและตัดสินคนจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.2.1 การเชื่อมั่นในความดี ความถูกต้อง และคำสอน

แก่นเรื่องในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์ จำนวน 4 เรื่อง โดยจำแนกเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 เรื่อง และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง สำหรับแก่นเรื่องในลักษณะนี้จะนำเสนอถึงการให้ความสำคัญกับการปฏิบัติตัวเป็นคนดีและสนับสนุนให้ทำตามคำสอนหรือสิ่งที่พึงปฏิบัติในสังคม รวมถึงผลตอบแทนของการปฏิบัติตัวเป็นคนดีอีกด้วย

ทั้งนี้แก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน*เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* มีแก่นเรื่องคือความรัก ความดี คุณธรรม สามารถเอาชนะความชั่วร้ายได้

ทั้งนี้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เน้นย้ำอยู่เสมอว่าความรักสามารถเอาชนะสิ่งชั่วร้ายได้ ไม่ว่าจะเป็นจุดจบจากรักแท้ช่วยทำลายล้างคำสาปชั่วร้ายของมาเลฟิเซนต์ได้ หรือดาบแห่งความดีและคุณธรรมสามารถสังหารมังกรได้เป็นต้น

2) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* มีแก่นเรื่องคือจงกล้าหาญและมีเมตตา

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นว่าตัวละครเอลล่าที่มีจิตใจที่ดีได้ยึดหลักคำสอนของแม่ว่าให้มีความกล้าหาญและมีเมตตาอยู่เสมอในการดำเนินชีวิตจนท้ายที่สุดสิ่งที่เอลล่ายึดมั่นก็ได้แสดงผลลัพธ์ทำให้เธอได้แต่งงานและอยู่อย่างมีความสุข

3) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*อะลาดิน (Aladdin, 2019)* มีแก่นเรื่องคือกล้าที่จะยืนหยัดในความดีและความถูกต้อง

ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องนี้ แม้ว่าจะเน้นย้ำในความมั่นใจในตนเองอยู่บ้าง แต่ที่สำคัญคือภาพยนตร์เวอร์ชันนี้ถูกเน้นย้ำให้ยึดมั่นและยืนหยัดในความดีและความถูกต้อง ซึ่งถูกนำเสนอผ่านตัวละครหลักทั้ง 2 ตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นอะลาดินที่เลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้องอยู่เสมอแม้ว่าตนเองจะเป็นขโมยเพื่อยังชีพ แต่ก็ไม่ได้คิดจะขโมยกำไลของจัสมิน หรือการรักษาคำสัญญาที่ได้ให้ไว้กับจินี ซึ่งความดีทั้งหมดที่อะลาดินทำก็ส่งผลให้เขาได้แต่งงานกับเจ้าหญิงจัสมิน ขณะที่ตัวละครจัสมินในเวอร์ชันนี้ถูกนำเสนออยู่ตลอดเวลาถึงความกล้าที่จะพูดในสิ่งที่ถูกต้องแม้จะทำให้ตนเองตกอยู่ในอันตราย การยืนหยัดในความดีที่แสดงให้เห็นถึงความเมตตาที่จะปกครองประชาชนสืบต่อไป

4) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มู่หลาน (Mulan, 2020)* มีแก่นเรื่องคือจงกล้าหาญ รักดี ซื่อสัตย์ และกตัญญูต่อครอบครัว

ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องนี้ ตัวละครมู่หลานยึดหลักคำสอนของแม่ทัพและองค์จักรพรรดิที่เน้นย้ำให้มีความรักดี ซื่อสัตย์ หรือในส่วนของความกตัญญูที่ตัวละครมู่หลานเลือกปฏิบัติตัวตามความต้องการของครอบครัว รวมถึงการออกรบแทนพ่อเพื่อทดแทนบุญคุณ

ในภาพรวมแก่นเรื่องในลักษณะนี้เป็นการเน้นย้ำถึงการประพฤติปฏิบัติตามคำสอน หรือหมั่นทำความดี โดยนำเสนอให้เห็นผ่านทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันว่าเมื่อปฏิบัติตนเป็นคนดีหรือยึดมั่นในความถูกต้องหรือหลักคำสอนก็จะทำให้ประสบความสำเร็จหรือมี

ชีวิตที่ดีเหมือนกับตัวละครเอกภายในเรื่อง นอกจากนี้ยังนำเสนอให้เห็นว่าตัวร้ายมักจะมีจุดจบที่ไม่สวยงามเพื่อสะท้อนให้เห็นผลลัพธ์ตรงกันข้ามของการประพฤติตนไม่ดี

4.1.2.2 การเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเอง

แก่นเรื่องในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง โดยจำแนกเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 3 เรื่อง สำหรับแก่นเรื่องในลักษณะนี้จะนำเสนอถึงการให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้มีความเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเอง ภูมิใจในสิ่งที่ตนเองเป็นและไม่ลดละความพยายาม

ทั้งนี้ แก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 1950*) มีแก่นเรื่องคือเชื่อในความฝันและไม่หยุดที่จะไล่ตามความฝันของตนเอง

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สะท้อนว่าตัวละครซินเดอเรลล่ามีจิตใจที่ดีและมีความเชื่อว่าสักวันหนึ่งเธอจะได้พบความสุข โดยเธอจะได้รับในสิ่งที่เธอต้องการคือการได้แต่งงานกับเจ้าชายในตอนท้ายเรื่อง

2) ภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin, 1992*) มีแก่นเรื่องคือจงเป็นตัวของตัวเองและควรที่จะมีสิทธิและอิสระในการใช้ชีวิตของตนเอง

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สะท้อนถึงแก่นเรื่องผ่านตัวละครหลักทั้ง 2 ตัวละครไม่ว่าจะเป็นอะลาดินที่ขอพรให้ตนเองเป็นเจ้าชายและปกปิดความจริงของตนเอง แต่แท้จริงแล้วจัสมินก็ตกหลุมรักอะลาดินตั้งแต่ที่พบกันครั้งแรก ขณะที่ตัวละครจัสมินถูกนำเสนอให้มีความมั่นใจในตนเองและไม่กลัวที่จะท้าทายสิทธิของตนเองในการใช้ชีวิตหรือการตัดสินใจเลือกคู่ครอง

3) ภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (*Mulan, 1998*) มีแก่นเรื่องคือทุกอย่างมีช่วงเวลาฝืนใจของตนเอง ตอนนี้อาจจะยังไม่ถึงเวลาแต่ถ้าฤดูกาลนั้นมาถึงจะงดงามไม่แพ้ดอกไม้ใด

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เน้นย้ำอยู่เสมอว่าคนเรานั้นเมื่ออยู่ถูกที่ถูกเวลาก็จะสามารถประสบความสำเร็จได้ เช่นในตอนแรกแสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวในการดูแลของมู่หลานที่ต้องฝืนฝืนใจให้เป็นผู้หญิงตามชนบจีน แต่ท้ายที่สุดมู่หลานก็สามารถช่วยกอบกู้ประเทศจีน สร้างความภาคภูมิใจให้แก่ตนเองและครอบครัว มีคนที่รักและยอมรับในสิ่งที่มู่หลานเป็น รวมถึงพ่อของมู่หลานหรือฮ่องเต้ที่เน้นย้ำว่าคนเราจะมีช่วงเวลาของตนเองเสมอ จงเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเองว่าสักวันเราจะประสบความสำเร็จหรือช่วงเวลาของเราจะมาถึง

ในภาพรวมแก่นเรื่องในลักษณะนี้เป็นการเน้นย้ำถึงการมีความมั่นใจและความเชื่อมั่นในตนเอง โดยแก่นเรื่องได้ถูกนำเสนอให้เห็นผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวว่าเมื่อมีความเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเองไม่ช้าก็เร็วเราจะได้ผลตอบแทนที่ดีเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ

เชื่อมั่นในสิ่งที่ดี ไม่ช้าก็เร็วจะมีคนเห็นคุณค่าของการเชื่อมั่นในการประพุดิตนดี ซึ่งตัวละครเอกนำเสนอให้เห็นว่าถึงแม้ว่าจะถูกเหยียดหยามหรือไม่เห็นชอบด้วย แต่ถ้าเราเดินหน้าทำสิ่งที่ถูกต้อง สุดท้ายก็จะมีคนเห็นคุณค่าของเราในสักวันหนึ่งและตอบแทนความดีและสิ่งที่เราทำเอง

4.1.2.3 การไม่ให้คุณค่าและตัดสินคนจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว

แก่นเรื่องในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์ จำนวน 3 เรื่อง โดยจำแนกเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 เรื่องและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่อง สำหรับแก่นเรื่องในลักษณะนี้จะนำเสนอให้เห็นว่าแม้รูปร่างหน้าตาจะเป็นสิ่งที่ทุกคนมองเห็น แต่ในความเป็นจริงแล้วนั้นอาจจะไม่ได้เป็นอย่างที่คิดจึงไม่ควรตัดสินใครจากการเจอกันเพียงหนึ่งครั้งและสนับสนุนให้มองคุณค่าหรือความงามที่แท้จริงที่อาจอยู่ภายใน

ทั้งนี้แก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 3 เรื่องมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* มีแก่นเรื่องคืออย่าตีคุณค่าจากรูปร่างภายนอกมากกว่าความงามภายใน

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีแก่นเรื่องสะท้อนให้เห็นว่าอย่าตีคุณค่าจากรูปร่างภายนอกมากกว่าความงามภายใน เช่นอสูรที่รูปร่างภายนอกอัปลักษณ์แต่มีจิตใจดี และถึงแม้จะหน้าตาดีแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าจะมีนิสัยที่ดีอย่างเช่นตัวละครแกสตอง

2) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* มีแก่นเรื่องคือเรื่องราวไม่ได้เป็นเช่นที่เคยฟังมา ยังมีอีกมุมเสมอ และความรักไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียวแต่มีความรักที่มาในรูปแบบครอบครัวอีกด้วย

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีแก่นเรื่องที่ไม่เหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิม เนื่องจากการนำตัวละครตัวร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างมาเลฟิเชนต์มานำเสนอ มุมมองใหม่ เพื่อเป็นการตอกย้ำว่าเราไม่ควรตัดสินใครจากการเห็นเพียงครั้งเดียว

3) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* มีแก่นเรื่องคืออย่ามองคุณค่าจากรูปร่างภายนอกเพราะความงามแท้จริงนั้นอยู่ภายใน

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงเรื่องมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเดียวกันซึ่งก็เน้นย้ำถึงความงามภายในมากกว่ารูปร่างภายนอก

ในภาพรวมแก่นเรื่องในลักษณะนี้เป็นการเน้นย้ำว่าไม่ควรตัดสินใครจากการเจอกันเพียงครั้งเดียวหรือการให้คุณค่าใครเพียงหน้าตา อย่ามองข้ามคุณค่าที่แท้จริงข้างในที่มีจะถูกกลบเกลื่อนไปในสังคมปัจจุบัน โดยทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์มีการนำเสนอให้เห็นถึงการมองข้ามรูปลักษณ์ภายนอกไปและสัมผัสกันด้วยจิตใจ อย่างเช่นภาพยนตร์

แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ที่เจ้าชายถูกสาปก็เนื่องจากดูถูกคนอื่น และให้คุณค่ากับคนเพียงแค่ภาพลักษณ์ภายนอก และนางเอกอย่างเบลล์ที่มองข้ามความน่ากลัวของอสูรและมองที่จิตใจจนตกหลุมรักกัน ซึ่งเป็นการนำเสนอให้เห็นว่าหากตัดสินคนที่ภายนอกก็จะโดนลงโทษ และหากเรามองคนที่จิตใจ บางทีคนๆ นั้นอาจจะเจ้าชายนุ่ป็นได้

4.2 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันจะวิเคราะห์ตัวละครหลักผู้หญิงที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์ที่เลือกศึกษาทั้งหมด 10 เรื่อง โดยแบ่งเป็นตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 7 ตัวละคร และตัวละครจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 8 ตัวละคร ทั้งนี้เพื่อให้ทราบถึงภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์แอ็กชัน การศึกษานี้จึงได้วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครหลักผู้หญิงที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ พื้นที่ที่ตัวละครปรากฏตัว รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย สถานะและบทบาท รวมถึงพิจารณาอุดมการณ์ที่มากำกับการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.1 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันสามารถวิเคราะห์ได้จากการศึกษาตัวละคร โดยพิจารณาถึงพื้นที่ที่ตัวละครปรากฏตัว รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย และสถานะของตัวละคร ซึ่งผลการศึกษามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.2.1.1 การปรากฏของตัวละครภายในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

สำหรับเนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอใน 2 ประเด็น คือพื้นที่ที่ตัวละครหญิงปรากฏตัวและกิจกรรมที่ทำ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) พื้นที่ที่ตัวละครหญิงปรากฏตัว

สำหรับพื้นที่ที่ตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ปรากฏตัวพบว่าเป็นการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะมากที่สุดจำนวน 63 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.85 และพื้นที่ส่วนตัว จำนวน 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.15 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2

พื้นที่ที่ตัวละครผู้หญิงปรากฏตัว

พื้นที่ ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
พื้นที่ส่วนตัว	28 (54.90)	26 (39.39)	54 (46.15)
พื้นที่สาธารณะ	23 (45.10)	40 (60.61)	63 (53.85)
รวม	51 (100.00)	66 (100.00)	117 (100.00)

หมายเหตุ : ไม่นับฉากที่ตัวละครปรากฏในสถานที่เดิมซ้ำ

นอกจากนี้หากพิจารณาจำแนกตามประเภทของภาพยนตร์พบว่าในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวละครส่วนใหญ่ปรากฏในพื้นที่ส่วนตัวมากที่สุด จำนวน 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 54.90 และพื้นที่สาธารณะ จำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 45.10 ส่วนภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันพบว่าตัวละครส่วนใหญ่ปรากฏในพื้นที่สาธารณะมากที่สุด จำนวน 40 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.61 และพื้นที่ส่วนตัว จำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 39.39

ทั้งนี้การปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวนั้นเป็นการปรากฏตัวในพื้นที่ที่ไม่เป็นสาธารณะ เป็นพื้นที่ปลอดภัยและไม่มีผู้อื่นอาศัยร่วม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันนั้น ตัวละครส่วนใหญ่จะปรากฏตัวในพื้นที่บ้าน ห้องนอน รวมถึงพระราชวังของตนเอง นอกจากนี้ตัวละครที่พบว่าปรากฏตัวอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวมากที่สุดคือซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) จำนวน 7 ครั้ง รองลงมาคือออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) ตัวละครเบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) และเบลล์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) จำนวน 5 ครั้ง อันดับสามคือตัวละครออโรราจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ตัวละครมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) และมู่หลานจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) จำนวน 4 ครั้ง อันดับสี่คือตัวละครเลดี้เทรเมนหรือแม่เลี้ยงใจร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และเลดี้ เทรเมนจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และจัสมินจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) จำนวน 3 ครั้ง และมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิง

นิทรานา (Sleeping Beauty, 1959) และมาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) จำนวน 1 ครั้ง

ภาพที่ 4.2

การปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวของซินเดอเรลล่า



หมายเหตุ. ภาพการปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวของซินเดอเรลล่า. จาก Disney Princess Cinderella's Morning Routine | Kids Cartoon | Disney Princess [Video], 2021, (https://www.youtube.com/watch?v=LbPzvqYxB_A&t=17s.)

สำหรับการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะนั้นเป็นการปรากฏตัวในพื้นที่ที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่ส่วนตัว เป็นพื้นที่ที่อาจจะไม่มีความปลอดภัยและมีผู้อื่นอาศัยและใช้พื้นที่ร่วมกัน ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันนั้น ตัวละครจะปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะในสถานที่ที่เป็นตลาด ป่า จตุรัสกลางเมือง เป็นต้น นอกจากนี้ตัวละครที่พบว่าปรากฏตัวอยู่ในพื้นที่สาธารณะมากที่สุดคือมู่หลานจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) จำนวน 10 ครั้ง รองลงมาคือมาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) จำนวน 8 ครั้ง อันดับสามคือมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) จำนวน 7 ครั้ง และอันดับสี่คือตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) และแม่มดเซียนเหนียวจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) จำนวน 5 ครั้ง อันดับห้าคือตัวละครเบลล์จากโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) และออโรราจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) จำนวน 4 ครั้ง อันดับหกคือตัวละครมาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรานา (Sleeping Beauty, 1959) และตัวละครเลดี้เทรเมนและเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) จำนวน 2 ครั้ง และอันดับสุดท้ายคือออโรราจากเรื่องเจ้าหญิง

นิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) ซินเดอเรลล่าและแม่เลี้ยงใจร้ายหรือเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) จำนวน 1 ครั้ง

ภาพที่ 4.3

การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของมู่หลาน



หมายเหตุ. ภาพการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของมู่หลาน. จาก Disney Thai Song สู้ตายเพื่อหญิงคนงาม A Girl Worth Fighting For (Thai) - มู่หลาน | Mulan [Video], 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=311CoCBOsSA>)

ภาพที่ 4.4

การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของจัสมิน



หมายเหตุ. ภาพการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของจัสมิน. จาก Disney Thai Song โลกใหม่สวยงาม A Whole New World (Thai) - อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ | Aladdin_ [Video], 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=sZJ6t7TPmos>)

ภาพที่ 4.5

การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของเบลล์



หมายเหตุ. ภาพการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของเบลล์. จาก Disney Thai Song เบลล์ รีเพอร์ส Belle (Reprise) [Thai] - โฉมงามกับเจ้าชายอสูร | Beauty and the Beast [Video], 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=l6dBqVeR9x0>)

ภาพที่ 4.6

การปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของเลดี้เทรเมน



หมายเหตุ. ภาพการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะของเลดี้เทรเมน. จาก 'I love filming...' The south of England- Disney 'Cinderella' by Harley Armstrong, 2015, (<https://www.filminginengland.co.uk/i-love-filming-the-south-of-england-disneys-cinderella>)

ทั้งนี้จากการพิจารณาจะเห็นได้ว่ามีตัวละครที่เมื่อถูกนำมาผลิตเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันแล้วนั้นมีการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะเพิ่มเติมจากภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิม นั่นคือเอลล่าและเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) รวมไปถึงเบลล์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) โดยตัวละครเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) มีการปรากฏตัวในป่า และในส่วนของตัวละครเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) มีการปรากฏตัวเพิ่มขึ้นมาอีก 1 ครั้งจากแต่เดิมเคยปรากฏตัวเพียงแค่งานเลี้ยงแต่งงานของเจ้าชายแต่ภายในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นมีการปรากฏตัวในห้องทำงานของอำมาตย์เพิ่มเติมเข้ามา รวมถึงเบลล์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) ที่มีการไปปรากฏตัวในบ้านเกิดของตนเองซึ่งห่างไกลจากบ้านที่ตนเองพักอาศัยอยู่เพื่อให้ได้รู้ถึงต้นกำเนิดของตนเอง โดยพื้นที่ที่เพิ่มเข้ามานั้นก็เพื่อให้ตัวละครได้แสดงในส่วนของความกล้าหาญเข้มแข็ง เป็นผู้หญิงที่ออกนอกพื้นที่เดิมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเมื่อเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันแล้วจะมีความสมจริงมากยิ่งขึ้นส่งผลให้พื้นที่นั้นสอดคล้องกับความสมจริงและเนื้อเรื่องที่เป็นไปในภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

2) กิจกรรมที่ตัวละครหญิงกระทำภายในพื้นที่

สำหรับกิจกรรมที่ตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์กระทำจะสัมพันธ์กับพื้นที่ที่ตัวละครดำเนินชีวิตอยู่ โดยพบว่ากิจกรรมที่ตัวละครส่วนใหญ่กระทำในพื้นที่ส่วนตัวมักจะเป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับพื้นที่บ้านหรือพื้นที่ส่วนตัวนั้น เช่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างการแต่งตัว การรับประทานอาหาร เดินเล่นอยู่ภายในบ้าน หรือการทำงานบ้านอย่างการซักผ้า ถูบ้าน ดูแลความเรียบร้อยภายในบ้าน และการดูแลรับใช้ผู้อื่น โดยตัวละครซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) และออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) กิจกรรมที่ทำส่วนใหญ่จะเป็นการทำงานบ้านเป็นหลัก และพบกิจกรรมทำความสะอาดบ้านน้อยลงในตัวละครเบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) ขณะที่ตัวละครเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) มาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) ออโรราและมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) จัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดีน (Aladdin, 2019) มู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) และแม่มดเซียน

เหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (*Mulan, 2020*) ไม่มีการปรากฏกิจกรรมการทำความสะอาด

ภาพที่ 4.7

กิจกรรมการรับใช้แม่เลี้ยงของเอลล่า



หมายเหตุ. ภาพกิจกรรมการรับใช้แม่เลี้ยงของเอลล่า. จาก Disney's new Cinderella emphasizes the fairy tale's worst possible message, by Tasha Robinson, 2015, (<https://thedissolve.com/features/exposition/958-disneys-new-cinderella>)

นอกจากนี้กิจกรรมที่ตัวละครส่วนใหญ่กระทำในพื้นที่สาธารณะ มักจะเป็นกิจกรรมส่วนรวมหรือกิจกรรมที่สัมพันธ์กับพื้นที่ดังกล่าว อาทิเช่น การซื้อของ การเดินทาง การขี่ม้า การเดินรำ หรือการรบ ซึ่งพบว่ามู่หลานในภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (*Mulan, 1998*) รวมถึงมู่หลานและแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (*Mulan, 2020*) นั้นมีการปรากฏตัวละครส่วนใหญ่ในสนามรบ ป่า เขา เป็นต้น ดังนั้นกิจกรรมที่ทำส่วนใหญ่ นั่นคือการรบ การต่อสู้ นอกจากนี้ตัวละครเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella, 2015*) ได้แสดงกิจกรรมการขี่ม้าซึ่งเป็นกิจกรรมที่นับว่าเป็นกิจกรรมของผู้ชายอีกด้วย

ภาพที่ 4.8

กิจกรรมในพื้นที่สาธารณะของมู่หลาน



หมายเหตุ. ภาพกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะของมู่หลาน. จาก มาดูกับมาตาม 'Mulan' การกลับมาของ “ฮัว มู่หลาน”, โดย มาตามองทัวร์, 2563, (<https://www.thairath.co.th/entertain/movie/1926636>)

ภาพที่ 4.9

ภาพกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะของเอลล่า



หมายเหตุ. ภาพกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะของเอลล่า. จากภาพแรกจากหนัง Cinderella ฉบับคนแสดง, 2556, (<https://www.sanook.com/movie/35731/>)

อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตที่น่าสนใจคือตัวละครบางตัวปฏิบัติกิจกรรมส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ เช่น นอนหลับหรือพักผ่อนในที่โล่งแจ้ง การนอนในต้นไม้ หรือการนอนบนต้นไม้ รวมถึงอาจจะมีผู้อื่นอยู่ด้วยขณะที่ทำกิจกรรมส่วนตัว เช่น ฉากที่มู่หลานในภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (Mulan, 1998) อาบน้ำร่วมกับเพื่อนทหาร หรือฉากที่มู่หลานในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (Mulan, 2020) นอนร่วมกับเพื่อนทหารในค่ายทหาร รวมไปถึงมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ที่มักจะทำกิจกรรมส่วนตัว เช่น การนอน การพักผ่อน อยู่ในป่าและบนต้นไม้ในเมืองมัวร์ส ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะตัวละครนี้มักปรากฏอยู่ในพื้นที่สาธารณะเป็นหลัก

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามยุคสมัยของการผลิตภาพยนตร์ของดิสนีย์จะพบว่าตัวละครที่ถูกผลิตออกมานั้นถูกปรับให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่ถูกผลิตขึ้นมา เช่นเดียวกัน โดยภาพยนตร์ที่ถูกผลิตช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 (พ.ศ. 2480-2502) หรือยุคคลาสสิก ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 เรื่อง คือ *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 1950) และ *เจ้าหญิงนิทรา* (Sleeping Beauty, 1959) ผู้หญิงจะปรากฏอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวเป็นหลัก อีกทั้งกิจกรรมที่ทำก็ยังคงเป็นกิจกรรมของผู้หญิงไม่ว่าจะเป็นการทำความสะอาดบ้าน การเก็บผลไม้ การทำงานบ้าน รวมไปถึงการรับใช้ โดยการตีกรอบให้ผู้หญิงควรอยู่แต่ในพื้นที่ส่วนตัวนั้นเป็นกรอบกำหนดของผู้หญิงในช่วงก่อนยุคสตรีนิยม ที่ผู้หญิงมีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยภายในบ้านเท่านั้นและเป็นทรัพย์สินของผู้ชาย

ทั้งนี้สำหรับภาพยนตร์ที่ถูกผลิตและออกฉายในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1989-2000 (พ.ศ.2532-2543) หรือยุคกลางประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 1991) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (Aladdin, 1992) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (Mulan, 1998) จะเห็นได้ว่าตัวละครหญิงจะสามารถออกไปโลดแล่นในพื้นที่สาธารณะได้มากขึ้น อาทิเช่นตัวละครเบลล์ที่เดินไปในจัตุรัสหรือตลาดในเมืองได้อย่างปกติ หรือจัสมินที่มีฉากนำเสนอการผจญภัยไปบนพรหมวิเศษที่ทำให้จัสมินได้เห็นโลกกว้าง ซึ่งลักษณะเช่นนี้น่าจะสอดคล้องกับข้อวิพากษ์ในการเรียกร้องสิทธิของผู้หญิงในกลุ่มสตรีนิยมที่เรียกร้องให้ผู้หญิงสามารถทำงานนอกบ้านได้ รวมไปถึงแสดงให้เห็นถึงความเท่าเทียมกันระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่เห็นได้ชัดคือภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (Mulan, 1998) ที่ตัวละครมู่หลานที่ได้ออกมาใช้ชีวิตและทำกิจกรรมของผู้ชายเกือบทั้งหมด

ขณะที่ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ. 2000 (พ.ศ.2543) หรือดิสนีย์ยุคปัจจุบัน ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน*

(Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมู่หลาน (Mulan, 2020) นั้นพบว่าตัวละครผู้หญิงในเรื่องสามารถออกจากกรอบเดิมๆ ได้มากขึ้น โดยสามารถสังเกตได้จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ที่แต่เดิมนั้นซินเดอเรลล่าในภาพยนตร์แอนิเมชันแทบไม่มีการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะเลย แต่เมื่อถูกนำมาผลิตและออกฉากใหม่ในเวอร์ชันภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันได้มีการเพิ่มฉากให้ตัวละครออกมาในพื้นที่สาธารณะมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการนำเสนอกิจกรรมที่แสดงความเข้มแข็งและเท่าเทียมมากยิ่งขึ้นอย่างการขี่ม้า เป็นต้น แม้ว่าภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ. 2000 (พ.ศ.2543) หรือตีสันียุคปัจจุบัน ซึ่งทั้งหมดเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจะมีการนำเสนอให้เห็นว่าผู้หญิงจะปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น ทว่าก็ยังไม่นำมาใช้ในการเปลี่ยนแปลงที่โดดเด่นมากนัก เนื่องจากภาพยนตร์ในยุคนี้ทั้งหมดเป็นการนำภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมมานำเสนอใหม่ทำให้ท้ายที่สุดก็ยังคงต้องอิงกับเส้นเรื่องเดิม ส่งผลให้แม้ว่ารูปแบบการนำเสนอจะเปลี่ยนไปหรือยุคสมัยจะเปลี่ยนไปก็ไม่ได้ส่งผลให้ตัวละครนั้นสามารถก้าวออกจากกรอบเดิมหรือปฏิบัติตัวให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบันได้อย่างเต็มที่ เช่นการที่ผู้หญิงสามารถไปไหนมาไหนได้เอง สามารถทำงานหาเงินเป็นหัวหน้าครอบครัวได้ โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ชาย และไม่จำเป็นต้องทำงานบ้าน เป็นต้น เนื่องจากท้ายที่สุดการนำเสนอภาพตัวละครก็ยังคงอ้างอิงจากโครงเรื่องจากภาพยนตร์ต้นทาง ยกเว้นเพียงตัวละครหญิงจากในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนด: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) กับมู่หลานในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมู่หลาน (Mulan, 2020) ที่ตัวละครผู้หญิงสามารถใช้ชีวิตได้อย่างอิสระและมีการดำรงชีวิตส่วนใหญ่ในพื้นที่สาธารณะ ทั้งนี้การใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่สาธารณะของตัวละครดังกล่าวที่มีความน่าสนใจคือตัวละครเหล่านั้นสามารถอาศัยอยู่ในพื้นที่สาธารณะได้โดยไม่ต้องกังวลเรื่องอันตราย เนื่องจากทั้ง 2 ตัวละครมีพลังวิเศษที่สามารถปกป้องดูแลตนเองได้

4.2.1.2 รูปร่างหน้าตา

สำหรับรูปร่างหน้าตาของตัวละครหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงตีสันียุคนี้เราจะพิจารณาถึงขนาดร่างกาย สีผิว ต่าหนิ และทรงผมและสีผม โดยการศึกษาครั้งนี้พบรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ขนาดของร่างกาย

การศึกษาครั้งนี้พบว่าตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงตีสันียุคนี้มีรูปร่างผอม จำนวน 12 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 80 และรูปร่างสมส่วน จำนวน 3 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 20 สำหรับตัวละครที่มีรูปร่างผอมบางพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 7 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา มาเลฟิเซนด ซินเดอเรลล่า เลดี้ เทรเมนเบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา มาเลฟิเซนดเอลล่า เลดี้ เทรเมน และมู่หลาน ขณะที่ตัวละครที่มีรูปร่างสมส่วนเป็นตัวละครจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งหมด 3 ตัวละคร ได้แก่ เบลล์ จัสมิน และแม่มดเซียนเหนียง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3

ตัวละครที่ปรากฏลักษณะรูปร่างต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ รูปร่างที่ปรากฏ	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
ผอม	7 (100.00)	5 (62.50)	12 (80.00)
สมส่วน	-	3 (37.50)	3 (20.00)
รวม	7 (100.00)	8 (100.00)	15 (100.00)

2) สีสัน

สำหรับสีผิวพบว่าตัวละครส่วนใหญ่มีผิวขาว จำนวน 9 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือผิวขาวเหลือง จำนวน 3 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 20 อันดับสามคือผิวดำ จำนวน 2 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 13.34 และอันดับสุดท้ายคือผิวเนื้อธรรมชาติ จำนวน 1 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 6.67 สำหรับตัวละครที่มีผิวขาวพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า ซินเดอเรลล่า เลดี้ เทรเมน และเบลล์ และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า มาเลฟีเซนต์ เอลล่า เลดี้ เทรเมน และเบลล์ ขณะที่ตัวละครที่มีผิวขาวเหลืองพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ มู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียง นอกจากนี้ตัวละครที่มีผิวดำพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ จัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ จัสมิน และท้ายที่สุดตัวละครที่มีสีผิวเนื้อธรรมชาติพบในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟีเซนต์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4

สีผิวของตัวละครหญิงที่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ สีผิว	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
ผิวขาว	4 (57.14)	5 (62.50)	9 (60.00)
ผิวขาวเหลือง	1 (14.29)	2 (25.00)	3 (20.00)
ผิวดำ	1 (14.29)	1 (12.50)	2 (13.34)

ตารางที่ 4.4

สีผิวของตัวละครหญิงที่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
สีผิว			
สีผิวเนื้อธรรมชาติ	1 (14.29)	-	1 (6.67)
รวม	7 (100.00)	8 (100.00)	15 (100.00)

จากข้อมูลข้างต้นพบว่าการนำเสนอถึงตัวละครที่มีผิวขาวมากที่สุด ซึ่งสะท้อนว่าสีผิวของตัวละครนั้นจะสอดคล้องกับเชื้อชาติของตัวละคร โดยพบว่าตัวละครในช่วงแรกเน้นการนำเสนอภาพของสาวยุโรปที่มีผิวขาวผมทองถึง 4 ตัวละคร โดยตัวละครดังกล่าวนี้มาจากโครงเรื่องเดียวกัน ได้แก่ เอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และออโรร่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) และออโรร่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) นอกจากนี้จะพบตัวละครผิวขาวเหลืองและผิวดำในกลุ่มบรรดาเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มาจากเชื้อชาติอื่นไม่ว่าจะเป็นอาหรับหรือเอเชีย ซึ่งประกอบด้วยตัวละคร จำนวน 5 ตัวละครจากภาพยนตร์ที่มีเค้าโครงเรื่องเดียวกัน ได้แก่ ตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) นอกจากนี้ยังมีตัวละครมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) และสุดท้ายตัวละครที่มีเพิ่มมาใหม่ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอย่างแม่มดเซียนเหนียงนั่นเอง ทั้งนี้จะสังเกตเห็นได้ว่าตัวละครมาเลฟิเซนต์ในภาพยนตร์ทั้ง 2 เวอร์ชันนั้นมีสีผิวที่ไม่เหมือนกัน เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการผลิต โดยมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) นั้นมีสีผิวที่เนื้อธรรมชาติ แต่เมื่อถูกนำมาผลิตใหม่ในรูปแบบภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันในเรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) นั้นจะสามารถเห็นได้ว่ามาเลฟิเซนต์กลับมาสีผิวตามธรรมชาติ โดยถูกนำเสนอให้มีสีผิวขาว

3) ดำหนิ

สำหรับดำหนิบนหน้าตาหรือร่างกายพบว่าตัวละครผู้หญิงส่วนใหญ่ไม่มีดำหนิ จำนวน 11 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีดำหนิ จำนวน 4 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 26.66 สำหรับตัวละครที่ไม่มีดำหนิพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า ซิน

เดอเรลล่า จัสมิน เบลล์ และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ และมู่หลาน ขณะที่ตัวละครที่มีคำหยาบในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์และเลดี้เทรเมน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์และแม่มดเซียนเหนียง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5

คำหยาบของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ คำหยาบ	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
มีคำหยาบ	2 (28.57)	2 (25.00)	4 (26.66)
ไม่มีคำหยาบ	5 (71.43)	6 (75.00)	11 (73.33)
รวม	7 (100.00)	8 (100.00)	15 (100.00)

ทั้งนี้ผู้หญิงส่วนใหญ่ในภาพยนตร์นั้นจะมีผิวเนียนเรียบและไม่แสดงความผิดปกติแปลกแยกจากตัวละครอื่นเป็นส่วนใหญ่ โดยพบผู้ที่มีริ้วรอยหรือมีลักษณะดูน่ากลัวดูแปลกแยกไม่เหมือนมนุษย์ปกติเพียงแค่ 4 ตัวละครจาก 15 ตัวละคร จำแนกเป็นตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันจีน*เดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* ที่มีหน้าตามีอายุ มีริ้วรอย ซึ่งอาจเป็นเพราะวัยของตัวละคร และตัวละครมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน*เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* ที่มีหน้าตาที่น่ากลัวและผิดจากมนุษย์ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ที่เหนือธรรมชาติหรือแม้แต่เขาบนศีรษะที่แสดงถึงความเป็นปีศาจ ซึ่งยังคงแสดงให้เห็นอย่างต่อเนื่องไปยังมาเลฟิเซนต์ในเวอร์ชันภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอีกด้วย เพียงแต่ในเวอร์ชันนี้จะถูกปรับแต่งให้หน้าตาน่ากลัวน้อยลงโดยสามารถดูได้จากสัตว์ที่เหมือนมนุษย์ปกติทั่วไปมากยิ่งขึ้นแต่ยังคงมีเขาเหมือนเดิม และตัวละครแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มู่หลาน (Mulan, 2020)* ที่มีลักษณะผิดปกติในส่วนของนิ้วมือที่มีลักษณะคล้ายกรงเล็บของนกเหยี่ยวซึ่งแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าตัวละครหญิงทั้งในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันส่วนมากไม่มีคำหยาบหรือมีลักษณะสมบูรณ์ ซึ่งน่าจะเป็นเพราะบทบาทของตัวละครเอกที่ยังคงต้องมีความสวยงามเพื่อดึงดูดสายตา รวมไปถึงความเป็นมนุษย์ที่ต้องให้ความสำคัญกับรูปร่างหน้าตาที่งดงามสมบูรณ์ ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์หลายเรื่องที่เล่าว่าตัวละครนั้นมีความ

สวยงามไม่ว่าจะเป็นออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty, 1959*) และ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent, 2014*) โดยในเรื่องจะเห็นว่า เหล่านางฟ้าได้ช่วยอวยพรให้ออโรรามีใบนางดงาม หรือเบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับ เจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast, 1991*) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast, 2017*) ที่คนในหมู่บ้านให้ความเห็นตรงกันว่าเบลล์นั้นสวยที่สุดในหมู่บ้าน แต่ก็มี ความแปลกที่มีนิสัยรักการอ่าน เป็นต้น และจะสามารถเห็นได้ว่าตัวละครที่มีตำหนินั้นส่วนใหญ่ จะเป็นตัวละครร้าย เนื่องจากการมีตำหนิไม่ว่าจะเป็นสีผิวที่เหนือธรรมชาติของมาเลฟิเซนต์จาก ภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty, 1959*) หรือกรงเล็บเหยี่ยวของแม่มดเซียน เหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan, 2020*) นั้นมีเพื่อสร้างความน่าเกรงขามหรือความ น่ากลัวเพิ่มให้กับตัวละคร

4) ทรงผมและสีผม

สำหรับทรงผมของตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์พบว่าตัวละครมีผมยาวมากที่สุดจำนวน 10 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 66.67 และผมสั้นจำนวน 4 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 26.67 อีกทั้งยังไม่ปรากฏทรงผม จำนวน 1 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 6.66 ทั้งนี้ผมยาวพบในตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา เบลล์และจัสมิน และตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 7 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เบลล์ จัสมิน มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียง ในส่วนของผมสั้นพบในตัวละครหญิง ในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า เลดี้ทรูเมน และมู่หลาน และ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้ทรูเมน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6

ทรงผมที่มีปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

ประเภทภาพยนตร์ ทรงผมที่ปรากฏ	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
ผมสั้น	3 (42.86)	1 (12.50)	4 (26.67)
ผมยาว	3 (42.86)	7 (87.50)	10 (66.67)
ไม่ปรากฏทรงผม	1 (14.28)	-	1 (6.66)
รวม	7 (100.00)	8 (100.00)	15 (100.00)

จากข้อมูลเกี่ยวกับทรงผมทำให้เห็นโดยนัยถึงความเป็นหญิงที่ยังคงต้องมีผมยาว ซึ่งปรากฏอย่างชัดเจนในตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์และมีเพียง 1 ตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงการที่จะตัดความเป็นหญิงโดยการตัดผมที่ยาวของตนเองให้สั้นลง นั่นคือมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) แต่อย่างไรก็ตามไม่พบการตัดผมเพื่อทำให้ตนเองมีความเป็นผู้ชายมากขึ้นในมู่หลานจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020)

สำหรับสีผมของตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์พบว่าตัวละครมีผมสีดำมากที่สุด จำนวน 5 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาคือผมสีบลอนด์และสีน้ำตาล จำนวน 4 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 26.66 และอันดับสุดท้ายคือผมสีเทาและไม่ปรากฏสีผม จำนวน 1 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 6.67 ทั้งนี้ผมสีดำพบในตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ จัสมินและมู่หลาน และตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ จัสมิน มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง ในส่วนของผมสีบลอนด์พบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและออโรรา และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันพบ 2 ตัวละคร ได้แก่ เอลล่าและออโรรา ขณะที่ผมสีน้ำตาลพบในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ เบลล์ และในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน 3 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน เบลล์ และมาเลฟิเซนต์ รวมถึงผมสีเทาพบเฉพาะในภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 ตัวละครคือเลดี้เทรเมน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7

สีผมที่มีปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

ประเภทภาพยนตร์ สีผมที่ปรากฏ	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
ผมสีบลอนด์	2 (28.57)	2 (25.00)	4 (26.66)
ผมสีดำ	2 (28.57)	3 (37.50)	5 (33.33)
ผมสีน้ำตาล	1 (14.29)	3 (37.50)	4 (26.66)
ผมสีเทา	1 (14.29)	-	1 (6.67)
ไม่ปรากฏสีผม	1 (14.29)	-	1 (6.67)
รวม	7 (100.00)	8 (100.00)	15 (100.00)

จากภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin*, 1992) และมู่หลาน (*Mulan*, 1998) และ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) อะลาดีน (*Aladdin*, 2019) และมู่หลาน (*Mulan*, 2020) จะพบว่าตัวละครหญิงส่วนใหญ่ที่มาจากโครงเรื่อง เดียวกันจะยังคงมีสืพเหมือนเดิม แต่ทั้งนี้ตัวละครเลดี้ เทรเมนในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) นั้นจะมีสืพที่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิม ซึ่งสาเหตุน่าจะมาจากว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมีการนำเสนอตัวละครเลดี้เทรเมนที่เด็กลง มีความสาวและสวยมากยิ่งขึ้น ทำให้สืพของเลดี้เทรเมนในเวอร์ชันนี้ไม่ได้มีสืพที่แสดงถึงอายุที่มากเหมือนเลดี้เทรเมนในเวอร์ชันแอนิเมชัน นอกจากนี้ตัวละครมาเลฟิเซนต์ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ยังแสดงให้เห็นถึงทั้งสืพและทรงผมที่ลดความน่ากลัวและเพิ่มความ เป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น

4.2.1.3 การแต่งหน้าของเจ้าหญิงดิสนีย์

การศึกษาค้นคว้าพบว่าตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่แต่งหน้าเข้ม จำนวน 9 ตัวละคร รองลงมาคือแต่งหน้าอ่อน จำนวน 3 ตัวละคร และอันดับสุดท้ายคือไม่แต่งหน้า จำนวน 5 ตัวละคร สำหรับตัวละครที่แต่งหน้า เข้มพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เลดี้เทรเมน จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เลดี้เทรเมน จัสมิน มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง ขณะที่ตัวละครที่แต่งหน้าอ่อนเป็นตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา ซินเดอเรลล่า เบลล์ และและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 ตัว ได้แก่ ออโรรา เอลล่า เบลล์ โดยตัวละครที่ไม่แต่งหน้าพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 ตัวละคร คือมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งหมด 3 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา เบลล์ และมู่หลาน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8

การแต่งหน้าของตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ การแต่งหน้า	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
แต่งหน้าเข้ม	4	5	9
แต่งหน้าอ่อน	3	4	7
ไม่แต่งหน้า	1	3	4

ตารางที่ 4.8

การแต่งหน้าของตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ การแต่งหน้า	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
รวม	8	12	20

หมายเหตุ: ตัวละคร 1 ตัวสามารถปรากฏลักษณะการแต่งหน้าได้หลายรูปแบบ

จากตารางข้างต้นจะพบว่าลักษณะการแต่งหน้าเข้มถูกนำมาใช้กับการแต่งหน้าของตัวละครร้ายทั้งหมด ได้แก่ มาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) เลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) แม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) เพื่อสะท้อนลักษณะของตัวละครที่มีความมั่นใจในตนเองและไม่อ่อนแอ โดยตัวละครเหล่านี้จะทาตาสีเข้มไม่ว่าจะเป็นสีม่วง สีเทา สีดำ รวมถึงอาจมีการทาปากสีแดงเข้มเป็นต้น ขณะที่การแต่งหน้าของเจ้าหญิงดิสนีย์หรือตัวละครนางเอกจะแต่งหน้าอ่อนหรือไม่แต่งหน้าซึ่งน่าจะเป็นเพราะต้องสะท้อนภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่อ่อนโยนและใจดี เข้าถึงง่าย และไม่น่ากลัวด้วยการทาตา ทาปาก ในเฉดสีที่ค่อนข้างอ่อนไม่ว่าจะเป็นชมพูอ่อนหรือส้มอ่อน

ภาพที่ 4.10

การแต่งหน้าเข้มของแม่มดเซียนเหนียง

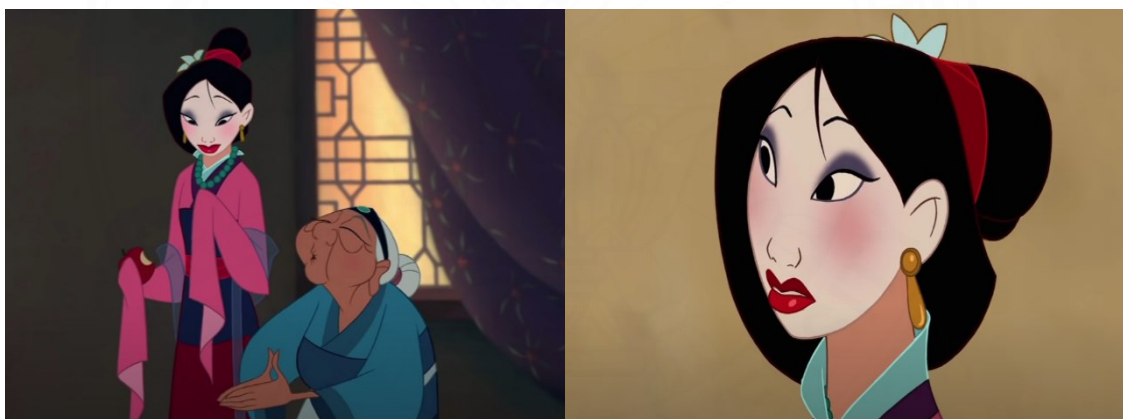


หมายเหตุ. ภาพการแต่งหน้าเข้มของแม่มดเซียนเหนียง. จาก มาดูกับมาตาม ‘Mulan’ การกลับมาของ “ฮัว มู่หลาน”, โดย มาตามองทัวร์, 2563, (<https://www.thairath.co.th/entertain/movie/1926636>)

นอกจากนี้ลักษณะการแต่งหน้ายังน่าจะสัมพันธ์กับค่านิยมในพื้นที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่ เช่น ตัวละครมู่หลานที่มีการแต่งหน้าเพื่อไปดูตัว ซึ่งเป็นการแต่งหน้าตามค่านิยมหรือวัฒนธรรมของจีนในช่วงนั้น สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของผู้หญิงในช่วงนั้นที่นิยมทาหน้าขาว วาดคิ้วเรียวเล็ก ทาปากให้มีสีแดง แต่งตาและแก้มด้วยสีที่สด หรือแม้แต่การที่ตัวละครเจ้าหญิงอย่างจัสมินแต่งหน้าเข้มกว่าเจ้าหญิงหรือตัวละครนางเอกตัวอื่นๆ ก็น่าจะเนื่องมาจากจัสมินเป็นตัวละครที่มีพื้นเพมาจากแถบอาหรับหรือตะวันออกกลาง ซึ่งมีแนวโน้มที่จะชื่นชอบผู้หญิงที่มีลักษณะคมเข้ม ส่งผลให้ตัวละครนี้ต้องแต่งหน้าแต่งตาให้สวยงามตามแบบค่านิยมของคนในพื้นที่ นอกจากนี้ลักษณะนิสัยของตัวละครเจ้าหญิงจัสมินที่มีนิสัยค่อนข้างก้าวร้าวและใจร้อน การแต่งหน้าเข้มยังเป็นการสะท้อนลักษณะที่ผู้คน มีความมั่นใจในตนเอง และมีความน่าเกรงขามอีกด้วย

ภาพที่ 4.11

การแต่งหน้าเข้มของมู่หลาน



หมายเหตุ. ภาพการแต่งหน้าเข้มของมู่หลาน จาก Disney Thai Song นำศักดิ์ศรีให้เรา Honour To Us All (Thai) - มู่หลาน | Mulan [Video], 2019, (https://www.youtube.com/watch?v=_ew7e6NT2LQ)

ทั้งนี้หากพิจารณาตามประเภทของภาพยนตร์จะพบว่าในภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่จำเป็นต้องมีการแต่งหน้าแต่งตา เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นใช้การวาดภาพ ดังนั้นในการจะวาดภาพลักษณะของผู้หญิงที่สวยงามให้ชัดเจนจึงจำเป็นต้องแต่งแต้มสีให้มีมิติ เพื่อเลียนแบบคนจริง ในขณะที่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่ใช้คนแสดงจริงนั้นมีความเป็นสามมิติและสมจริง อยู่ในตัวเองอยู่แล้วจึงไม่จำเป็นต้องแต่งแต้มสีเยอะหรือแต่งหน้ามากเหมือนในภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้นจึงทำให้พบว่ามีจำนวนตัวละครที่ไม่แต่งหน้าปรากฏในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมากกว่า อีกทั้ง

เมื่อเปรียบเทียบในด้านของบุคลิกลักษณะและบทบาทของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 2 เวอร์ชันจะพบว่าในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ตัวละครจะถูกปรับแต่งและแต่งหน้าให้เหมาะสมกับสถานการณ์และการแต่งกายมากกว่า เช่นตัวละครซินเดอเรลล่าหรือเอลล่าในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นจะมีความสมจริงมากยิ่งขึ้นกว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยสามารถสังเกตได้จากสถานะของตัวละครที่เป็นคนรับใช้จึงไม่ได้มีเวลาในการแต่งหน้าแต่งตัวมากนัก ทำให้ไม่สามารถมีโอกาที่จะแต่งแต้มใบหน้าได้ ใบหน้าของเอลล่าในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันในช่วงที่เป็นคนรับใช้หรือทำงานบ้านจึงไม่แต่งหน้าเพื่อให้เหมาะสมกับสถานะและบทบาทมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4.12

การแต่งหน้าอ่อนของเอลล่า



หมายเหตุ. ภาพการแต่งหน้าอ่อนของเอลล่า จาก Rotten Tomatoes Coming Soon *Cinderella* Movie CLIP - *Cinderella* (2015) - Lily James, Cate Blanchett Movie HD [Video], 2015, (<https://www.youtube.com/watch?v=jzTv4I2ltQ4>)

ภาพที่ 4.13

การไม่แต่งหน้าของมู่หลาน



หมายเหตุ. ภาพการไม่แต่งหน้าของมู่หลาน จาก รีวิวหนัง *Mulan* หนังสือนิยายมาแรง 2020 กระแสหนังวีรสตรีแผ่นดินจีนที่มาแรงที่สุดในปีนี้, โดย Review1, 2020, (<https://reviewsnung.com/archives/1436>)

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามค่านิยมของการผลิตภาพยนตร์ของดิสนีย์จะพบว่าตัวละครที่ถูกผลิตออกมานั้นยังคงนำเสนอภาพของผู้หญิงที่ต้องหน้าตาสวยงาม ผอมหรือหุ่นดี ไม่มีตำหนิ รวมไปถึงจะสามารถเห็นค่านิยมความงามของผู้หญิงในแต่ละยุคสมัยที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยภาพยนตร์ที่ถูกผลิตช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 (พ.ศ. 2480-2502) หรือยุคคลาสสิก ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 เรื่อง คือ *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella*, 1950) และ *เจ้าหญิงนิทรา* (*Sleeping Beauty*, 1959) จะพบว่าตัวละครทั้ง 2 ตัวละครมีความเป็นหญิงสาวยุโรป เนื่องจากมีผิวขาวและมีผมสีบลอนด์ทอง ใบหน้าจิ้มลิ้ม สะท้อนถึงค่านิยมผู้หญิงที่ดูอ่อนหวาน ถึงแม้ว่าทรงผมจะแตกต่างกัน แต่จะเห็นได้ว่าโดยรวมทั้งสองตัวละครยังคงมีความงาม นอกจากนี้ตัวร้ายในเรื่องยังมีการนำเสนอให้ดูน่าตาน่าเกลียด สามารถดูออกได้อย่างชัดเจนว่าเป็นตัวละครที่มีความชั่วร้าย โดยตัวละครเหล่านี้จะต้องมีความผิดปกติหรือมีตำหนิ ซึ่งแตกต่างจากตัวละครนางเอกหรือเจ้าหญิง สำหรับภาพยนตร์ที่ถูกผลิตและออกฉายในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) หรือยุคกลางประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast*, 1991) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (*Aladdin*, 1992) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (*Mulan*, 1998) จะเห็นได้ว่ายังคงค่านิยมความงามไว้อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นรูปร่างที่ผอมบาง หุ่นดี แต่ในยุคนี้ก็จะเห็นได้ว่าตัวละครมีความหลากหลาย

มากยิ่งขึ้นในแง่ของเชื้อชาติไม่ว่าจะเป็นยุโรป ตะวันออกกลาง หรือเอเชีย แต่ถึงอย่างไรตัวละครที่ถูกนำเสนอก็จะเป็นผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาตามค่านิยมของพื้นที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่

ขณะที่ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ. 2000 (พ.ศ.2543) หรือดิสนีย์ยุคปัจจุบัน ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมู่หลาน (*Mulan*, 2020) นั้นพบว่าตัวละครผู้หญิงนั้นมีหน้าตาที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ต้นทางอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันต้นฉบับ แต่ทั้งนี้เมื่อเปลี่ยนเป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ตัวละครจะมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการใช้คนแสดงรูปร่างของผู้หญิงที่เป็นมนุษย์จึงมีความหลากหลาย รวมถึงค่านิยมความพอมที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคสมัยนี้ ทำให้พบตัวละครที่มีรูปร่างสมส่วนมากยิ่งขึ้น แต่ถึงอย่างไรก็ไม่ได้มีการปรากฏถึงการมีรูปร่างอ้วน ซึ่งเป็นการสะท้อนโดยนัยว่าความงามแห่งเรือนร่างก็ยังคงถูกตีกรอบภายใต้คำจำกัดความว่าพอมหรือสมส่วนเท่านั้น อย่างไรก็ตามพบว่าตัวละครร้ายในดิสนีย์ยุคปัจจุบันหรือในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันไม่จำเป็นต้องหน้าตาน่ากลัวอีกต่อไป โดยมาเลฟิเซนต์และเลดี้เทรเมนต่างก็ถูกนำเสนอในรูปร่างของผู้หญิงที่สวยงาม และในส่วนตัวละครที่เป็นตัวละครเหนือมนุษย์อย่างมาเลฟิเซนต์นั้นก็ถูกนำเสนอให้มีเขาหรือกรงเล็บเพื่อสอดคล้องกับพลังอำนาจที่ตนเองมีเช่นเดิม

4.2.1.4 การแต่งกาย

การศึกษาค้นคว้าพบว่าตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่สวมใส่กระโปรง จำนวน 13 ตัวละคร และสวมใส่กางเกงจำนวน 7 ตัวละคร สำหรับตัวละครที่ใส่กระโปรงพบในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 7 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา มาเลฟิเซนต์ ซินเดอเรลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เลดี้ เทรเมน เบลล์ และมู่หลาน ขณะที่ตัวละครที่สวมใส่กางเกงพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ จัสมินและมู่หลาน และและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ จัสมิน เบลล์ มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9

ลักษณะการแต่งกายของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ ลักษณะการแต่งกาย	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
สวมใส่กระโปรง	7	6	13
สวมใส่กางเกง	2	5	7
รวม	9	11	20

หมายเหตุ : ตัวละคร 1 ตัวสามารถปรากฏลักษณะการแต่งกายได้หลายแบบ

จากตารางข้างต้นจะพบว่าตัวละครส่วนมากนั้นสวมใส่กระโปรงเป็นหลัก โดยพบว่าตัวละครทุกตัวในภาพยนตร์แอนิเมชันและตัวละครเกือบทั้งหมดในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและเอลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) และเลดี้เทรเมนจากซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ออโรราและมาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) ออโรราจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) เบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 2017) จัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) มีการสวมใส่กระโปรง อีกทั้งตัวละครหญิงที่ไม่ปรากฏการสวมใส่กางเกงเลยในภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นพบว่ามีจำนวน 5 ตัวละคร ประกอบไปด้วย ซินเดอเรลล่าและเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) ออโรราและมาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) และ เบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) ทั้งนี้ยังพบว่าตัวละคร 2 ตัวละครที่ไม่ปรากฏการสวมใส่กระโปรงเลยคือจัสมินจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) และแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) ซึ่งจะสวมใส่ชุดที่เป็นกางเกงและมีเสื้อคลุมยาวในลักษณะคล้ายกระโปรงเพื่อยังคงแสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้หญิง

ภาพที่ 4.14

การสวมใส่กางเกงของจัสมิน



หมายเหตุ. ภาพการสวมใส่กางเกงของจัสมิน. จาก 5 ความมหัศจรรย์ที่เตรียมเจอใน "อะลาดิน" เวอร์ชัน 2019, โดย ขนิษฐา, 2562, (<https://www.sanook.com/movie/87401/>)

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจากทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันพบว่าตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่มาจากโครงเรื่องเดียวกันมีการแต่งกายที่แตกต่างจากในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยมีการปรากฏการสวมใส่ทั้งกางเกงและกระโปรง ซึ่งพบเห็นได้จากตัวละคร 2 ตัวละคร ประกอบด้วยมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และเบลล์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* ที่แม้หากพิจารณาจากชุดโดยรวมจะพบว่าเบลล์สวมใส่แค่กระโปรง แต่จะมีหลายฉากที่ปรากฏให้เห็นว่าเบลล์นั้นสวมใส่กางเกงข้างใน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการนำกางเกงที่เป็นสัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกายผู้ชายเข้ามาให้ตัวละครหญิงสวมใส่ สะท้อนนิสัยที่อาจจะกล้าหาญขึ้นของตัวละคร อาทิเช่น มาเลฟิเซนต์ที่พบว่าสวมใส่กางเกงในสถานการณ์ที่ตัวละครต้องต่อสู้และปกป้องเมืองมัวร์สอยู่บ่อยครั้ง รวมไปถึงเบลล์ที่จะสวมใส่กางเกงเมื่อต้องปฏิบัติกิจกรรมที่ผู้ชายทำส่วนใหญ่ เช่น การขี่ม้า เป็นต้น

นอกจากนี้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายยังถูกใช้เพื่อบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครผ่านความหรูหราของเครื่องแต่งกาย โดยจากการศึกษาพบว่าตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่สวมใส่ชุดหรูหรา จำนวน 14 ตัวละคร และสวมใส่ชุดเรียบง่ายจำนวน 8 ตัวละคร สำหรับตัวละครที่สวมใส่ชุดหรูหรापในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 7 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา มาเลฟิเซนต์ ซินเดอเรลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน

และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 8 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ จัสมิน มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียง ขณะที่ตัวละครที่สวมใส่ชุดเรียบง่ายพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรร่า เบลล์ และมู่หลาน และและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เบลล์ และมู่หลาน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10

รูปแบบการแต่งกายของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ รูปแบบการแต่งกาย	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
สวมใส่ชุดหรูหรา	7	8	15
สวมใส่ชุดเรียบง่าย	2	4	6
รวม	9	12	21

หมายเหตุ: ตัวละคร 1 ตัวสามารถปรากฏรูปแบบการแต่งกายได้หลายแบบ

จากตารางดังกล่าวจะพบว่าตัวละครทุกตัวจะมีการสวมใส่เสื้อผ้าหรูหรา ไม่ว่าจะเป็นในภาพยนตร์แอนิเมชันหรือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน แต่อย่างไรก็ตามการสวมใส่เสื้อผ้าหรูหราของตัวละครนั้นจะขึ้นอยู่กับสถานะของตัวละครอีกด้วย โดยพบว่าหากเป็นตัวละครที่เป็นเจ้าหญิงแต่กำเนิดจะปรากฏให้เห็นถึงการสวมใส่เสื้อผ้าหรูหราเสมอ เช่น ตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชัน*อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*อะลาดิน (Aladdin, 2019)* หรือในกรณีที่ตัวละครนั้นไม่ได้เป็นเจ้าหญิงแต่กำเนิดจะปรากฏการสวมใส่เสื้อผ้าหรูหราเพื่อไปร่วมงานเลี้ยงเต้นรำหรือแม้แต่การได้รับโอกาสเข้าไปอาศัยอยู่ในพระราชวัง อาทิเช่นตัวละครซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชัน*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* หรือเบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* เป็นต้น

ภาพที่ 4.15

รูปแบบการสวมใส่เสื้อผ้าเรียบง่ายกับเสื้อผ้าหรูหราของเบลล์



หมายเหตุ. ภาพรูปแบบการสวมใส่เสื้อผ้าเรียบง่ายกับเสื้อผ้าหรูหราของเบลล์ จาก Disney Thai Song อสูรและโฉมงาม *Beauty and the Beast (Thai)* - โฉมงามกับเจ้าชายอสูร | *Beauty and the Beast* [Video], 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=6ua6ijbkTVk>)

ภาพที่ 4.16

การสวมใส่เสื้อผ้าหรูหราของเลดี้เทรเมน



หมายเหตุ. ภาพการสวมใส่เสื้อผ้าหรูหราของเลดี้เทรเมน จาก OH, LADY TREMAINE!, by Patricia, (<https://www.fancygirlsdressstudio.com/the-lady-tremaine/>)

ทั้งนี้ แม้ว่าตัวละครทุกตัวจะมีโอกาสได้สวมใส่เสื้อผ้าหรูหรา แต่ขณะเดียวกันก็มีตัวละครบางตัวที่ไม่มีการสวมใส่เสื้อผ้าเรียบง่ายเลย ซึ่งมีจำนวนถึง 5 ตัวละคร ประกอบด้วยเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) มาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน *เจ้าหญิงนิทรา* (Sleeping Beauty, 1959) จัสมินจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) และแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) ซึ่งการสวมใส่เสื้อผ้าที่หรูหรานี้ น่าจะสะท้อนถึงฐานะของตัวละคร อีกทั้งยังสามารถใช้เพื่อแสดงถึงพลังอำนาจของตัวละครนั้นๆ ผ่านการแต่งกายด้วย

4.2.1.5 ลักษณะนิสัย

สำหรับลักษณะนิสัยของตัวละครผู้หญิงทั้ง 15 ตัวละครที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมด 10 เรื่อง พบว่าสามารถจำแนกลักษณะนิสัยออกเป็น 2 กลุ่มคือลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามขนบและลักษณะนิสัยที่ไม่เป็นไปตามขนบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามขนบ

จากการศึกษาพบว่าตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นไปตามขนบจะมีลักษณะนิสัยดังนี้คือสนใจเรื่องความรัก ใจดีมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี เพ้อฝัน ไม่โลภ รักนวลสงวนตัว ใจเย็น โง่หรือไร้เดียงสา ขี้กลัวหรืออ่อนแอ ไม่มีความมั่นใจในตนเอง เชื่อฟังคำสั่ง เสียสละ โดยลักษณะนิสัยที่พบมากที่สุดคือสนใจเรื่องความรัก จำนวน 12 ตัวละคร รองลงมาคือใจดีมีเมตตา และอ่อนโยน จำนวน 11 ตัวละครเท่ากัน อันดับที่สามคือมองโลกในแง่ดี จำนวน 10 ตัวละคร อันดับสี่คือเสียสละ จำนวน 9 ตัวละคร อันดับที่ทำคือเพ้อฝันและไม่โลภ จำนวน 8 ตัวละครเท่ากัน อันดับที่หกคือรักนวลสงวนตัว จำนวน 6 ตัวละคร อันดับที่เจ็ดคือเชื่อฟังคำสั่ง จำนวน 5 ตัวละคร อันดับสุดท้ายคือใจเย็น โง่หรือไร้เดียงสา ขี้กลัวหรืออ่อนแอ และไม่มีความมั่นใจในตนเอง จำนวน 4 ตัวละคร ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11

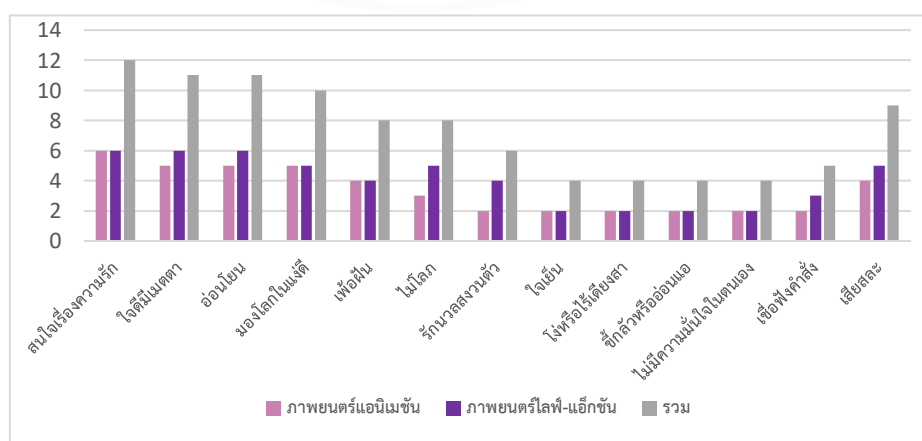
ลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามชนบ

ประเภทภาพยนตร์ ตามชนบ	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
สนใจเรื่องความรัก	6	6	12
ใจดีมีเมตตา	5	6	11
อ่อนโยน	5	6	11
มองโลกในแง่ดี	5	5	10
เพ้อฝัน	4	4	8
ไม่โลก	3	5	8
รักนวลสงวนตัว	2	4	6
ใจเย็น	2	2	4
โง่หรือไร้เดียงสา	2	2	4
ซุกหัวหรืออ่อนแอ	2	2	4
ไม่มีความมั่นใจในตนเอง	2	2	4
เชื่อฟังคำสั่ง	2	3	5
เสียสละ	4	5	9

หมายเหตุ: ผู้วิจัยบันทึกเฉพาะลักษณะนิสัยที่ปรากฏผ่านตัวละครเท่านั้น และตัวละคร 1 ตัวสามารถปรากฏลักษณะนิสัยได้หลายแบบ

ภาพที่ 4.17

ลักษณะนิสัยของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่เป็นไปตามชนบ



ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามชนบของตัวละครหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. สนใจเรื่องความรักหมายถึงตัวละครอาจมีความสนใจเรื่องความรักเชิงชู้สาว เช่น การตามหารักแท้ การเสียสละเพื่อให้ได้รับซึ่งความรักเชิงชู้สาว การครองคู่หรือแต่งงาน เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏมากที่สุด จำนวน 12 ตัวละคร โดยเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า ซินเดอเรลล่า เลดี้ เทรเมน เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรร่า เอลล่า เลดี้ เทรเมน เบลล์ และจัสมิน

2. ใจดีมีเมตตาหมายถึงตัวละครมีนิสัยใจดีหรือมีเมตตา เช่น ชอบมอบสิ่งของให้แก่ผู้อื่น มีน้ำใจในการช่วยเหลือ เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 11 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า ซินเดอเรลล่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรร่า เอลล่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน

3. อ่อนโยนหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยอ่อนโยน เช่น มีความสุภาพ นุ่มนวล ไม่พูดจาหยาบค้าย เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏในตัวละคร จำนวน 11 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรร่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรร่า เอลล่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน

4. มองโลกในแง่ดีหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยมองโลกในแง่ดี คิดบวก และไม่คิดร้ายต่อผู้อื่น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 10 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรร่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า เอลล่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน

5. เพ้อฝันหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยช่างเพ้อฝัน มองถึงภาพที่อาจจะไม่มีวันเป็นจริง แต่ก็เชื่อว่าจะเกิดขึ้นในสักวัน ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 8 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรร่า เบลล์ และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า เอลล่า เบลล์ และจัสมิน

6. ไม่โลภหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยไม่โลภ เช่น พอใจในสิ่งที่ตนเองมีไม่ทะเยอทะยานเพื่อที่จะได้มาในทรัพย์สินสมบัติ เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 8 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า

จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า เอลล่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน

7. รักนวลสงวนตัวหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยรักนวลสงวนตัว เช่น ไม่ให้เพศตรงข้ามมาแตะเนื้อต้องตัว ไม่ไปกับคนแปลกหน้า เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 6 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ เบลล์ และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน

8. ใจเย็นหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยใจเย็น เช่น มีอารมณ์หรือพฤติกรรมที่ใจเย็น ค่อยๆ คิด ค่อยๆ ทำ รับฟังความคิดเห็น เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 4 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและออโรร่า และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่าและเอลล่า

9. โง่หรือไร้เดียงสาหมายถึงตัวละครที่มีความโง่หรือไร้เดียงสา เช่น ไม่มีความรู้ความสามารถ ไม่สามารถแก้ไขปัญหา ไม่รู้เท่าทันต่อโลกภายนอก หรือไม่รู้เท่าทันตัวร้าย เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยโง่หรือไร้เดียงสาปรากฏกับตัวละคร จำนวน 4 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและออโรร่า และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่าและเอลล่า

10. ขี้กลัวหรืออ่อนแอหมายถึงตัวละครอาจมีนิสัยขี้กลัวหรืออ่อนแอ เช่น กลัวที่จะตัดสินใจ กลัวที่จะต่อสู้กับผู้ร้าย กลัวที่จะเผชิญอุปสรรค หรือกลัวที่จะก้าวสู่โลกภายนอก เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 4 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและออโรร่า และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่าและเอลล่า

11. ไม่มีความมั่นใจในตนเองหมายถึงตัวละครนั้นมีลักษณะไม่มั่นใจในตนเอง เช่น ไม่เชื่อมั่นในตนเอง ขาดความมั่นใจในการกระทำของตนเอง รวมไปถึงไม่มั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตนเอง เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 4 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและออโรร่า และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ออโรร่าและมู่หลาน

12. เชื่อฟังคำสั่งหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยเชื่อฟังคำสั่ง เช่น ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้เป็นแม่ หรือเชื่อฟังคำสั่งของผู้บังคับบัญชา เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏในตัวละคร จำนวน 5 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่าและมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรร่า และมู่หลาน

13. เสียสละหมายถึงตัวละครที่มีความเสียสละ เช่น เสียสละชีวิต เพื่อช่วยคนที่ตนเองรัก เสียสละทรัพย์สินเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น หรือเสียสละซึ่งอำนาจเพื่อให้ได้รับมาซึ่งความยุติธรรม เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 9 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ เอลล่า เบลล์ จัสมิน มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง สำหรับลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามขนบนั้นพบว่าจากตัวละครทั้งหมด

15 ตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมีการนำเสนอภาพผู้หญิงที่ปฏิบัติตัวตามขนบและเป็นผู้หญิงที่ไม่กล้าที่จะออกจากกรอบ โดยมีตัวละครที่มีลักษณะนิสัยปรากฏตามขนบอย่างเดียวยัง 4 ตัวละคร นั่นคือตัวละครซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* ซึ่งตัวละครซินเดอเรลล่ามีลักษณะนิสัยที่ใจดี อ่อนโยน รักสัตว์ ซึ่งจะสังเกตได้จากการที่มีเพื่อนเป็นหนูและนก เชื่อฟังคำสั่งถึงแม้ว่าจะมีความไม่พอใจบ้างในตอนที่ใช้งานแต่ก็ไม่ได้พูดต่อหน้าแม่เลี้ยงของเธอ มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือนสามารถทำงานบ้านได้ทุกอย่าง นอกจากนี้ยังมีลักษณะเพื่อฝันอีกทั้งยังสนใจในเรื่องความรักโดยสามารถเห็นได้จากในภาพยนตร์แอนิเมชันว่าเธอมักจะเล่าเรื่องความต้องการที่เธอได้พบเจ้าชายของเธอให้บรรดาสัตว์ฟังอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังมีลักษณะมองโลกในแง่ดีอีกด้วย

ขณะที่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่มาจากโครงเรื่องเดียวกันนั้นก็ไม่ได้แสดงถึงลักษณะนิสัยของตัวละครค่อนข้างคล้ายเดิมคือตัวละครซินเดอเรลล่าหรือเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* มีลักษณะนิสัยที่ใจดี อ่อนโยน รักสัตว์ ซึ่งจะสังเกตได้จากการที่มีเพื่อนเป็นหนูและนก มีเมตตาและเสียสละ โดยจะเห็นได้จากฉากที่ขอร้องให้เจ้าชายปล่อยกวาง รวมถึงมีการมองโลกในแง่ดีตรงจุดนี้จะได้เห็นได้จากที่ซินเดอเรลล่าเสียสละห้องนอนตนเองให้พี่สาวต่างแม่ทั้งสองคนและตนเองต้องขึ้นไปนอนที่ห้องใต้หลังคาแทน นอกจากนี้ยังไม่ตัดสินผู้อื่นจากภายนอก ซินเดอเรลล่ามีความรู้สึกดีๆ ให้กับเจ้าชายแม้ว่าจะยังไม่รู้ว่าเขาเป็นเจ้าชาย อีกทั้งยังมีนิสัยไม่โลภมากและพอใจกับสิ่งที่ตนเองมี มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือนสามารถทำงานบ้านได้ทุกอย่าง เพื่อฝัน และสนใจในเรื่องความรัก ทั้งนี้แม้ว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจะได้เพิ่มฉากที่ตัวละครซินเดอเรลล่าได้แสดงถึงความกล้าหาญและเข้มแข็งออกมาเล็กน้อย แต่ก็ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความฉลาดหรือมีไหวพริบ ซึ่งตัวละครซินเดอเรลล่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่สวยและยังไฝ่ฝันถึงผู้ชาย

ด้านออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* มีลักษณะนิสัยที่ใจดี อ่อนโยน รักสัตว์ โดยจะสังเกตได้จากการเข้าไปเต้นรำกับเหล่าสัตว์ภายในป่า เชื่อฟังคำสั่ง เพื่อฝัน อีกทั้งยังสนใจในเรื่องความรักโดยสามารถเห็นได้จากในภาพยนตร์แอนิเมชันที่เธอได้เล่าเรื่องที่ตนเองฝันถึงเจ้าชายกับเหล่าสัตว์ป่า รวมถึงยังแสดงความไว้

เดียงสา ซึ่งตัวละครออโรราถือว่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่สวยและใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย อย่างไรก็ตามออโรราจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ยังคงมีลักษณะนิสัยที่ใจดี อ่อนโยน มีเมตตา รักสัตว์ โดยจะสังเกตได้จากการเล่นกับเหล่าสัตว์วิเศษและการให้อาหารกวาง เชื้อฟงคำสั่ง มีลักษณะมองโลกในแง่ดี และไม่มองคนที่ภายนอกสังเกตได้จากที่เรียกมาเลฟิเซนต์ว่าเป็นนางฟ้าแม่ทูลหัวของตนเอง นอกจากนี้ยังไม่ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะฉลาดหรือมีไหวพริบ แต่กลับแสดงถึงความรู้เพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังมีความรักนวลสงวนตัวมากกว่าออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงไม่ได้แสดงถึงความกล้าหาญหรือเข้มแข็ง ซึ่งตัวละครออโรราถือว่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่สวยและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ที่ไม่เข้มแข็งกว่า

ทั้งนี้ตัวละครทั้ง 4 ตัวละครนี้พบว่ามีลักษณะเป็นตัวละครแบนหรือตัวละครที่มีมิติเดียว (Flat character) ซึ่งปรากฏลักษณะมั่นคงในความตื่ออย่างเสมอดันเสมอปลาย ไม่มีความซับซ้อนของตัวละคร มีลักษณะพฤติกรรมหรือนิสัยที่สามารถสรุปได้ไม่ยากนัก เช่นต้องมีลักษณะนิสัยที่ดีและไม่เปลี่ยนแปลงถึงแม้จะถูกหว่านล้อมหรือโดยสถานการณ์รอบตัวเปลี่ยนแปลงไปก็จะคงลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมเช่นนี้ตลอดทั้งเรื่อง

2) ลักษณะนิสัยที่เป็นไม่ไปตามขนบ

จากการศึกษาพบว่าตัวละครที่มีลักษณะนิสัยที่ไม่เป็นไปตามขนบจะมีลักษณะฉลาด มั่นใจในตัวเอง ขยัน ก้าวร้าว ไม่ตัดสินใจอื่นจากภายนอก ไม่เชื่อฟังคำสั่ง ใจร้อนมองโลกในแง่ร้าย ไม่รักนวลสงวนตัว ใจร้าย ไม่สนใจความรัก โดยลักษณะนิสัยที่พบมากที่สุดคือฉลาด จำนวน 10 ตัวละคร รองลงมาคือมั่นใจในตัวเอง ขยัน และก้าวร้าว จำนวน 9 ตัวละครเท่ากัน อันดับที่สามคือไม่ตัดสินใจอื่นจากภายนอกและไม่เชื่อฟังคำสั่ง จำนวน 8 ตัวละครเท่านั้น อันดับที่สุดคือใจร้อนและมองโลกในแง่ร้าย จำนวน 5 ตัวละครเท่ากัน อันดับที่ทำคือไม่รักนวลสงวนตัวและใจร้าย จำนวน 4 ตัวละคร และอันดับที่สุดท้ายคือไม่สนใจความรัก จำนวน 3 ตัวละคร ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12

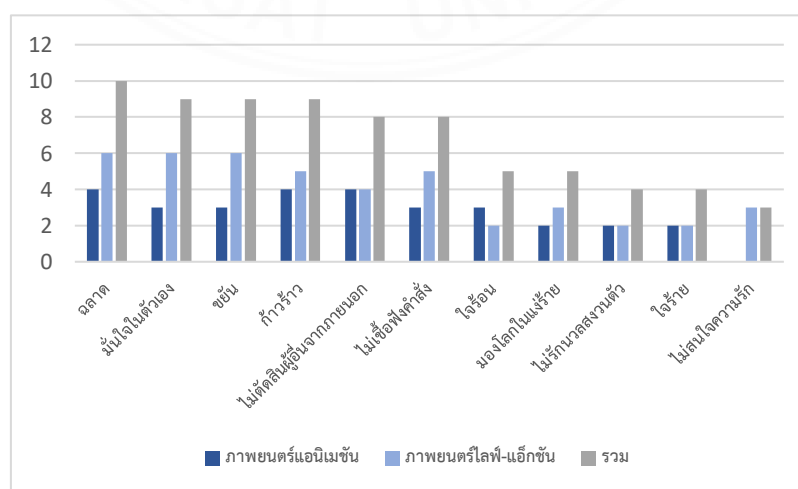
ลักษณะนิสัยของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่ไม่เป็นไปตามชนบ

ประเภทภาพยนตร์ ไม่เป็นไปตามชนบ	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
ฉลาด	4	6	10
มั่นใจในตัวเอง	3	6	9
ขยัน	3	6	9
ก้าวร้าว	4	5	9
ไม่ตัดสินผู้อื่นจากภายนอก	4	4	8
ไม่เชื่อฟังคำสั่ง	3	5	8
ใจร้อน	3	2	5
มองโลกในแง่ร้าย	2	3	5
ไม่รักนวลสงวนตัว	2	2	4
ใจร้าย	2	2	4
ไม่สนใจความรัก	0	3	3

หมายเหตุ: ผู้วิจัยบันทึกเฉพาะลักษณะนิสัยที่ปรากฏผ่านตัวละครเท่านั้น และตัวละคร 1 ตัวสามารถปรากฏลักษณะนิสัยได้หลายแบบ

ภาพที่ 4.18

ลักษณะนิสัยของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่ไม่เป็นไปตามชนบ



ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่ตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันแสดงออกมา โดยพบว่าลักษณะนิสัยที่ปรากฏนั้น สอดคล้องกับผู้หญิงที่ไม่เป็นไปตามขนบ โดยมีรายละเอียดของลักษณะนิสัยดังต่อไปนี้

1. ฉลาดหรือมีไหวพริบหมายถึงตัวละครที่มีความฉลาดหรือมีไหวพริบดี เช่น มีความรู้ความสามารถ สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี หรือมีความสามารถในการเอาตัวรอด เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 10 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน มาเลฟิเซนต์ เบลล์ และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เลดี้เทรเมน เบลล์ จัสมิน มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง

2. มั่นใจในตัวเองหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยมั่นใจในตนเอง เช่น มีความมั่นใจในตนเองไม่ว่าจะเป็นเรื่องการกระทำหรือรูปร่างหน้าตาของตนเอง เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 9 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน เบลล์ และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ จัสมิน และแม่มดเซียนเหนียง

3. ขยันหมายถึงตัวละครที่มีนิสัยขยันหรือมีความพยายาม เช่น ขยันหรือพยายามในการฝึกฝนเพื่อให้แข็งแกร่ง พยายามที่จะต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ หรือขยันทำงาน เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 9 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า เบลล์ และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 6 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เบลล์ จัสมิน มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง

4. ก้าวร้าวหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยก้าวร้าว เช่น มีพฤติกรรมตะโกนเสียงดัง พุดจาหยาบคาย มีการข่มขู่ผู้อื่น ทำลายข้าวของหรือทำร้ายตัวเอง เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 9 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน มาเลฟิเซนต์ เบลล์และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน มาเลฟิเซนต์ เบลล์ จัสมิน และแม่มดเซียนเหนียง

5. ไม่ตัดสินผู้อื่นจากภายนอกหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยไม่ตัดสินผู้อื่นจากภายนอก เช่น ให้คุณค่าผู้อื่นจากนิสัยไม่สนใจว่าผู้นั้นรวยหรือจน มีการศึกษาหรือไม่ เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 8 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรรา เบลล์ และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ออโรรา เอลล่า เบลล์ และจัสมิน

6. ไม่เชื่อฟังคำสั่งหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยไม่เชื่อฟังคำสั่ง เช่น ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งสอน หรือขัดคำสั่ง เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 8 ตัวละคร

โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เอลล่า เบลล์ จัสมินและมู่หลาน

7. ใจร้อนหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยใจร้อน เช่น มีอารมณ์หรือพฤติกรรมหุนหัน เร่งรีบ ทำอะไรโดยไม่ตระหนักหรือคิดให้ถี่ถ้วนก่อน ไม่รับฟังความคิดเห็น ไม่เป็นเหตุเป็นผล เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 5 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ เบลล์ จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์และจัสมิน

8. มองโลกในแง่ร้ายหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยมองโลกในแง่ร้าย หรือแม้แต่มองผู้อื่นในแง่ร้าย ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 5 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ และเลดี้เทรเมน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เลดี้เทรเมน และแม่มดเซียนเหนียง

9. ไม่รักนวลสงวนตัวหมายถึงตัวละครนั้นมีนิสัยไม่รักนวลสงวนตัว เช่น อนุญาตให้เพศตรงข้ามแตะเนื้อต้องตัว ไว้วางใจคนแปลกหน้า เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 4 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรว์รา จัสมิน และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์และเอลล่า

10. ใจร้ายหมายถึงตัวละครมีนิสัยใจร้ายหรือไม่มีเมตตา เช่น ไม่สนใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น ไม่สนใจที่จะแบ่งปันสิ่งของ เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 4 ตัวละคร โดยแบ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ และเลดี้เทรเมน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน และแม่มดเซียนเหนียง

11. ไม่สนใจความรักหมายถึงตัวละครอาจจะไม่มีความสนใจเรื่องความรัก เช่น รักในการใช้ชีวิตอิสระ สนใจเรื่องการบริหารบ้านเมืองมากกว่า มีเป้าหมายในการเอาชนะศัตรูเป็นหลัก เป็นต้น ทั้งนี้ลักษณะนิสัยนี้ปรากฏกับตัวละคร จำนวน 3 ตัวละคร โดยเป็นตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้งหมด ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง

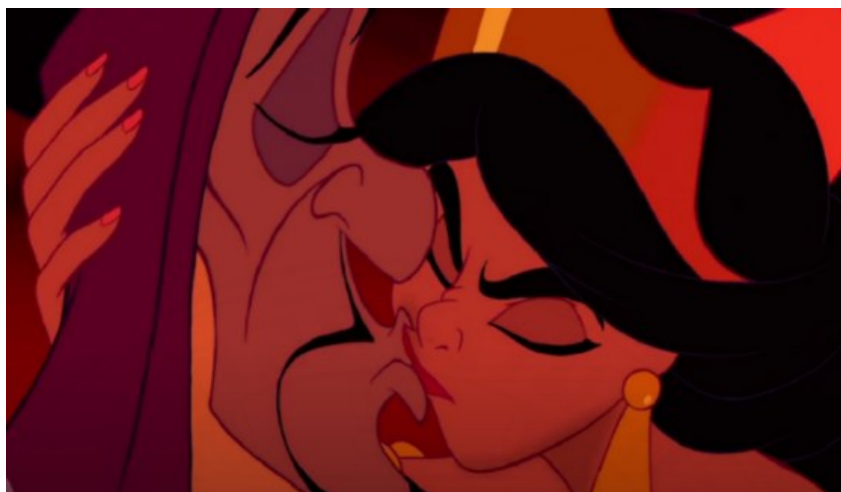
สำหรับลักษณะนิสัยที่ไม่เป็นไปตามขนบนั้นพบว่าจากตัวละครทั้งหมด 15 ตัวละครมีการนำเสนอภาพผู้หญิงที่ไม่ปฏิบัติตามขนบและเป็นผู้หญิงที่กล้าออกจากรอบถึง 11 ตัวละคร โดยพบว่าตัวละคร 6 ตัวละครที่ถึงแม้จะอ่อนโยน มีเมตตา แต่ก็ออกนอกกรอบ ประกอบไปด้วยเบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)*

จัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) มู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) ซึ่งลักษณะนิสัยที่ไม่เป็นไปตามขนบนั้นจะมีลักษณะนิสัยที่กล้าหาญและเข้มแข็ง มั่นใจในตัวเอง รวมถึงมีลักษณะก้าวร้าวปรากฏให้เห็นอีกด้วย โดยตัวละครเบลล์แม้ว่าจะมีลักษณะนิสัยที่ใจดี อ่อนโยน รักสัตว์ รวมถึงเพื่อฝัน แต่ลักษณะเพื่อฝันของเบลล์จะเป็นการเพื่อฝันถึงการผจญภัยในโลกภายนอก อีกทั้งยังรักการอ่าน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความฉลาดที่ไม่มีได้มีปรากฏในตัวละครก่อนหน้านี้เช่นเดียวกัน รวมถึงกล้าหาญและเข้มแข็งซึ่งนำเสนอผ่านการช่วยเหลือพ่อ ซึ่งโดยรวมตัวละครเบลล์สะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีหน้าตาสวยงาม แต่ได้เพิ่มเติมในส่วนของความฉลาด กล้าหาญ และสนใจเรื่องความรักน้อยลง โหยหาการได้เจอโลกภายนอกมากยิ่งขึ้น

ด้านตัวละครจัสมินมีลักษณะนิสัยที่ไม่ค่อยเหมือนตัวละครอื่นนัก เนื่องจากมีความมั่นใจในตนเอง ใจร้อนเอาแต่ใจ รวมไปถึงไม่ค่อยเชื่อฟังคำสั่ง โดยในภาพยนตร์แอนิเมชันจะเห็นได้ว่าตัวละครจัสมินจะแสดงความก้าวร้าวอยู่บ่อยครั้ง ถึงอย่างไรก็ตามจัสมินยังมีด้านที่ใจดี เสียสละ และไม่ตัดสินผู้อื่นจากภายนอก เช่น การไม่ตัดสินอะลาดินจากการเจอกันครั้งแรก รวมถึงมีความรักนวลสงวนตัวน้อยกว่าตัวละครเจ้าหญิงก่อนหน้านี้สังเกตได้จากการยั่วยวนจาฟาร์และจูบจาฟาร์เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ โดยจัสมินเป็นตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เพียงคนเดียวที่เคยจูบกับตัวร้าย ขณะที่จัสมินในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันยังนำเสนอภาพของผู้หญิงที่มีความทะเยอทะยาน มีความต้องการที่จะเป็นสุลต่าน และได้ลดความยั่วยวนในแบบของผู้หญิงหรือความก้าวร้าวเอาแต่ใจลงไปและเพิ่มความเป็นผู้นำมากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวละครจัสมินถือว่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่ยังคงรูปโฉมงดงาม มีเมตตา ใจดี ไม่ยอมจำนนต่อสถานการณ์ต่างๆ กล้าคิดกล้าพูด มีความฉลาด กล้าหาญ มีความเป็นผู้นำ และสนใจเรื่องความรักน้อยลง โหยหาการได้เจอโลกภายนอกมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4.19

ลักษณะนิสัยไม่รักนวลสงวนตัวของจัสมิน



หมายเหตุ. ลักษณะนิสัยไม่รักนวลสงวนตัวของจัสมิน จาก Disney Thai Song Clip "จัสมินจูบจาฟาร์" - อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ / Aladdin [Video], 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=YoKP3mb1Bk>)

ตัวละครมู่หลานในภาพยนตร์แอนิเมชันถือเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่ค่อนข้างออกนอกกรอบเดิมๆ โดยมีลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกับเจ้าหญิงจัสมินที่มีนิสัยมั่นใจในตนเอง ใจร้อนเอาแต่ใจ รวมไปถึงไม่ค่อยเชื่อฟังคำสั่ง แต่ก็ยังมีด้านที่ใจดี เสียสละ นอกจากนี้ยังฉลาดมีไหวพริบ มีความพยายามโดยสังเกตได้จากการฝึกฝนเพื่อเป็นทหารและความฉลาดในการสู้รบ ซึ่งตัวละครมู่หลานถือว่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่จิตใจดี มีเมตตา แต่ก็มีฉลาด กล้าหาญ มีความพยายาม สนใจเรื่องความสวยความงามและความรักน้อยลง นอกจากนี้ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน ตัวละครมู่หลานจะมีพลังวิเศษหรือความสามารถในการต่อสู้อยู่แล้ว ซึ่งตัวละครมู่หลานถือว่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่จิตใจดี มีเมตตา แต่ก็มีฉลาด มั่นใจในตนเอง เสียสละ กล้าหาญ ไม่สนใจเรื่องความสวยความงามและแทบไม่ได้สนใจเรื่องความรัก

ในภาพรวมตัวละครทั้ง 6 ตัวนี้มีลักษณะของตัวละครหลายมิติ (Round character) คือ เป็นตัวละครที่ค่อนข้างซับซ้อนโดยอาจมีลักษณะนิสัยในหลายๆ ด้าน ซึ่งแต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยากอาจมีทั้งดีและเลวในตัวละครตัวเดียว อีกทั้งตัวละครยังเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือหากเกิดเหตุจำเป็นก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามยุคสมัยของการผลิตภาพยนตร์ของดิสนีย์จะพบว่าตัวละครที่ถูกผลิตออกมามีลักษณะนิสัยสอดคล้องกับยุคสมัยของการผลิตภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ที่ถูกผลิตช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 (พ.ศ. 2480-2502) หรือยุคคลาสสิก ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 เรื่อง คือ *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella*, 1950) และ *เจ้าหญิงนิทรา* (*Sleeping Beauty*, 1959) จะพบว่าตัวละครทั้ง 2 ตัวละครมีลักษณะนิสัยของผู้หญิงที่เป็นไปตามขนบ

สำหรับภาพยนตร์ที่ถูกผลิตและออกฉายในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) หรือยุคกลางประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast*, 1991) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (*Aladdin*, 1992) และภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (*Mulan*, 1998) จะเห็นได้ว่าตัวละครทั้งหมดจะมีลักษณะนิสัยที่ไม่เป็นไปตามขนบ เนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไปภาพของผู้หญิงจึงไม่จำเป็นจะต้องสงบปากสงบคำเรียบร้อย หรือซื่อสัตย์สุจริตอีกต่อไป ทำให้ตัวละครผู้หญิงในยุคนี้มีความกล้าพูดกล้าคิดมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามตัวละครผู้หญิงเหล่านี้ยังคงถูกนำเสนอให้ต้องการความรักจากผู้ชายเช่นเดิม

ขณะที่ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ. 2000 (พ.ศ. 2543) เป็นต้นมา ตัวละครอโรราจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (*Maleficent*, 2014) และตัวละครเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella*, 2015) นั้นพบว่าตัวละครซินเดอเรลล่าและตัวละครอโรราที่ถูกผลิตใหม่จะมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น อาทิเช่นการที่อโรราไม่ทำที่ระแวงระวังเจ้าชายเล็กน้อยตอนเจอกันในป่า เป็นต้น แต่โดยรวมผู้หญิงยังคงมีลักษณะนิสัยตามเดิม ส่วนภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (*Aladdin*, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (*Mulan*, 2020) ตัวละครหญิงยังคงแสดงลักษณะนิสัยที่ไม่ได้แตกต่างจากยุคกลางมากนัก แต่ได้ถูกปรับให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ตัวละครมู่หลานในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (*Mulan*, 2020) ก็มีการปรับลักษณะนิสัยของมู่หลานให้สนใจผู้ชายน้อยลงไป เพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของจีน เนื่องจากเดิมทีตัวละครมู่หลานในภาพยนตร์แอนิเมชันมีการปลอมตัวเป็นชายไปเป็นทหารและตกหลุมรักกับแม่ทัพซึ่งเป็นผู้ชายด้วยกัน ทั้งนี้แม่ทัพก็มีความสนใจในตัวมู่หลานแสดงให้เห็นถึงความสนใจในผู้ชายด้วยกัน และเมื่ออ้างอิงตามวัฒนธรรมจีนที่การรักกันในสถานะชายรักชายนั้นยังไม่เปิดกว้าง รวมถึงเพื่อเป็นการนำเสนอให้เห็นว่าการที่จะประสบความสำเร็จนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกเพศแม้ว่าจะเป็นผู้หญิง อีกทั้งยังสามารถประสบความสำเร็จได้โดยไม่ต้องมีผู้ชายมาช่วยเหลืออีกด้วย

4.2.1.6 สถานะหรือบทบาท

สำหรับสถานะหรือบทบาทของตัวละครผู้หญิงนั้น การศึกษานี้พบว่าตัวละครส่วนใหญ่มีสถานะเป็นสามัญชน จำนวน 9 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 60.00 และมีสถานะเป็นเจ้าหญิงแต่กำเนิดหรือเชื้อพระวงศ์จำนวน 6 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 40.00 สำหรับตัวละครที่มีสถานะเป็นสามัญชนพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ เอลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง ขณะที่ตัวละครที่มีเจ้าหญิงแต่กำเนิดหรือเชื้อพระวงศ์พบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรราและจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรรา และจัสมิน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14

สถานะตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

สถานะ \ ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
สามัญชน	4 (57.14)	5 (62.50)	9 (60.00)
เชื้อพระวงศ์	3 (42.86)	3 (37.50)	6 (40.00)
รวม	7 (100.00)	8 (100.00)	15 (100.00)

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาถึงบทบาทของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันพบว่าสามารถจำแนกออกมาได้ทั้งหมด 5 บทบาท ได้แก่ ลูก แม่เลี้ยง ภรรยา หัวหน้า และลูกน้อง โดยตัวละครส่วนใหญ่แสดงบทบาทลูก จำนวน 10 ตัวละคร รองลงมาคือหัวหน้า จำนวน 7 ตัวละคร อันดับสามคือลูกน้อง จำนวน 4 ตัวละคร อันดับสี่คือแม่เลี้ยง จำนวน 3 ตัวละคร และอันดับสุดท้ายคือภรรยา จำนวน 2 ตัวละคร สำหรับตัวละครที่มีบทบาทเป็นลูกพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า ออโรรา เบลล์ และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ เอลล่า ออโรรา เบลล์ และมู่หลาน ขณะที่ตัวละครที่มีบทบาทหัวหน้าพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน มาเลฟิเซนต์ และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ เลดี้เทรเมน จัสมิน และแม่มดเซียนเหนียง ส่วนตัวละครที่มีบทบาทลูกน้องพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 ตัวละคร ได้แก่ เอลล่าและมู่หลาน ขณะที่ตัวละครที่มีบทบาทแม่พบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน

และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 ตัวละครได้แก่ มาเลฟิเซนต์ และเลดี้เทรเมน และตัวละครที่มีบทบาทกรรยาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 1 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15

บทบาทของตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ประเภทภาพยนตร์ บทบาท	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน	รวม
ลูก	5	5	10
หัวหน้า	3	4	7
ลูกน้อง	2	2	4
แม่เลี้ยงหรือแม่บุญธรรม	1	2	3
ภรรยา	1	1	2

สำหรับรายละเอียดของแต่ละบทบาทสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1) ลูก

ตัวละครในบทบาทลูกส่วนใหญ่จำเป็นต้องปฏิบัติตามหรืออยู่ใต้โอวาทผู้เป็นพ่อหรือแม่ นอกจากนี้ยังพบว่าตัวละครในบทบาทลูกบางตัวละครจะยอมเสียสละตนเองเพื่อพ่อ เช่นเบลล์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* และจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* ที่ยอมโดนขังแทนผู้เป็นพ่อ หรือมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชัน*มู่หลาน (Mulan, 1998)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มู่หลาน (Mulan, 2020)* ที่ตัดสินใจปลอมตัวไปออกรบแทนพ่อ เนื่องจากการต้องการทดแทนบุญคุณและห่วงใย รวมไปถึงเอลล่าที่ตัดสินใจอยู่เป็นคนรับใช้ของเลดี้เทรเมนเพื่อดูแลรักษาสมบัติของผู้เป็นพ่อหรือของครอบครัวตนเอง อีกทั้งตัวละครบางตัวยังสามารถใช้ความสัมพันธ์พ่อลูกหรือสถานะความเป็นลูกในการแสดงพฤติกรรมเอาแต่ใจหรือก้าวร้าวได้อีกด้วย เช่น ตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชัน*อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* ที่แสดงพฤติกรรมไม่พอใจต่อสุลต่านที่มีสถานะเป็นพ่อ เมื่อพ่อให้แต่งงานกับเจ้าชายที่ตนเองไม่ได้ชอบ โดยพฤติกรรมดังกล่าวเป็นการใช้น้ำเสียงที่ก้าวร้าวและเดินหนีออกจากสถานที่นั้นๆ

ทั้งนี้ในบทบาทลูกนั้นยังพบสถานะลูกเลี้ยงหรือลูกบุญธรรม โดยมีปรากฏในภาพยนตร์ทั้งหมด 4 ตัวละคร จาก 10 ตัวละครที่มีบทบาทเป็นลูก นั่นคือตัวละครซินเดอเรลล่าและเอลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) และตัวละครอโรร่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ซึ่งบทบาทลูกเลี้ยงของตัวละครจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องก็สะท้อนความแตกต่างกัน อาทิเช่น ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) มีการนำเสนอภาพความสัมพันธ์ของแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยงที่ใช้เป็นข้ออ้างในการกดขี่ข่มเหงและนำมาสู่ความไม่เท่าเทียมกันภายในครอบครัว

อย่างไรก็ตามบทบาทการเป็นลูกเลี้ยงที่ไม่ได้ใช้ชีวิตลำบากมากนัก ปรากฏให้เห็นในตัวละครอโรร่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) โดยในเวอร์ชันแอนิเมชันนั้น อโรร่ามีสถานะเป็นลูกเลี้ยงหรือลูกบุญธรรมของเหล่านางฟ้าทั้ง 3 ที่ทำการเลี้ยงดูอโรร่าแทนพระราชินีและพระราชบิดา และได้รับการเลี้ยงดูเป็นอย่างดี แม้จะมีการปรากฏภาพของการทำงานบ้าน แต่ก็เพียงการให้ความช่วยเหลือของลูกเลี้ยงกับผู้ปกครองเท่านั้นไม่ได้มีการบังคับข่มเหงแต่อย่างใด ขณะเดียวกันจากการที่อโรร่าถูกเลี้ยงดูแบบประคบประหงมทำให้รู้เพียงสาและอ่อนต่อโลก ขณะที่ในเวอร์ชันไลฟ์-แอ็กชันนั้น อโรร่าถูกเลี้ยงดูแบบค่อนข้างอิสระ อีกทั้งยังไม่มีภาพของการทำงานบ้านปรากฏในภาพยนตร์ เนื่องจากนางฟ้าทั้ง 3 ที่มีหน้าที่ดูแลนั้นไม่มีความรู้ความสามารถในการเลี้ยงดูเด็กทำให้ปล่อยประละเลยอยู่บ่อยครั้ง อย่างไรก็ตามอโรร่าก็ยังคงมีนิสัยรู้เพียงสาและอ่อนต่อโลก เนื่องจากไม่ได้เห็นโลกภายนอกมากนัก

2) แม่เลี้ยงหรือแม่บุญธรรม

บทบาทแม่เลี้ยงหรือแม่บุญธรรมภายในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นพบตัวละครในบทบาทนี้ จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ เลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) และมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) โดยเลดี้เทรเมนถือว่าเป็นตัวละครที่ได้รับสถานะแม่เลี้ยงมาด้วยความชอบธรรม เนื่องจากเลดี้เทรเมนได้แต่งงานกับพ่อของซินเดอเรลล่าหรือเอลล่าและได้ใช้อำนาจในการเป็นผู้ปกครองในทางที่ไม่ชอบธรรม ขณะที่มาเลฟิเซนต์นั้นไม่ได้รับหรือยินยอมรับสถานะแม่เลี้ยงหรือแม่บุญธรรมตั้งแต่แรก แต่มีเพียงจิตใจที่ตีและการเฝ้าดูอยู่ห่างๆ ทำให้ได้โอกาสในการดูแลและช่วยเหลืออโรร่าอยู่บ่อยครั้ง โดยสถานะนี้เป็นสถานะที่อโรร่ามอบให้กับมาเลฟิเซนต์เอง

เนื่องจากออโรรารับรู้ได้ถึงการดูแลของมาเลฟิเซนต์ ทำให้มาเลฟิเซนต์ยอมรับสถานะแม่บุญธรรมและเลี้ยงดูออโรรานั้นจากนี้ไป

3) หัวหน้าหรือราชินี

บทบาทหัวหน้าหรือราชินีผู้ปกครองดูแลอาณาจักรเป็นสถานะที่พบได้ในตัวละครตัวร้าย อาทิเช่นตัวละครมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน*เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* ซึ่งมาเลฟิเซนต์ในเวอร์ชันแอนิเมชันจะมีกองทัพเหล่าลูกสมุนที่เป็นปีศาจอยู่จำนวนมากและมีอีกาเป็นลูกน้องคู่ใจ ขณะที่มาเลฟิเซนต์ในเวอร์ชันภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นจะเป็นผู้ปกครองและปกป้องอาณาจักรเมืองมัวร์ส และมีอีกาเป็นลูกน้องคู่ใจเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ความแตกต่างของภาพที่แสดงให้เห็นระหว่างมาเลฟิเซนต์ทั้ง 2 เวอร์ชันคือมาเลฟิเซนต์ในเวอร์ชันภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเปรียบเสมือนผู้ที่ดูแลความปลอดภัยแก่คนในเมืองมัวร์สมากกว่าการเป็นหัวหน้าที่ออกคำสั่ง และจะออกคำสั่งเฉพาะกับอีกาที่เป็นลูกน้องคู่ใจเท่านั้น นอกจากนี้ยังมีอีก 1 ตัวละครที่ถูกเพิ่มให้ปรากฏในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน นั่นคือแม่มดเซียนเหนียวจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มู่หลาน (Mulan, 2020)* ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลและควบคุมกองทัพของกลุ่มโจร เป็นหัวหน้าในการดูแลกองกำลังทหารที่บุกเข้าโจมตีเมืองจีน

4) ลูกน้องหรือคนรับใช้

สำหรับบทบาทลูกน้องหรือคนรับใช้นั้นพบว่าเป็นสถานะที่น่าจะเหมือนกัน แต่ตัวละครทั้ง 4 ตัวที่ปรากฏกลับมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน ซึ่งตัวละครที่มีสถานะลูกน้องคือตัวละครมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชัน*มู่หลาน (Mulan, 1998)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*มู่หลาน (Mulan, 2020)* ซึ่งมู่หลานได้รับสถานะนี้หลังจากการเข้าเป็นทหารในกองทัพหลวงของจีนทำให้มู่หลานต้องปฏิบัติตามกฎของทางค่ายจึงทำให้มู่หลานต้องเข้มแข็ง ขณะที่ตัวละครซินเดอเรลล่าหรือเอลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* นั้นมีสถานะเป็นคนรับใช้ซึ่งไม่ได้มาจากความสมัครใจ แต่มาจากการถูกกดขี่ข่มเหงโดยแม่เลี้ยงหรือเลดี้เทรเมน ทำให้สถานภาพการเป็นอยู่ของซินเดอเรลล่าจึงไม่ได้ดีเท่าที่ควรและมักปรากฏตัวอยู่แต่ในพื้นที่ส่วนตัวเพื่อทำความสะอาดและรับใช้แม่เลี้ยงหรือเลดี้เทรเมนเท่านั้น

5) เมียหรือภรรยา

ตัวละครที่มีสถานะเมียหรือภรรยาคือเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* ถึงแม้ว่าตัวละครนี้จะได้รับสถานะนี้และอยู่ได้ไม่นานนัก เนื่องจากสามีตาย

แต่สถานะของการเป็นเมียหรือภรรยานั้นก็พ่วงมากับสถานะแม่เลี้ยง โดยการก้าวเข้ามาเป็นเมียส่งผลให้เลดี้ไพรเมทมีอำนาจในการจัดการสิ่งของหรือบริหารทุกสิ่งทุกอย่างภายในบ้าน

ในภาพรวมภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ชั้นที่สะท้อนผ่านตัวละครสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

โครงเรื่อง คุณลักษณะ	ผู้หญิงที่เป็นไปตามชนบ	ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคง ต้องการความรัก	ผู้หญิงที่เข้มแข็งและ แก้ไขปัญหาได้ด้วย ตนเอง
ตัวละครและ ภาพยนตร์	1) ซินเดอเรลล่าและเอลล่า จากภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็ก ชันซินเดอเรลล่า 2) ออโรราจากภาพยนตร์ แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็ก ชันเรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ	1) เบลล์จากภาพยนตร์ แอนิเมชันและ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โฉมงามกับเจ้าชายอสูร 2) จัสมินจากภาพยนตร์ แอนิเมชันและ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็ก ชันอะลาดิน 3) มู่หลานจากภาพยนตร์ แอนิเมชันมู่หลาน	1) มาเลฟิเซนต์จาก ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็ก ชันเรื่องมาเลฟิ เซนต์: กำเนิด นางฟ้าปีศาจ 2) มู่หลานจาก ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็ก ชันเรื่องมู่หลาน
ภาพตัวแทน ของผู้หญิง	1) ปรากฏในพื้นที่ส่วนตัว เป็นหลัก 2) รูปร่างผอม ผิวขาว หน้าตาสวยงาม ผมสีทอง ผมสั้นและผมยาว ไม่มี ตำหนิ มีการแต่งหน้าอ่อน	1) ปรากฏในพื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะ 2) รูปร่างผอมและสมส่วน ผิวขาว ผิวขาวเหลือง และผิวดำ ยังคงหน้าตา สวยงาม ผมสีน้ำตาล และผมสีดำ ผมสั้นและ ผมยาว ไม่มีตำหนิ	1) ปรากฏในพื้นที่ สาธารณะเป็นหลัก 2) รูปร่างสมส่วน ผิว ขาวและผิวขาว เหลือง ยังคงหน้าตา สวยงาม ผมสี น้ำตาลและผมสีดำ ผมยาว ไม่มีตำหนิ

ตารางที่ 4.16

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ (ต่อ)

โครงเรื่อง คุณลักษณะ	ผู้หญิงที่เป็นไปตามขนบ	ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรัก	ผู้หญิงที่เข้มแข็งและ แก้ไขปัญหาได้ด้วย ตนเอง
ภาพตัวแทน ของผู้หญิง(ต่อ)	3) ลักษณะนิสัยอ่อนโยน มี เมตตา อ่อนแอ สนใจ เรื่องความรัก ไร้เดียงสา เชื่อฟังคำสั่ง และเพื่อฝัน	3) ลักษณะนิสัยมีเมตตา อ่อนโยน แต่ก็ไม่สนใจ เรื่องความรักหรือสนใจ เรื่องความรักน้อยลง ฉลาดมีไหวพริบ กล้า ตัดสินใจ ไม่เชื่อฟัง คำสั่งหรือสามารถ ตัดสินใจเองได้ เพื่อฝัน แต่ไม่ใช่ว่าการเพื่อฝันถึง ผู้ชาย	3) ลักษณะนิสัยมี เมตตา อ่อนโยน แต่ก็ก้าวร้าว กล้า หาญ ไม่สนใจเรื่อง ความรัก ฉลาดมีไหว พริบ มั่นใจในตนเอง และไม่เพื่อฝัน
	4) สถานะเป็นลูกและ ลูกเลี้ยง คนรับใช้ สถานะ ทางสังคมเป็นเจ้าหญิง และสามัญชน	4) สถานะเป็นลูกและ ลูกเลี้ยง คนรับใช้ สถานะทางสังคมเป็น เจ้าหญิงและสามัญชน	4) สถานะเป็นลูก เจ้านายและลูกน้อง สถานะทางสังคม เป็นราชินี และ สามัญชน

ข้อมูลข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงใน 3 รูปแบบ ได้แก่ ผู้หญิงที่เป็นไปตามขนบ ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรัก และผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยผู้หญิงที่เป็นไปตามขนบนั้นจะมีลักษณะนิสัยนิสัยอ่อนโยน มีเมตตา อ่อนแอ สนใจเรื่องความรัก ไร้เดียงสา เชื่อฟังคำสั่ง และเพื่อฝัน ซึ่งส่วนมากพบว่าเป็นตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคแรกหรือดิสนีย์คลาสสิก ขณะที่ภาพของผู้หญิงที่มีลักษณะเข้มแข็งส่วนใหญ่จะพบในภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคกลางและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของการเพิ่มการปรากฏตัวของตัวละครผู้หญิงในพื้นที่สาธารณะเพิ่มเติมจากลักษณะนิสัยที่มีความแข็งแกร่ง กล้าหาญ และถึงแม้ว่าจะมีการนำเสนอถึงตัวละครหญิงที่มีความหลากหลายของเชื้อชาติที่เห็นได้จากสีผิวและสีผมที่เปลี่ยนไปของตัวละคร อย่างไรก็ตามตัวละครหญิงส่วนมากยังคงถูกนำเสนอในรูปร่างหน้าตาที่สวยงาม ผอม หรือสมส่วน

นอกจากนี้ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนที่สุดจะพบในโครงเรื่องประเภทผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน 2 เรื่องคือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มุลาน (Mulan, 2020)* โดยผู้หญิงในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนี้จะใกล้เคียงความเป็นจริงและมีหลายมิติมากยิ่งขึ้นคือสามารถที่จะอ่อนโยนและเข้มแข็งได้ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ยังนำเสนอให้เห็นถึงผู้หญิงที่มีความกล้าหาญผ่านกิจกรรมที่ทำ ไม่ว่าจะเป็นการต่อสู้หรือการอาศัยอยู่ในพื้นที่ที่ดูไม่ได้ปลอดภัยนักอย่างพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากตัวละครนั้นมีความสามารถในการปกป้องตัวเองหรือมีพลังวิเศษในการที่จะดูแลตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงภาพผู้หญิงที่ไม่ต้องการผู้ช่วยมาดูแล

4.2.2 อุดมการณ์ที่กำกับการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ในแต่ละยุคสมัยจะมีอุดมการณ์เป็นตัวกำกับเบื้องหลังการนำเสนอภาพตัวแทนในลักษณะนั้นๆ ดังนั้นเนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอให้เห็นถึงอุดมการณ์ที่เข้ามากำกับและนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์

4.2.2.1 อิทธิพลชายเป็นใหญ่ที่กลืนกินเจ้าหญิงดิสนีย์?

ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันส่วนใหญ่เน้นต่างสะท้อนถึงอุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่ที่เข้ามากำกับหรืออยู่เบื้องหลังการนำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิง โดยยังคงนำเสนอให้เห็นถึงภาพผู้หญิงที่ต้องรูปร่างหน้าตางดงาม ผอมยาว ผิวขาว ลักษณะนิสัยอ่อนโยนมีเมตตา มองโลกในแง่ดี สนใจความรัก ปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวพร้อมกับการทำกิจกรรมงานบ้าน นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามยุคที่ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ถูกผลิตขึ้นจะเห็นได้ว่าอุดมการณ์ปิตาธิปไตยยังครอบงำอยู่ในทุกยุค ทว่ายุคหลังอาจมีการปรับให้สอดคล้องกับยุคสมัยมากยิ่งขึ้นสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ.1950 จนถึง ค.ศ.1959 หรือยุคดิสนีย์คลาสสิก ได้แก่ *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และ*เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* พบว่าตัวละครผู้หญิงยังถูกจำกัดพื้นที่ในการใช้ชีวิต รวมไปถึงการตีกรอบให้เป็นผู้ที่ได้รับการช่วยเหลือเท่านั้น และมีการแสดงกิจกรรมความเป็นแม่บ้านแม่เรือน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงจะไม่ทำงานหาเงินนอกบ้านจะเป็นเพียงแม่บ้านเท่านั้น อีกทั้งหากพิจารณาจากมุมมองแนวคิดสตรีนิยมจะพบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง*ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และเรื่อง*เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* ถูกผลิตในช่วงยุคก่อนสตรีนิยม ดังนั้นภาพผู้หญิงที่นำเสนอจึงสอดคล้องกับภาพผู้หญิงในช่วงนั้น สะท้อนให้เห็นอุดมการณ์ปิตาธิปไตยที่เข้มข้น ทำให้ภาพผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในช่วงยุคแรกเป็นไป

ตามวิถีที่ผู้หญิงพึงปฏิบัติ และค่านิยมความเป็นหญิงของยุคสมัยนั้น ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างที่ผอม ผิวขาว หรือหน้าตางดงาม นิสัยที่อ่อนโยน เชื้อฟ่งคำสั่ง เป็นแม่บ้านแม่เรือน หรือทำกิจกรรมที่ผู้หญิงควรจะทำอย่างการทำความสะอาดบ้าน เป็นต้น

ส่วนภาพยนตร์ที่ถูกผลิตออกมาในยุคปี ค.ศ. 1960 ถึงปี ค.ศ. 1999 หรือยุคกลาง ก็ยังคงปรากฏภาพตัวแทนเดิมๆ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงก่อนหน้านี้ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* ที่ตัวละครหญิงยังคงแสดงลักษณะนิสัยอ่อนโยน มีเมตตาอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงยังมีการปรากฏภาพผู้หญิงที่ทำความสะอาดบ้าน ขณะที่ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมาหรือตีสันียุคปัจจุบันนี้ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* ตัวละครหญิงยังคงแสดงลักษณะนิสัยอ่อนโยน มีเมตตาอย่างต่อเนื่อง รวมถึงยังมีการปรากฏภาพผู้หญิงที่ทำความสะอาดบ้านอยู่ นอกจากนี้เจ้าหญิงหรือตัวละครเอกทุกตัวจะมีหน้าตาสวยงาม แต่งหน้าตาแต่งหน้าสอดคล้องกับสถานะของตนเองรวมถึงสถานการณื ใบหน้าที่งดงามดึงดูดผู้ชาย ซึ่งจะเห็นได้จากตัวละครออโรราในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* ที่ถึงแม้จะไม่แต่งหน้า แต่ก็ยังสร้างความสนใจให้แก่เจ้าชายฟิลลิปที่พบเจอเพียงครู่เดียวในป่า และจุดที่สำคัญที่สุดที่สะท้อนภาพปิตาธิปไตยคือตัวละครยังคงพึ่งพาผู้ชายในการเข้ามาช่วยเหลือ รวมไปถึงยังแสดงความต้องการความรักจากผู้ชายอยู่

แม้อุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่จะยังแสดงให้เห็นถึงการครอบงำตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันกลุ่มเจ้าหญิงตีสันียมาหลายยุคหลายสมัย แต่ก็มีภาพยนตร์ที่ถูกสร้างมาให้ท้าทายและต่อรองกับอุดมการณ์ดังกล่าว ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ถูกนำมาผลิตใหม่นั้นคือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน (Mulan, 2020)* โดยนำเสนอด้วยการลดบทบาทของตัวละครผู้ชายลง นอกจากนี้ตัวละครหรือภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ดังกล่าวยังแสดงให้เห็นถึงผู้หญิงที่เข้มแข็ง ยืนหยัดได้ด้วยตนเอง ฉลาด รวมถึงสามารถปกครองประเทศหรืออาณาจักรได้ ไม่สนใจความรักเหมือนตัวละครจากภาพยนตร์เจ้าหญิงตีสันีย์เรื่องอื่น แต่ตัวละครจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องจะให้ความสนใจในหน้าที่การงานของตนเองเป็นหลัก กล้าที่จะเป็นตัวเองและหาความสุขได้โดยไม่ต้องมีผู้ชาย ซึ่งสอดคล้องกับยุคสมัยที่ภาพผู้หญิงเริ่มเปลี่ยนไป ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ในยุคสมัยใหม่จึงต้องให้ทันกับความคิด ค่านิยม และความเชื่อที่เปลี่ยนไป โดยรวมแม้อุดมการณ์ปิตาธิปไตยยังคงซ่อนอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันหลายเรื่อง แต่ก็ยังแสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลง และการพยายามต่อรองกับอำนาจปิตาธิปไตย

4.3 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต้นทางที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ตัวบทปลายทางภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของกลุ่มเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นจะนำเสนอให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงผ่านการนำเสนอจากภาพยนตร์แต่ละประเภทส่งผลต่อการนำเสนอในลักษณะอย่างไร โดยผู้วิจัยจะพิจารณาทั้งในส่วนของการเล่าเรื่องและตัวละคร ทั้งนี้ในการถ่ายโอนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของภาพยนตร์กลุ่มเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นเป็นลักษณะของสัมพันธ์แบบแนวนอน (Horizontal intertextuality) ซึ่งมีลักษณะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary text) คือระหว่างฝ่ายผู้ผลิตด้วยกันที่จะหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆ ของตัวบท เช่น การถ่ายโยงระหว่างตระกูล (genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่งหรือตระกูลหนึ่ง ดังนั้นในการถ่ายโยงของจากภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันไปยังภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่ถือว่าเป็นประเภทที่ใกล้เคียงกันจึงง่ายต่อการถ่ายโยง

ทั้งนี้ผลการศึกษพบว่าสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมีทั้งการคงเดิม ขยายความ ดัดแปลง และตัดทอน ดังนี้

4.3.1 การคงเดิม

สำหรับการคงเดิม ซึ่งหมายถึงการไม่มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดจากตัวบทต้นทางนั้น จากการศึกษาพบว่าการคงเดิมทั้งในส่วนโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่อง ประกอบด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.3.1.1 โครงเรื่อง

ผลการศึกษาพบว่าโครงเรื่องของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 เรื่อง มีลักษณะคงเดิม โดยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่โครงเรื่องส่วนใหญ่มีการคงเดิมนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นส่วนใหญ่และโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นบางส่วน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

โครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นส่วนใหญ่ นั้นเป็นการคงโครงเรื่องเดิมเกือบทั้งหมด โดยเน้นการที่อ้างอิงเส้นเรื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทาง เพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่ายและไม่ทำลายภาพจำของการเล่าเรื่องราวในรูปแบบเก่า ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็ก

ชั้นซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 2015*) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast, 2017*) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin, 2019*) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 2015*) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella, 1950*) มีการคงเดิมโครงเรื่องเป็นส่วนใหญ่ โดยมีการขยายความและดัดแปลงเพียงเล็กน้อย ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีการเปิดเรื่องที่ซินเดอเรลล่าและเอลล่าสูญเสียแม่ พ่อแต่งงานใหม่กับแม่เลี้ยงที่มีลูกติด 2 คน จากนั้นพ่อของซินเดอเรลล่าและเอลล่าเสียชีวิต แม่เลี้ยงจึงให้ซินเดอเรลล่าและเอลล่ามาเป็นคนรับใช้ แต่ก็มีนางฟ้าแม่ทูลหัวเข้ามาช่วยให้ซินเดอเรลล่าได้ไปงานเลี้ยงเต้นรำเหมือนกัน ท้ายที่สุดเจ้าชายออกตามหาเจ้าของรองเท้าแก้ว และเอลล่าได้แต่งงานกับเจ้าชายและอยู่อย่างมีความสุข

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast, 2017*) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast, 1991*) มีการคงเดิมโครงเรื่องเป็นส่วนใหญ่ โดยภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีการเปิดเรื่องถึงเจ้าชายนิสัยไม่ดีที่ถูกสาปให้กลายเป็นอสูร ในหมู่บ้านมีหญิงสาวชื่อเบลล์ รักการอ่านและไม่สนใจผู้ชายที่เข้ามาจีบ ต่อมาพ่อของเบลล์ถูกเจ้าชายอสูรจับตัวไปขังไว้ เบลล์ไปช่วยและเสนอให้ขังตนเองไว้แทน อสูรปล่อยตัวเบลล์ เบลล์ช่วยพ่อที่จะโดนจับส่งโรงพยาบาลบ้า แต่ก็โดนจับขังไว้ด้วยกัน ชาวบ้านบุกไปโจมตีอสูร เบลล์พยายามช่วยอสูรที่บาดเจ็บและได้สารภาพรักกับอสูรก่อนถูกลาบรวงรอย และสุดท้ายเจ้าชายอสูรกลายเป็นคนและแต่งงานกับเบลล์อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin, 2019*) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin, 1992*) มีการคงเดิมโครงเรื่องเป็นส่วนใหญ่และมีการดัดแปลงเพียงเล็กน้อย ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเปิดเรื่องที่โจรหนุ่มชื่ออะลาดินมีเพื่อนเป็นลิงชื่ออาบู ได้พบเจอกับเจ้าหญิงจัสมินที่ตลาดและเกิดตกหลุมรัก อะลาดินเจอตะเกียงวิเศษขอให้ได้เป็นเจ้าชายและกลับไปหาเจ้าหญิงจัสมิน จาฟาร์ขโมยตะเกียงและขอพรให้ตัวเอง 2 ข้อ เจ้าหญิงจัสมินใช้เล่ห์เหลี่ยมและหลอกล่อจาฟาร์ระหว่างรออะลาดินมาช่วยเหลือ อะลาดินหวานล่อมจาฟาร์ให้ขอพรข้อที่ 3 และทำให้ต้องเข้าไปอยู่ในตะเกียง สุดท้ายจัสมินและอะลาดินแต่งงานและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

สำหรับโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นส่วนน้อยนั้นจะพบในภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงและขยายความเป็นส่วนมาก โดยจะมีการคงโครงเรื่องเดิมเพียงเล็กน้อย เพื่อให้ผู้รับสารอ้างอิงกลับไปยังตัวบทต้นทางได้ แต่อาจใช้กลวิธีการเล่าใหม่ผ่านตัวละครเดิมที่เคยปรากฏในตัวบทต้นทาง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent, 2014*) และ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan, 2020*)

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) มีการคงเดิมโครงเรื่องเป็นส่วนน้อยและดัดแปลงโครงเรื่องเป็นส่วนใหญ่ โดยในส่วนที่คงเดิมนั้น มีเพียงการสาปเจ้าหญิงออโรร่าเท่านั้น นอกเหนือจากนั้นจะเป็นการดัดแปลงโครงเรื่องเพื่อนำเสนอในแง่มุมมองตัวละครมาเลฟิเซนต์แทน นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมาเลฟิเซนต์และออโรร่ามากกว่าความรักระหว่างเจ้าหญิงและเจ้าชาย

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) มีการคงเดิมโครงเรื่องเป็นส่วนน้อยและดัดแปลงโครงเรื่องเป็นส่วนใหญ่ โดยในส่วนที่คงเดิมนั้นมีเพียงการล้มเหลวจากการพบแม่สื่อและการปลอมตัวออกรบแทนพ่อเท่านั้น

4.3.1.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องคือประเด็นสำคัญที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันต้องการที่จะสื่อสารไปยังผู้ชม จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเพียง 1 เรื่องที่มีแก่นเรื่องลักษณะคงเดิม ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) ที่ยังคงรักษาแก่นเรื่องคืออย่าตีคุณค่าจากรูปร่างภายนอกมากกว่าความงดงามภายใน

4.3.1.3 ตัวละคร

ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์จะถูกวิเคราะห์ใน 6 ส่วน ได้แก่ พื้นที่ที่ปรากฏตัว รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย สถานะหรือบทบาท จากภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันปลายทางที่มีโครงเรื่องเดียวกัน จำนวน 10 เรื่อง ทั้งนี้จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่องที่มีการแสดงลักษณะการคงเดิมของตัวละครประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020)

สำหรับการคงเดิมของพื้นที่ที่ปรากฏตัวนั้นพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่อง โดยตัวละครยังคงปรากฏอยู่ในพื้นที่เดิมที่มีในภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทาง ไม่ว่าจะเป็นบ้าน คฤหาสน์ ห้องใต้หลังคา พระราชวัง ป่า เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบการคงเดิมในส่วนของรูปร่างหน้าตาในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่อง โดยมีการคงเดิมในส่วนของการทรงผมและสีผิวมากที่สุด

ไม่ว่าจะเป็นผิวขาว ผมหสีบลอนด์ หรือผิวขาวเหลือง ผมหดำ ซึ่งตรงตามตัวละครต้นฉบับ เนื่องจากเป็น เรื่องของสัญชาติของตัวละครที่ยังคงเดิมตามตัวละครต้นทาง อีกทั้งยังพบการคงเดิมของการแต่งหน้า และการแต่งกายไม่ว่าจะเป็นตัวละครนางเอกที่ยังคงแต่งหน้าอ่อน และตัวละครตัวร้ายที่ยังคง แต่งหน้าเข้ม นอกจากนี้ตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนมากยังคงสวมใส่กระโปรง เหมือนในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่องเช่นเดียวกัน ในส่วนของลักษณะนิสัยพบว่ายังมีการคงเดิม เกี่ยวกับความมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี สนใจเรื่องความรัก ขณะที่ตัวร้ายอย่างเลดี้เทรเมนก็ ยังคงลักษณะใจร้าย โหด และมองโลกในแง่ร้ายอยู่เช่นเดิม และในส่วนของสถานะหรือบทบาทพบว่า ตัวละครทุกตัวในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่องยังคงสถานะหรือบทบาทไว้เช่นเดิมไม่ว่าจะเป็น สถานะเจ้าหญิง ลูกน้อง ลูก แม่ และราชินีหรือเจ้านาย เหมือนภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทาง

4.3.2 การขยายความ

สำหรับการขยายความ ซึ่งหมายถึงตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วน ที่ตัวบทต้นทางไม่มี นอกจากนี้การขยายความยังอาจเป็นการให้ความหมายเพิ่มเติม จากการศึกษา พบว่ามีการขยายความทั้งในส่วนโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.3.2.1 โครงเรื่อง

ผลการศึกษาพบว่าโครงเรื่องของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 เรื่อง มีลักษณะการขยายความ ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ที่มีตัว บทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) มีการขยายความเล็กน้อย ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าชายและเอลล่า นั่นคือเอลล่าได้พบเจอกับเจ้าชายที่ โกหกว่าตนเองชื่อ “คิต” และเกิดตกหลุมรักกัน ต่อมาเอลล่าจึงได้ทราบความจริงว่า “คิต” คือ เจ้าชาย

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) มีการขยายความเพียงเล็กน้อยในส่วนเหตุการณ์หลังจากที่เบลล์อยู่ที่ปราสาทและ ได้ใช้เวลาร่วมกันมากขึ้นกับอสูรจึงเข้าใจว่าทำไมอสูรจึงมีลักษณะนิสัยเช่นนั้นและมีการเพิ่มเติม เหตุการณ์ที่อสูรพาเบลล์ไปเยือนบ้านเกิดของตนเอง

4.3.2.2 แก่นเรื่อง

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่องที่มีการขยายความแก่นเรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) และ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) แม้ว่าจะยังคงแก่นเรื่องเดิมเหมือนภาพยนตร์แอนิเมชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 1950) เกี่ยวกับการสนับสนุนให้กล้าที่จะฝันและไม่หยุดที่จะทำตามความฝันของตนเอง แต่ได้เพิ่มในส่วนของความกล้าหาญและมีเมตตา
- ด้านภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) ในภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นมีแก่นเรื่องคือจงเป็นตัวของตัวเองและควรที่จะมีสิทธิและอิสระในการใช้ชีวิตของตนเอง แต่ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) มีการขยายความแก่นเรื่องในส่วนของความกล้าที่จะยืนหยัดในความดีและความถูกต้อง

4.3.2.3 ตัวละคร

จากการศึกษาพบว่าตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง มีลักษณะการขยายความประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and the Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019)

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) มีการขยายความพื้นที่ที่ตัวละครนั้นปรากฏตัวทั้งตัวละครเอลล่าและเลดี้เทรเมน โดยทั้งสองตัวละครพบว่าการปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะเพิ่มเข้ามา โดยที่เอลล่าจะเป็นการปรากฏตัวในป่า รวมถึงเลดี้เทรเมนที่ปรากฏตัวในห้องของอำมาตย์ ซึ่งเป็นผลจากการขยายความในส่วนของโครงเรื่อง นอกจากนี้พื้นที่ที่ปรากฏตัวยังสอดคล้องกับการเพิ่มลักษณะนิสัยที่กล้าหาญและเข้มแข็งเข้ามา โดยเห็นได้จากกิจกรรมที่ตัวละครกระทำในพื้นที่นั้น เช่น การที่เอลล่าขี่ม้าเข้าป่ามาคนเดียวซึ่งแสดงถึงความกล้าหาญของเอลล่าที่เพิ่มเข้ามา
- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and the Beast, 2017) มีการขยายความพื้นที่ที่ตัวละครปรากฏตัวในตัวละครเบลล์ โดยพบการปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวหรือบ้านเกิดของตนเองสอดคล้องกับการขยายความโครงเรื่องทิวลิปเบลล์ไปชมบ้านเกิดตนเอง อีกทั้งยังพบการขยายความเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ตัวละครเบลล์นั้นสวมใส่ชุดเดิมแต่มีการแสดงให้เห็นกางเกงที่ซ่อนไว้ด้านใน และมีการเพิ่มลักษณะนิสัยที่กล้าหาญและเข้มแข็งมากขึ้นเข้ามา

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) มีการเพิ่มลักษณะนิสัยที่กล้าหาญและเข้มแข็งมากขึ้นเข้ามา

4.3.3 การดัดแปลง

สำหรับการดัดแปลง ซึ่งหมายถึงในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาจนทำให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง จากการศึกษาพบว่ามีการดัดแปลงใน 3 ส่วน ประกอบไปด้วยโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.3.3.1 โครงเรื่อง

ผลการศึกษาพบลักษณะการดัดแปลงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 เรื่อง ประกอบไปด้วยมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) เป็นการดัดแปลงโครงเรื่องเพื่อนำเสนอในแง่มุมของตัวละครมาเลฟิเซนต์แทนแง่มุมของออโรร่า นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมาเลฟิเซนต์และออโรร่ามากกว่าความรักระหว่างเจ้าหญิงและเจ้าชาย
- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) มีการดัดแปลงเพียงเล็กน้อย โดยในตัวบทต้นทางเหล่าเฟอริไนเจอร์จะช่วยเหลือเบลล์ที่โดนขัง เบลล์พยายามช่วยอสูรที่บาดเจ็บและสารภาพรักกับอสูรก่อนถูกลาปลงโทษ แต่ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้น เบลล์และพ่อหนีออกมาได้สำเร็จด้วยความพยายามของเบลล์เอง เบลล์พยายามช่วยอสูรแต่ไม่ทันจึงได้สารภาพรักกับอสูร ผู้วิเศษเห็นใจจึงได้แก้คำสาปให้อสูร
- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) มีการดัดแปลงโครงเรื่องเพียงเล็กน้อย โดยให้จัสมินพยายามใช้คำพูดหวานล่อหลอกพราหมณ์มาต่อสู้อย่างกล้าหาญ และ การที่สุลต่านแต่งตั้งเจ้าหญิงจัสมินให้กลายเป็นสุลต่าน รวมถึงเจ้าหญิงเปลี่ยนกฎให้ตนเองแต่งงานกับใครก็ได้
- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) มีการดัดแปลงโครงเรื่องเป็นส่วนมาก โดยการนำเสนอว่าผู้หญิงหากมีความสามารถหรือพลังพิเศษนั้นจะดูไม่ดีและทำ

ให้ถูกกล่าวหาได้ มู่หลานที่มีพลังวิเศษจึงต้องเก็บซ่อนความสามารถนี้ไว้ นอกจากนี้ยังต้องกตัญญูจึงต้องทดแทนและเชิดชูเกียรติครอบครัวด้วยการแต่งงานแต่เมื่อมู่หลานทำไม่ได้ จึงได้เลือกที่จะมาออกรบแทนพ่อ และทำให้มาพบกับแม่มดเซียนหญิงที่มีความสามารถเดียวกันและได้ถูกเชื้อเชิญให้มาเข้าร่วม แต่มู่หลานที่ยึดมั่นในความภักดีและซื่อสัตย์จึงปฏิเสธและยืนหยัดที่จะต่อสู้จนชนะ ซึ่งแตกต่างจากโครงเรื่องเดิมที่มู่หลานนั้นไม่มีพลังวิเศษและยังมีบรรดาสัตว์วิเศษอย่างมูฮูคอยช่วยเหลือ นอกจากนี้ยังได้ทบทวนรักกับแม่ทัพซางซึ่งเป็นตัวละครที่ไม่มีการปรากฏในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020)

4.3.3.2 แก่นเรื่อง

ผลจากการศึกษาพบลักษณะการดัดแปลงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 เรื่อง ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) เดิมทีเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) มีแก่นเรื่องคือความรัก ความดี คุณธรรม สามารถเอาชนะความชั่วร้าย แต่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) นั้น เนื่องจากการดัดแปลงโครงเรื่องจึงส่งผลให้แก่นเรื่องมีการเปลี่ยนแปลงตาม โดยแก่นเรื่องมุ่งเน้นว่าเรื่องราวไม่ได้เป็นฉากเช่นที่เคยฟังมา ยังมีอีกมุมเสมอ และความรักไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียวแต่มีความรักที่มาในรูปแบบครอบครัวอีกด้วย

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) เดิมทีแก่นเรื่องคือทุกอย่างมีช่วงเวลาสลับของตนเอง ตอนนี้อาจจะยังไม่ถึงเวลาแต่ถ้าฤดูกาลนั้นมาถึงจะงดงามไม่แพ้ดอกไม้ใด แต่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (Mulan, 2020) นั้นมีการดัดแปลงโครงเรื่องส่งผลให้แก่นเรื่องมีการเปลี่ยนแปลงตาม โดยแก่นเรื่องมุ่งเน้นความกล้าหาญ ภักดี ซื่อสัตย์ และกตัญญูต่อครอบครัว ตามคำสอนของกองทัพหลวงและเน้นย้ำความกล้าหาญ ความภักดีต่อประเทศจีน

4.3.3.3 ตัวละคร

จากการศึกษาพบลักษณะการดัดแปลงตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 3 เรื่องคือ มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent, 2014*) พบการดัดแปลงการแต่งหน้าของตัวละครอย่างออโรรา โดยดัดแปลงให้ออโรรานั้นไม่แต่งหน้าในบางฉาก รวมถึงมีการดัดแปลงลักษณะนิสัยตัวละครมาเลฟิเซนต์ให้มีความอ่อนโยน มีเมตตามากยิ่งขึ้น

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast, 2017*) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin, 2019*) พบการดัดแปลงตัวละครจากตัวละครต้นทางที่มีรูปร่างผอม โดยมีการดัดแปลงให้มีรูปร่างที่สมส่วนขึ้น

4.3.4 ลักษณะการตัดทอน

สำหรับการตัดทอน ซึ่งหมายถึงในดับทปลายทางมีการลดทอนเนื้อหาจากตัวบทต้นทาง ทั้งนี้การตัดทอนหรือลดทอนอาจส่งผลถึงความหมายที่อาจจะแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง โดยผลการศึกษาพบว่ามีการตัดทอนเกี่ยวกับตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin, 2019*) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan, 2020*) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin, 2019*) ตัดทอนการกระทำของตัวละคร นั่นคือการที่จัสมินทำการยั่วยวนและจูบตัวร้ายอย่างจาฟาร์เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจถูกตัดออกไป โดยการตัดฉากนี้ออกไปไม่ได้ส่งผลให้โครงเรื่องและแก่นเรื่องเปลี่ยนแปลงไป เพียงแต่ส่งผลให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงนั้นมีความรักนวลสงวนตัวเพิ่มมากขึ้น

- ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan, 2020*) มีการตัดฉากที่ตัวละครมู่หลานต้องตัดผมเพื่อปลอมตัวเป็นพ่อออกไป ส่งผลให้มู่หลานนั้นยังคงมีผมยาว ซึ่งในดับทต้นทางนั้นเป็นไปได้ว่าน่าจะอิงอยู่กับความเชื่อที่ว่าผมยาวสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นผู้หญิง ดังนั้นการตัดผมสั้นในดับทต้นทางจึงเป็นการแสดงการตัดอัตลักษณ์ความเป็นหญิงออกไปเพื่อแสดงความเป็นชาย แต่ในดับทปลายทางที่เป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่ถูกผลิตขึ้นใหม่นั้นน่าจะมีการผลิตให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของจีนมากยิ่งขึ้น ซึ่งถ้าพิจารณาตามยุคสมัยในช่วงนั้นของจีนจะพบว่านักรบผู้ชายส่วนมากจะไว้ผมยาว มู่หลานในเวอร์ชันนี้จึงไม่จำเป็นต้องตัดผมอีกต่อไป

ทั้งนี้สัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันสามารถสรุปได้ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17

ลักษณะสัมพันธ์จากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน (ต่อ)

ภาพยนตร์ ลักษณะสัมพันธ์	มาเลฟิเซนต์: กำเนิด นางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)	ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)	โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)	อะลาดิน (Aladdin, 2019)	มู่หลาน (Mulan, 2020)
การคงเดิม	- โครงเรื่องคงเดิมส่วนการสาปเจ้าหญิงอโรรา - ลักษณะนิสัยคงเดิมคือออโรราที่มีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี สนใจเรื่องความรัก	- โครงเรื่องคงเดิมส่วนที่เอลล่าสูญเสียแม่ พ่อแต่งงานใหม่กับแม่เลี้ยงที่มีลูกติด 2 คน เอลลากลายเป็นคนรับใช้ มีนางฟ้าแม่ทูลหัวเข้ามาช่วยให้ได้ไปงานเลี้ยงแต่งงานที่ท้ายที่สุดเอลล่าได้แต่งงานกับเจ้าชายและอยู่อย่างมีความสุข - ลักษณะนิสัยคงเดิมคือมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี สนใจเรื่องความรัก	- โครงเรื่องคงเดิมโดยเจ้าชายนิสยไม่ถูกลักพาให้เป็นอสูร พ่อของเบลล์ถูกอสูรจับขังไว้ เบลล์เสนอให้ขังตนเองไว้แทน อสูรปล่อยตัวเบลล์ เบลล์ช่วยพ่อ แต่ก็โดนจับขังไว้ด้วยกัน ชาวบ้านบุกไปโจมตีอสูร และสุดท้ายอสูรกลายเป็นคนและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข - แก่นเรื่องอย่าตีคุณค่าจากรูปกายภายนอกมากกว่าความงดงามภายใน - ลักษณะนิสัยมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี สนใจเรื่องความรัก	- โครงเรื่องคงเดิมคืออะลาดินมีเพื่อนเป็นลิงชื่ออาบู เจอกับเจ้าหญิงจัสมินและเกิดตกหลุมรัก อะลาดินเจอตะเกียงวิเศษขอให้ได้เป็นเจ้าชาย จาพาร์ขโมยตะเกียงและขอพรให้ตัวเอง 2 ข้อ อะลาดินหว่านล้อมจาพาร์ขอพรข้อ 3 จนต้องเข้าไปอยู่ในตะเกียง สุดท้ายจัสมินและอะลาดินแต่งงานและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข - ลักษณะนิสัยคงเดิมคือมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี สนใจเรื่องความรัก	- โครงเรื่องคงเดิมคือการลี้ภัยจากการดูตัวโดยแม่สื่อและการปลอมตัวออกรบแทนพ่อ - ลักษณะนิสัยคงเดิมคือมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี

ตารางที่ 4.17

ลักษณะสัมพันธ์จากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน (ต่อ)

ภาพยนตร์ ลักษณะสัมพันธ์	มาเลฟิเซนต์: กำเนิด นางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)	ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)	โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)	อะลาดิน (Aladdin, 2019)	มู่หลาน (Mulan, 2020)
การขยายความ	-	- การขยายความเหตุการณ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าชายและเอลล่า นั่นคือเอลล่าได้พบเจอกับเจ้าชายที่โกหกว่าตนเองชื่อ “คิต” และเกิดตกหลุมรักกัน เอลล่าจึงได้ทราบความจริงว่า “คิต” คือเจ้าชาย - แก่นเรื่องในส่วนของงกกล้าหาญและมีเมตตาเข้าไป - ลักษณะนิสัยกกล้าหาญ	- การขยายความเหตุการณ์หลังจากที่เบลล์ได้อยู่ที่ปราสาทแทนพ่ออสูรและเบลล์ได้ใช้เวลาร่วมกันมากขึ้น และมีการเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่อสูรพาเบลล์ไปเยือนบ้านเกิดของตนเอง - การขยายความในส่วนของลักษณะนิสัยกกล้าหาญ	- แก่นเรื่องเน้นในส่วนของความกล้าที่จะยืนหยัดในความดีและความถูกต้อง	-

ตารางที่ 4.17

ลักษณะสัมพันธ์จากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน (ต่อ)

ภาพยนตร์ ลักษณะสัมพันธ์	มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้า ปีศาจ (Maleficent, 2014)	ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)	โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)	อะลาดิน (Aladdin, 2019)	มู่หลาน (Mulan, 2020)
การดัดแปลง	- นำเสนอในแง่มุมมองของตัวละครมาเลฟิเซนต์แทน - แก่นเรื่องว่าเราไม่ควรตัดสินใครจากการเห็นเพียงครั้งเดียว - การแต่งหน้าของตัวละครออโรรา จากแต่งหน้าอ่อนกลายเป็นไม่แต่งหน้า - ลักษณะนิสัยตัวละครมาเลฟิเซนต์ที่มีความอ่อนโยน มีเมตตามากยิ่งขึ้น	-	- ดัดแปลงให้เบลล์และพ่อหนิออกมาได้สำเร็จด้วยความพยายามของเบลล์เอง และผู้วิเศษเป็นคนแก้คำสาปให้อสูร - ดัดแปลงให้มีรูปร่างที่สมส่วนขึ้น	- ดัดแปลงโครงเรื่องให้จัสมินพยายามใช้คำพูดหวานล่อหาพรรคพวกมาต่อสู้กับจาฟาร์และจัสมินกลายเป็นสุลต่านรวมถึงเปลี่ยนกฎให้ตนเองแต่งงานกับใครก็ได้ - ดัดแปลงให้มีรูปร่างที่สมส่วนขึ้น	- ลูกผู้หญิงหากมีความสามารถหรือพลังพิเศษนั้นจะดูไม่ดีและทำให้ถูกกล่าวหาได้ - ดัดแปลงแก่นเรื่องในแง่ที่ว่าจงกล้าหาญ ักดี ซื่อสัตย์และกตัญญูต่อครอบครัว
การดัดทอน	-	-	-	- ฉากที่จัสมินยั่ววนและจูบตัวร้ายอย่างจาฟาร์เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ	- ฉากที่ตัวละครมู่หลานนั้นต้องตัดผมเพื่อปลอมตัวเป็นพ่อ

ในภาพรวมลักษณะสัมพันธ์ที่พบนั้นมี 4 ลักษณะ ประกอบด้วย การคงเดิม ขยาย ความ ดัดแปลง และตัดทอน โดยการคงเดิมคือการไม่มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดจากตัวบทต้นทาง จากการศึกษาพบว่ามีการคงเดิมทั้งในส่วนโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่อง ประกอบไปด้วย ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) ทั้งนี้การคงเดิมพบว่ามีทั้งการคงเดิมเป็นส่วนมากและการคงเดิมเป็นส่วนน้อย สำหรับการคงเดิมเป็นส่วนมากนั้นจะพบว่าเป็นการคงเดิมโครงเรื่องในรูปแบบการคงแนวเส้นเรื่องในการดำเนินเรื่องไว้เหมือนเดิม ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and the Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) ในขณะที่การคงเดิมเป็นส่วนน้อยจะพบว่าเป็นการคงเดิมโครงเรื่องแค่ส่วนที่สำคัญเพื่อให้ผู้ชมยังคงสามารถเชื่อมโยงกับตัวบทต้นทางได้ ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) ในส่วนของการคงเดิมแก่นเรื่องนั้นพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and the Beast, 2017) ทั้งนี้เพื่อตอบโจทย์การนำเสนอลักษณะภาพจำของตัวละครให้ผู้ชมที่เคยรับชมในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันมีความเข้าใจและเชื่อมโยงกันได้ง่าย จึงพบว่ามี การคงเดิมตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการคงเดิมรูปร่างหน้าตาหรือแม้แต่ลักษณะนิสัย

ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเป็นภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอโดยคนจริง ในการผลิตและนำเสนอจึงต้องทำให้สมจริงมากยิ่งขึ้นและจึงพบลักษณะสัมพันธ์ของการขยายความที่ในตัวบทปลายทางจะมีการเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนที่ตัวบทต้นทางไม่มี นอกจากนี้การขยายความยังสามารถช่วยส่งเสริมให้ตัวละครสมจริงมากยิ่งขึ้น โดยพบลักษณะการขยายความในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง ประกอบไปด้วย ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) ซึ่งพบว่าการขยายความทั้งในส่วนโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละครเล็กน้อย อาทิเช่น ในส่วนของโครงเรื่องมีการขยายความเพื่อให้ตัวละครดำเนินเรื่องได้สมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้น เช่น ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) จะเป็นการขยายความในส่วนของการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าชายและเอลล่า เพื่อปูเรื่องไปสู่การตกลงหมั้นรักกัน โดยการขยายความให้ตัวละครเจ้าชายและเอลล่าได้เจอกันก่อนเป็นการช่วยเพิ่มความสมจริงและทำให้ผู้ชมคล้อยตามชมรับชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังพบการขยายความในส่วนตัวละครที่มีการเพิ่มเติมนิสัยที่กล้าหาญและเข้มแข็งมากขึ้นเข้ามา

ขณะที่การดัดแปลงนั้นหมายถึงในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาจนทำให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง ซึ่งการศึกษาครั้งนี้พบว่ามีการดัดแปลงโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and the Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) การดัดแปลงดังกล่าวนี้สืบเนื่องจากความตั้งใจที่จะนำเสนอภาพตัวแทนให้มีความเข้มข้นและกล้ำกลายขึ้น ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงโครงเรื่องให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงในส่วนการดัดแปลงโครงเรื่องนั้นจะถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง อาทิ เช่น ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ที่ภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางนั้นมีแก่นเรื่องคือความรัก ความดี คุณธรรม สามารถเอาชนะความชั่วร้าย แต่ดัดแปลงให้มุ่งเน้นว่าเรื่องราวไม่ได้เป็นเอกเช่นที่เคยฟังมา ยังมีอีกมุมเสมอ และความรักไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียวแต่มีความรักที่มาในรูปแบบครอบครัวอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องจากการที่นำเสนอความรักระหว่างเจ้าชายและเจ้าหญิงออโรร่าเป็นหลักกลายเป็นนำเสนอเรื่องราวของมาเลฟิเซนต์แทน

ในส่วนของการดัดทอนนั้นหมายถึงในตัวบทปลายทางมีการลดทอนเนื้อหาจากตัวบทต้นทาง ทั้งนี้ในการดัดทอนหรือลดทอนอาจส่งผลถึงเรื่องความหมายที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง ซึ่งลักษณะสัมพันธ์ที่พบได้น้อยที่สุดในการถ่ายโยงไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน เนื่องจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่ต้องการจะรักษาความเป็นต้นฉบับไว้เพื่อให้ผู้รับชมยังคงสามารถเข้าใจภาพยนตร์ที่นำมาผลิตใหม่ได้โดยไม่ต้องทำความเข้าใจใหม่ โดยพบว่าการดัดทอนเกี่ยวกับตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่อง คือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) ซึ่งภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) ในส่วนของตัวละครที่ถูกดัดทอนคือที่จัสมินทำการยั่วยวนและจูบตัวร้ายอย่างจาฟาร์เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจออกไป โดยการตัดฉากนี้ออกไปไม่ได้ส่งผลให้โครงเรื่องและแก่นเรื่องเปลี่ยนแปลงไปเพียงแต่ส่งผลให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงนั้นมีความรักนวลสงวนตัว ขณะที่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) มีการตัดฉากที่ตัวละครมู่หลานต้องตัดผมเพื่อปลอมตัวเป็นพ่อออกไป ส่งผลให้มู่หลานนั้นยังคงมีผมยาว

จากการศึกษาลักษณะสัมพันธ์ดังกล่าวพบว่ามื่อสังเกตที่น่าสนใจเกี่ยวกับตัวละคร โดยแม้ว่าตัวละครส่วนใหญ่จะมีการคงเดิมในส่วนของรูปร่างหน้าตาและลักษณะนิสัย ทว่าการดัดทอนในส่วน of ตัวละคร เช่น ฉาก ลักษณะนิสัยส่งผลให้แก่นเรื่องที่แท้จริงหรือความตั้งใจในการเล่าเรื่องเปลี่ยนแปลง อาทิเช่น ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) ที่มีการตัดฉากที่จัสมินยั่วยวนและจูบตัวร้ายอย่างจาฟาร์เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ ซึ่งส่งผลต่อเนื่องไปถึงความต้องการในการ

นำเสนอตัวละครให้มีความเป็นผู้นำมากขึ้นสอดคล้องกับความตั้งใจในการดัดแปลงโครงเรื่องให้จัสมินพยายามใช้คำพูดหวานล่อมหาพรตพวกมาต่อสู้กับจาฟาร์และการที่จัสมินได้กลายเป็นสุลต่านรวมถึงเจ้าหญิงเปลี่ยนกฎให้ตนเองแต่งงานกับใครก็ได้ ซึ่งช่วยสร้างภาพลักษณ์ของจัสมินให้มีความเป็นผู้นำมากขึ้นและเป็นผู้หญิงที่ใช้เพียงความงามน้อยลง นอกจากนี้ในส่วนของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มู่หลาน* (Mulan, 2020) มีการตัดฉากที่ตัวละครมู่หลานนั้นต้องตัดผมเพื่อปลอมตัวเป็นผู้ชายทำให้ตัวละครมู่หลานยังคงมีผมยาวอยู่ นอกจากนี้ในตัวละครเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ที่พบว่าตัวละครโดยรวมของตัวละครคงเดิมมากที่สุดและพบการขยายความและดัดแปลงเพียงเล็กน้อยนั้นกลับแสดงให้เห็นว่าในเบื้องลึกตัวละครก็มีการเปลี่ยนแปลงในระดับจิตใจ โดยเอลล่านั้นมีการขยายความในส่วนของแม่ที่เลี้ยงดูมาด้วยคำสอนที่ว่าจงกล้าหาญและมีเมตตา ทำให้เอลล่าเติบโตมาด้วยความมีเมตตา ทั้งนี้ถึงแม้ว่าเอลล่าจะได้อยู่กับแม่เพียงแค่ช่วงวัยเด็ก แต่ก็เห็นได้ว่าตัวละครได้ยึดหลักคำสอนนั้นทำให้กล้าที่จะลุกขึ้นสู้และต่อต้านแม่เลี้ยงอย่างเลดี้เทรเมน ซึ่งลักษณะการต่อต้านนั้นไม่มีปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางเลย และเบลล์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) ที่เห็นได้ถึงการเปลี่ยนแปลงในมุมมองที่เมื่อตัวละครมีความเป็นหญิงที่เข้มแข็งและมีเมตตามากขึ้นจึงมีความสามารถในการช่วยเหลือตนเองได้ นอกจากนี้ในตอนท้ายของเรื่องจะสามารถเห็นได้ว่าเบลล์นั้นไม่ได้บอกรักอสูรก่อนที่ถูกลาภกลับสุดท้ายจะร่วงโรย แต่เป็นการบอกรักในขณะที่ได้เสียอสูรไปแล้ว ซึ่งเห็นได้ว่าในระดับจิตใจนั้นตัวละครมีความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น เห็นได้จากการกล้าและไม่ได้มั่นใจในความรู้สึกของตนเองในตอนแรก แต่กลับมารู้ถึงความรู้สึกตนเองในตอนที่ได้เสียไปแล้วนั่นเอง

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาคุณสมบัติในการผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันกับลักษณะสัมพันธ์จะพบว่าในความต้องการที่จะนำภาพยนตร์แอนิเมชันมาผลิตซ้ำนั้น ผู้ผลิตมีความตั้งใจในการที่จะนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันให้มาโลดแล่นในชีวิตจริง ดังนั้นความเปลี่ยนแปลงที่พบในโครงเรื่องส่วนใหญ่ก็ยังคงเดิมอยู่เป็นส่วนใหญ่ รวมไปถึงตัวละครหลักที่ถือว่าเป็นภาพจำของตัวละครที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ยังคงต้องคงเดิมเอกลักษณ์และรูปร่างหน้าตาของตัวละครเอกที่ดำเนินเรื่อง อย่างไรก็ตามผู้ผลิตมีการขยายความและดัดแปลงในส่วนของลักษณะนิสัยของตัวละครแทน เนื่องจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเป็นภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงยุคหลังปี ค.ศ. 2000 (พ.ศ.2543) เป็นต้นมา ซึ่งเป็นช่วงที่สนับสนุนให้ผู้หญิงมีความเข้าใจในสิทธิเสรีภาพของตนเอง มีความเท่าเทียมกันระหว่างหญิงกับชายส่งผลให้ความเข้มแข็งและกล้าหาญที่เป็นลักษณะนิสัยของผู้ชายนั้นสามารถมีได้ในผู้หญิงเช่นเดียวกัน

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ ความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอต่อการนำเสนอภาพตัวแทนของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ และอำนาจและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการนิยาม “ความเป็นหญิง”

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories) ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร แนวคิดสัมพันธ์บท (Intertextuality)

นอกจากนี้การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาศึกษาภาพตัวแทน “ผู้หญิง” ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์ฉบับพากย์ภาษาไทย โดยตัวบทที่ใช้ในการศึกษานี้ประกอบด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และ มู่หลาน (Mulan, 1998) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่มีโครงเรื่องเดียวกัน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 2017) อะลาดิน (Aladdin, 2019) และ มู่หลาน (Mulan, 2020)

จากรายละเอียดข้างต้น เนื้อหาในส่วนถัดไปจะนำเสนอถึงการสรุปผลการศึกษา การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” สนใจศึกษาถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน สัมพันธ์บทระหว่างตัวบทต้นทางที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ตัวบทปลายทางอย่างภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน และอำนาจและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการนิยาม

“ความเป็นหญิง” ซึ่งการศึกษานี้จะทำให้เห็นว่าการนำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันของเจ้าหญิงดิสนีย์มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยหรือไม่หรือยังคงรักษาภาพแบบเดิมไว้ ขณะเดียวกันการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทำให้ภาพของผู้หญิงมีลักษณะเช่นใด ดังนั้นเนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอถึงผลการวิจัยในแต่ละประเด็นโดยสังเขป ดังนี้

5.1.1 การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

5.1.2 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

5.1.3 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

5.1.1 การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

การเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์จะนำเสนอถึง 2 ส่วน นั่นคือโครงเรื่องและแก่นเรื่อง โดยพบรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1.1.1 โครงเรื่อง

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ จำนวน 10 เรื่องพบว่าภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ทั้ง 2 รูปแบบ มีโครงเรื่องที่มีรูปแบบคล้ายกัน ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ ผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังต้องการความรักจากผู้ชาย และผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย โครงเรื่องในลักษณะนี้จะนำเสนอให้เห็นถึงภาพของตัวละครผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงาม มีลักษณะนิสัยอ่อนแอ ใจดี มีเมตตา มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือน แต่โดนกลั่นแกล้งจากตัวละครตัวร้ายที่มีหน้าตาไม่สวยงามหรือมีหน้าตาที่น่ากลัว รวมไปถึงมีลักษณะนิสัยใจร้าย เห็นแก่ตัว ซึ่งแม้ว่าจะโดนกลั่นแกล้งหรือเกิดความขัดแย้งใดก็ตามตัวละครผู้ชายหรือเจ้าชายจะเข้ามาช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาให้ในท้ายที่สุด นอกจากนี้การเล่าเรื่องในลักษณะนี้นั้นมักจะมีการเล่าเรื่องในรูปแบบการเล่านิทานคือมีการเล่าเรื่องที่มีความซับซ้อนค่อนข้างน้อยไม่ได้มีปมประเด็นมากมายหรืออาจจะมีเพียงปัญหาประเด็นเดียวภายในเรื่อง ทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีลักษณะดังนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์จำนวน 2 เรื่องคือภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) และภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959)

● ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย โครงเรื่องในรูปแบบนี้นั้นถึงแม้ว่าจะยังคงแสดงให้เห็นถึงการเล่าเรื่องที่คล้ายเดิมอยู่คือการเปิดเรื่องมาด้วยการนำเสนอตัวละครผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงามมีลักษณะนิสัยอ่อนโยน ใจดี มีเมตตา แต่ในขณะเดียวกันก็มีการนำเสนอให้ตัวละครเอกผู้หญิงนั้นได้แสดงความกล้าหาญ กล้าตัดสินใจ เข้มแข็งและลุกขึ้นสู้ ทว่าถึงแม้จะมีความเข้มแข็งและกล้าหาญมากยิ่งขึ้น แต่ในบางสถานการณ์ก็ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นอยู่ นอกจากนี้ถึงแม้ตัวละครหญิงจะถูกนำเสนอให้สนใจความรักน้อยกว่าในรูปแบบก่อนหน้านี้แต่ท้ายที่สุดก็ยังคงครองรักกับตัวละครเอกชายหรือเจ้าชายและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข นอกจากนี้การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ยังคงเป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบการเล่านิทานที่ทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่าย ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่มีโครงเรื่องในลักษณะดังนี้ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ จำนวน 6 เรื่อง แบ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* *มู่หลาน (Mulan, 1998)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* และ *อะลาดิน (Aladdin, 2019)*

● ผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง สำหรับโครงเรื่องในลักษณะนี้จะมีความแตกต่างกับสองแบบแรกอย่างชัดเจน โดยถึงแม้ว่าจะยังมีการเปิดเรื่องด้วยการนำเสนอตัวละครผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงาม ใจดี มีเมตตา กล้าหาญ เข้มแข็งและลุกขึ้นสู้ แต่ตัวละครผู้หญิงเหล่านี้จะไม่ได้มีความสนใจตัวละครเอกผู้ชาย ยังคงมองถึงการแก้ปัญหาของตนเอง มองถึงความสำเร็จมากกว่าที่จะสนใจความรักเชิงชู้สาว และในตอนท้ายของเรื่องตัวละครเอกผู้หญิงจะสามารถแก้ไขปัญหาสำเร็จได้ด้วยตนเองและมีความสุขกับสิ่งที่ตนเองเลือก อย่างไรก็ตามโครงเรื่องแบบนี้มักจะเปิดประเด็นด้วยการทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงปัญหาที่ตัวละครต้องเผชิญและดำเนินเรื่องว่าท้ายที่สุดตัวละครจะแก้ปัญหาที่ตนเองพบเจอเช่นไร นอกจากนี้การเล่าเรื่องรูปแบบนี้จะมีความซับซ้อนมากกว่าการเล่าเรื่องแบบการเล่านิทาน เนื่องจากปัญหาที่ตัวละครพบเจออาจจะไม่ใช่แค่ตัวละครตัวร้ายที่มาทำให้เกิดอุปสรรค แต่อาจเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในตนเองไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจหรือการแก้ปัญหาทางด้านสังคม เป็นต้น ซึ่งการเล่าเรื่องรูปแบบนี้พบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ *มาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และ *มู่หลาน (Mulan, 2020)*

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามยุคสมัยของการผลิตภาพยนตร์ของดิสนีย์จะพบว่าภาพยนตร์ที่ได้ถูกผลิตและออกฉายในแต่ละเรื่องนั้นมีความสอดคล้องกับยุคสมัยที่ถูกผลิตขึ้นมา โดยภาพยนตร์ที่ถูกผลิตช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 (พ.ศ. 2480-2502) หรือยุคคลาสสิก ได้แก่

ภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 เรื่อง คือ *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 1950) และ *เจ้าหญิงนิทรา* (Sleeping Beauty, 1959) นี้จะเริ่มด้วยการเล่าในรูปแบบนิทานว่าตัวละครเกิดมาดีพร้อม แต่ก็มีจุดเปลี่ยนที่ทำให้ต้องพบกับอุปสรรค เมื่อถึงจุดวิกฤตตัวละครจะต้องพบเจอกับปัญหาที่ตนเองแก้ไขไม่ได้ แต่ในท้ายที่สุดเจ้าชายก็ได้มาช่วยเอาไว้ ซึ่งจากโครงเรื่องจะเห็นได้ว่าในยุคนี้ตัวละครจะถูกนำเสนอในรูปแบบที่ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นและไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้

สำหรับภาพยนตร์ที่ถูกผลิตและออกฉายในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) หรือยุคกลางประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991) ภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) ภาพยนตร์แอนิเมชันมู่หลาน (Mulan, 1998) ซึ่งโครงเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่อง พบว่ามีการดำเนินเรื่องที่ตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น โดยที่ตัวละครหลักผู้หญิงอย่างเจ้าหญิงหรือนางเอกจะมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยตนเองมากขึ้น มีการลุกขึ้นต่อสู้หรือเอาตัวรอด รวมถึงสามารถพูดในสิ่งที่ตนเองต้องการได้มากยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถูกผลิตขึ้นในช่วงดิสนีย์ยุคกลางนั้นยังคงแสดงภาพของผู้หญิงที่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย

ขณะที่ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงปี ค.ศ. 2000 (พ.ศ. 2543) หรือดิสนีย์ยุคปัจจุบัน ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน* (Aladdin, 2019) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (Mulan, 2020) มีการนำเสนอทั้งในลักษณะที่ยังคงต้องพึ่งพาคนอื่นและในลักษณะที่ยืนหยัดได้ด้วยตัวเอง แต่ก็เห็นได้ว่าผู้หญิงในช่วงยุคนี้จะกล้าหาญ เข้มแข็ง กล้าตัดสินใจ แต่ในบางโอกาสก็ยังคงสามารถให้ผู้อื่นมาช่วยเหลือได้หรือแม้แต่จะตัดสินใจและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองก็ได้เช่นกัน รวมไปถึงยังคงนำเสนอภาพตัวละครหญิงที่ยังคงต้องการความรักอยู่ในตอนท้ายของเรื่องที่เห็นว่าการแต่งงานและครองรักกัน แต่ขณะเดียวกัน ภาพยนตร์บางเรื่องก็นำเสนอภาพผู้หญิงที่สามารถเลือกคนที่ตนเองจะรัก และแสดงภาพที่มีความถูกต้องและไม่เชื่อคนง่ายอีกต่อไป

5.1.1.2 แก่นเรื่อง

สำหรับแก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ จำนวน 10 เรื่องนั้นพบว่าสามารถจำแนกได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ การเชื่อมั่นในความดี ความถูกต้อง และคำสอน การเชื่อมั่นและมีความมั่นใจในตนเอง และการไม่ให้คุณค่าและตัดสินคนจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การเชื่อมั่นในความคิด ความถูกต้อง และคำสอน แก่นเรื่องในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่อง คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน 3 เรื่อง คือ ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) อะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และมู่หลาน (*Mulan*, 2020) ภาพยนตร์ในแนวนี้นับเป็นการส่งเสริมความคิดและการปฏิบัติตัวเป็นคนดีในสังคม และสะท้อนผลตอบแทนที่ได้รับจากการทำความดี สามารถเอาชนะความชั่วร้ายได้

2) การเชื่อมั่นและมีความมั่นใจในตนเอง แก่นเรื่องในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 3 เรื่อง คือ ซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 1950) อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (*Aladdin*, 1992) และมู่หลาน (*Mulan*, 1998) ภาพยนตร์ในแนวนี้นับเป็นการสนับสนุนให้เชื่อมั่นในตนเอง ความภูมิใจในสิ่งที่ตนเป็นของตนเอง และการไม่ลดละความพยายาม

3) อย่าให้คุณค่าและตัดสินใครจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว แก่นเรื่องในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่อง คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน 2 เรื่อง คือ มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) และ โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ภาพยนตร์ในแนวนี้นับว่ารูปร่างหน้าตาหรือการเจอกันเพียงครั้งเดียวไม่สามารถให้ความเป็นจริงทั้งหมด หรือแม้แต่รูปลักษณ์ก็ไม่ใช่คำตอบของความงาม ความงามที่แท้จริงอยู่ด้านใน

5.1.2 ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์นี้จะวิเคราะห์ตัวละครหลักผู้หญิงที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์ที่เลือกศึกษาทั้งหมด 10 เรื่อง โดยแบ่งเป็นตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 7 ตัวละคร และตัวละครจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 8 ตัวละคร ทั้งนี้เพื่อให้ทราบถึงภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์แอ็กชัน การศึกษานี้จึงได้วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครหลักผู้หญิงที่ปรากฏภายในเรื่อง ได้แก่ พื้นที่ที่ตัวละครปรากฏตัว รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย สถานะและบทบาท รวมถึงพิจารณาอุดมการณ์ที่มากำกับการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง ดังนี้

5.1.2.1 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน

เจ้าหญิงดิสนีย์

ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์สามารถวิเคราะห์ได้จากการศึกษาตัวละคร โดยพิจารณาถึงพื้นที่ที่ตัวละครปรากฏตัว รูปร่างหน้าตา การแต่งหน้า การแต่งกาย ลักษณะนิสัย และสถานะของตัวละคร ซึ่งผลการศึกษาพบว่าพื้นที่ที่ตัวละครหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ปรากฏตัวเป็นพื้นที่สาธารณะมากที่สุด จำนวน 63 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 53.85 และพื้นที่ส่วนตัว จำนวน 54 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.15 ทั้งนี้กิจกรรมที่ตัวละครส่วนใหญ่กระทำในพื้นที่ส่วนตัวมักจะเป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับพื้นที่บ้านหรือพื้นที่ส่วนตัวนั้น เช่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การทำงานบ้าน โดยพบในตัวละครภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ตัวละครซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* และออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)*

อย่างไรก็ตามยังพบตัวละครที่ทำกิจกรรมทำความสะอาดบ้านน้อยลง โดยพบในตัวละครเบลล์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 1991)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 2017)* ขณะที่ตัวละครจำนวน 10 ตัวละครไม่ปรากฏกิจกรรมทำความสะอาด ได้แก่ ตัวละครเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* มาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959)* ออโรราและมาเลฟิเชนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเชนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* จัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน (Aladdin, 2019)* มู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน (Mulan, 1998)* มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน (Mulan, 2020)*

นอกจากนี้กิจกรรมที่ตัวละครส่วนใหญ่กระทำในพื้นที่สาธารณะมักจะเป็นกิจกรรมส่วนรวมหรือกิจกรรมที่สัมพันธ์กับพื้นที่ดังกล่าว อาทิเช่น การซื้อของ การเดินเล่น การเดินทาง การขี่ม้า หรือการเต้นรำ ซึ่งพบว่าในภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน (Mulan, 1998)* มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง *มู่หลาน (Mulan, 2020)* นั้นมีการปรากฏตัวส่วนใหญ่ในสนามรบ ป่า เขา เป็นต้น ดังนั้นกิจกรรมที่ทำส่วนใหญ่นั้นคือการรบ การต่อสู้ นอกจากนี้ตัวละครเอลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* มีการขี่ม้าซึ่งเป็นกิจกรรมที่นับว่าเป็นกิจกรรมของผู้ชายอีกด้วย ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือตัวละครบางตัวปฏิบัติกิจกรรม

ส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ เช่น นอนหลับหรือพักผ่อนในที่โล่งแจ้ง การนอนในเต็นท์ หรือการนอนบนต้นไม้ รวมถึงอาจจะมีผู้อื่นอยู่ด้วยขณะที่ทำกิจกรรมส่วนตัว เช่น ฉากที่มู่หลานในภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (Mulan, 1998) อาบน้ำร่วมกับเพื่อนทหาร หรือฉากที่มู่หลานในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (Mulan, 2020) นอนร่วมกับเพื่อนทหารในค่ายทหาร รวมไปถึงมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ที่มักจะทำกิจกรรมส่วนตัว เช่น การนอน การพักผ่อน ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะตัวละครนี้มักปรากฏอยู่ในพื้นที่สาธารณะเป็นหลัก

สำหรับรูปร่างหน้าตาที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชัน เจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าตัวละครผู้หญิงจะมีรูปร่างผอม ผิวขาว ผมยาว ใบหน้างดงามไม่มีตำหนิ โดยลักษณะการแต่งหน้าจะสะท้อนถึงบุคลิกของตัวละครและความนิยมในพื้นที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่อีกด้วย เช่น ตัวละครมู่หลานที่มีการแต่งหน้าเพื่อไปดูตัว ซึ่งเป็นการแต่งหน้าตามค่านิยมหรือวัฒนธรรมของจีนในช่วงนั้น สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมของผู้หญิงในช่วงนั้นที่นิยมทาหน้าขาววาดคิ้วเรียวเล็ก ทาปากให้มีสีแดง แต่งตาและแก้มด้วยสีที่สด หรือแม้แต่การที่ตัวละครเจ้าหญิงอย่างจัสมินแต่งหน้าเข้มกว่าเจ้าหญิงหรือตัวละครนางเอกตัวอื่นๆ เนื่องจากจัสมินเป็นตัวละครที่มีพื้นเพ มาจากแถบอาหรับหรือตะวันออกกลาง ซึ่งมีแนวโน้มที่จะชื่นชอบผู้หญิงที่มีลักษณะคมเข้ม ส่งผลให้ตัวนี้ต้องแต่งหน้าแต่งตาให้สวยงามตามแบบความนิยมของคนในพื้นที่ นอกจากนี้ลักษณะนิสัยของตัวละครเจ้าหญิงจัสมินที่มีนิสัยค่อนข้างก้าวร้าวและใจร้อน การแต่งหน้าเข้มยังเป็นการสะท้อนลักษณะที่ผู้คนมีความมั่นใจในตนเอง และมีความน่าเกรงขามอีกด้วย นอกจากนี้ตัวละครส่วนใหญ่สวมใส่กระโปรงจำนวน 13 ตัวละคร ยกเว้นตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดดิน* (Aladdin, 2019) และตัวละครแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *เรื่องมู่หลาน* (Mulan, 2020) ที่ไม่ปรากฏภาพการสวมใส่กระโปรง ขณะที่ตัวละครที่ปรากฏให้เห็นว่ามีการสวมใส่กางเกงในบางฉากมีเพียง 6 ตัวละคร นอกจากนี้ยังพบว่าตัวละครทุกตัวในภาพยนตร์แอนิเมชันมีการสวมใส่กระโปรง เช่น ตัวละครมู่หลานจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (Mulan, 1998) ที่ถึงแม้ว่าจะทำกิจกรรมการต่อสู้ แต่ก็ยังต้องสวมใส่กระโปรงในฉากสุดท้าย การปรากฏในลักษณะเช่นนี้เป็นการแสดงโดยนัยว่าการเป็นผู้หญิงจะต้องสวมใส่กระโปรง รวมไปถึงลักษณะการแต่งกายที่พบมากที่สุดคือการสวมใส่ชุดหรูหราจำนวน 15 ตัวละคร อย่างไรก็ตามพบว่ามีตัวละคร 4 ตัวละครด้วยกันที่มีการสวมใส่กางเกงมากกว่าการสวมใส่กระโปรง ได้แก่ จัสมินและมู่หลาน

สำหรับลักษณะนิสัยของตัวละครผู้หญิงที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นสามารถจำแนกลักษณะนิสัยออกเป็น 2 กลุ่ม คือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นไปตามขนบ และตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่เป็นไปตามขนบ โดยจากภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันได้มีการนำเสนอภาพผู้หญิงที่ปฏิบัติตัวตามขนบและเป็นผู้หญิง

ที่ไม่กล้าที่จะออกจากกรอบ ซึ่งมีลักษณะนิสัยตามชนบไม่ว่าจะเป็นลักษณะนิสัยสนใจเรื่องความรัก ใจดีมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี เพื่อฝัน ใจเย็น ใจหรือไร้เดียงสา ชี้กิ้วหรืออ่อนแอ ไม่มีความมั่นใจในตนเอง เชื่อฟังคำสั่ง เสียสละ ถึง 4 ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) ออโรราจากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)

ขณะที่ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่เป็นไปตามชนบ เช่น ลักษณะนิสัยก้าวร้าว ฉลาด มั่นใจในตนเอง ไม่สนใจเรื่องความรัก ไม่รักนวลสงวนตัว ไม่เชื่อฟังคำสั่ง หรือใจร้อน จะพบกับตัวละคร จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) รวมถึงเลดี้เทรเมนจากภาพยนตร์แอนิเมชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015) อย่างไรก็ตามยังพบว่าตัวละครส่วนใหญ่ที่แม้จะมีการแสดงลักษณะนิสัยที่ไม่เป็นไปตามชนบ แต่ก็แสดงลักษณะนิสัยที่เป็นไปตามชนบผสมผสานร่วมด้วย เช่นตัวละครจัสมินจากภาพยนตร์แอนิเมชันอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin, 1992) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (Aladdin, 2019) ที่มีลักษณะอ่อนโยน มีเมตตา แต่ในขณะเดียวกันก็ฉลาดและเข้มแข็ง หรือตัวละครมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) ที่มีลักษณะนิสัยที่ใจร้าย ก้าวร้าว เข้มแข็ง และกล้าหาญ แต่ในขณะเดียวกันก็มีการแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่อ่อนโยนและมีเมตตา เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตที่พบว่าภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในช่วงยุคกลางเป็นต้นมานั้น ตัวละครมักจะถูกผลิตในรูปแบบตัวละครหลายมิติ (Round character) หมายถึงตัวละครหรือตัวแสดงที่มีลักษณะที่หลากหลายโดยอาจมีลักษณะนิสัยในหลายๆ ด้าน ซึ่งแต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยากอาจมีทั้งดีและไม่ดีในตัวละครตัวเดียว อีกทั้งตัวละครยังเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือหากเกิดเหตุใดที่ทำให้ปัจจัยเปลี่ยนไปก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน

สำหรับสถานะหรือบทบาทของตัวละครผู้หญิง พบว่าตัวละครส่วนใหญ่มีสถานะเป็นสามัญชน จำนวน 9 ตัวละคร จากตัวละครทั้งหมด 15 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 60.00 และมีสถานะเป็นเจ้าหญิงแต่กำเนิดหรือเชื้อพระวงศ์ จำนวน 6 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 40.00 สำหรับตัวละครที่มีสถานะเป็นสามัญชนพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ และมู่หลาน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ เอลล่า เลดี้เทรเมน เบลล์ มู่หลาน และแม่มดเซียนเหนียง ขณะที่ตัวละครที่มีเจ้าหญิงแต่กำเนิดหรือเชื้อพระวงศ์พบในภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรรา และจัสมิน และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มาเลฟิเซนต์ ออโรรา และจัสมิน

5.1.2.2 อุดมการณ์ที่กำกับการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง

ภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันส่วนใหญ่เน้นต่างสะท้อนถึงอุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่ที่เข้ามากำกับหรืออยู่เบื้องหลังการนำเสนอภาพตัวแทนของเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยยังคงนำเสนอให้เห็นถึงภาพผู้หญิงที่ต้องรูปร่างหน้าตางดงาม ผอมยาว ผิวขาว ลักษณะนิสัยอ่อนโยนมีเมตตา มองโลกในแง่ดี สนใจความรัก ปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวพร้อมกับการทำกิจกรรมงานบ้าน ถึงแม้อุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่จะยังแสดงให้เห็นถึงการครอบงำเจ้าหญิงดิสนีย์มาหลายยุคหลายสมัย แต่ก็มีภาพยนตร์ที่ถูกสร้างมาให้ท้าทายและต่อรองกับอุดมการณ์ดังกล่าว ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ถูกนำมาผลิตใหม่ นั่นคือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มุลาน (Mulan, 2020)* โดยมีการนำเสนอด้วยการลบลบภาพของตัวละครผู้ชายลง นอกจากนี้ตัวละครหรือภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงผู้หญิงที่เข้มแข็ง ยืนหยัดได้ด้วยตนเอง ฉลาด รวมไปถึงสามารถปกครองประเทศหรืออาณาจักรได้ ไม่สนใจความรักเท่าตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องอื่น โดยตัวละครจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องให้ความสนใจในหน้าที่การงานของตนเองเป็นหลัก กล่าวที่จะเป็นตัวของตัวเองและหาความสุขได้โดยไม่ต้องมีผู้ชาย ซึ่งสอดคล้องกับยุคสมัยที่ภาพผู้หญิงเริ่มเปลี่ยนไป ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ในยุคสมัยใหม่จึงต้องให้ทันกับความคิด ค่านิยม และความเชื่อที่เปลี่ยนไปในภาพรวมจึงข้อสะท้อนให้เห็นว่ามีอุดมการณ์ปิตาธิปไตยยังคงซ่อนอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันหลายเรื่อง แต่ก็ยังแสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลง การรื้อถอน ซึ่งถือเป็นการต่อรองกับอำนาจปิตาธิปไตย เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้หญิงยุคใหม่ควรจะเป็นในปัจจุบัน

5.1.3 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์

จากการศึกษาพบว่าลักษณะสัมพันธ์ที่พบนั้นมี 4 ลักษณะ ประกอบด้วย การคงเดิม ขยายความ ดัดแปลงและตัดทอน โดยการคงเดิมหมายถึงการไม่มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดจากตัวบทต้นทางนั้น จากการศึกษาพบว่าการคงเดิมทั้งในส่วนโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่อง ประกอบด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014)* ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 2015)* ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and The Beast, 2017)* ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *อะลาดิน (Aladdin, 2019)* และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มุลาน (Mulan, 2020)* ในส่วนของโครงเรื่องนั้นพบว่ามีลักษณะคงเดิมทั้ง 5 เรื่อง โดยสามารถจำแนกโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็น 2 กลุ่ม คือโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นส่วนใหญ่และโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นส่วนน้อย ทั้งนี้โครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นใหญ่นั้นเป็นการคงโครงเรื่องเดิมเกือบทั้งหมด โดยเน้นการอ้างอิงเส้นเรื่องจาก

ภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทาง เพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่ายและไม่ทำลายภาพจำของการเล่าเรื่องราวในรูปแบบเก่า ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) สำหรับโครงเรื่องที่มีการคงเดิมเป็นส่วนน้อยนั้นจะพบในภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงและขยายความเป็นส่วนมาก โดยจะมีการคงโครงเรื่องเดิมเพียงเล็กน้อยเพื่อให้ผู้รับสารอ้างอิงกลับไปยังตัวบทต้นทางได้ แต่อาจใช้กลวิธีการเล่าใหม่ผ่านตัวละครเดิม ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020)

ขณะที่ในส่วนของแก่นเรื่องนั้นพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเพียง 1 เรื่องที่มีแก่นเรื่องลักษณะคงเดิม ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ที่มีตัวบทต้นทางคือภาพยนตร์แอนิเมชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 1991) ที่ยังคงรักษาแก่นเรื่องคืออย่าตีคุณค่าจากรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าความงามภายใน ส่วนของตัวละครพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันทั้ง 5 เรื่องที่มีการแสดงลักษณะการคงเดิมของตัวละครประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) และ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) โดยมีการคงเดิมในส่วนของทรงผมและสีผิวมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นผิวขาว ผมหียลอนด์ หรือผิวขาวเหลือง ผมหียดำ ซึ่งตรงตามตัวละครต้นฉบับ เนื่องจากเป็นเรื่องของสัญชาติของตัวละครที่ยังคงเดิมตามตัวละครต้นทาง เช่นเดียวกันในส่วนของลักษณะนิสัยพบว่ายังมีการคงเดิมเกี่ยวกับความมีเมตตา อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี สนใจเรื่องความรัก ขณะที่ตัวร้ายอย่างเลดี้เทรเมนก็ยังคงลักษณะใจร้าย โหด และมองโลกในแง่ร้ายอยู่เช่นเดิม

สำหรับการขยายความซึ่งหมายถึงตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนที่ตัวบทต้นทางไม่มีจะพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) โดยพบว่าโครงเรื่องของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจำนวน 2 เรื่องมีลักษณะการขยายความ ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) นอกจากนี้ยังพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่องที่มีการขยายความแก่นเรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) อีกทั้งยังมีการขยายความในส่วน of ตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-

แอ็กชันโรแมนติกกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) โดยมีการเพิ่มลักษณะนิสัยที่กล้าหาญและเข้มแข็งมากขึ้นเข้ามา

สำหรับการดัดแปลง ซึ่งหมายถึงในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาจนทำให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง จากการศึกษาพบว่าการดัดแปลงใน 3 ส่วน ประกอบไปด้วยโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) มีการดัดแปลงโครงเรื่องโดยเป็นการนำเสนอในมุมมองของตัวละครมาเลฟิเซนต์แทน รวมไปถึงแก่นเรื่องว่าเราไม่ควรตัดสินใครจากการเห็นเพียงครั้งเดียว ในส่วนของตัวละครมีการดัดแปลงการแต่งหน้าของตัวละครออโรราจากแต่งหน้าอ่อนกลายเป็นไม่แต่งหน้าในบางฉากและลักษณะนิสัยตัวละครมาเลฟิเซนต์ที่มีความอ่อนโยน มีเมตตามากยิ่งขึ้น ขณะที่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโรแมนติกกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and the Beast*, 2017) ดัดแปลงให้เบลล์และพ่อหนีออกมาได้สำเร็จด้วยความพยายามของเบลล์เอง และผู้พิเศษเป็นคนแก้คำสาปให้อสูร ส่วนในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) ดัดแปลงโครงเรื่องให้จัสมินพยายามใช้คำพูดหวานล่อหาพรรคพวกมาต่อสู้กับจาฟาร์และจัสมินกลายเป็นสุลต่าน การเปลี่ยนกฎให้ตนเองแต่งงานกับใครก็ได้ รวมถึงการดัดแปลงให้จัสมินมีรูปร่างที่สมส่วนขึ้น และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) มีการดัดแปลงโครงเรื่องลูกผู้หญิงหากมีความสามารถหรือพลังพิเศษนั้นจะดูไม่ดีและทำให้ถูกกล่าวหาได้และดัดแปลงแก่นเรื่องในแง่ที่ว่าจงกล้าหาญ รักดี ซื่อสัตย์ และกตัญญูต่อครอบครัว

สำหรับการดัดทอน ซึ่งหมายถึงในตัวบทปลายทางมีการลดทอนเนื้อหาจากตัวบทต้นทาง นั้นพบว่าการดัดทอนหรือลดทอนอาจส่งผลถึงความหมายที่อาจจะแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง โดยผลการศึกษาพบว่าการดัดทอนเกี่ยวกับตัวละครในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 2 เรื่อง คือภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) ที่มีการ ดัดทอนการกระทำที่จัสมินทำการยั่วยวนและจูบตัวร้ายอย่างจาฟาร์เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจออกไป โดยการตัดฉากนี้ออกไปไม่ได้ส่งผลให้โครงเรื่องและแก่นเรื่องเปลี่ยนแปลงไป เพียงแต่ส่งผลให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงนั้นมีความรักนวลสงวนตัวเพิ่มมากขึ้น และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันมู่หลาน (*Mulan*, 2020) มีการตัดฉากที่ตัวละครมู่หลานต้องตัดผมเพื่อปลอมตัวเป็นพ่อออกไปรบ ส่งผลให้มู่หลานนั้นยังคงมีผมยาว

5.2 อภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผู้หญิง กรณีศึกษาผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์” ทำให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นพื้นที่ในการส่งผ่านความคิด ความเชื่อ และอุดมการณ์ความเป็นหญิง รวมถึงยังพบข้อสังเกตที่น่าสนใจในการนำมาอภิปรายผลใน 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

- 5.2.1 ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์กับการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นหญิง?
- 5.2.2 การเปลี่ยนแปลงการนำเสนอของดิสนีย์และความคาดหวังของผู้รับชม
- 5.2.3 ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์กับการต่อสู้เรื่องเพศ

5.2.1 ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์กับการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นหญิง?

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์แต่ละเรื่องนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงผ่านการเล่าเรื่องและตัวละคร โดยจะเห็นได้ว่าภาพผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือผู้หญิงที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย ผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย และผู้หญิงที่เข้มแข็งและแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยการเล่าเรื่องนี้มีปรับเปลี่ยนตามยุคสมัยของการผลิตภาพยนตร์ โดยจะเห็นได้ว่าในช่วงยุคแรกที่ถูกผลิตช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 (พ.ศ. 2480-2502) หรือยุคคลาสสิก ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมดจะมีการนำเสนอรูปแบบผู้หญิงที่ตรงกับลักษณะของผู้หญิงในช่วงยุคนั้น ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน *ซินเดอเรลล่า* (*Cinderella*, 1950) และ *เจ้าหญิงนิทรา* (*Sleeping Beauty*, 1959) มีการนำเสนอผู้หญิงในลักษณะที่โดนกลั่นแกล้งและรอคอยความช่วยเหลือจากผู้ชาย รวมไปถึงนำเสนอผ่านตัวละครที่มีลักษณะหน้าตางดงาม ผิวพรรณเนียน ไม่มีตำหนิ อีกคุณลักษณะหนึ่งที่ต้องมีปรากฏนั่นคือตัวละครจะต้องมีลักษณะผอม ซึ่งแสดงถึงร่างกายที่ดูบอบบาง ประกอบกับมีลักษณะนิสัยที่อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี ใจดีมีเมตตา อ่อนแอ เชื่อฟังคำสั่ง ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ต้องรอให้ผู้อื่นมาช่วยเหลือ โดยเฉพาะการช่วยเหลือจากผู้ชาย อีกทั้งยังปรากฏให้เห็นถึงพื้นที่ที่ผู้หญิงควรอยู่อาศัยซึ่งในภาพยนตร์ยุคนี้ผู้หญิงจะปรากฏอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวเป็นหลัก รวมไปถึงกิจกรรมที่ทำยังเป็นกิจกรรมที่เรียกว่ากิจกรรมของผู้หญิง ไม่ว่าจะเป็นการทำความสะอาดบ้าน การรับใช้ การเก็บฟืนผัก เป็นต้น เพื่อเป็นการสะท้อนถึงผู้หญิงที่ดีและเป็นกุลสตรีหรือผู้หญิงที่ควรจะเป็นในช่วงยุคสมัยนั้น ทั้งนี้โครงเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่นั้นมาจากหนังสือนิทานในยุคสมัยก่อนที่ถูกแต่งขึ้นมาเพื่อสอนให้ผู้หญิงมีความเรียบร้อย อยู่ในขนบธรรมเนียมอันควร หรือแม้แต่เป็นกุศโลบายสอนหญิง เนื่องจากนิทานพวกนี้จะถูกนำไปอ่านให้เด็กๆ ฟังเพื่อสอดแทรกการสอนให้กับเด็กๆ และเมื่อดิสนีย์ได้เกิดการหยิบยืมตัวบทมาจากหนังสือนิทานทำให้ตัวบทปลายทางยังต้องมีส่วนที่คงเดิมอยู่ ส่งผลให้ยังเป็นการตอกย้ำว่าทำไมบุคลิกของตัวละครหญิงในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ในช่วงแรกจึงต้องเรียบร้อย

แต่ในช่วงระหว่างปี ค.ศ.1989-2000 (พ.ศ. 2532-2543) หรือยุคกลางซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast*, 1991) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (*Aladdin*, 1992) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (*Mulan*, 1998) จะเห็นได้ว่าดิสนีย์เริ่มให้ความสำคัญกับบุคลิกภายนอกและความมั่นใจในตนเอง

ซึ่งสามารถเห็นได้จากแก่นเรื่อง การเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเองและรวมไปถึงการไม่ให้คุณค่าและตัดสินคนจากการเจอกันเพียงครั้งเดียว อีกทั้งตัวละครหญิงที่ถูกผลิตในช่วงนี้ก็มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นจากแต่ก่อนที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าไม่มีความหลากหลายและยังปลูกฝังค่านิยมความงามที่แคบให้กับเด็กๆ ทำให้พบว่าในช่วงนี้มีตัวละครหญิงที่หลากหลายเชื้อชาติมากยิ่งขึ้นไม่ว่าเป็นจัสมินที่มาจากแถบอาหรับ หรือมู่หลานที่เป็นสาวชาวเอเชีย อย่างไรก็ตามการหาเรื่องราวมาผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์นั้นก็ยังคงเป็นการนำมาจากหนังสือนิทานหรือแม้แต่วรรณกรรมจากต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับ J. Fiske (1987, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553, น.331) ที่ระบุว่าทั้งกระบวนการผลิตและโดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการบริโภคตัวทโดบหนึ่งนั้นจำเป็นต้อง “เกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวบทอื่นๆ อยู่เสมอ” การนำเรื่องราวของดิสนีย์ในเรื่องของมู่หลานที่นำมาจากตำนานลำนำมู่หลาน (Ballad of Mulan) ย่อมส่งผลให้ผู้ที่ทราบเรื่องราวของสารต้นทางไม่พอใจที่ทางดิสนีย์นำมาผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันและนำเสนอในรูปแบบที่ขัดต่อวัฒนธรรมและขนบของหญิงชาวจีน อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นก็เป็นพื้นที่ในการนำเสนอและทดลองในการสร้างสรรค์โลกเหนือจินตนาการ เป็นพื้นที่ในการมองความสนุก และไม่จำเป็นต้องอิงตามโลกของความเป็นจริงมากนัก แต่เมื่อเดินทางมาถึงยุคของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่แสดงโดยคนจริงส่งผลให้การนำเสนอมีความเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงในส่วนของการเล่าเรื่องที่อ้างอิงความเป็นจริงมากยิ่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทสังคมปัจจุบันและเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าถึงตัวละครที่ตนเองรักมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้เมื่อมาถึงยุคการผลิตของภาพยนตร์ดิสนีย์สมัยใหม่อย่างภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่ถือว่าดิสนีย์นั้นมีโอกาสที่จะนำเสนอภาพผู้หญิงที่สอดคล้องกับยุคสมัย ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอที่ต่อรองกับอุดมการณ์ปิตาธิปไตย โดยพบในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันถึง 3 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (Maleficent, 2014) อะลาดิน (Aladdin, 2019) และมู่หลาน (Mulan, 2020) ที่มีการนำเสนอผู้หญิงในสถานะและบทบาทของผู้นำ รวมไปถึงมีการลดบทบาทผู้ชายลง ตัวละครทั้งมาเลฟิเซนต์ จัสมิน มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียง มีหน้าที่และกิจกรรมที่แตกต่างจากสิ่งที่เรียกว่ากิจกรรมของผู้หญิง โดยมีการแสดงการบริหารปกครองบ้านเมือง การต่อสู้ การปกป้อง รวมไปถึงการแสดงจุดยืนในการต่อสู้กับความไม่ธรรม ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครมาเลฟิเซนต์นั้นมีศัตรูเป็นพระราชาสเตฟานซึ่งเป็นทั้งผู้ที่มอบความรักและสร้างความเจ็บช้ำ เนื่องจากการมัวเมาในอำนาจจนมองข้ามความถูกต้อง รวมไปถึงใช้อำนาจในทางที่ผิด ขณะที่มาเลฟิเซนต์จะถูกนำเสนอในบทบาทที่ปกครองบ้านเมืองเช่นเดียวกัน รวมไปถึงใช้อำนาจและพลังกำลัง ทำให้สะท้อนภาพตัวละครชายและหญิงที่มีความเท่าเทียมกัน และในท้ายที่สุดก็ไม่ได้มีการนำเสนอภาพของผู้หญิงที่ต้องการความรัก แต่สามารถยืนหยัดได้ด้วยตนเอง เน้นย้ำไปที่ความรักในรูปแบบครอบครัวที่ไม่จำเป็นต้องมีเจ้าชาย เพื่อให้สอดคล้องกับภาพของผู้หญิงในปัจจุบัน ซึ่งในปัจจุบันผู้หญิงมีการเรียกร้อง

สิทธิสตรีที่ดำรงมาอย่างต่อเนื่อง แต่ในยุคนี้นั้นมีการเรียกร้องทั้งในความเท่าเทียมระหว่างชายและหญิง การลดการถูกกดขี่ การได้รับความไม่เป็นธรรมจากการตัดสินบุคคลผ่านเพศ รวมไปถึงการถูกตีคุณค่าจากผู้ชายซึ่งเป็นสิ่งที่ฝังแน่นในอุดมการณ์ปิตาธิปไตย

แม้ว่าภาพผู้หญิงในภาพยนตร์กลุ่มเจ้าหญิงดิสนีย์จะเริ่มมีภาพที่ท้าทายต่อภาพผู้หญิงตามขนบดั้งเดิมอยู่บ้าง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นหญิงหรือภาพตัวแทนผู้หญิงในรูปแบบเดิมๆ ภายใต้การครอบงำของอุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือสังคมชายเป็นใหญ่ นั้นยังคงควบคู่ไปกับภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์มาโดยตลอด อาทิเช่นการกำหนดให้เป้าหมายที่ใหญ่ที่สุดของการเป็นผู้หญิงที่พึงมีคือการมีความรัก การลงเอยด้วยการแต่งงาน ซึ่งเป็นการเหมารวมว่าผู้หญิงจะมีคุณค่าได้จากการถูกเป็นเจ้าของโดยผู้ชายเท่านั้น การนำเสนอตัวละครผู้หญิงในลักษณะดังกล่าวทำให้ตัวละครเหล่านั้นดูด้อยค่า ไม่สามารถยืนหยัดได้ด้วยตนเอง อีกทั้งการเป็นผู้หญิงที่มีลักษณะนิสัยและรูปร่างหน้าตาสวยงามมีความเปราะบางถือว่าเป็นไปตามบรรทัดฐานอุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือสังคมชายเป็นใหญ่ ทั้งนี้ภาพตัวละครในลักษณะนี้จะสอดคล้องกับภาพของผู้หญิงในช่วงยุคก่อนสตรีนิยมซึ่งถือว่าสอดคล้องกับยุคสมัยในการผลิตภาพยนตร์ดิสนีย์ในยุคแรกหรือดิสนีย์คลาสสิกที่อยู่ในช่วงปี ค.ศ.1950 ถึง ปี ค.ศ.1960 แต่ก็ยังเห็นภาพตัวละครลักษณะดังกล่าวในภาพยนตร์ดิสนีย์ยุคถัดมาหรือยุคหลังสตรีนิยม ที่ประกอบไปด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (*Beauty and The Beast*, 1991) ภาพยนตร์แอนิเมชัน *อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ* (*Aladdin*, 1992) และ ภาพยนตร์แอนิเมชัน *มู่หลาน* (*Mulan*, 1998) ที่มีโครงเรื่องการนำเสนอในรูปแบบผู้หญิงที่กล้าที่จะตัดสินใจแต่ยังคงต้องการความรักจากผู้ชาย อีกทั้งยังคงลักษณะรูปร่างหน้าตาที่ยังคงต้องสวยงาม ร่างกายผอมเพียว ลักษณะนิสัยอ่อนโยน มีเมตตา ถึงแม้ว่าจะได้เห็นตัวละครหญิงมีความฉลาด กล้าหาญ เข้มแข็งมากยิ่งขึ้น รวมถึงปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะมากยิ่งขึ้น แต่ตัวละครหญิงในดิสนีย์ยุคกลางก็ยังคงถูกนำเสนอภาพผู้หญิงที่ต้องการความรักและมีคุณค่าเป็นเพียงแค่วัตถุทางเพศอยู่เช่นเดิม

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้นถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยในการผลิตภาพยนตร์ รวมถึงยังนำเสนอให้สอดคล้องกับค่านิยมของสังคมอีกด้วย โดยภาพยนตร์ดิสนีย์ยุคแรกจะมีลักษณะที่สอดคล้องกับภาพของผู้หญิงที่ควรจะเป็นในยุคก่อนสตรีนิยม และดิสนีย์ยุคกลางที่ถูกผลิตมาในยุคหลังสตรีนิยมนั้นมีการนำเสนอภาพผู้หญิงที่สอดคล้องกับที่กาญจนา แก้วเทพ (2544, น.479-489) ได้อธิบายถึงกลุ่มสตรีนิยมสายเสรีนิยม (Liberal Feminism) ที่มีการเรียกร้องเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหลักใน 2 ด้าน คือด้านความเสมอภาค (equality) และด้านเสรีภาพ (freedom) เพื่อให้ผู้หญิงมีบทบาท สิทธิ และโอกาสในสังคม ทำให้เราได้เห็นภาพตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์ดิสนีย์ที่ออกมาโลดแล่นในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น แต่ถึงแม้จะมีภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันถึง 3 เรื่องที่ต่อรองต่ออุดมการณ์ แต่ก็มีภาพยนตร์ 2 ใน 5 เรื่องที่

ยังคงแสดงอุดมการณ์ปีศาจไปโดยอยู่อย่างเหนียวแน่น ผลของอุดมการณ์ปีศาจไทยที่ซ่อนอยู่นั้นสืบเนื่องมาจากการนำภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ถูกผลิตในยุคก่อนสตรีนิยมนำกลับมาผลิตใหม่ ซึ่งในการนำภาพยนตร์แอนิเมชันมาผลิตใหม่เป็นภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นเป็นสัมพันธ์บทแนวนอน (Horizontal) เพราะเป็นรูปแบบการเชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันคือมาจากโครงเรื่องเดียวกันในระนาบเดียวกัน มีการหยิบยืมองค์ประกอบเก่า ๆ มาใช้ ทำให้ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครในยุคแรกนั้นได้ผูกติดมายังตัวละครในภาพยนตร์ฉบับคนแสดงหรือไลฟ์-แอ็กชันด้วย

แม้ว่าดิสนีย์ดูเหมือนว่าจะมีความตั้งใจในการพัฒนาการนำเสนอภาพผู้หญิงในแบบใหม่ ๆ แต่จะเห็นได้ว่าสุดท้ายนั้นโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละครนั้นมีการนำเสนอและผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นหญิง โดยสังเกตได้ว่าตั้งแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันจนถึงภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันยังพบการนำเสนอภาพผู้หญิงในรูปแบบเดิม ไม่ว่าจะเป็นใบหน้านางงาม รูปร่างผอม ผิวพรรณดี ถึงแม้ว่าในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันจะมีการปรากฏให้เห็นถึงรูปร่างสมส่วน แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้หญิงก็ไม่ได้มีรูปร่างเพียงแค่สองรูปแบบ ซึ่งถือว่าเป็นการตีกรอบรูปลักษณ์ที่ผู้หญิงควรจะเป็นผ่านการนำเสนอซ้ำ โดยสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นภาพเสนอซ้ำหรือวัฒนธรรมค่านิยมในการผลิตภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีมาตั้งแต่ยุคแรก สอดคล้องกับแนวทางการประกอบสร้างความจริงของซีโมน เดอ โบวัวร์ (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2543, น.3) ที่ระบุว่า “คนเรานั้นไม่ได้เกิดมาเป็นผู้หญิงหรือหากแต่ได้กลายมาเป็นในภายหลัง” นั่นคือไม่มีสิ่งใดที่มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่ผู้สร้างหรือนำเสนอภาพตัวแทนนั้นได้ใส่ความหมายลงไปในกระบวนการนำเสนอ และจากการประกอบสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมและการนำเสนอภาพตัวแทนซ้ำๆ ทำให้เกิดผู้หญิงขึ้นโดยผู้สร้างที่กำหนดความหมายและบทบาทของผู้หญิงให้เป็นไป ทำให้ภาพของผู้หญิงที่จะถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์เป็นไปตามนั้น

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาตามตัวละครที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันนั้นพบว่าตัวละครอยู่ 2 ลักษณะซึ่งสอดคล้องกับ Forster (1963, อ้างถึงในอิรวดี ไตลังคะ, 2543, น.51) ที่ได้แบ่งลักษณะตัวละครออกเป็น 2 ลักษณะ คือตัวละครมิติเดียว (Flat character) หมายถึงตัวละครหรือตัวแสดงที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน มีลักษณะพฤติกรรมหรือนิสัยที่สามารถสรุปได้ไม่ยากนัก และจะคงลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมเช่นนี้ไปตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งผู้อ่านหรือผู้ชมจะสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือจะทำอะไรต่อไป เช่น ตัวแสดงที่เป็นผู้ร้ายก็ต้องมีจิตใจที่เหี้ยมโหด ตัวละครที่เป็นตัวเอกต้องมีจิตใจดี ซึ่งตัวละครลักษณะนี้พบได้ในดิสนีย์ยุคแรก ไม่ว่าจะเป็นซินเดอเรลล่า เลดี้เทรเมน มาเลฟิเซนต์ หรือออโรรา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวแบบฉบับ (Type) ที่เถลิง พันธุ์เถลิงอมร (2541, น. 655-707) อธิบายว่าเป็นตัวละครที่มีลักษณะคงที่ มีอุปนิสัยใจคอและพฤติกรรมไม่เปลี่ยนแปลง ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าตัวละครนั้นจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรหากอยู่ในสถานการณ์นั้น ซึ่งตามความหมายนี้ตัวละครแบบฉบับจะตรงกับตัวละคร

ที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยแบบตัวละครมิติเดียวคือมีบุคลิกเรียบง่ายไม่ซับซ้อน มองเห็นบุคลิกเพียงด้านเดียวหรือแง่มุมเดียว ลักษณะที่สองคือตัวละครหลายมิติ (Round character) หมายถึงตัวละครหรือตัวแสดงที่มีลักษณะที่หลากหลายโดยอาจมีลักษณะนิสัยในหลายๆ ด้าน ซึ่งแต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยากอาจมีทั้งดีและไม่ดีในตัวละครตัวเดียว อีกทั้งตัวละครยังเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือหากเกิดเหตุใดที่ทำให้ปัจจัยเปลี่ยนไปก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน ซึ่งตัวละครในลักษณะนี้พบได้ในตัวละครดิสนีย์ยุคกลางและดิสนีย์ยุคปัจจุบัน อาทิเช่น มาเลฟิเซนต์ในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) หรือแม้แต่แม่มดเซียนเหนียงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020)

อย่างไรก็ตามยังพบว่ามีตัวละครถึง 4 ตัวที่เป็นตัวละครแนวเหนือจริง (Surrealistic) คือตัวละครที่มีความสามารถพิเศษที่เหนือความเป็นจริงหรือมีพฤติกรรมที่ผิดปกติธรรมดาของมนุษย์ทั่วไป ซึ่งประกอบไปด้วยมาเลฟิเซนต์จากภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) มู่หลานและแม่มดเซียนเหนียงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มู่หลาน* (Mulan, 2020) นอกจากนี้ยังสังเกตได้ว่าภาพตัวแทนผู้หญิงในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นมีการสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงให้มีความสมจริงและคล้ายคลึงกับผู้หญิงในโลกความจริงมากยิ่งขึ้น โดยเห็นได้จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน *มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) ที่มีการดำเนินโครงเรื่องให้มาเลฟิเซนต์ได้พบเจอกับความผิดหวังจากความรักหรือการเลือกที่จะไม่รักใคร่อีก ทั้งนี้ในโลกของความจริงนั้นผู้หญิงไม่จำเป็นจะต้องลงเอยด้วยการแต่งงานและครองรักอย่างมีความสุขเหมือนกับภาพยนตร์ดิสนีย์ในยุคก่อน ตรงจุดนี้ถือว่าการประกอบสร้างภาพตัวแทนในยุคใหม่ให้สอดคล้องกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้นทำให้ผู้รับสารหรือผู้ชมสามารถคล้อยตามและได้นำเสนอภาพผู้หญิงในแบบใหม่ๆ ซึ่งตรงกับที่สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall, 1997, p. 24-26) ระบุถึงแนวทางการประกอบสร้างความจริง (constructivist approach) ที่ว่าไม่มีสิ่งใดที่มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่ผู้สร้างหรือนำเสนอภาพตัวแทนนั้นได้ใส่ความหมายลงไป ในกระบวนการนำเสนอ จากแง่มุมดังกล่าวผู้สร้างจึงมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นผู้กำหนดกรอบและให้ความหมายกับสิ่งรอบข้างที่ไม่ได้มีความหมายในตัวมันเองตัวอย่างเช่น “ผู้หญิง” ไม่ได้มีความหมายในตัวมันเอง หากแต่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมและการนำเสนอภาพตัวแทนซ้ำๆ ทำให้เกิดผู้หญิงขึ้นโดยผู้สร้างที่กำหนดความหมายและบทบาทของผู้หญิงให้เป็นไป

5.2.2 การเปลี่ยนแปลงการนำเสนอของดิสนีย์และความคาดหวังของผู้รับชม

การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์แอนิเมชันมาสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเกิดขึ้นในยุคปี ค.ศ.2000 เป็นต้นมา (พ.ศ. 2543 เป็นต้นมา) และเนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอโดยคนจริง ดังนั้นในการผลิตและนำเสนอจึงต้องทำให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้นจึงพบว่าการเกิดลักษณะสัมพันธ์ขึ้นใน 4 ลักษณะ ประกอบด้วย การคงเดิม ขยายความ ดัดแปลง และตัดทอน จากการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์จากตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทปลายทางนั้น ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์มีการนำเสนอภาพของผู้หญิงส่วนใหญ่ให้คงเดิมเหมือนกับ ภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางเป็นส่วนใหญ่เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจการนำเสนอ โดยสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันซินเดอเรลล่า (*Cinderella*, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (*Beauty and The Beast*, 2017) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันอะลาดิน (*Aladdin*, 2019) ที่นำเสนอตัวละครและการเล่าเรื่องเหมือนกับตัวบทต้นทาง โดยภาพยนตร์ดังกล่าว มีการคงเดิมในส่วนของการเล่าเรื่องและตัวละครเป็นส่วนมากส่งผลให้ไม่ต้องทำความเข้าใจใหม่ในการรับชม แต่ในกรณีของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) ที่มีการดัดแปลงการเล่าเรื่องนั้นยังคงพบว่าตัวละครยังคงเดิมทั้งในส่วนของหน้าตาและชื่อ รวมไปถึงมีการคงเดิมโครงเรื่องบางส่วนเพื่อให้มีบางส่วนสัมพันธ์กันในการนำเสนอ ซึ่งตรงกับสิ่งที่ A.A. Berger (1992, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553, น.330) ได้อธิบายถึงการสัมพันธ์ว่า “สัมพันธ์ บท” เป็นการนำวัตถุดิบอื่นๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่มาใช้หรือนำมาสร้างตัวบทใหม่ ซึ่งการสร้างใหม่นั้นจะเป็นการสร้างจากตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้วและบางครั้งอ้างอิงจากตัวบทต้นทาง ผู้ชมก็ควรรู้จักตัวบทต้นทางเสียก่อน หากผู้ชมไม่รู้จักตัวบทต้นทางก็จะไม่สามารถเข้าใจตัวบทปลายทางได้เช่นกัน โดยในภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) นั้นยังคงกลืนอายุของภาพยนตร์เจ้าหญิงนิทรา (*Sleeping Beauty*, 1959) อยู่เพียงแต่ถูกนำเสนอในบทบาทของตัวร้ายแทน รวมถึงยังคงต่อเนื่องในส่วนของการแอบแฝงคำสอนในการไม่ให้คุณค่าและตัดสินคนจากการเจอกันเพียงครั้งเดียวจากการนำเสนอเรื่องราวอีกแง่มุมของมาเลฟิเซนต์ นอกจากนี้การผลิต ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่องมาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ (*Maleficent*, 2014) นั้นยังเกิดจากความต้องการของดิสนีย์ที่มีความต้องการขยายสาขาในการผลิตและนำเสนอกลุ่มตัวร้ายของทางดิสนีย์ ซึ่งก่อนหน้านี้ได้มีการเปิดตัวร้านค้าที่ชื่อว่า Villains in Vogue ใน Walt Disney World Hollywood Studios โดยก่อตั้งมาตั้งแต่วันที่ 14 กันยายน ปี ค.ศ.1998 และได้รับเสียงตอบรับที่ดีมาโดยตลอด ทำให้ดิสนีย์เชื่อว่าจากยอดขายสินค้ากลุ่มตัวร้ายนั้นน่าจะเป็นจุดเริ่มต้นในการหยิบยกตัวละครมาเลฟิเซนต์มานำเสนอ

ขณะที่ในส่วนของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มู่หลาน* (Mulan, 2020) นั้นยังถูกนำมาผลิตใหม่ให้สอดคล้องกับตัวบทต้นทางมากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวบทต้นทางในครั้งนี้คือตัวบทต้นทางดั้งเดิมของภาพยนตร์แอนิเมชัน นั่นคือตำนานลำนำมู่หลาน (Ballad of Mulan) เนื่องจากจุดมุ่งหมายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ของดิสนีย์คือการกลับมาตีตลาดประเทศจีน ซึ่งทางดิสนีย์เคยสร้างความไม่พอใจให้กับคนจีนจำนวนมากในช่วงของการผลิตและออกฉายภาพยนตร์แอนิเมชัน*มู่หลาน* (Mulan, 1998) อย่างไรก็ตามการผลิตในรูปแบบไลฟ์-แอ็กชันที่ใช้คนแสดงแม้จะดูมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น แต่ก็ส่งผลให้ความแฟนซีและความบันเทิงในภาพของการ์ตูนเด็กกลดน้อยลง และถึงแม้จะเป็นการสร้างเพื่อเอาใจคนจีน แต่ผู้ชมที่เป็นแฟนคลับภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทางกลับมองว่าเป็นการทำลายภาพจำของพวกเขา ส่งผลให้ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มู่หลาน* (Mulan, 2020) ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทำรายได้ค่อนข้างห่างกับต้นทุน ในส่วนนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่ควรที่จะเคารพในส่วนของภาพจำและการศึกษาวัฒนธรรมให้ดีกว่าก่อนนำมาเสนอเพื่อให้สอดคล้องกับการหิบบัณฑิตวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ

ในภาพรวมจึงเห็นได้ว่าการนำภาพยนตร์แอนิเมชันของเจ้าหญิงดิสนีย์กลับมาเสนอใหม่มีความแตกต่างในหลายปัจจัย จากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน จำนวน 5 เรื่องนั้นพบว่าภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มาเลฟิเซนต์: กำเนิดนางฟ้าปีศาจ* (Maleficent, 2014) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเรื่อง*มู่หลาน* (Mulan, 2020) น่าจะเป็นการผลิตเพื่อขยายกลุ่มลูกค้าและเป็นการตีตลาดกลุ่มลูกค้าใหม่ๆ ขณะที่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*โฉมงามกับเจ้าชายอสูร* (Beauty and The Beast, 2017) และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*อะลาดิน* (Aladdin, 2019) นั้นดูเหมือนจะเป็นการผลิตเพื่อรักษาภาพจำของตัวบทต้นทาง รวมไปถึงการรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ที่เป้นแฟนคลับในวัยเด็กและผู้ที่เป็นเด็กในยุคสมัยใหม่กับดิสนีย์ อย่างไรก็ตามจากความต้องการในการขยายกลุ่มลูกค้านั้นทำให้เห็นได้ว่าภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่ผ่านมานั้น หากมองอย่างผิวเผินจะพบว่ามีภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันหลายเรื่องที่ไม่ได้แตกต่างมากนักจากภาพยนตร์แอนิเมชันต้นทาง ทว่าหากมองลึกลงไปในระดับจิตใจจะพบว่าตัวละครหลายตัวที่ถูกนำเสนอ นั้นถูกสอดแทรกถึงการต่อรองต่ออุดมการณ์ชายเป็นใหญ่และต้องการที่จะเป็นต้นแบบให้กับสังคมในยุคปัจจุบัน ทำให้ตัวละครดิสนีย์ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่เคยถูกครหาว่าเป็นตัวละครที่อ่อนแอและพึ่งพาแต่ผู้ชายนั้นถูกเปลี่ยนแปลงให้เป็นผู้หญิงที่ฉลาดและเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น อาทิเช่น ตัวละครซินเดอเรลล่าจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*ซินเดอเรลล่า* (Cinderella, 2015) นำเสนอให้ตัวละครเน้นย้ำถึงความกล้าหาญและมีเมตตาอยู่ตลอดเวลาทั้งเรื่อง แต่ก็ไม่ได้ทำลายภาพจำและสามารถเป็นซินเดอเรลล่าที่ผู้ชมรักในวัยเด็ก อีกทั้งยังเป็นซินเดอเรลล่าที่เติบโตมากยิ่งขึ้นเหมาะสมกับยุคสมัย หรือแม้แต่เจ้าสมิงจากภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน*อะลาดิน* (Aladdin, 2019) ที่ถือว่าได้เสียงตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างมากด้วยการทำรายได้จากทั่วโลกสูงถึง

504 ล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐ ก็มีการคงเดิมตามตัวบทต้นทางที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นส่วนใหญ่ หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการริเริ่มเหตุการณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันออกมาแบบฉากต่อฉาก ขณะที่ส่วนของการขยายความเป็นเพียงการเพิ่มความสมจริงและทำให้สมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์ได้อย่างลึกซึ้งโดยไม่ต้องทำความเข้าใจใหม่ รวมไปถึงสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

นอกจากนี้ยังพบว่า การเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันนั้นสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงภาพตัวแทนของผู้หญิงในระดับจิตใจมากกว่าในระดับกายภาพอย่างรูปร่างหน้าตา เช่นการที่ดิสนีย์เปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของเจ้าหญิงจัสมินในเวอร์ชันภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชัน โดยดิสนีย์ได้นำเสนอให้เจ้าหญิงจัสมินเป็นมากกว่าเจ้าหญิงจัสมินในแบบเดิมๆ ที่มีดีแค่รูปร่างหน้าตาแต่ปรับเปลี่ยนให้มีบทบาทในการแสดงความคิดเห็น ความสนใจในการเมืองการปกครอง รวมไปถึงชี้ในส่วนของการไม่ยอมรับการคลุมถุงชนเพื่อให้ตนเองมีสิทธิในการเลือกคนที่ตนเองรัก ทำให้ทั้งผู้ชมที่เคยรับชมและไม่เคยชมรับภาพยนตร์แอนิเมชันมาก่อนสามารถเข้าใจและตีความการนำเสนอที่นำมาทำใหม่ได้โดยไม่ทำลายภาพจำ และเมื่อพิจารณาภาพยนตร์ของดิสนีย์ที่ถูกผลิตและนำเสนอไปสู่สายตาประชาชนจะพบว่าที่ผ่านมามีดิสนีย์นั้นถือว่ามียุทธวิธีพลสามารถแสดงจุดยืนในการขับเคลื่อนสังคมผ่านภาพยนตร์ได้ ดังนั้นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์แอ็กชันอย่างเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นจึงถือว่าเป็นพื้นที่หลักในการแสดงอุดมการณ์ สังเกตได้จากการถูกวิพากษ์โดยกลุ่มคนดูในช่วงแรกถึงการนำเสนอภาพลักษณ์ผู้หญิงที่แคบ รวมไปถึงกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กนั้นอาจจะเลียนแบบพฤติกรรม มีความพึงพอใจในรูปลักษณ์ของตนเองต่ำ และก่อให้เกิดซึ่งมาตรฐานความงามแบบอุดมคติที่อาจทำลายความมั่นใจของผู้หญิงหลายๆ คน ทำให้ดิสนีย์มีความพยายามที่จะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงการนำเสนอให้สอดคล้องกับยุคสมัยมากยิ่งขึ้น และภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันก็อาจเป็นพื้นที่เล็กๆ แห่งหนึ่งในการนำเสนอถึงอุดมการณ์ความเป็นหญิงที่มีความทันสมัยสอดคล้องกับสังคมปัจจุบันมากขึ้น

5.2.3 ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์กับการต่อสู้เรื่องเพศ

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่มีอิทธิพลและเป็นพื้นที่ในการแสดงอุดมการณ์ต่างๆ มาโดยตลอด โดยภาพยนตร์หลายๆ เรื่องได้สะท้อนสังคมผ่านการเล่าเรื่อง หรือแม้แต่สะท้อนภาพความจริงในแง่มุมต่างๆ ผ่านการนำเสนอของตัวละคร โดยถึงแม้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นจะถูกผลิตมาจากหนังสือนิทานซึ่งเป็นสื่อที่มีไว้เสริมสร้างการเรียนรู้ที่จะอยู่ในสังคม เรียนรู้ว่าเรื่องใดเป็นสิ่งที่ควรทำและเรื่องใดเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำได้ดี รวมไปถึงเสริมสร้างจินตนาการให้แก่เด็กๆ เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมของดิสนีย์ในช่วงแรกที่ประกอบไปด้วยเด็กและเยาวชนจำนวนมาก รวมถึงตัวละครหลักในเรื่องก็ยังคงเป็นเพศหญิง แต่ที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าการนำเสนอภาพตัวแทนความเป็น

เพศหญิงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์นั้นมีอิทธิพลต่อผู้รับชมไม่มากนักน้อย จากการศึกษาที่พบว่าในช่วงแรกนั้นภาพยนตร์กลุ่มเจ้าหญิงดิสนีย์จะนำเสนอแต่ภาพของตัวละครหญิงที่อ่อนแอและช่วยเหลือตนเองไม่ได้ มีรูปร่างใบหน้าทั้งงดงาม รวมถึงอ่อนแอและต้องพึ่งพาคนอื่นอยู่เสมออันสร้างความน่ากังวลใจให้แก่ผู้ปกครองและผู้รับชมในการปลูกฝังค่านิยมความงามที่แคบและยังเป็นการทำให้ผู้รับชมตั้งคำถามกับตนเองที่ไม่มีรูปร่างหน้าตาตรงตามภาพของตัวละครที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ สอดคล้องกับงานศึกษาของ Sarah M. Coyne (2016) ที่ได้ทำการศึกษาถึงผลกระทบจากการเปิดรับสื่อดิสนีย์และการรับรู้เกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงในเด็กหญิงวัย 2 ปี ที่พบว่าภาพลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์อาจทำให้เด็กหญิงเติบโตขึ้นมามีทัศนคติเหมารวมต่อมาตรฐานความงาม โดยเฉพาะในการเป็นเพศหญิง และมีความพึงพอใจในรูปลักษณ์ของตนเองต่ำ ซึ่งมาตรฐานความงามแบบอุดมคตินี้เองที่อาจทำลายความมั่นใจของผู้หญิงหลายๆ คน และอาจจะทำให้ต้องโดนตำหนิในรูปร่างที่ไม่ตรงตามมาตรฐานความงามนี้ไม่ว่าจะเป็นอ้วน ผิวกดำ ขาสั้น เอวหนา เป็นต้น

เมื่อเหล่าผู้ชมตั้งคำถามและเกิดความไม่พอใจต่อการที่จะเสนอภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์แก่เด็ก ซึ่งถือว่าเป็นฐานผู้ชมหลักของดิสนีย์ การเปลี่ยนแปลงเพื่อรักษาความนิยมและเสียงส่วนมากจึงเกิดขึ้น และทำให้เห็นได้ว่าดิสนีย์มีการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่เข้มแข็งมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานของ ภัทรศศิริ ช้างเจิม (2559) ที่ทำการศึกษารูปภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 เรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยเรื่อง *ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled, 2010)* *นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave, 2012)* และ *โพรเซ่น ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen, 2013)* ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นว่าภาพของผู้หญิงถูกนำเสนอให้มีความเข้มแข็งมากขึ้น มีความกล้าหาญ มีความสามารถในปกป้องดูแลตนเอง ช่วยเหลือคนรัก ไม่ต้องการแต่งงาน รวมทั้งประกอบสร้างภาพผู้หญิงที่ปกครองประเทศได้เพียงลำพัง

นอกจากนี้การที่ดิสนีย์มีการขยายกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดเพื่อให้เข้าถึงเพศหญิงและเพศชายในทุกช่วงอายุ ตั้งแต่วัยเตาะแตะจนถึงวัยแก่ชราโดยเน้นไปที่เป็นกลุ่มครอบครัว เนื้อหาที่จะถูกนำเสนอออกมานั้นจึงถือว่าเป็นสื่อที่มีอิทธิพลและถูกจับตามองเป็นอย่างมาก และจากระยะเวลายาวนานในวงการภาพยนตร์ของดิสนีย์ และการที่จะสร้างความน่าเชื่อถือต่อแบรนด์ก็ทำให้ทางวอลท์ ดิสนีย์มีความตั้งใจที่จะพัฒนาเนื้อเรื่องและบทบาทของตัวละครให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบให้กับเด็กผู้หญิงและสอดคล้องกับยุคสมัยในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป

5.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในครั้งนี้มีดังนี้

1. การศึกษาในครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ที่จะมีการผลิตและออกฉายในอนาคตมากขึ้น เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้เป็นการเปรียบเทียบภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันที่ออกฉายตั้งแต่ปี ค.ศ 1950 – ปี ค.ศ 2020 แต่ในปัจจุบันดิสนีย์มีการผลิตภาพยนตร์ไลฟ์-แอ็กชันที่น่าสนใจอีกหลายเรื่อง ดังนั้นก็น่าจะทำให้ได้ข้อมูลที่น่าสนใจ

2. การศึกษาครั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาตัวบทภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนั้นควรมีการศึกษาในส่วนของผู้รับสารเพื่อพิจารณาว่าผู้รับสารมีการประกอบสร้างความหมายความเป็นหญิงอย่างไร สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อหรือไม่

3. การศึกษาครั้งต่อไปควรมีการศึกษาถึงภาพตัวแทนผู้ชายในภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันเจ้าหญิงดิสนีย์ เพื่อให้ทราบถึงการนำเสนอภาพตัวแทนผู้ชายในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์เพื่อเป็นการศึกษาคู่ตรงข้ามของตัวละครหญิง

4. การศึกษาในครั้งนี้พบว่าทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันและไลฟ์-แอ็กชันมีการผลิตภาพผู้หญิงในลักษณะรูปร่างที่สวยงาม ผอม ขาว ซึ่งเป็นการประกอบสร้างภาพตัวแทนที่อาจทำให้กลุ่มผู้รับสารเกิดความเข้าใจแบบเหมารวมและยังไม่ค่อยก้าวหน้า ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทยควรนำผลการศึกษาในครั้งนี้ไปเป็นฐานเพื่อสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงที่หลากหลายเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคม

รายการอ้างอิง

หนังสือ

กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ.

(พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กาญจนา แก้วเทพ. (2543). ความเรียงว่าด้วยสตรีกับสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2543). สื่อมวลชน : ทัศนคติแนวทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรส โพรดักส์

กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอ็ดดิสันเพรส โพรดักส์

รัตนา จักกะพาก. (2546). จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้า

ชาตรีเฉลิม ยุคล: การศึกษาวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. (2541). นวนิยายและเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์. (พิมพ์ครั้งที่ 1)

สำนักพิมพ์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา

อิรวดี ไตรรงค์. (1963). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คณะ

นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธรรมปณ ลีอำนาจโชค. (2550). Intro to animation: คู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชัน

เบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ฐานบุ๊คส์

เยาวนนท์ เชษฐรัตน์. (2534). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การ

ศาสนา

พิพิชญ์ สิทธิศักดิ์. (2556). ภาพยนตร์เบื้องต้น. นครปฐม : สำนักพิมพ์ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะ

นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

น.อ.ต. กำธน สินธวานนท์ (2011). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่ม 36. สำนักพิมพ์โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.*

บทความวารสาร

- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556) ดุหนังด้วยแว่นทฤษฎี: แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์ วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 6(1), 21-50.
- สรารักษ์ โรจนพลฤกษ์. (2557). การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน วอลดิสนีย์. เรื่องเต็มการประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 52: สาขาศึกษาศาสตร์, สาขาเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 518-525.
- วสุพล จิตรานนท์. (2015). ความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยที่มีต่อสื่อการ์ตูน. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 30 ฉบับที่ 3 (2015): กันยายน - ธันวาคม 2558, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 168-174.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กฤตพล สุธิภัทรกุล. (2565). *แกะดราม่า "Little Mermaid" ผิวลี "ดิสนีย์" คัดนักแสดงตามฝีมือหรือตามกระแส?* สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/1026323>
- ณิกมล บุญประเสริฐ. (2563). *ถอดสมการเจ้าหญิงดิสนีย์ ที่สะท้อนค่านิยมหญิงแต่ละยุคตลอดระยะเวลากว่า 8 ทศวรรษ* สืบค้นจาก <https://www.nylonthailand.com/disney-princess-in-80-years>
- ปภัสรา นัฏฐสถาพร. (2562). *เกิดอะไรขึ้นกับวงการเจ้าหญิง วิวัฒนาการของเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่คนแรกถึงคนล่าสุด* สืบค้นจาก <https://www.vogue.co.th/diversityfromdisney>
- ลงทุนแมน. (2022). *รู้จัก วอลท์ ดิสนีย์ ผู้ก่อตั้งบริษัทแอนิเมชันอันดับ 1 ของโลก* สืบค้นจาก <https://www.longtunman.com/37138>
- ปภัสรา นัฏฐสถาพร. (2562). *เกิดอะไรขึ้นกับวงการเจ้าหญิง วิวัฒนาการของเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่คนแรกถึงคนล่าสุด.* สืบค้นจาก <https://www.vogue.co.th/fashion/article/diversityfromdisney>
- นาทนาม ไวยหงษ์. (2562). *พลังแม่ Angelina Jolie พา Maleficent ทะยานขึ้นอันดับ 1* *ด้านรายได้ทั้งในอเมริกาและจีน.* สืบค้นจาก <https://www.vogue.co.th/fashion/article/>

/maleficentno1box

ณิชกมล บุญประเสริฐ. (2020). ถอดสมการเจ้าหญิงดิสนีย์ ที่สะท้อนค่านิยมหญิงแต่ละยุคตลอดระยะเวลากว่า 8 ทศวรรษ. สืบค้นจาก <https://www.nylonthailand.com/disney-princess-in-80-years/>

กฤตพล สุธิ์ภัทรกุล. (2565). เมื่อ ‘สโนไวท์’ เป็นคนละติน ‘แอเรียล’ เป็นคนผิวดำ สะท้อน ‘ความเท่าเทียม’ ในการคัดนักแสดง. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/985106>

Thai ideograph. (2022). เส้นทางสู่การเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ (ที่ไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ) ตอนที่ 2 เจ้าหญิงซินเดอเรลล่า. สืบค้นจาก <https://entertainment.trueid.net/detail/xoddg5j9j80o>

Vithita. (2565). ANIMATION อนิเมชัน คืออะไร. สืบค้นจาก <https://vithita.com/animation101/>

THE STANDARD TEAM. (2020). 10 ปี Alice in Wonderland จากนวนิยาย สดุดคลาสสิกสู่การพาทุกคนไปค้นพบความ ‘มหัศจรรย์’ บนจอภาพยนตร์. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/pop-onthisday050363/>

meestudio. (2017). 2D Animation และ 3D Animation ต่างกันอย่างไร?. สืบค้นจาก <https://mrmeestudio.com/1514-2/>

ลงทุนแมน. (2022). รู้จัก วอลท์ ดิสนีย์ ผู้ก่อตั้งบริษัทแอนิเมชันอันดับ 1 ของโลก. สืบค้นจาก <https://www.longtunman.com/37138>

เหมยจวน เฝิง. (2560). การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์จีนเรื่องนางพญางูขาว กับภาพยนตร์ไทยเรื่องแม่เบี้ย. (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/3332/1/meijuan_peng.pdf

ภัทรวดี ไชยชนะ. (2561). การสื่อสารภาพตัวแทนสตรีผ่านภาพยนตร์ไทย. (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/4069/3/pattarawadee_chai.pdf

ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2561). ภาพสะท้อนมายาคติและความจริงจากภาพยนตร์ “ราโฆมอน” (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/3135/1/tanadon_kitt.pdf

กฤตพล สุธิ์ภัทรกุล. (2020). การประกอบสร้างตัวละครชายรักชายในซีรีส์วาย. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ สืบค้นจาก

- <https://repository.nida.ac.th/items/a836cb93-d421-4585-9671-ab8b6c3fb588>
 ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สืบค้นจาก <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b1460152>
- ปิยะชาติ จรุงจิตตประชาคมย์. (2555). *การวิเคราะห์บทบาทของผู้หญิงใน animation แนวสาวน้อยพิทักษ์โลกของญี่ปุ่นเรื่อง Pretty cure ตามแนวคิดสตรีนิยม* (รัฐศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยารธรรมศาสตร์ สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:101606
- ภัทรวิไล ไชยชนะ. (2561). *การสื่อสารภาพตัวแทนสตรีผ่านภาพยนตร์ไทย* (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/4069/3/pattarawadee_chai.pdf
- ภัทรศศิริ ช้างเจิม. (2559). *ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูนเจ้าหญิงดิสนีย์* (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยารธรรมศาสตร์ สืบค้นจาก http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5607030193_3072_4739.pdf
- นภัสสรณ์ รังสิพล. (2556). *การศึกษาสัมพันธภาพผ่านสื่อภาพยนตร์เรื่อง The Letter และจดหมายรัก* (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยารธรรมศาสตร์ สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:101991
- ปรานปรียา กำจัดภัย. (2562). *การถ่ายโยงเนื้อหาของละครโทรทัศน์ไทยที่รีเมกจากซีรีส์เกาหลี: กรณีศึกษาเรื่องลิขิตรักข้ามดวงดาว* (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยารธรรมศาสตร์ สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:177713
- พรรษา รอดอาตม์. (2555). *สัมพันธภาพจากนิทานพื้นบ้านสู่การ์ตูนและละครจักรๆ วงศ์ๆ ทางโทรทัศน์: ศึกษากรณีนิทานเรื่อง “สังข์ทอง”* (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยารธรรมศาสตร์ สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:94594
- ภวิณี ตักดี เทพทอง (2560) *ศึกษาการนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตรสืบค้นจาก <https://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1540182292.pdf>
- วิษุฒม์ ปุจฉาการ. (2556). *ศึกษาเรื่อง “สัมพันธภาพข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน”* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สืบค้นจาก <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b2114664>

อุมาพร มะโรณีย์. (2551). *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สืบค้นจาก <https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/225375>

Books

Paul Wells. (2013). *Understanding Animation*.

Stuart Hall. (1997). *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage.

Berger, P. L. & Luckmann, T. (1966). *The Social construction of reality*. New York: Doubleday.

John G. West. (2016) *Walt Disney and Live Action: The Disney Studio's Live-Action Features of the 1950s and 60s*. Theme Park Press.

John Baxter. (2023) *The Story of Disney: 100 Years of Wonder*. New York: Hyperion.

Electronic media

start.io. (2022). Disney Target Market – Discover Disney’s Audience Demographics, Marketing Strategy & Competitors. Retrieved from: <https://www.start.io/blog/disney-target-market-discover-disneys-audience-demographics-marketing-strategy-competitors/>

Christina. (2014). *The Americanization of Confucian Filial Piety in Disney’s Mulan (1998)*. Retrieved from: <https://katakita.petra.ac.id/index.php/sastra-inggris/article/view/2992>

Joshua Nava Arts. (2023). *Exaggeration*. Retrieved from: <https://www.joshuanava.biz/disney-animation/exaggeration.html>

Deedeecourse. (2022). *12 Principles of Animation - Squash and Stretch*. Retrieved from: <https://www.deedeestudio.net/en/post/principles-animation-squash-stretch>

savacoolandsons. (2023). *Rare Walt Disney's Tips on Animation Book by Walt Disney Published By the Art Corner at Disneyland (Originally Sold At Disneyland Opening Year)*. Retrieved from: [https://www.savacoolandsons.com/item-39363.html?title=Rare+Walt+Disney%27s+Tips+On+Animation+Book+By+Walt+Disney+Published+By+The+Art+Corner+At+Disneyland+\(Originally+Sold+At+Disneyland+Opening+Year\)](https://www.savacoolandsons.com/item-39363.html?title=Rare+Walt+Disney%27s+Tips+On+Animation+Book+By+Walt+Disney+Published+By+The+Art+Corner+At+Disneyland+(Originally+Sold+At+Disneyland+Opening+Year))

Leslie Lello. (2023). *What Is a Live-Action Movie*. Retrieved from: <https://howtoproducemovies.com/what-is-live-action-movie/>

Silvia. (2019). *Disney Live-Action: Knowing Your Audience*. Retrieved from: <https://bbggadv.com/disney-live-action-knowing-your-audience/>

LINDA HOUWERS. (2017). *The representation of gender in Disney's Cinderella and Beauty & The beast: A Comparative Analysis of Animation and Live-Action Disney Film*. Retrieved from: <https://theses.ubn.ru.nl/server/api/core/bitstreams/2673c8c4-70f3-4f63-b575-cfadd0ec5fa9/content>

Qinglin. (2020). *Female Gender Identity in the Adaptation of Disney Live-action Film Mulan*. Retrieved from: <https://pdfs.semanticscholar.org/7349/4a2bb17ca38ee86f5dea40b937179024895a.pdf>