



การวิเคราะห์ตัวละครและรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี

Analysis of Characters and the Relationship between Dimension of Reality and Dream in Fantasy films.

ไซตोनันต์ เกษมวงศ์หงส์. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

Chot-anan Kasamwonghong. College of Communication Arts, Rangsit University

Chalongsat Chermachonlamark. College of Communication Arts, Rangsit University

Corresponding author, Email: chotanan.kasa@gmail.com

Received: 01 August 2020 ; Revised: 17 August 2020 ; Accepted: 30 August 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ตัวละครและรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี อันเป็นการไขความลับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แฟนตาซี โดยทำการศึกษาภาพยนตร์แฟนตาซีต่างประเทศที่ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2544 – 2559 ได้แก่ Pan's Labyrinth (2006, Guillermo del Toro), Bridge to Terabithia (2007, Gabor Csopo), Alice in Wonderland (2010, Tim Burton), A Monster Calls (2016, Juan Antonio Bayona), The BFG (2016, Steven Spielberg) และ Miss Peregrine's Home for Peculiar children (2016, Tim Burton) โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ แบบวิเคราะห์ตัวบท โดยใช้แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์ตัวละครสามมิติ พัฒนาการของตัวละคร และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ผลการวิจัยพบว่า

ตัวละครหลักในภาพยนตร์แฟนตาซีมักเป็นเด็ก อายุระหว่าง 10 – 20 ปี เป็นชนชั้นกลาง มักอาศัยอยู่กับแม่เพียงคนเดียว มีจินตนาการ มีไหวพริบ เฉลียวฉลาด และมักประสบปัญหาหรือความสูญเสียบางอย่างทำให้เขาหรือเธอเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจซึ่งสอดคล้องกับโครงเรื่องแบบการก้าวพ้นวัย

ส่วนรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี พบว่ามีความสัมพันธ์ 3 รูปแบบ ได้แก่ ความสัมพันธ์เชิงบวก ความสัมพันธ์แบบเป็นกลาง และความสัมพันธ์เชิงลบ

นอกจากนั้นยังพบว่าตัวละครกับมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีนี้นี้มีความสัมพันธ์กันอย่างแยกออกจากกันไม่ได้ในการเล่าเรื่องตามโครงสร้างเรื่องเส้นทางแบบปมเอ็ดิปัส ซึ่งส่งผลให้ตัวละครเกิดพัฒนาการใน 2 ลักษณะ ได้แก่ พัฒนาการในแง่บวก และพัฒนาการในแง่ลบ

คำสำคัญ : ตัวละคร, จิตวิเคราะห์, ภาพยนตร์แฟนตาซี

Abstract

This research aims to study the analysis of characters and the relationship between dimension of reality and dream in fantasy films which unlocks the secret of the narrative of fantasy films. The scope of this research was foreign fantasy films released on the screen from 2001 to 2016 include Pan's Labyrinth (2006, Guillermo del Toro), Bridge to Terabithia (2007, Gabor Csopo), Alice in Wonderland (2010, Tim Burton), A Monster Calls (2016, Juan Antonio Bayona), The BFG (2016, Steven Spielberg) and Miss Peregrine's Home for Peculiar children (2016, Tim Burton) . This research is a qualitative research using textual analysis, and the concept of three-dimensional character, character arc and Sigmund Freud 's psychoanalytic theory.

The results of the research showed that the characters in the fantasy films usually children under the age of 20 years, middle class, more likely to be with a single mother, have imagination, ingenious who often encounter problems or losing something causing him or her to cause conflict within the mind in accordance with the coming of age plot.

And found relationships between dimension of reality and dreams in 3 forms, namely Positive relationship, Negative relationship and Neutral relationship.

In addition, it is found that the characters and the reality dimensions and dreams in fantasy films relate to the Oedipal trajectory. Which causes character development or character arc 2 forms include Positive change arc and Negative change arc.

Keyword : Character, Psychoanalysis, Fantasy films

บทนำ

ในโลกแห่งศิลปะภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ตระกูลหนึ่งที่ได้รับการยอมรับถึงคุณค่าทางศิลปะ ความสำเร็จทางรายได้ และอยู่คู่กับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์มาอย่างยาวนานตระกูลหนึ่ง คือ “ภาพยนตร์แฟนตาซี” หรือในภาษาไทยตรงกับคำว่า “ภาพยนตร์จินตนิมิต” จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์แฟนตาซีปรากฏขึ้นในยุคหนังเงียบโดยผู้บุกเบิกภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสอย่างจอร์จ เมลิเยส์ (Georges Méliès) กับภาพยนตร์ของเขาเรื่อง A Trip to the Moon (1902) และในยุคทองของหนังเงียบปีค.ศ. 1918 - 1926 ก็ยังปรากฏงานภาพยนตร์แฟนตาซีอีกหลายเรื่อง เช่น The Thief of Bagdad (1924, Douglas Fairbanks) Die Nibelungen (1924, Fritz Lang) เป็นต้น หลังจากนั้นการมาของภาพยนตร์เสียงในทศวรรษ 1930 ยังทำให้เกิดภาพยนตร์แฟนตาซีอันโด่งดังและได้รับการยอมรับและพูดถึงมากที่สุดเรื่องหนึ่งของโลก นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง The Wizard of Oz (1939) หลังจากนั้นเป็นต้นมาภาพยนตร์แฟนตาซีก็ได้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเรื่อยมาทั้งในแง่ของเนื้อหาและเทคนิคการสร้าง

ปรากฏการณ์ครั้งสำคัญในแวดวงของภาพยนตร์แฟนตาซีเริ่มก่อตัวขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อทศวรรษที่ 2000 จากการปรากฏตัวของภาพยนตร์แฟนตาซีที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมทั้งสองชุด ได้แก่ The Lord of the Ring (2001 - 2003) ผลงานดัดแปลงจากวรรณกรรมเรื่องก้องโลกในชื่อเดียวกันของ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน (J. R. R. Tolkien) และภาพยนตร์แฟนตาซีอีกชุดหนึ่งได้แก่เรื่อง Harry Potter (2001 - 2011) ซึ่งดัดแปลงจากวรรณกรรมในชื่อเดียวกันของ เจ. เค. โรวลิ่ง (J. K. Rowling) จากการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์

แฟนตาซีทั้งสองชุดนี้ทำให้เกิดกระแสของการสร้างภาพยนตร์แฟนตาซีขึ้นอีกมากอย่างต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

การพิจารณาถึงลักษณะของความเป็นแฟนตาซีเพื่อระบุถึงความหมายและนิยามความเป็นภาพยนตร์แฟนตาซีให้ชัดเจนนั้นค่อนข้างซับซ้อนและยากลำบาก เนื่องจากไม่ได้มีการกำหนดไว้อย่างแน่นอนตายตัวว่าภาพยนตร์ในลักษณะใดเป็นภาพยนตร์แฟนตาซี นักวิชาการหลายท่านได้ให้คำจำกัดความของแฟนตาซีไว้มากมาย ปันดรา สดุดิวิชัย (2545: 13) กล่าวว่า แฟนตาซีนั้นแรกเริ่มคือการเล่าเรื่องพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์และเรื่องเหนือธรรมชาติก่อนที่จะมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดต่อกันมาจนกลายเป็นงานเชิงจินตนาการ จากนั้นในขั้นต้นนั้น เราจึงพอจะสรุปได้ว่า ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Films) เป็นภาพยนตร์ที่มีเค้าโครงและเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ เรื่องเหนือธรรมชาติ นิทานปรัมปรา ตำนานพื้นบ้าน หรือโลกในจินตนาการ โลกในภาพยนตร์แฟนตาซีมักยอมรับสภาวะเหนือจริงและเวทมนตร์ต่าง ๆ เหมือนเป็นเรื่องปกติ ด้วยลักษณะอันหลากหลาย น่าค้นหา และซับซ้อน ทำให้ภาพยนตร์แฟนตาซีเป็นตระกูลภาพยนตร์อีกตระกูลหนึ่งในโลกของภาพยนตร์ที่ยังรอคอยให้เกิดการศึกษาอย่างจริงจัง

คุณูปการของภาพยนตร์แฟนตาซีประการหนึ่งคือการที่ภาพยนตร์แฟนตาซีได้ขยายขอบเขตการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ออกไปอย่างกว้างขวาง เพราะไม่เพียงแต่จะพาผู้ชมไปสำรวจตรวจสอบโลกแห่งความเป็นจริงที่เราอยู่ ดังเช่นที่ภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ โดยทั่วไปสามารถทำได้นั้น ภาพยนตร์แฟนตาซียังสามารถพาเราเข้าสู่โลกแห่งความฝันที่เราเองไม่เห็นได้อีกด้วย ภาพยนตร์แฟนตาซีสามารถพาเราเข้าไปสำรวจโลกแห่งความฝันได้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เราสามารถเข้าใจมนุษย์ผ่านภาพยนตร์ได้มากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การศึกษาอย่างมากถึงรูปแบบของความสัมพันธ์ในมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันว่าเป็นอย่างไร โดยมิติทั้งสองนั้นผูกโยงเกี่ยวกับตัวละครหลักในเรื่องเป็นสำคัญ ดังนั้นแล้วการที่เราทำความเข้าใจมิติทั้งสองนี้จึงเป็นการทำความเข้าใจตัวละครหรือมนุษย์ให้ลึกซึ้งขึ้นไปอีกด้วย

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นพอจะทำให้เราเข้าใจถึงการศึกษาตัวละครในภาพยนตร์แฟนตาซีมากขึ้นแล้วว่า การศึกษาตัวละครจะช่วยให้เราสามารถทำความเข้าใจภาพยนตร์และเข้าใจมนุษย์ได้มากขึ้น ผ่านทางการทำความเข้าใจทั้งในมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝัน ดังนั้นแล้วผู้วิจัยจึงอยากที่จะมุ่งสำรวจ ตรวจสอบ และศึกษาถึงลักษณะตัวละครสำคัญต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แฟนตาซีที่เกี่ยวข้องกับทั้งสองมิติ ได้แก่ มิติแห่งความเป็นจริง และมิติแห่งความฝัน รวมไปถึงศึกษารูปแบบของความสัมพันธ์ของทั้งสองมิตินี้ด้วยว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร เพื่อเป็นการเพิ่มองค์ความรู้ในการศึกษาภาพยนตร์ในอีกแนวทางหนึ่ง และทำความเข้าใจภาพยนตร์แฟนตาซีมากขึ้น นำไปสู่ประโยชน์ในการทำความเข้าใจและสร้างสรรค์ตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาหรือผู้สร้างภาพยนตร์แฟนตาซีหรือภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ ต่อไปอีกด้วย

ปัญหานำวิจัย

1. ลักษณะตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซีเป็นอย่างไร
2. รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีเป็นอย่างไร
3. ตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซีมีความสัมพันธ์กับมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซี
- 2. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี
- 3. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสำคัญกับมิติแห่งความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตของการวิจัยนี้จะพิจารณาศึกษาเฉพาะลักษณะตัวละครที่สำคัญและมิติแห่งความฝันและความเป็นจริงในภาพยนตร์แฟนตาซีต่างประเทศที่ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2544 - 2559 และทำการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยคัดเลือกจากภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีลักษณะการสร้างความเป็นแฟนตาซีจากสภาวะจิตใจ และมีการแสดงให้เห็นถึงมิติความเป็นจริงกับมิติแห่งความฝันอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังเป็นภาพยนตร์แฟนตาซีในช่วงเวลาดังกล่าวที่ได้รับการยอมรับจากนักวิจารณ์ และผู้ชมเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ ออกมาทั้งสิ้น 6 เรื่อง เรื่องละ 1 ตัวละคร ดังนี้

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์	ปีที่ออกฉาย (พ.ศ.)	ชื่อผู้กำกับ	ตัวละครที่ทำการวิเคราะห์
1	Pan's Labyrinth	2549	Guillermo del Toro	โอฟีเลีย
2	Bridge to Terabithia	2550	Gabor Csupo	เจสส์ แอรอนส์
3	Alice in Wonderland	2553	Tim Burton	อลิซ คิงส์ลีย์
4	A Monster Calls	2559	Juan Antonio Bayona	คอนเนอร์ โอ้มัลลีย์
5	The BFG	2559	Steven Spielberg	โซฟี
6	Miss Peregrine's Home for Peculiar children	2559	Tim Burton	เจคอบ พอร์ตแมน

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลของภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและตัวละครที่ทำการวิเคราะห์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ประเด็น ตามปัญหาคำถามวิจัยและวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ (1) การวิเคราะห์ตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซี โดยใช้แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 3 มิติ (Three dimensional characters) ของ Lajos Egri เพื่อค้นหาและทำความเข้าใจลักษณะอันเป็นพื้นฐานเบื้องต้นในภาพยนตร์แฟนตาซี (2) ต่อมาทำการวิเคราะห์ "รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี" ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud's Psychoanalysis theory) และ (3) เมื่อได้ผลการวิเคราะห์จากประเด็นที่ 1 และ 2 แล้วนั้น จำนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ "ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสำคัญและมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี" โดยใช้ทฤษฎีจิต

วิเคราะห์ของซิกมันด์ฟรอยด์ ร่วมกับแนวคิดเรื่องพัฒนาการของตัวละคร (Character arc) ในการวิเคราะห์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและทำความเข้าใจตัวละครในศาสตร์ภาพยนตร์ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
2. เพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครและภาพยนตร์
3. เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ตัวละครและภาพยนตร์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะในการเขียนบทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ต่อไป

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละครและรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี” (Analysis of Characters and The Relationship between Dimension of Reality and Dream in Fantasy films.) นี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์แฟนตาซี เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลให้เป็นไปอย่างมีทิศทาง โดยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยทั้งหมด ได้แก่

1. แนวคิดเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์แฟนตาซี
2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร
3. แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud's Psychoanalysis Theory)

ผลการวิจัย

การศึกษานี้วิเคราะห์ตัวละครสำคัญและรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แฟนตาซีทั้ง 6 เรื่องนั้น แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. ตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซี

การทำความเข้าใจลักษณะตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซีตามแนวคิดลักษณะตัวละครสามมิติ (Three dimensional characters) ของ Lajos Egri นั้นได้แบ่งคุณลักษณะของตัวละครออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ (1) มิติทางกายภาพ (Physiology) อันเป็นลักษณะพื้นฐานหรือที่มองเห็นได้จากภายนอก เช่น เพศ อายุ น้ำหนัก ส่วนสูง รูปลักษณ์ภายนอก เป็นต้น (2) มิติทางสังคม (Sociology) เป็นมิติที่เป็นลักษณะที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมหรือความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง เช่น ชนชั้น อาชีพ การศึกษา ศาสนา สัญชาติ สภาพครอบครัว เป็นต้น และมิติสุดท้าย (3) มิติทางจิตวิทยา (Psychology) เป็นมิติที่เกี่ยวข้องของสภาวะจิตใจหรือความรู้สึกนึกคิด อาทิ พฤติกรรมทางเพศ บุคลิกลักษณะทั่วไป ภาวะทางอารมณ์ และสติปัญญา เป็นต้น โดยผลการวิจัยพบว่า

ด้านมิติทางกายภาพ ตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซีทั้ง 6 เรื่องล้วนแล้วแต่อยู่ในวัยเด็ก โดยมีอายุระหว่าง 10 – 20 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ เป็นเพศหญิงและเพศชายในจำนวนที่เท่ากัน ส่วนใหญ่มักมีรูปร่างเล็ก ผอม ผิวสีขาว มีลักษณะท่าทางและบุคลิกคล่องแคล่ว และแต่งกายเรียบร้อยตามยุคสมัยและบริบททางสังคมในภาพยนตร์

ส่วนมิติทางสังคม ตัวละครส่วนใหญ่มีสถานะเป็นชนชั้นกลาง ไม่ปรากฏข้อมูลด้านอาชีพ รายได้ สถานภาพการทำงาน เนื่องจากตัวละครทุกตัวยังคงอยู่ในวัยเด็ก ในด้านการศึกษาพบว่ามีทั้งภาพยนตร์ที่ปรากฏข้อมูลด้านการศึกษาและไม่ปรากฏข้อมูลด้านการศึกษาแต่ตัวละครทุกตัวล้วนแล้วแต่มีความรู้ อ่านหนังสือ

ได้เป็นอย่างดี ส่วนใหญ่ไม่ปรากฏข้อมูลด้านศาสนาและพบว่ามีสัญชาติที่หลากหลายแต่พบตัวละครที่มีสัญชาติอังกฤษมากกว่าสัญชาติอื่น ๆ ลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งในมิติทางสังคมคือสถานภาพครอบครัวพบว่าตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซีส่วนใหญ่มักอาศัยอยู่กับแม่เพียงคนเดียวมากกว่าที่จะอาศัยอยู่ในครอบครัวที่สมบูรณ์ นอกจากนั้นแล้วยังพบตัวละครที่เป็นเด็กกำพร้าที่ไม่มีพ่อและแม่ปรากฏอยู่ในเรื่องเลยอีกด้วย

มิติสุดท้ายได้แก่ มิติทางจิตวิทยา ตัวละครทุกตัวล้วนแล้วแต่เป็นเด็กที่มีจิตนาการ มีไหวพริบ และเฉลียวฉลาด ไม่ปรากฏพฤติกรรมทางเพศของตัวละคร มักประสบกับปัญหาหรือความสูญเสียบางอย่างทำให้เขาหรือเธอเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ เช่น สูญเสียพ่อหรือแม่ หรือคนที่เขารัก เป็นต้น จนต้องอาศัยโลกแห่งจินตนาการหรือมิติแห่งความฝัน เพื่อเป็นทางออก หลบหนี หรือเยียวยาจิตใจของตน

จากลักษณะสำคัญของตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซีทั้งสามมิติดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับโครงเรื่องแบบ “การก้าวพ้นวัย” หรือ “Coming of Age” อันเป็นโครงเรื่องที่เกี่ยวกับการเติบโตของเด็กหรือวัยรุ่นผ่านสถานการณ์หรือเหตุการณ์บางอย่างอันมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเรียนรู้ที่จะเติบโตขึ้นเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เช่น ตัวละครมักเป็นเด็กหรือวัยรุ่น อยู่ในสถานการณ์ที่เป็นปัญหาบางอย่างหรือการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียพ่อหรือแม่หรืออื่น ๆ อันนำไปสู่ความขัดแย้งภายในจิตใจ (Inner Conflict) ซึ่งตัวละครต้องจัดการหรือเผชิญหน้ากับความขัดแย้งเหล่านั้นและได้เรียนรู้บางอย่าง เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นรูปแบบ (Pattern) และแก่นเรื่อง (Theme) สำคัญของภาพยนตร์ก้าวพ้นวัย (Coming of Age) นั่นเอง

2. รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี

จากการวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีโดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud's Psychoanalysis theory) พบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันใน 3 รูปแบบ ได้แก่

1. ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive relationship) ความสัมพันธ์ในรูปแบบนี้หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันที่ส่งผลให้ตัวละครนั้น ๆ เปลี่ยนแปลงไปในทางบวกหรือในทางที่ดีขึ้น หรืออาจเป็นการทำให้ตัวละครสามารถเข้าใจตนเอง ตัวละครอื่น หรือสถานการณ์ในเรื่องได้ดีขึ้น ความสัมพันธ์ในรูปแบบนี้มีมิติแห่งความฝันในภาพยนตร์มักทำหน้าที่เบื้องต้นในการเป็นดั่งที่หลบหนีลี้ภัยจากมิติความเป็นจริงอันวุ่นวายหรือโหดร้ายสำหรับตัวละคร และ/หรือทำหน้าที่ในการเยียวยาแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ หรือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่เกิดขึ้นในมิติแห่งความเป็นจริงด้วย โดยเฉพาะปมเอดิปัส (Oedipal complex) ซึ่งเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจไร้สำนึกที่สำคัญที่เกิดขึ้นในวัยเด็กตามทัศนะของฟรอยด์ และเด็กจำเป็นต้องก้าวผ่านหรือแก้ไขปมเอดิปัสให้สำเร็จเพื่อก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่อย่างสมบูรณ์

ตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Alice in Wonderland ตอนต้นเรื่องในมิติแห่งความเป็นจริงของ “อลิซ คิงส์ลีย์” พบว่ามีมิติแห่งความเป็นจริงของเธอนั้นไม่ดีนัก เธอสูญเสียพ่อไปและแม่ก็บังคับให้เธอแต่งงานใหม่ รวมถึงการต้องอยู่ในกรอบจารีตแบบยูคิวดิออเรียนด้วยนั้น เรื่องราวต่างถาโถมเข้ามาหาอลิซจนเธอสูญเสียความมั่นใจและวิตกกังวล เธอตัดสินใจวิ่งหนีออกมาจากการขอแต่งงานและตกลงไปยังหลุมกระต่าย อันเป็นเส้นทางเข้าสู่มิติแห่งความฝันของเธอ ต่อมาเธอพบว่าตัวเองอยู่ใน “ฮันเดอร์แลนด์” ดินแดนในฝันของเธอ เธอถูกสิ่งมีชีวิตในมิติแห่งความฝันตั้งคำถามกับเธอว่า “เธอคืออลิซคนนั้นหรือเปล่า?” อยู่เสมอ รวมไปถึงเธอเองก็ตั้งคำถามกับตัวเองด้วยเช่นกัน และเมื่อการผจญภัยของเธอมมาถึงจุดสูงสุดเธอต้องต่อสู้กับมังกรยักษ์ผู้เป็นสมุนตัวฉกาจของราชินีแดงผู้โหดร้าย โดยเธอต่อสู้ร่วมกับฝ่ายราชินีขาวผู้ยึดมั่นในคุณธรรม ทำ

ที่สุดเธอสามารถปราบมังกรลงได้สำเร็จ และกลับสู่อิสรภาพแห่งความเป็นจริงของเธอ เธอกลายเป็นอริคนใหม่ ผู้ที่มั่นใจในตัวเองและไม่ยอมอยู่ในกรอบของสังคมชายเป็นใหญ่แบบยุควิคตอเรียน

จะเห็นได้ว่าเรื่องราวในหลุมกระต่ายของอริคนั้นสะท้อนกลไกทางจิตในจิตไร้สำนึกของเธอ เธอสูญเสียความมั่นใจจากการสูญเสียพ่อ และถูกบังคับให้แต่งงาน รวมไปถึงการขัดแย้งกันระหว่าง Id และ Super ego ที่ถูกแทนที่ด้วยราชนิแดงผู้โหดร้ายและราชนิขาวผู้มีคุณธรรม เธอเป็นดั่ง Ego ที่คอยประสานการทำงานและแก้ไขความขัดแย้งของ Id และ Super ego จนในท้ายที่สุดเมื่อเธอปราบสมุนของ Id ลงได้ เธอจึงกลายเป็นอริที่มั่นใจในตัวเองอีกครั้ง แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างมิติตามความเป็นจริงและความฝันในครั้งนี้มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (Positive relationship) นั่นเอง

2. ความสัมพันธ์เชิงลบ (Negative relationship) เป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่ตรงกันข้ามกับความสัมพันธ์เชิงบวก ความสัมพันธ์เชิงลบเป็นความสัมพันธ์ที่ส่งผลให้ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปในทางลบหรือทางที่เลวร้ายมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม อาจกระตุ้นให้ความขัดแย้งรุนแรงมากขึ้นหรืออาจเป็นการทำให้ตัวละครติดขัดอยู่ในปัญหาและไม่สามารถก้าวไปข้างหน้าเพื่อแก้ไขปัญหามาทางจิตและเผชิญหน้ากับมิติตามความเป็นจริงได้ โดยเฉพาะปมเอดิปัสอันเป็นความขัดแย้งสำคัญดังที่กล่าวไปข้างต้น มิติตามความเป็นจริงในความสัมพันธ์เชิงลบ นอกจากจะไม่ช่วยเป็นที่หลบหนีหรือแก้ไขปมเอดิปัสแล้วนั้น ยังยิ่งส่งผลให้ปมเอดิปัสแสดงตัวและรุนแรงมากยิ่งขึ้นไปอีก และส่งผลต่อมิติตามความเป็นจริงในเหตุการณ์ต่อมาหรือส่งผลโดยรวมต่อการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในตอนท้ายของเรื่องก็ได้

ตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง A Monster Calls คอนเนอร์ เด็กชายผู้ที่เจ็บปวดจากแม่ที่ป่วยเป็นมะเร็งและใกล้จะตาย เขาเป็นเด็กที่แทบจะไร้ตัวตนในโรงเรียนและถูกเด็กนักเรียนคนอื่นในห้องแกล้งอยู่เสมอ ฉากหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมิติตามความเป็นจริงและความฝันเชิงลบคือฉากการเล่านิทานครั้งที่สามของปีศาจต้นยิว นิทานของปีศาจต้นยิวเรื่องมนุษย์ร้องไห้สะท้อนความรู้สึกเบื่อหน่ายความไร้ตัวตนของคอนเนอร์ ในฉากดังกล่าวเมื่อปีศาจต้นยิวพูดจบคอนเนอร์พุ่งเข้าทำร้ายแสร้งเพื่อร่วมห้องที่แกล้งเขาอยู่เสมอ โดยมีปีศาจต้นยิวอยู่เหนือคอนเนอร์และเป็นเหมือนเงาตามคอนเนอร์พุ่งเข้าใส่แสร้งอยู่เบื้องหลังด้วย ดังภาพประกอบที่ 1



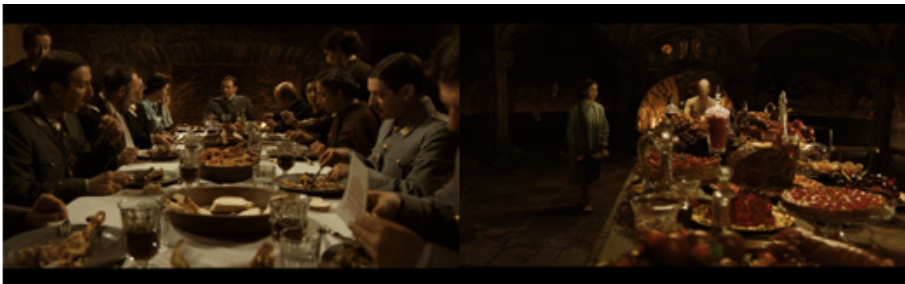
ภาพประกอบที่ 1 แสดงจากคอนเนอร์และปีศาจต้นยิวพุ่งทำร้ายแสร้ง ในภาพยนตร์เรื่อง A Monster Call

ฉากดังกล่าวข้างต้นปีศาจต้นยิวมีพฤติกรรมเหมือนกับคอนเนอร์ แสดงให้เห็นว่าปีศาจต้นยิวนั้นเป็นตัวแทนของตัวเองคอนเนอร์เอง หรือก็คือ “ตัวตน” หรือ “Ego” ในกลไกของจิตไร้สำนึกของคอนเนอร์ ที่สะท้อนภาวะของการอยากมีตัวตนหรืออยากให้ผู้อื่นสนใจ หรืออีกนัยหนึ่งปีศาจต้นยิวก็เป็นตัวแทนของสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) อันเป็นพลังเบื้องหลังของการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและความรุนแรง

เหมือนกับการที่ปีศาจต้นยิวคอยอยู่เบื้องหลังของคอนเนอร์เมื่อคอนเนอร์ทำร้ายแฮร์รี่นั่นเอง การเข้าสู่มิติแห่งความฝันในครั้งนี้สร้างผลกระทบในแง่ลบต่อมิติแห่งความเป็นจริง ทำให้คอนเนอร์ลงมือทำความรุนแรงทำร้ายร่างกายของแฮร์รี่ ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันจึงเป็นความสัมพันธ์เชิงลบ (Negative relationship)

3. ความสัมพันธ์แบบเป็นกลาง (Neutral relationship) ในขณะที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกและความสัมพันธ์เชิงลบมุ่งทำให้ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง แต่ความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันแบบเป็นกลางนั้นมีได้ทำให้ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปแต่อย่างใด แต่มักมุ่งเน้นสะท้อนให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องกันหรือเป็นภาพสะท้อนของกันและกันระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันมากกว่า กล่าวคือมิติแห่งความฝันในความสัมพันธ์รูปแบบนี้มักทำหน้าที่สะท้อนภาวะภายในจิตใจไร้สำนึกของตัวละครอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ในมิติแห่งความเป็นจริง หรือทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องและให้ข้อมูลภายในจิตใจของตัวละครแก่ผู้ชม

ดังเช่นในฉากทั้งสองในภาพยนตร์เรื่อง Pan's Labyrinth ตามภาพประกอบที่ 2 สะท้อนถึงความรู้สึกที่โอฟิเลียมีต่อผู้กองวิคตอร์ ความรู้สึกแบบทั้งรักทั้งชังปรากฏในจิตใจไร้สำนึกของโอฟิเลีย ตัวพอนในมิติแห่งความฝันเป็นภาพแทนของผู้กองวิคตอร์ในมิติแห่งความเป็นจริง และยังเป็นเสมือนตัวแทนของพ่อ (father figure) ของโอฟิเลียอีกด้วย สิ่งที่ที่น่าสนใจคือเมื่อโอฟิเลียเข้าไปยังมิติแห่งความฝันผ่านทางประตูที่เขียนด้วยชอล์กแล้วนั้น เธอได้ทำผิดคำสั่งของตัวพอนที่ห้ามเธอแตะต้องอาหารที่อยู่บนโต๊ะเป็นเหตุให้สัตว์ประหลาดในห้องนั้นตื่นขึ้นและตามล่าเธอ สัตว์ประหลาดในห้องนั้นถูกวางอยู่ในตำแหน่งเดียวกับผู้กองวิคตอร์ในห้องอาหารอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคืออยู่ตรงตำแหน่งหัวโต๊ะ ซึ่งเป็นตำแหน่งที่เป็นผู้ใหญ่หรือผู้มีอำนาจมากที่สุดในบ้าน และมักจะเป็นตำแหน่งของผู้เป็นพ่อ ภาพซ้อนกันของผู้กองวิคตอร์และสัตว์ประหลาดนั้นตอกย้ำความรู้สึกของโอฟิเลียที่มีต่อผู้กองวิคตอร์ได้อย่างดี



ภาพประกอบที่ 2 แสดงภาพเปรียบเทียบระหว่างผู้กองวิคตอร์และสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์เรื่อง Pan's Labyrinth

เมื่อพิจารณาต่อมาในฉากดังกล่าวโอฟิเลียละเมิดข้อห้ามของพอนที่ไม่ให้แตะต้องอาหารบนโต๊ะในมิติแห่งความฝัน ในสถานการณ์นี้จิตใจไร้สำนึกกำลังเปิดเผยให้เห็นความปรารถนาสำคัญอีกประการหนึ่งตามทัศนะของฟรอยด์ นั่นคือ ความปรารถนาที่จะถูกพ่อลงโทษหรือปรารถนาที่จะเจ็บปวด หรือที่ฟรอยด์เรียกว่า “มาโซคิสม์” (Masochism) ซึ่งฟรอยด์อธิบายไว้ว่า ในจิตใจไร้สำนึกของผู้หญิงที่เป็นมาโซคิสม์ เธอปรารถนาที่จะถูกพ่อลงโทษ บ่อยครั้งเธอจะจินตนาการเพื่อฝันถึงการถูกพ่อตี ทว่า สำหรับผู้ที่เป็นมาโซคิสม์ การถูกคนรักทำร้ายถือเป็นรูปแบบการแสดงความรักที่ผู้พัวพันล้าลึกอย่างหนึ่ง (พิริยะดิศ มานิตย์: 42)

นอกจากนี้แล้วสัตว์ประหลาดในจินตนาการของโอฟิเลียนั้น มีลักษณะสำคัญคือ ตัวสูงใหญ่ ผิวขาวซีด

ตัวเหี่ยวเหี่ยว และกินเด็กเป็นอาหาร เมื่อพิจารณาควบคู่ไปกับเหตุการณ์ในมิติความเป็นจริงของโอฟีเลีย มันยังสะท้อนให้เราเห็นถึงการหวาดกลัวการเป็นผู้ใหญ่ของโอฟีเลีย อันเนื่องมาจากความโหดร้ายต่าง ๆ ในมิติความเป็นจริง สัตว์ประหลาดในมิติแห่งความฝันสะท้อนความหวาดกลัวนี้ โดยสัตว์ประหลาดเปรียบเสมือนการเติบโตเป็นผู้ใหญ่หรือวัยผู้ใหญ่ที่คอยกลืนกินความเป็นเด็กของเธอ ซึ่งแสดงให้เห็นผ่านลักษณะสำคัญของสัตว์ประหลาดที่มีตัวสูงใหญ่ ผิวขาวซีด ตัวเหี่ยวเหี่ยว ซึ่งเป็นลักษณะของผู้สูงอายุ (อันมีลักษณะตรงกันข้ามกับวัยเด็ก) และนอกจากนี้การกินเด็ก และตัวแปร (อันเป็นสัญลักษณ์ของจินตนาการในวัยเด็ก) ของโอฟีเลีย ยังเป็นสัญลักษณ์ของการกลืนกินความเป็นเด็ก ความสลดใจของวัยเด็กนั่นเอง

ดังนั้นแล้วเมื่อพิจารณาจากข้อสังเกตข้างต้น ทำให้เราเห็นว่าลักษณะของการเข้าสู่มิติแห่งความฝันครั้งนี้ของโอฟีเลีย เป็นการแสดงข้อมูลสะท้อนภาวะทางจิตของโอฟีเลีย ทำให้เราเข้าใจตัวละครโอฟีเลียมากขึ้น อันเป็นความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันแบบเป็นกลาง (Neutral relationship)

โดยในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้นสามารถพบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันได้ในทุกรูปแบบหรืออาจมีเพียงรูปแบบเดียวก็ได้ จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง พบรูปแบบความสัมพันธ์ในแต่ละเรื่องดังตารางที่ 2

ลำดับ	ภาพยนตร์	รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝัน			พัฒนาการของตัวละคร (Character Arc)
		ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive relationship)	ความสัมพันธ์แบบเป็นกลาง (Neutral relationship)	ความสัมพันธ์เชิงลบ (Negative relationship)	
1	Pan's Labyrinth (2006)	/	/	/	พัฒนาการในแง่ลบ (Negative change arc)
2	Bridge to Terabithia (2007)	/	/		พัฒนาการในแง่บวก (Positive change arc)
3	Alice in Wonderland (2010)	/			พัฒนาการในแง่บวก (Positive change arc)
4	A Monster Calls (2016)	/	/	/	พัฒนาการในแง่บวก (Positive change arc)
5	The BFG (2016)	/			พัฒนาการในแง่บวก (Positive change arc)
6	Miss Peregrine's Home for Peculiar children (2016)	/	/		พัฒนาการในแง่บวก (Positive change arc)

ตารางที่ 2 แสดงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี และพัฒนาการของตัวละคร

ผลการวิจัยในตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงและความฝันที่พบมากที่สุดคือ ความสัมพันธ์เชิงบวก รองลงมาคือความสัมพันธ์ที่เป็นกลางและความสัมพันธ์เชิงลบ ตามลำดับ

อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์แต่ละรูปแบบนั้นมีหน้าที่ต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์ในแต่ละบริบท รวมไปถึงในแต่ละเรื่อง โดยเฉพาะความสัมพันธ์เชิงบวกและความสัมพันธ์เชิงลบ ซึ่งมีหน้าที่เป็นได้ทั้งตัวส่งเสริมผลักดัน ให้กำลังใจตัวละคร หรือแม้แต่หยุดยั้งให้ตัวละครติดขัดหรือชะงักอยู่กับภาวะทางจิตบางประการ อันส่งผลร้ายต่อตัวละครในท้ายที่สุดเช่นเดียวกัน ดังที่เห็นได้จากการที่แม้ความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันจะเป็นความสัมพันธ์เชิงลบ แต่ตัวละครก็สามารถมีพัฒนาการในแง่บวกได้ ในขณะที่ความสัมพันธ์เชิงบวกเองในท้ายที่สุดก็ส่งผลต่อพัฒนาการของตัวละครให้เป็นพัฒนาการในแง่ลบได้เช่นเดียวกัน

3. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสำคัญกับมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี

เมื่อนำผลการวิจัยทั้งสองข้อข้างต้นมาวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์และพัฒนาการของตัวละคร (Character arc) ทำให้เราเห็นความสัมพันธ์ของตัวละครกับมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีอันเนื่องมาจากการที่ตัวละครต่างดำรงอยู่ทั้งมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝัน และมิติทั้งสองก็ส่งผลต่อพัฒนาการของตัวละครตลอดทั้งเรื่อง ทำให้ตัวละครกับมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันสัมพันธ์กันในหลายลักษณะด้วยกัน ดังนั้นแล้วมิติความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันจึงมีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลอย่างมากต่อตัวละครจนมิอาจแยกขาดออกจากกันได้

โดยผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีสามารถอธิบายได้ด้วยโครงสร้างเรื่องแบบสามองก์ (Three act structure) เพื่อแสดงให้เห็นว่ามิติความเป็นจริงและความฝันมีอิทธิพลและทำงานอย่างไรกับตัวละครอันส่งผลให้เกิดพัฒนาการของตัวละครหรือเปลี่ยนแปลงไป ดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 : จุดเริ่มต้น

โดยทั่วไปเรื่องราวในภาพยนตร์มักเริ่มต้นด้วยชีวิตอันปกติสุขของตัวละครหรือชีวิตโดยทั่วไปเพื่อเป็นการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักกับตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง รวมไปถึงโลกของตัวละครเหล่านั้น ด้วยเหตุนี้เองที่มิติแห่งความเป็นจริงเข้ามามีบทบาทในการกำหนด “ปมหลัง” (Backstory) และลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครในมิติต่าง ๆ โดยเฉพาะบริบททางสังคมอันเป็นเงื่อนไขสำคัญที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของตัวละครในมิติอื่น ๆ นอกจากนี้แล้วมิติแห่งความเป็นจริงยังทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้ตัวละครเกิดความต้องการ (Want) และความขัดแย้ง (Conflict) ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นถึงความต้องการและความขัดแย้งนั้นในเรื่องด้วยเช่นกัน ส่งผลให้ตัวละครต้องเลือกที่จะเข้าสู่มิติแห่งความฝันเพื่อเผชิญหน้ากับความขัดแย้งหรือไขว่คว้าความต้องการของพวกเขาและทำให้เรื่องถูกผลักดันเข้าสู่องก์ที่ 2

องก์ที่ 2 : ความขัดข้อง

เมื่อตัวละครเกิดความต้องการแต่ไม่ได้รับการตอบสนองได้ในมิติแห่งความเป็นจริงจึงทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งภายนอก หรือความขัดแย้งภายในก็ตาม ตัวละครจะทำทุกวิถีทางเพื่อออกจากความขัดแย้งเหล่านั้น ตัวละครเลือกใช้มิติแห่งความฝันเป็นพื้นที่ในการหลบหนีออกจากความขัดแย้งในมิติแห่งความเป็นจริง เพื่อให้ตัวละครยังคงสามารถดำรงอยู่ได้ในมิติแห่งความเป็นจริง ดังที่ฟรอยด์กล่าวว่า “มนุษย์เราไม่สามารถมีชีวิตอยู่รอดโดยที่เราขาดแคลนซึ่งความพึงพอใจที่เราจะดึงเอามาจากความ

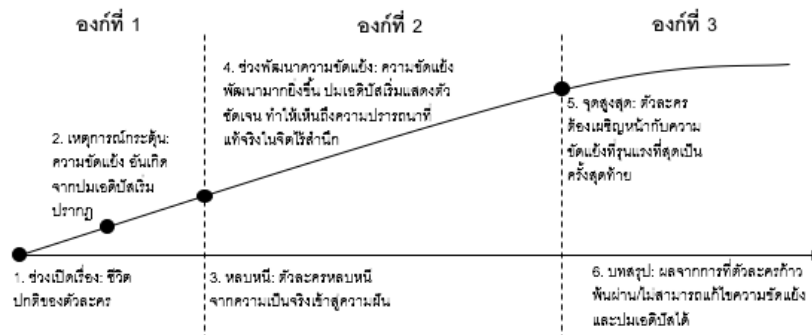
เป็นจริงได้ เราไม่มีทางทำมันได้โดยปราศจากพื้นที่สำรวจมาสนับสนุน” (Freud, 2004: 419) พื้นที่สำรวจที่พรอยด์กล่าวถึงก็คือมิติแห่งความฝันนั่นเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “การหลบหนีจากความเป็นจริง” (Escapism) กล่าวคือ เมื่อความเป็นจริงนั้นมิอาจตอบสนองความต้องการของตัวละครได้แล้ว ตัวละครจึงต้องมีพื้นที่นอกเหนือจากความเป็นจริง (หรือก็คือความฝัน) เพื่อหลบหนีและแสวงหาความพึงพอใจแทนนั่นเอง

นอกจากนั้นแล้วมิติแห่งความฝันยังทำหน้าที่กระตุ้นและเปิดเผยให้เห็นถึง “ความปรารถนาที่แท้จริง” (Desire / Need) ของตัวละครอีกด้วย ซึ่งส่งผลให้เรื่องเกิดความยุ่งยากและซับซ้อนขึ้นไปอีก กล่าวคือปมเอดิปัสที่ถูกกระตุ้นให้เกิดในองก์ที่ 1 จะแสดงตัวอย่างชัดเจนให้เราเห็นได้ในมิติแห่งความฝันในองก์ที่ 2 นี้ ความปรารถนาที่แท้จริงของตัวละครที่ถูกเก็บซ่อนไว้จะถูกเปิดเผยขึ้นทีละเล็กละน้อยตามเส้นทางของเรื่องราวทั้งในมิติความเป็นจริงและความฝัน ซึ่งเหตุนี้เองมักส่งผลให้ความขัดแย้งรุนแรงมากขึ้นตามไปด้วยและทำให้ตัวละครจำเป็นต้องตัดสินใจเผชิญหน้ากับความขัดแย้งในองก์ที่ 3 องค์กรสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งส่งผลให้ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงในท้ายที่สุด

องก์ที่ 3 : การเปลี่ยนแปลง

เมื่อความขัดแย้งทวีความรุนแรงขึ้นถึงขีดสุด ตัวละครจะถูกบีบให้ต้องเลือกหรือตัดสินใจกระทำบางอย่างเพื่อขจัดความขัดแย้งให้สิ้นซาก ซึ่งส่งผลให้ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปจากตอนต้นเรื่องอย่างสิ้นเชิง ตัวละครจะได้เรียนรู้บางสิ่งบางอย่างจากการก้าวข้ามผ่านความขัดแย้งในครั้งนี้ได้ โดยเหตุการณ์ที่ความขัดแย้งรุนแรงถึงขีดสุดนั้นจะถูกแสดงให้เห็นในช่วงจุดสูงสุดของเรื่องราว (Climax) อันเป็นเหตุการณ์สำคัญของเรื่องและของตัวละครด้วยเช่นกัน ซึ่งอาจอยู่ในมิติแห่งความเป็นจริงหรือมิติแห่งความฝันใดมิติหนึ่ง หรือทวีความรุนแรงขึ้นทั้งในสองมิติก็เป็นได้ ในแง่หนึ่งมิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันจึงเป็นดัง “แรงจูงใจ” (Motivation) ให้ตัวละครต้องลงมือแก้ไขความขัดแย้งในจุดสูงสุดของเรื่องราวด้วยนั่นเอง และเมื่อตัวละครสามารถแก้ไขความขัดแย้งได้ ตัวละครได้ก้าวผ่านอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ จะเรียนรู้จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น แต่หากตัวละครไม่สามารถก้าวผ่านความขัดแย้งนั้นได้ ตัวละครอาจยังพบกับปัญหา จมดิ่งลงสู่ความขัดแย้ง หรือแม้แต่ต้องจบชีวิตลงในที่สุด ซึ่งในทัศนะของจิตวิเคราะห์ ความขัดแย้งที่รุนแรงที่สุดที่เด็กต้องเผชิญและเก็บกดลงอย่างถาวรนั้นก็คือ ปมเอดิปัส หากเด็กสามารถแก้ไข ต่อสู้ หรือเก็บกดปมเอดิปัสได้สำเร็จ ก็จะเรียนรู้ที่ก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ เรียนรู้บทบาทและอัตลักษณ์ของตนเอง ในขณะที่หากเด็กไม่สามารถก้าวผ่านปมเอดิปัสได้นั้น เด็กจะมีพฤติกรรมที่ผิดปกติ ไม่เข้าใจหรือสับสนในบทบาทและอัตลักษณ์ของตน หรือแม้แต่ไม่สามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่ต่อไปได้ ซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าพบพัฒนาการของตัวละครใน 2 ลักษณะ ได้แก่ พัฒนาการในแง่บวก (Positive change arc) และพัฒนาการในแง่ลบ (Negative change arc) ซึ่งแสดงให้เห็นในตารางที่ 2

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับมิติความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีข้างต้น ทำให้เห็นถึงโครงเรื่องแบบ “เส้นทางแบบปมเอดิปัส” (Oedipal Trajectory) กล่าวคือ ภาพยนตร์แฟนตาซีแสดงให้เห็นถึงการเดินทางของเด็กที่เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ (ที่มีถูกกระตุ้นจากความขัดแย้งภายนอก) โดยเฉพาะปมเอดิปัส (Oedipal complex) ที่เป็นความขัดแย้งในวัยเด็กที่เด็กทุกคนต้องขจัดก้าวผ่านหรือเก็บกดลงสู่จิตไร้สำนึกอย่างถาวร และเรียนรู้ที่จะเติบโตขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของโครงเรื่องแบบ “การก้าวผ่านวัย” (Coming of Age) โดยสามารถสรุปเส้นทางแบบปมเอดิปัสได้เป็นแผนภาพตามภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 แผนภาพแสดง “เส้นทางแบบปมเอดิปัส” (Oedipal Trajectory)

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละครและรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิตความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี” พบว่า

ลักษณะตัวละครสำคัญในภาพยนตร์แฟนตาซี ตัวละครทุกตัวเป็นเด็กอายุไม่เกิน 20 ปี มีการศึกษา ข้างจินตนาการ มักอาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวหรือเป็นเด็กพว้า และมีความขัดแย้งภายในจิตใจ ตามแนวคิดจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์เรื่อง “พัฒนาการทางจิตเพศ (Psychosexual Development)” ช่วงอายุดังกล่าวคือไม่เกิน 20 ปี อยู่ในพัฒนาการขั้นอวัยวะเพศ (Phallic Stage) ไปจนถึงขั้นสนใจเพศตรงข้าม (Genital Stage) ซึ่งเป็นช่วงที่ปมเอดิปัส (Oedipal complex) เริ่มปรากฏตัวขึ้นในจิตไร้สำนึกของเด็ก ไปจนกระทั่งสามารถเก็บกดปมเอดิปัสได้อย่างสมบูรณ์ กล่าวคือเป็นขั้นตอนของการเรียนรู้เรื่องบทบาททางเพศ ความแตกต่างทางเพศ และความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ อันพัฒนาไปสู่การเรียนรู้อัตลักษณ์ของตนเอง (Self Identity) และเรียนรู้ที่จะพัฒนาความสัมพันธ์กับคนรอบข้างอันนำไปสู่พัฒนาการที่สมบูรณ์และก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ดังนั้นแล้วช่วงวัยดังกล่าวจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมของเด็กที่ต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งบุคคลที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยนี้ก็คือ พ่อแม่ อันเป็นบุคคลที่เด็กจะเลียนแบบและเรียนรู้ความเหมือนและความแตกต่างในอัตลักษณ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งคืออัตลักษณ์ทางเพศผ่านการก้าวผ่านหรือเก็บกดปมเอดิปัส จึงอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า พ่อและแม่เป็นต้นเหตุของการเกิดปมเอดิปัส และเป็นต้นแบบให้เด็กได้เรียนรู้และก้าวผ่านความขัดแย้งภายในจิตใจจนก่อเกิดเป็นบุคลิกภาพอันสมบูรณ์ด้วยเช่นกัน

จากคำอธิบายตามแนวคิดของจิตวิเคราะห์ข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นมีปัจจัยมาจากพ่อและแม่ เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าตัวละครมักอาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่แต่เพียงผู้เดียวหรือเป็นเด็กกำพร้า ดังนั้นแล้วเมื่อเด็กเกิดพัฒนาการในขั้นดังกล่าวที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้ความเหมือนหรือความแตกต่างในอัตลักษณ์ทางเพศนั้น เมื่อเด็กขาดพ่อหรือแม่คนใดคนหนึ่งหรือทั้งสองคน ทำให้องค์ประกอบของการเรียนรู้นั้นขาดหายไป จึงอาจเป็นเหตุให้ปมเอดิปัสส่งผลให้เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจที่รุนแรงขึ้น ทำให้เขาหรือเธอต้องพึ่งพามิติแห่งความฝันหรือจินตนาการ อันเป็นพื้นที่ในจิตไร้สำนึกในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังที่ตัวละครในภาพยนตร์แฟนตาซีนั้นกระทำ

ในประเด็นเรื่องรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิตความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี เป็นไปได้ที่ฟรอยด์อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง “จิตสำนึก” (Conscious) และ “จิตไร้สำนึก” (Unconscious) ในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของเขา กล่าวคือ จิตสำนึกเป็นพื้นที่ของจิตที่เราสามารถตระหนักถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น

เป็นความคิดหรือการกระทำได้ และผูกโยงอยู่กับความเป็นเหตุเป็นผลและความเป็นจริง รวมไปถึงการแสดงพฤติกรรมในสังคมที่ได้รับการพัฒนาหรือเรียนรู้จากวัฒนธรรม ดังนั้นแล้วจิตสำนึกจึงทำงานอยู่บนพื้นฐานของหลักความเป็นจริง (Reality principle) และสติ ในขณะที่จิตไร้สำนึก เป็นพื้นที่ที่อยู่ของสิ่งที่ถูกเก็บกดและไม่ได้รับการยอมรับให้มองหรือสำรวจ และมีกลไกต่าง ๆ มากมายที่ถูกซ่อนอยู่ ซึ่งจิตไร้สำนึกทำงานอยู่บนพื้นฐานของหลักแห่งความพึงพอใจ (Pleasure principle) ไม่ผูกโยงกับความเป็นจริงหรือเหตุผลแต่อย่างใด ซึ่งทั้งจิตสำนึกและจิตไร้สำนึกล้วนทำงานสัมพันธ์กัน ในขณะที่จิตไร้สำนึกทำงานบนหลักเหตุและผล จิตไร้สำนึกก็ทำหน้าที่ในการแสดงและระบายออกซึ่งความปรารถนาที่แท้จริงที่อาจไม่ได้รับการยอมรับจากจิตสำนึก โดยการแสดงและระบายออกซึ่งความปรารถนาที่แท้จริงนั้น พรอยต์ให้ความเห็นว่าจะถูกแสดงออกมาในรูปของ “ความฝัน” นั่นเอง ดังนั้นแล้วความฝันจึงเปรียบเสมือนกับถนนปูพรมที่ทอดเข้าสู่จิตไร้สำนึกช่วยให้เราสามารถทำความเข้าใจจิตไร้สำนึกได้ลึกซึ้งมากขึ้น (คัคคี บวร, 2554: 40) เมื่อมิติแห่งความเป็นจริงเป็นดังจิตสำนึก ที่เป็นพื้นที่แห่งสติและเหตุผล ในขณะที่มิติแห่งความฝันเสมือนกับจิตไร้สำนึกอันเป็นพื้นที่แห่งความปรารถนาที่ถูกเก็บกดซ่อนเร้นไว้ รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติตามความเป็นจริงและความฝันจึงเสมือนกับการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึกด้วยเช่นกันนั่นเอง

ประเด็นสุดท้ายความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับมิติตามความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างตัวละคร มิติตามความเป็นจริง มิติแห่งความฝัน และพัฒนาการของตัวละคร องค์ประกอบทั้ง 4 ประการล้วนแล้วแต่มีผลสำคัญต่อการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แฟนตาซี โดยเฉพาะในภาพยนตร์แฟนตาซีที่สร้างความเป็นแฟนตาซีจากสภาวะจิตใจ เหตุเพราะประการแรก ภาพยนตร์แฟนตาซีประเภทนี้มีศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละคร จึงจำเป็นที่จะต้องให้ความสำคัญกับคุณลักษณะของตัวละคร อันเป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์กลางของเรื่องราวทั้งหมด นอกจากนั้นแล้วการให้ข้อมูลลักษณะตัวละครอย่างรอบด้านยังส่งผลทำให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างละเอียดมากขึ้นไปด้วย

ประการที่สองภาพยนตร์แฟนตาซีประเภทนี้จำเป็นต้องพึ่งพามิติตามความเป็นจริงและความฝันอันเนื่องมาจาก มิติตามความเป็นจริงและความฝันเป็นเสมือนกับ “จิตสำนึก” และ “จิตไร้สำนึก” ตามลำดับในทัศนะของจิตวิเคราะห์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของลักษณะตัวละครในมิติจิตวิทยาอีกด้วย ในแง่หนึ่งการทำความเข้าใจมิติตามความเป็นจริงและความฝันจึงเป็นการทำความเข้าใจลักษณะของตัวละครให้รอบด้านทั้งจิตสำนึกและจิตไร้สำนึกนั่นเอง หากเปรียบเทียบกับภูเขาน้ำแข็ง จิตสำนึกเป็นเพียงส่วนเล็กน้อยที่โผล่พ้นน้ำให้เรามองเห็นได้ แต่จิตไร้สำนึกนั้นเป็นส่วนที่ลึกลงไปใต้น้ำและมีขนาดที่ใหญ่กว่าจิตสำนึกเสียอีก การไขความลับของจิตไร้สำนึกจึงเป็นการทำความรู้จักกับตัวตนของตัวละครนั้น ๆ อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

ประการถัดมามิติแห่งความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันนั้นล้วนแล้วแต่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ดังที่งานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นแล้วว่าความสัมพันธ์ของมิติแห่งความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีใน 2 รูปแบบคือ ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive relationship) และความสัมพันธ์เชิงลบ (Negative relationship) นั้นล้วนส่งผลให้ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของตัวละครในท้ายที่สุดของตัวละคร อย่างไรก็ตามรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติตามความเป็นจริงและมิติแห่งความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซีอีกรูปแบบหนึ่ง ได้แก่ ความสัมพันธ์แบบเป็นกลาง (Neutral relationship) เป็นความสัมพันธ์ที่หวังผลจากการเล่าเรื่องมากกว่าพัฒนาการของตัวละคร กล่าวคือเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่มุ่งสะท้อนให้ผู้ชมได้ทำความเข้าใจกลไกหรือภาวะบางอย่างในจิตไร้สำนึกของตัวละครนั่นเอง

ประการที่สี่ พัฒนาการของตัวละคร (Character Arc) เป็นองค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่งในภาพยนตร์แฟนตาซีประเภทนี้ อันเนื่องมาจากภาพยนตร์แฟนตาซีประเภทนี้มีโครงเรื่องยึดโยงอยู่กับตัวละครเป็นหลัก

มุ่งนำเสนอการเปลี่ยนแปลงทางจิตของตัวละคร ดังนั้นพัฒนาการของตัวละครจึงเป็นดั่งโครงเรื่องให้ผู้ชมได้ติดตามด้วยเช่นกัน ดังที่ K. M. Weiland (2016: 14) กล่าวว่า “ตัวละครขับเคลื่อนโครงเรื่อง และโครงเรื่องเป็นแม่แบบของพัฒนาการของตัวละคร พวกมันไม่สามารถทำงานเป็นอิสระแยกออกจากกันได้” (“The character drives the plot, and the plot molds the character's arc. They cannot work independently.”) ทว่าเมื่อตัวละครได้เรียนรู้บางสิ่งบางอย่างและเกิดเป็นพัฒนาการของตัวละคร ผู้ชมจึงได้เรียนรู้และเข้าใจในสิ่งเดียวกันนั้นด้วย เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้วพัฒนาการของตัวละคร จึงเป็นดั่ง “แก่นเรื่อง” (Theme) ของเรื่องด้วยนั่นเอง

ดังนั้นแล้วตัวละคร มิติความเป็นจริง มิติแห่งความฝัน และพัฒนาการของตัวละครจึงมีส่วนสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์แฟนตาซีและไม่สามารถแยกออกจากการได้ การทำความเข้าใจองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ในภาพยนตร์แฟนตาซีนอกจากจะเป็นการไขความลับของตัวละครแล้วนั้น ยังเป็นการไขความลับทางการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แฟนตาซีอีกด้วย อันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจภาพยนตร์แฟนตาซีให้สามารถทำความเข้าใจเรื่องราวมากยิ่งขึ้น หรือเป็นประโยชน์ต่อผู้สร้างภาพยนตร์ที่สนใจสร้างภาพยนตร์แฟนตาซีให้เห็นถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญอันเป็นจุดเริ่มต้นให้ประสบความสำเร็จทางการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แฟนตาซีได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1.1. การวิจัยชิ้นนี้มีศูนย์กลางในการศึกษาวิเคราะห์ที่อยู่ตัวละครเอกเป็นหลัก อาจทำให้ละเลยลักษณะ บทบาท และหน้าที่ของตัวละครรองอื่น ๆ ที่มีผลต่อมิติความเป็นจริงและมิติแห่งความฝัน จึงเห็นสมควรที่จะนำมาศึกษาเพิ่มเติมต่อไป

1.2. ควรศึกษาถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ทางการเล่าเรื่องด้วย เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง เป็นต้น เพื่อทำความเข้าใจถึงขอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตระกูลแฟนตาซีให้มากยิ่งขึ้น รวมไปถึงเพื่อทำความเข้าใจว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ทางการเล่าเรื่องเหล่านี้ทำงานอย่างไรบ้างในมิติแห่งความเป็นจริงและความฝัน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

2.1. ควรศึกษามิติความเป็นจริงและความฝันโดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของบุคคลอื่นด้วย อาทิ อัลเฟรด แอดเลอร์, คาร์ล ยุง หรือ ฌาคส์ ลากอง เป็นต้น เพื่อทำความเข้าใจภาพยนตร์แฟนตาซีอย่างรอบด้านมากยิ่งขึ้น

2.2. ศึกษาภาพยนตร์แฟนตาซีประเภทอื่น ๆ ด้วย เช่น ภาพยนตร์แฟนตาซีระดับสูง เป็นต้น เพื่อขยายขอบเขตในการทำความเข้าใจตระกูลภาพยนตร์แฟนตาซีให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- ปนัดดา สดุดีวิทย์ชัย. (2554). **การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซีของโรอัลด์ คาร์ห์ล และมิชาเอล เอนเดอ**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต (วรรณคดีเปรียบเทียบ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พิริยะดิศ มานิตย์. (2559). **‘ปมเอดิปัส’ ในนิทานแฟร์โรต์**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศักดิ์ บวร. (2554). **ฟรอยด์ บิดาแห่งจิตศาสตร์ (สำหรับผู้เริ่มเรียนรู้)**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: สำนักพิมพ์สมิต
- Freud, S. (2004) *Introductory Lectures on Psychoanalysis* (Penguin Freud Library Volume 1). London : Penguin books
- Weiland, K. M. (2016). *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Barnsley : Pen and Sword Publishing