

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล ของ บริษัทแกรมมี่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ครั้งนี้ จะอาศัยแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ ๆ สำหรับประยุกต์ใช้กับการศึกษาวิจัย ทั้ง 5 ส่วนหลัก ๆ อันได้แก่

1. โครงสร้างนิมและสัญวิทยา (Structuralism and Semiology)

คิริซึชิ คิริกาสะ และ กาญจนา แก้วเทพ (2531) ได้กล่าวไว้ว่า สมมติฐานเบื้องต้นของการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมของสื่อในที่นี้ก็คือ เนื่องจากเนื้อหาของสื่อมวลชนประกอบด้วยตัวบท (Text) จำนวนมากมาย ซึ่งตัวบทเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้วจะมีลักษณะมาจากมาตรฐานเดียวกันเข้าไปเข้ามา เปิดเผยต่อสาธารณะ และถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางภาษา บ่อยครั้งที่ตัวบทถูกสร้างขึ้นมาจากเรื่องราวที่ผู้คนคุ้นเคยกันอยู่แล้ว หรือสร้างจากมาซาคติ (Myth) ซึ่งเป็นความหมายที่ผสมผสานขึ้นมาจากความเชื่อที่ยึดติดกันมาจนกลายเป็นตำนาน หรือประสบการณ์บางอย่างของสังคม (ตามความหมายของมานุษยวิทยา เรียกว่า เป็นวิถีการแปรสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นสัญลักษณ์ในเชิงรูปธรรมของสังคมใดสังคมหนึ่ง) รวมทั้งภาพลักษณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมทั้งฝ่ายผู้สร้างและฝ่ายผู้รับตัวบทอันนั้น ดังนั้น ถ้าได้นำเอาตัวบทมาวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว ก็จะสามารถหาข้อสรุปเกี่ยวกับรากของวัฒนธรรม ความหมายของเนื้อหา หรือจุดหมายของเนื้อหาได้

ในศตวรรษที่ 20 สำนักโครงสร้างนิมจึงได้ถือกำเนิดมาจากการวิเคราะห์ภาษาศาสตร์ ของ Ferdinand de Saussure (1916) และได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดย Roland Barthes ผู้ทำให้สัญวิทยาได้รับความ

สนใจอย่างกว้างขวางในทศวรรษ 1960 จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา วัฒนธรรมชาวบ้าน (Popular Culture) ความสนใจหลักของแนวคิดดังกล่าว อยู่ที่วจนภาษา (Verbal Language) และอวจนภาษา (Nonverbal Language) ซึ่งรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ และเป็นเครื่องหมาย ที่คนกลุ่มหนึ่งตระหนักร่วมกัน เรียกว่าเป็นระบบสัญญาณ (Signs) เพื่อนำไปสู่ ความเข้าใจด้วยทใน 3 ประเด็นหลัก นั่นคือ

- 1) ลักษณะโครงสร้างภายในของตัวสาร
- 2) วิธีการที่ทำให้เกิดความหมาย
- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวสารกับวัฒนธรรมในลักษณะที่เป็น

องค์รวม ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจถึงการที่ตัวบทของสื่อมวลชนถูก "อ่าน" หรือ ถูก "ถอดรหัส" โดยผู้รับสารได้อย่างไร

สำหรับตัวบทนั้น จะมีลักษณะภายในของตัวสารซึ่งสามารถจะกำหนด ตัวมันเองได้ไม่มากนักน้อย นั่นคือ ตัวบทสามารถมีเป้าหมายด้วยตัวเองได้ และสามารถที่จะมีความหมายได้ในตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องขึ้นต่อความตั้งใจของ ผู้ส่งสารหรือการเลือกตีความหมายของผู้รับสารเลย ความหมายที่เราตีความ ได้จากตัวบทจึงถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลักตรรกะ ของระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการ "เข้ารหัส" (Encoding) หรือระบบสัญญาณนั่นเอง

ระบบสัญญาณจะควบคุมการสร้างความหมาย (Signification) ของ ตัวบทให้เป็นไปอย่างสลับซับซ้อนหรือแฝงเร้น ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละ วัฒนธรรม ความหมายของตัวหมาย (Signifier) ในฐานะของสัญลักษณ์อันจำกัด (รูปธรรม) ดังเช่น ดอกกุหลาบนั้นจะมีระดับความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) หรือความหมายชั้นที่หนึ่งซึ่งมีลักษณะภาววิสัยและปราศจากความโน้ม เเอียงในค่านิยมอันใดอันหนึ่ง ถ้าใช้หมายถึงดอกไม้ชนิดหนึ่งที่มีสีแดง มีหนามแหลมคม และมีกลิ่นหอม ทว่ามันจะมีระดับความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ซึ่งเป็นความหมายชั้นที่สองหรือมาชาคติ (Myth) ได้ก็ต่อเมื่อมันเป็นการประเมิน คุณค่าเกี่ยวข้องกับอารมณ์, ความรู้สึก, คุณค่าหรือทัศนคติ (นามธรรม) กล่าวได้ว่า ถ้าดอกกุหลาบเป็นตัวแทนความรักของหนุ่มสาว เราก็จะเรียกความหมายลักษณะนี้

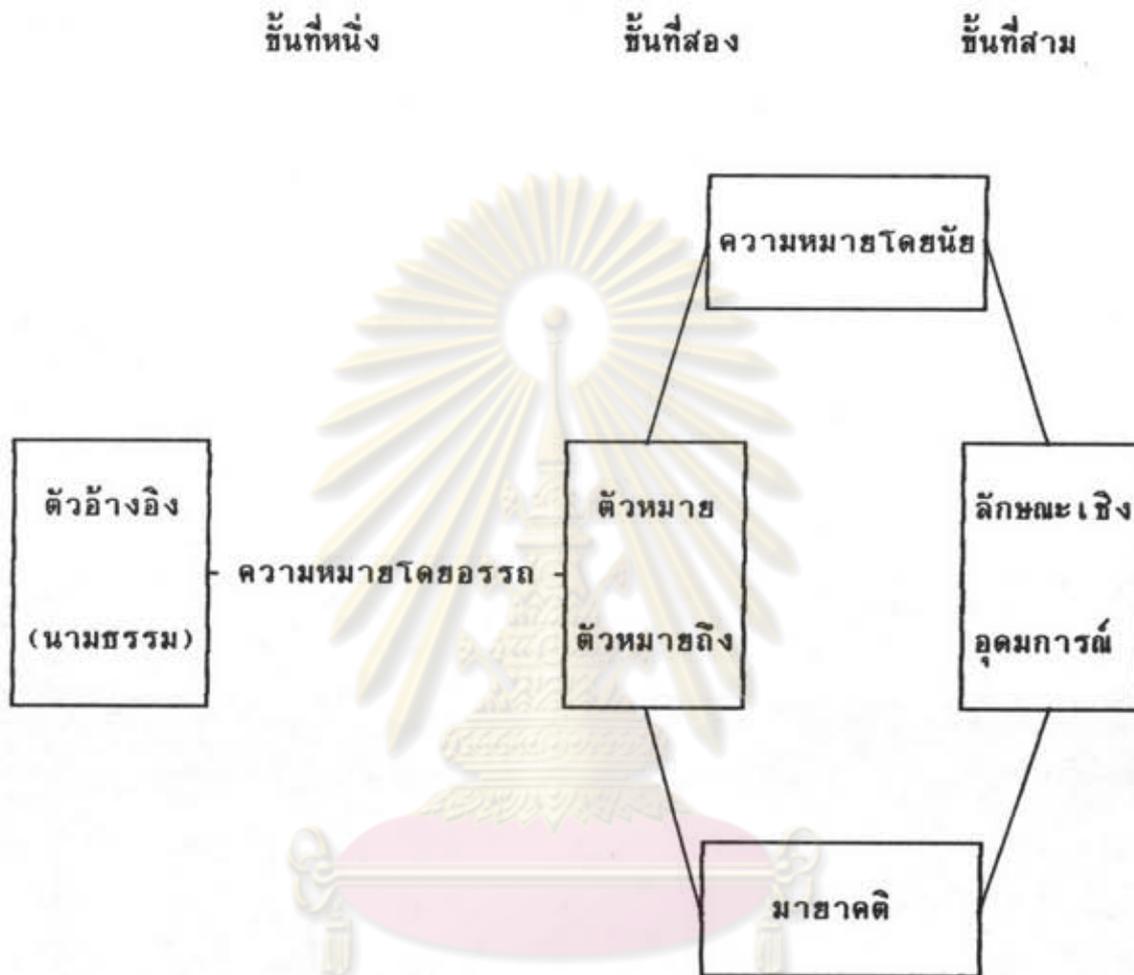
ว่า เป็นตัวหมายถึง (Signified) เราจะเห็นได้ว่าความหมายโดยนัย ก็คือ กลุ่มของความหมายที่เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน (Associations) และภาพลักษณ์ (Image) ที่เกิดขึ้นในความคิดของแต่ละบุคคล โดยถูกกระตุ้นและแสดงออกด้วยการใช้และการนำเอาสัญลักษณ์ (เช่นเดียวกับดอกกุหลาบ) มาผสมกันเป็นแบบต่าง ๆ เป็นสำคัญ

จะเห็นได้ว่า ตัวหมายและมาชาติสามารถสอดรับเข้าด้วยกัน เพื่อสร้าง ความหมายหรือแบบแผนของความหมายขึ้นมาได้ ทั้งนี้จัดเป็นการชี้ให้เห็นถึงฐานคติ ทางสังคมรวมทั้งหลักการบางอย่างที่แฝงเร้นอยู่ในสังคม นั่นคือ ตัวอุดมการณ์ (Ideology) นั้นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนภาพแสดงขั้นตอนของกระบวนการสร้างความหมาย
(Signification)



ความเป็นธรรมชาติ <-----> ความเป็นวัฒนธรรม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่มา : O' Sullivan, T. et al, Key Concepts in Communication,
London : Methuen, 1988 : 217.

แนวคิดสำนักโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา จึงมุ่งเน้นที่จะอธิบายการสร้างความหมายโดยนัยหรือความหมายเชิงสังคม (มิใช่เชิงปัจเจกชน) ทั้งในระดับทั่วไปและระดับย่อยไปพร้อม ๆ กับการอธิบายความหมายในเชิงภาษา เป็นการเพ่งเล็งที่การผลิตและการแลกเปลี่ยนความหมาย (Production and Exchange of Meanings) เป็นหลัก ทั้งนี้ทั้งนั้น การสร้างความหมายหรือการเชื่อมโยงระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง ย่อมมีลักษณะที่ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์อันหนึ่งอันใดอย่างชัดเจน (ตัวหมายอาจไม่ก่อให้เกิดตัวหมายถึงที่แน่นอนก็ได้ เพราะความหมายหรือเนื้อหาแฝงเร้น "ไปไกล" กว่าโครงสร้างที่ถูกกำหนดมาแล้วอย่างตายตัวของตัวบท) หรือการที่บรรดาสัญญะแต่ละตัวล้วนแต่เกิดความหมายเฉพาะตัวขึ้นมาได้ ก็เนื่องมาจากสัญญะแต่ละตัวนั้นต่างก็มีความผิดแผกแตกต่าง และต่างก็มีตัวเลือกออกไปหลาย ๆ แบบ มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับกาลเทศะของการใช้สัญญะนั้น ๆ (ความแตกต่างนี้เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ มิใช่โดยบังเอิญ) เรียกว่าเป็นความสัมพันธ์ที่มีพลวัตระหว่างกันตลอดเวลา (Dynamic Interaction) ดังนั้น การเกิดขึ้นของความหมายทั้งหลายเหล่านี้ จึงล้วนถูกควบคุมจากรหัสภาษาศาสตร์หรือรหัสของระบบสัญญะและจากค่านิยม (ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมในทางบวกหรือทางลบก็ตาม) ที่กำหนดมาจากกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม และกฎเกณฑ์ของระบบสัญญะ นั้นเอง

ตามแนวคิดดังกล่าว สามารถให้แนวทางในการแสวงหาความหมายทางวัฒนธรรมจากเนื้อหาของสื่อมวลชน วิธีการพรรณานำเนื้อหา และช่วยให้เราชัดเจนต่อประเด็นที่ว่า ใครเป็นผู้ผลิตและใครเป็นผู้ถ่ายทอดสาร ที่สำคัญคือ ทำให้เราตระหนักว่า สื่อมวลชนประกอบไปด้วยพื้นฐานของระบบรหัส (Codes) หรือระบบสัญญะที่มีมากกว่าหนึ่งระบบขึ้นไป ซึ่งความหมายแต่ละตัวจะต้องมีการพิจารณาอย่างรอบคอบมากขึ้นแตกต่างกันไป หรืออาศัยการอธิบายที่แยกแยะจากกันอย่างแน่นอน (แบบฉบับเฉพาะตัว) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสร้างความหมายกับโครงสร้างของอำนาจและการต่อสู้ในโครงสร้างนั้น ๆ ดังนั้น จึงไม่น่าจะเป็นไปได้ที่จะสร้างระบบเกณฑ์ของตัวอ้างอิง (References) อันเป็นองค์ประกอบย่อยที่มีความหมายเพียงอันเดียวขึ้นมาใช้

สำหรับอธิบายกับสภาพความเป็นจริงได้ทุก ๆ แบบ

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาที่ได้จากวิธีการของสำนักโครงสร้างนิยม นั้น ไม่สามารถจะนำไปขยายสรุป (Generalized) ตามแบบที่การวิเคราะห์แบบประเพณีเคยทำได้ หากจะมีการขยายสรุปกันจริง ๆ แล้ว โครงสร้างนิยม จะทำการสรุปรูปแบบมากกว่าเนื้อหาสาระ และเราจะไม่มีทางรู้ได้เลยว่าผลที่ได้รับจากการใช้วิธีการศึกษานั้น สามารถจะเป็นตัวแทนของทั้งหมดได้หรือไม่ สำหรับวิธีการวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายของตัวบทนั้น มีอยู่

2 ลักษณะ คือ

1) การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis คือ การศึกษาตัวบทโดยพิจารณาความสัมพันธ์ที่เกิดจากสัญญาณต่าง ๆ ภายในตัวบทนั้น เพื่อศึกษาถึงรูปแบบที่เป็นคู่ตรงกับข้าม (เช่น ขาว-ดำ, สวส-น่าเกลียด ฯลฯ) จัดเป็นการค้นหา Paradigmatic Structure นั้นเอง

2) การวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis คือ การศึกษาการดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่อง โดยเน้นไปที่การโยง (ลำดับ) เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกันจนสามารถเล่าเรื่องได้ ซึ่งเรียกว่า การค้นหา Syntagmatic Structure นั้นเอง ในที่นี้ Vladimir Propp ได้ทำการศึกษา เรื่องของ Morphology และ Form ซึ่งเป็นการศึกษาถึงองค์ประกอบกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง

นอกจากนี้ Propp ยังได้กำหนด "หน่วย" ของการเล่าเรื่องไว้ด้วย โดยเรียกว่าเป็น Function ซึ่งก็คืออาการแสดงของตัวละคร ด้วยการกำหนดเอาไว้ว่า "การกระทำ" ดังกล่าวของตัวละครเป็นการสร้างความหมายให้กับ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อให้เกิดความคงที่หรือตายตัวในเรื่องเล่าเป็นการมองเฉพาะการกระทำของตัวละครโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้องและในการเล่าเรื่องนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องประเภทใดก็ตาม จะประกอบขึ้นด้วยอาการแสดงของตัวละครที่แน่ชัดบางประการ ซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญของการสร้างเรื่องราวขึ้น ถือว่าเป็น "สูตรสำเร็จ" ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ สิ่งที่มีความสำคัญต่อการเล่า

เรื่องก็คือ ลำดับก่อน-หลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพราะถือว่าเป็นตรรกะ (Logic) ของตัวบทในการเล่าเรื่อง และการจัดลำดับของหน่วยเหล่านี้ก็มีผลต่อการสร้างความหมายให้กับผู้รับสาร นั่นก็คือข้อเท็จจริงจากการกำกับของเราเอง

ในส่วนของวิธีการศึกษาวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายนี้ จะสรุปได้ว่าการวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis จะให้ความหมายตัวบทในระดับผิวหน้า (Manifest Meaning) ในขณะที่การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis จะให้ความหมายแฝงเร้นในระดับลึก (Latent Meaning) แก่ตัวบท โดยที่ความหมายระดับผิวหน้าจะอธิบายว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง และความหมายแฝงเร้นในระดับลึกจะอธิบายว่าตัวบทนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไร

ตามแนวคิดที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด แม้ว่าจะเป็นการนำหน่วยตัวสารหรือตัวบทมาวิเคราะห์ แต่ก็เน้นการกำหนดการวิจัยไปยังตัวผู้สร้างสารนั้นได้ สำหรับการประยุกต์เอาสัญญาณวิทยามาใช้ในการวิเคราะห์ ย่อมจะช่วยทำให้การค้นหาความหมายของตัวบทเปิดกว้างยิ่งขึ้น เป็นการมองในลักษณะภาพรวมทั้งหมดมิใช่ การมองทีละส่วน ขณะเดียวกันการให้ความสำคัญกับการวางลำดับที่ขององค์ประกอบย่อย ก็ย่อมทำให้ตัวบทมีความหมายหรือสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

ในการประยุกต์ใช้แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญญาณวิทยากับการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพตัวแทนและกระบวนการสื่อความหมายในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลครั้งนี้ จะถือว่า ตัวบทหรือเนื้อหาของมิวสิควิดีโอดังกล่าวประกอบไปด้วยระบบสัญญาณหรือสัญญาณต่าง ๆ นานา ๆ ที่รวมกันเข้าอย่างมีความหมายตามที่ผู้ผลิตมิวสิควิดีโอสร้างสรรค์ขึ้นมา เพื่อส่งไปยังกลุ่มเป้าหมายผู้รับสาร โดยในที่นี้ตัวบททั้งหลายที่ปรากฏอยู่ในมิวสิควิดีโอ หรือสัญญาณต่าง ๆ จะถูกผู้วิจัยทำการ "ถอดรหัส" (Decoding) หรือตีความ (Interpretation) เพื่อทำความเข้าใจและแสดงความหมายทั้งหลาย โดยเฉพาะความหมายโดยนัย หรือความหมายแฝงเร้นของ "ภาพตัวแทน" ในมิวสิควิดีโอเพลง (หรือเรื่อง) ใด ๆ เป็นสำคัญ

2. แก่น กับ โครงเรื่อง

ในทางการละครนั้น พบว่า มีรูปแบบการนำเสนออันโดดเด่นสำหรับให้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นภาพตัวแทนอันจำเป็นในการสื่อความหมายถึงผู้ชมหรือผู้รับสาร นั่นก็คือ แก่น กับ โครงเรื่องของละคร

โดยในที่นี้แก่น (Theme) หรือแนวคิดรวบยอดพื้นฐาน (Basic Concepts) หรือความคิดสำคัญอันใดอันหนึ่ง (An Idea) จะหมายถึงลักษณะอันเป็นวิสัยธรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ที่สื่อออกมากับละครเรื่องใด ๆ ถ้าอธิบายตามหลักจิตวิทยาแล้ว แก่นก็คือ ความต้องการจำเป็นทางด้านจิตใจของมนุษย์ (Fundamental Needs) ที่มีปรากฏให้เห็นอยู่เสมอ ๆ ในศิลปะหรือการละคร อาทิเช่น ความต้องการความรัก, อำนาจ, ความสนใจ, ความซื่อสัตย์, อิสระ เป็นต้น และในขณะที่เรื่องราวทางละครดำเนินไปนั้น ก็จะปรากฏภาพลักษณ์ของแก่นขึ้นมาอย่างสม่ำเสมอในฐานะที่เป็นบ่อเกิดของความคิดสำคัญสำหรับละคร หรือเป็นตัวเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน นั่นเอง

สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับแก่นมาใช้สำหรับการรับรู้ หรือตีความแก่นของเพลงหรือแก่นของภาพ(หรือเรื่องราว) ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลเป็นหลัก นอกจากนี้อาจใช้แนวคิดดังกล่าวช่วยในการตีความสถานภาพและบทบาทของตัวละคร หรือแม้แต่ของความขัดแย้งในโครงเรื่องของสื่อดังกล่าว (บางประเภท) ด้วยเช่นกัน

ทั้งนี้ในส่วนของโครงเรื่อง (Plot) นั้น ในภาพรวมจะหมายถึง การผูกเค้าโครงของเรื่อง หรือ การสร้างเรื่องราวคร่าว ๆ ขึ้นมา โดยโครงเรื่องสามารถรับรู้หรือตีความได้อย่างสมบูรณ์ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ (Sporre, 1989)

1. การเปิดเรื่อง (Exposition)

การเปิดเรื่องของละครจะให้ข้อมูลข่าวสารด้านภูมิหลังที่จำเป็นแก่ผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นในด้านฉากและแรงจูงใจที่ละครอุบัติขึ้น ตลอดจนเวลาและตัวละครที่ใช้ในการเปิดเรื่อง โดยมันอาจปรากฏให้เห็นอย่างรวดเร็ว

และซับซ้อนมากที่สุด หรือแม้แต่เปิดเผยจนเกือบจะถึงฉากสุดท้ายของละครก็ได้

2. ปมแห่งความขัดแย้ง (Complication)

ปมแห่งความขัดแย้งของละครนั้น จะนับตั้งแต่จุดที่ปัญหาเริ่มปรากฏ ซึ่งก็คือ เหตุการณ์หรือการเผชิญหน้ากับปัญหาที่ทำให้ความหวังของตัวละครใด ๆ ทรุดหรือล้มลง ๆ ซึ่งจะทำให้ละครดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง (ที่เรียกว่า "โครงเรื่อง เข้มข้นขึ้น") หรือก้าวเข้าสู่ "การแสดงที่พัฒนาขึ้น" (Rising Action) - (Hilliard, n.p.) หรือ การขยายตัวของปัญหา (Development)

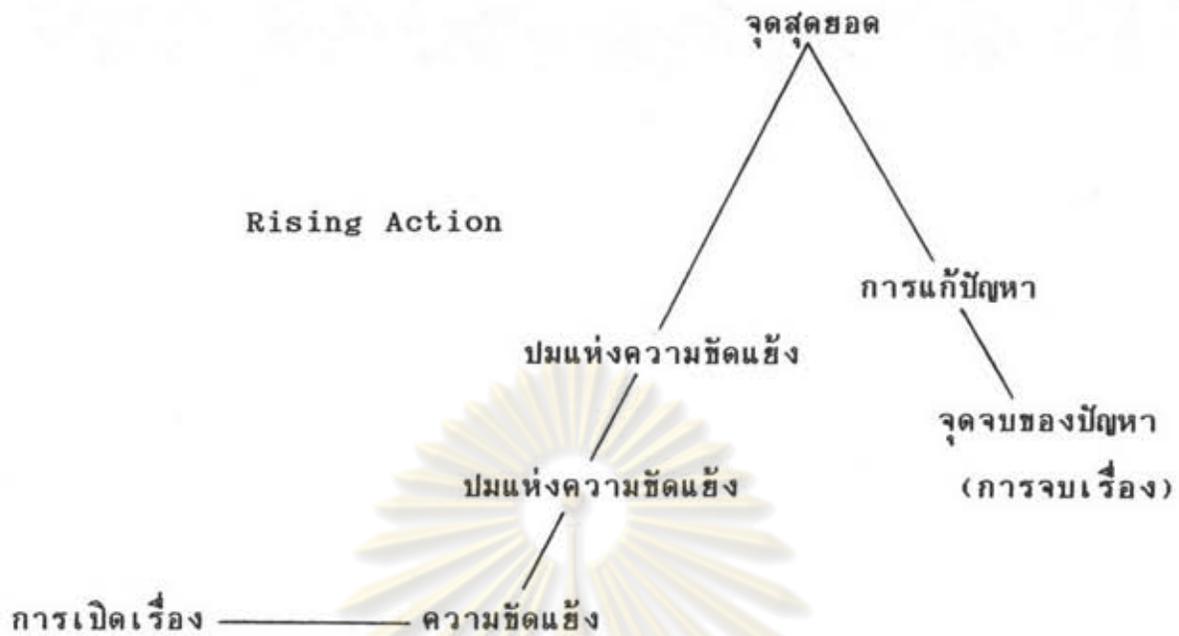
ในที่นี้ ปมแห่งความขัดแย้งชุดหนึ่งจะระเบิดออกมาจากความขัดแย้ง (Conflict) อย่างหนึ่ง หรือมากกว่านั้น นั่นคือ

- 1) ความขัดแย้งระหว่างคนสองคน
- 2) ความขัดแย้งระหว่างคน ๆ หนึ่งกับกลุ่ม ๆ หนึ่ง
- 3) ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มสองกลุ่ม
- 4) ความขัดแย้งระหว่างคน ๆ หนึ่งกับธรรมชาติ
- 5) ความขัดแย้งระหว่างคน ๆ หนึ่งหรือหลายคนกับอำนาจที่ไม่อาจหยั่งรู้บางอย่าง
- 6) ความขัดแย้งระหว่างคน ๆ หนึ่งกับตัวตนภายในของตนเอง

3. การคลี่คลาย (Denouement)

การคลี่คลาย อาจเรียกว่า จุดจบของปัญหา ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการแก้ไขปัญหา (Resolution) โดยการคลี่คลายจะเกิดขึ้นเมื่อความขัดแย้งก้าวมาถึงจุดสุดยอด (A Climax) หรือก้าวเข้าสู่จุด (ระยะ) เปลี่ยนที่อำนาจหนึ่งชนะอีกอำนาจหนึ่ง หรือเป็นระยะที่เรื่องเปลี่ยนไปทางใดทางหนึ่ง จนปรากฏเป็นทางออกที่เป็นเหตุเป็นผลของตัวละครที่ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ นานามา หรือไม่ก็อาจเป็นทางออกที่พลิกความคาดหวังของผู้ชมก็ได้

โดยแบบแผนโครงเรื่องเล่า (ที่สมบูรณ์-ชัดเจน) ของละครที่ผ่านจุดสุดยอดแล้วก็คลี่คลายสู่บทสรุปจะเรียกว่า "Pyramidal" ดังแผนภาพต่อไปนี้



จากแบบแผนโครงเรื่องดังกล่าว ถ้านำมาประยุกต์ใช้กับแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ความหมายในระดับผิวหน้าของสัญวิทยาแล้ว ในเบื้องต้นย่อมทำให้สามารถจำแนกประเภทของมิวสิควิดีโอออกได้กว้างๆ 2 ประเภท นั่นคือ มิวสิควิดีโอประเภทที่มีโครงเรื่องเล่าที่สมบูรณ์-ชัดเจน (เหมือนตามแบบแผนฯ) กับประเภทที่มีโครงเรื่องเล่าแต่ก็ขาดความสมบูรณ์-ชัดเจน แต่อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ก็อาจพบว่ามีมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลบางประเภทที่มีโครงเรื่องตามนัยยะดังกล่าว หรืออาจเป็นมิวสิควิดีโอที่ไม่มีโครงเรื่องเลขก็ได้ ทั้งนี้ในทำนองเดียวกัน ก็สามารถประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับโครงเรื่องข้างต้น มาใช้สำหรับวิเคราะห์และเปรียบเทียบให้เห็นถึง รูปแบบของการเล่าเรื่อง แต่ละส่วน (ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเรื่อง , ปมแห่งความขัดแย้ง , การคลี่คลาย หรือ จุดจบของปัญหา) ของมิวสิควิดีโอ ประเภทต่าง ๆ ว่ามีรูปแบบของการเล่าเรื่องหรือไม่ และถ้ามีรูปแบบของการเล่าเรื่องใด ๆ แล้วรูปแบบของการเล่าเรื่องนั้นๆ มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรเป็นหลักได้อีกด้วย

3. ตัวละครหรือนักแสดง (Characters or Actors)

ในที่นี้หากนำสัญวิทยาวิทยา มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของ ตัวละครหรือนักแสดงในมิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากล โดยทั่วไปก็อาจวิเคราะห์ให้ เห็นถึง การสร้างความหมายระดับผิวหน้าของตัวละครหลักหรือศิลปินในสื่อมิวสิก วิดีโอฯได้ว่า ตัวละครหลักดังกล่าวอาจสวมบทบาทในการลิปซิงค์เล่าเรื่องตาม บทเพลง (Lip' sync) เพียงอย่างเดียว หรือไม่ก็สวมบทบาทในการแสดงออกตาม ท้องเรื่องควบคู่กันไปด้วย หรือแม้แต่อาจเป็นตัวละครที่สวมบทบาทในการแสดงออก ตามท้องเรื่องเพียงอย่างเดียวเท่านั้นก็ได้ ทั้งนี้ยังมีเพียงส่วนน้อยมาก ดังในมิวสิก วิดีโอเพลง "ไอ้หนุ่มผมขาว" ของศิลปิน-สุรัชย์ สมบัติเจริญ กับมิวสิกวิดีโอเพลง "ไม่อยากกลับบ้าน" ของศิลปิน-เพ็ญพักตร์ ศิริกุล เท่านั้นที่พบว่า มีตัวละครหรือ นักแสดงคนอื่นเข้ามาสวมบทบาทเล่าเรื่องตามบทเพลง หรือแสดงออกตามท้องเรื่อง แทนตัวตนจริง ๆ ของศิลปิน จนบางทีก็ยากที่จะแยกแยะได้ว่าตัวละครตัวนั้น ๆ เป็นศิลปินเจ้าของบทเพลงใด ๆ จริงหรือไม่ ด้วยเหตุที่ในมิวสิกวิดีโอเพลงใด ๆ (เช่น "ไอ้หนุ่มผมขาว") จะไม่ปรากฏตัวตนจริง ๆ ของศิลปินในลัทธิภาพหรือลัทธิฉาก หนึ่งเลย หรือแม้ว่าจะมีมิวสิกวิดีโอบางเพลง (เช่น "ไม่อยากกลับบ้าน") ที่ ปรากฏให้รับรู้ได้ว่าศิลปินคนใด ๆ ที่ลิปซิงค์เล่าเรื่องเป็นคนละคนกับตัวละครที่สวม บทบาทตามท้องเรื่องแทนตัวตนจริง ๆ ของศิลปินคนนั้น ๆ แต่เพราะบุคลิกภาพอัน โดดเด่นของตัวละครที่คล้ายคลึงกัน เช่น เป็นผู้หญิงผมขาวที่มีรูปร่างและหน้าตาดี เหมือน ๆ กัน ก็ย่อมทำให้เกิดเอกภาพและความกลมกลืนในการรับรู้ความหมายที่ สื่อออกมาทางภาพตัวแทนของมิวสิกวิดีโอเพลงใด ๆ จนสามารถมองข้ามความ แตกต่างที่แท้จริงไปได้ค่อนข้างง่ายดาย นั่นเอง

ส่วนในด้านการสร้างความหมายแฝงไว้ระดับลึกของตัวละครนั้น Vale (1982) ได้ใช้คำว่า "การหล่อหลอมลักษณะเฉพาะตัว" (Characterization) เพื่ออธิบายให้เห็นว่า ตัวละครอาจปรากฏตัวขึ้นอย่างโดดเด่นในลักษณะเฉพาะที่ มองดูเป็น (สถานการณ์) คนดีหรือคนร้าย คนฉลาดหรือคนโง่ ฯลฯ ก็ได้ ทั้งนี้ ตัวละครก็อาจแสดงอารมณ์ชั่ววูบหรืออารมณ์ที่แปรปรวนไปได้มากมาย ดังเช่น

ความขุ่นข้องโกรธเคือง , ความเจ็บปวด , การปล่อยเนื้อปล่อยตัวไปตาม
 ยถากรรม , การขอมจำนน , ความรัก , ความอิจฉาริษยา หรืออาการ
 ทุรนทุรายใด ๆ ฯลฯ ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมเข้าถึงแรงจูงใจหรือเจตนาอันใดของ
 นักแสดงก็ได้ โดยในบางกรณีนักแสดงอาจแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบบางอย่างออกมา
 ให้เห็นอย่างเด่นชัด อาทิเช่น ตัวละครชาย (ในภาพพระยะใกล้) ขณะมองเห็น
 ภาพบาดตาบาดใจที่คู่แข่งของเขา กำลังจุมพิตหญิงสาวคนรักหรือหญิงสาวที่เขา
 หมายถึงอยู่ (การแสดงความขัดแย้งสำคัญ ๆ ทางการละครออกมา) นั้น อาจมี
 ปฏิกิริยาตอบโต้กับสถานการณ์เช่นนี้ ด้วยการปล่อยตัวตามยถากรรม ซึ่งแสดงให้เห็น
 เห็นว่า เขาขอมแพ้และขอมยกสาวคนรักให้ชายอื่นไปแต่โดยดี หรือในทางตรงข้าม
 ถ้าเขาเกิดความอิจฉาริษยาขึ้นมาแทน ก็อาจแสดงความพยายามทุกวิถีทางที่จะ
 ต่อสู้แย่งชิงเอาสาวคนรักมาให้จงได้ ฯลฯ

อย่างไรก็ตามในที่นี้เราสามารถสังเกตเห็นการแสดงออก (Actions)
 หรือปฏิกิริยาตอบโต้ (Reactions) ของตัวละครใด ๆ ได้จากรหัส (หรือสื่อ)
 ที่เป็นการนำเสนออย่างใดอย่างหนึ่ง หรือมากกว่าอย่างหนึ่ง ดังนี้

- การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expressions)
- การประสานสายตา (Eye Contact) ไม่ว่าจะเป็นการ
 มองซึ่งกันและกันของตัวละคร หรือการมองของตัวละครมายังกล้องหรือผู้ชม ฯลฯ
- ท่าทาง (Gestures) หรือการเคลื่อนไหว (Movements)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ควรต้องประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครหรือนักแสดงมาใช้สำหรับเป็นแนวทางพรรณนาหรือแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการสร้าง
 ความหมายหรือสื่อความหมาย โดยเฉพาะจะเน้นหนักในส่วนของการสภาพและ
 บทบาทของศิลปินในฐานะที่เป็นตัวละครหลัก ๆ ที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอเพลงไทย
 สากลเพลงใด ๆ เป็นสำคัญ

4. การจัดฉาก (Settings)

ตามปกติฉากอาจเป็นสภาพแวดล้อมต่าง ๆ นานา หรือฉากหลัง (Background) ใดๆ ก็ได้ อาทิเช่น ห้องนั่งเล่น, ห้องนอน, ทิวเขา หรือลานโล่ง กว้างทั้งหลาย ฯลฯ อีกนัยหนึ่ง ฉากก็คือ ท่าเลที่ตั้ง (Location) หรือสถานที่ ที่ให้ข้อเท็จจริงทั้งหลายอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมมาจำนวนหนึ่ง โดยฉากอาจมองดู หรรษาหรือเรียบ ๆ ง่าย ๆ, น่าเกลียดหรือสวยงาม, ล้าสมัยหรือทันสมัย ฯลฯ หรืออาจสื่อแสดงฐานะความมั่งมี, รสนิยม หรือแม้แต่สะท้อนยุคสมัยก็ได้ (Vale, 1982) ทั้งนี้การจัดฉากจะกำหนดขึ้นมาจากเส้น (Line), รูปแบบ (Form), กลุ่มก้อน (Mass), สี (Color), การซ้ำ (Repetition) และเอกภาพ (Unity) โดยอาจเน้นให้เกิดความลึกหรือมิติที่สาม และเปิดอิสระในการ เคลื่อนไหวของตัวละครภายใต้ความสามารถใช้งานได้จริง ตลอดจนมีความทนทาน เพียงพอเป็นสำคัญ (Sporre, 1989)

ในที่นี้ Sporre (1989) ได้แบ่งฉากหรือการจัดฉากออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

ก. การจัดฉากแบบสมจริง (Realistic)

การจัดฉากแบบสมจริง จะมีลักษณะเหมือนโลกของความเป็นจริงหรือการดำเนินชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะในด้านการเคลื่อนไหว, เพอร์นิเจอร์, ต้นไม้, ก้อนหิน ฯลฯ

ข. การจัดฉากแบบสัญลักษณ์ (Symbolic/Suggestive)

การจัดฉากแบบสัญลักษณ์ จะก้าวสู่ความเป็นละครมากยิ่งขึ้น หรือ อีกนัยหนึ่งก็คือ ออกจากความเป็นจริงมากยิ่งขึ้นนั่นเอง อาทิเช่น ฉากที่มีแต่ โครง-ประตู หรือไม่ต้องใช้กำแพง ซึ่งอาจเน้นสำหรับการเล่าเรื่องแบบกระแฉจิต ปรหวัติ (Flash Back) หรือฉากที่ตัวละครทวนนึกถึงภาพเหตุการณ์ในอดีต ฯลฯ

ค. การจัดฉากแบบนามธรรม (Abstract)

การจัดฉากแบบนามธรรม จัดเป็นการเน้นหรือเสริมแรงการแสดง ออกให้เข้มข้นหรือโดดเด่นขึ้น อาทิเช่น การจัดพื้นแบบลาดเอียง เพื่อควบคุมความ

ยากง่ายในการเคลื่อนไหวของตัวละครใด ๆ ฯลฯ หรือไม่ก็อาจเป็นการเน้นรูปแบบ และสภาพแวดล้อมทางการละครที่ไร้ขอบเขต ดังเช่น การใช้โครงไม้ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกตามที่ต้องการ ฯลฯ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับการจัดฉาก มาใช้สำหรับเป็นแนวทาง หรือประเด็นในการพรรณนาหรือแสดงให้เห็นถึงลักษณะ เฉพาะของภาพตัวแทนของ "การจัดฉาก" ซึ่งนับว่าเป็นระบบสัญญาณสำคัญอันหนึ่งในการสร้างหรือสื่อความหมายอันแตกต่างหลากหลายให้ปรากฏออกมาในมิวสิควิดีโอ เพลงไทยสากลเรื่อง (หรือประเภท) ใด ๆ ก็ตาม

5. องค์ประกอบสำคัญทางการมองเห็น และความรู้สึกที่ได้รับจากผู้สละ (Visual Elements and Sensation)

5.1 การจัดแสง (Lighting)

ตามปกติการจัดแสงจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการควบคุมหรือการสร้างแสงกับความมืด โดยในที่นี้แสงจะเป็นสัญลักษณ์ของความปลอดภัย, คุณธรรม, สัจจะ และความสนุกสนาน ขณะที่ความมืดจัดเป็นสัญลักษณ์ของความกลัว, ความชั่วร้าย และสิ่งลึกลับ (Giannetti, 1990)

ในทางการละครนั้น จะมีจุดมุ่งหมายสำคัญ ๆ ในการจัดแสงต่าง ๆ กัน อาทิเช่น เพื่อให้แสงตกกระทบบลงตามจุดที่ต้องการ, เพื่อสร้างสีสันบนตัวของนักแสดง เสื้อผ้า หรือฉาก, เพื่อเน้นความโดดเด่นของสีเสื้อผ้า ความแกร่งของนักแสดง และเพื่อเสริมบรรยากาศของฉากใดฉากหนึ่ง ตลอดจนอาจมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมแรงให้กับโครงสร้างและการดำเนินเรื่องที่ดูขึงขังจริงจังของละคร ด้วยการใช้น้ำแสงเพิ่มจุดเด่นบนใบหน้าและร่างกายของตัวละคร ฯลฯ (Sporre, 1989)

ทั้งนี้การจัดแสงจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างของส่วนประกอบสำคัญทางการมองเห็น อันได้แก่ สี (Color), รูปร่าง (Shape) และ พื้นผิว (Texture) ที่ปรากฏในภาพลักษณะใด ๆ เป็นสำคัญ เพราะส่วนประกอบสำคัญทางการมองเห็นเหล่านี้ จะสะท้อนหรือดูดกลืนแสงได้มากหรือน้อยต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากต้องการให้เกิดเป็นภาพลักษณะที่มีสามมิติ (เพราะตามปกติแล้วแสงมีแนวโน้มจะลดเงามืดต่าง ๆ และทำให้ภาพลักษณะแบนราบ ฯลฯ)

สำหรับในภาพยนตร์บางเรื่องนั้น นอกจากจะมีการจัดแสงโดยคำนึงถึงความแตกต่างของส่วนประกอบสำคัญทางการมองเห็นดังกล่าวแล้ว ก็อาจพลิกความคาดหวังในด้านความหมายแฝงเชิงสัญลักษณ์ของแสงและความมืดให้เป็นด้านตรงข้ามกันได้ อาทิเช่น การจัดแสงจ้า ๆ อาจใช้ในฉากต่อสู้ที่ดุเดือด รุนแรงต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้สึกอื่น ๆ เกี่ยวกับปัญหาความขัดแย้งหรือความมั่นคงปลอดภัยที่ถูกสั่นคลอนแก่ผู้ชมก็ได้ ฯลฯ ทั้งนี้ทั้งนั้นมุมมองก็จะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของแสงได้เช่นกัน

โดยตามหลักการแล้ว รูปแบบของการจัดแสงทั่ว ๆ ไป ที่ทำให้วิดีโอหรือภาพยนตร์กลายเป็นงานทัศนศิลป์อันโดดเด่นขึ้นมาได้นั้น ย่อมพบว่า มีลักษณะและผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่ศนา (ผู้ชมหรือผู้ตีความ) ในรูปแบบต่าง ๆ อย่างน้อยอย่างใดอย่างหนึ่งใน 5 รูปแบบดังต่อไปนี้

ก. การจัดแสงเป็นลำหรือ Spotlights ซึ่งให้ความเปรียบต่าง (การตัดกัน) ของแสงกับความมืดอย่างหนักหน่วงมาก ๆ ทำให้พื้นผิวหน้าของภาพลักษณะดู เหมือนจะเป็นการตัดรูปให้ขาดออกจากกัน ทั้งนี้มักใช้เพื่อจุดมุ่งหมายทางจิตวิทยา (Psychological) และทางแก่นเรื่อง (Thematic) เป็นหลัก

ในที่นี้ถ้าเป็นการจัดแสงที่ทำให้ใบหน้าของบุคคลดำมืดไปครึ่งหนึ่ง และมีด้านสว่างอีกซีกหนึ่งย่อมจะเป็นสัญลักษณ์ของการแบ่งแยกตัวตน (Self-division) ได้

ข. การจัดแสงจากด้านหน้า

การจัดแสงจากด้านหน้าถ้าจ้าเกินไป อาจทำให้ตัวละคร หรือภาพลักษณะใด ๆ ดูแบนราบ-ลอยตัวขึ้น ขาดความเป็นสามมิติ ตลอดจนไร้เส้น และเงาบนใบหน้ามากขึ้น แต่ถ้าเป็นการจัดแสงแต่เพียงอ่อน ๆ กระจายไว้แทนที่ (หน้า)เงามืดใด ๆ บนฉาก ก็ย่อมจะให้ความรู้สึกในด้านความสวยงาม, ความเอื้ออาทร, สันติ และความอ่อนโยนได้ (Bobker, 1969)

ค. High Key ซึ่งเป็นแสงที่มีความสว่างสูง หรือมีค่าความหนักเข้ม (ดำ) ของภาพต่ำส่งผลให้ภาพลักษณะใด ๆ มีความสว่างไสว หรือมีแต่ อาจเห็นแสงและเงาได้ลาง ๆ ก็ได้ ซึ่งมักจะพบได้ในภาพยนตร์แนวตลกและ นามูคนตรีทั้งหลาย ตามปกติจะเป็นแสงที่ให้ความรู้สึกสดใส, เบาสบาย, มีชีวิตชีวา, อ่อนหวาน ฯลฯ

ง. Low Key ซึ่งเป็นแสงที่มีความสว่างต่ำหรือมีค่าความหนักเข้ม (ดำ) ของภาพสูงส่งผลให้ภาพลักษณะใด ๆ มีพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพค่อนข้างมืด ซึ่งมักจะพบได้ในภาพยนตร์แนวลึกลับ และแนวสยองขวัญสิ้นประสาท ตามปกติจะเป็นแสงที่ให้ความรู้สึกตึงเครียด , อึดอัด , กัดกั้ม,หนักแน่น ฯลฯ

ในกรณีของภาพยนตร์แนวตลกที่เปลี่ยนมาใช้แสงที่มีค่าความเข้มของภาพต่ำนั้น ก็อาจเป็นสัญลักษณ์ของตลกที่ขี้ริ้วหรือมีลักษณะเลียดสี หรือประชดประชันได้

จ. High Contrast ซึ่งเป็นแสงที่มีการตัดกันหรือการเปรียบเทียบต่างอย่างสูง ทำให้เกิดภาพลักษณะทางการละครที่น่าสนใจมากขึ้น ตามปกติจะปรากฏเป็นลำแสงเข้ม ๆ กับลำแสงขาว ๆ หรือริ้วของความมืดสลับกับริ้วของความสว่างอย่างเด่นชัด และมักพบได้ในภาพยนตร์แนวโศกนาฏกรรม โดยเฉพาะฉากที่มีการตาย (อาจเป็นการจัดแสงให้ใบหน้าดูขาวซีดขณะที่แผ่นอกดำมืดก็ได้) และแนวเมโลดราม่า (ละครที่ตัวละครมักถูกเหมารวมว่าดีหรือเลวทั้งหมดตามปกติ ตอนจบฝ่ายดีมักจะชนะ ส่วนในด้านเรื่องราวก็มักเกี่ยวข้องกับเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับการจัดแสง

มาใช้สำหรับเป็นแนวทางหรือประเด็นเริ่มต้นในการพรรณนาหรือแสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของภาพตัวแทนของ "การจัดแสง" ที่นับว่าเป็นระบบสัญญาณสำคัญอันหนึ่ง (โดยพื้นฐานแล้วเป็นระบบสัญญาณหรือไวยากรณ์ที่สำคัญอันหนึ่งของภาพ (Shot) ซึ่งเป็นหน่วยความหมายที่เล็กที่สุดในภาษาวิดีโอ) ที่ช่วยในการสร้างหรือสื่อความหมายให้ปรากฏออกมาอย่างโดดเด่นในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลเรื่อง (หรือประเภท) ใด ๆ ก็ตาม

5.2 สี (Color) กับ ขาว-ดำ (Black & White)

เนื่องจากในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลบางเพลงนั้น อาจพบว่ามีภาพขาว-ดำ ปรากฏให้เห็นเป็นหลักหรือทั้งหมดของภาพลักษณ์ หรือภาพตัวแทนใด ๆ ดังนั้น ก่อนที่จะพิจารณาความหมายแฝงเร้นระดับลึกของสี (ตามสัญญาณวิทยา) ที่ปรากฏให้เห็นในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลเพลงใด ๆ จึงจำเป็นต้องจำแนกแยกแยะความหมายของ "สี" ออกจากความหมายของคำว่า "ไม่มีสี" ของภาพขาว-ดำไว้ด้วยอย่างชัดเจน

ในที่นี้ สีนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของการมองเห็นซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความเด่นชัดในสนามภาพและจัดเป็นองค์ประกอบมูลฐานที่มีอิทธิพลกระตุ้นเร้าอารมณ์ความรู้สึกและการรับรู้ของคนเราได้เป็นอย่างดี โดยสีจะรวมคุณลักษณะของเส้น , พื้นผิวและน้ำหนักไว้ครบถ้วน (สุชาติ เถาทอง, 2536 : 49) ถ้าเปรียบเทียบระหว่างภาพสีกับภาพขาวดำก็จะพบว่า ภาพสีย่อมแสดงความแตกต่างหรือให้รายละเอียดในภาพแก่ผู้ดูได้ดีกว่าภาพขาวดำ (ซึ่งให้น้ำหนักเทาอ่อนข้างใกล้เคียงกัน) โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีจะมีคุณสมบัติพิเศษเพิ่มขึ้น 2 ประการ คือ ความเป็นสีหรือสีแท้ (Hue) กับความเข้มหรือกำลังส่องสว่าง (Intensity) ที่เรียกว่า "ค่าน้ำหนักของสี" (Value Scale or Value of Color)

ในที่นี้สีแท้จะมีอยู่ 12 สี แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

- สีอุ่น (Warm Tone or Colors) อันได้แก่ สีม่วงแดง, สีแดง, สีส้มแดง, สีส้ม, สีเหลืองส้ม และสีเหลือง ซึ่งให้ความรู้สึกรุกเร้า (Advance) และให้พลังมากกว่าสีเย็น อาทิเช่น ให้ความรู้สึกอบอุ่น, ตื่นเต้น, ร่าเริง,

กระปรี้กระเปร่า, การต่อสู้ดิ้นรน, ความมีชีวิต, ความรุ่งโรจน์, โอบอ้า, ความรุนแรง หรือแม้แต่ความรัก ฯลฯ

- สีเย็น (Cool Tone or Colors) อันได้แก่ สีเหลืองเขียว, สีเขียว, สีน้ำเงินเขียว, สีน้ำเงิน, สีน้ำเงินม่วง และสีม่วง ซึ่งให้ความรู้สึกถดถอย (Recede) อาทิเช่น สงบเงียบ, สันติ, สดชื่น, สุขุม, เยือกเย็น, ความคิดฝัน, เวลากลางคืน ฯลฯ

ในระดับเฉพาะเจาะจงนั้น ผศ. ดวงทิพย์ วงพันธ์ (อ้างใน สาขาניתศศาสตร์ , มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช : 2529, 808-809) ได้กล่าวถึง อิทธิพลของสี (ไม่ว่าจะเป็นสีในกลุ่มหรือเป็นสีในวรรณะใดก็ตาม) ไว้ว่า อาจมีบทบาทสร้างความสำเร็จในการสื่อความหมาย ให้กับภาพยนตร์และโทรทัศน์ก็ได้ เช่น

แดง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น เพิ่มพลัง กระตุ้นลมหายใจและแรงดันโลหิต มักใช้เป็นสีแห่งเลือด อันตราย ไฟ ความเร็วร้อน ความตื่นเต้น และความแข็งแกร่ง

เหลือง เป็นสีสว่าง-เปล่งปลั่ง แทนแสงอาทิตย์ในทิศตะวันออก สัญลักษณ์ของมนุษย์ยุคป่าเถื่อน มักใช้โน้มน้าวใจให้ผู้ชมมีความสุขและผจญภัย บางครั้งใช้เป็นสีแทนความฉลาดกลัว

น้ำเงิน เป็นสีบอกเวลากลางคืน ซึ่งมนุษย์กลับคืนสู่เหย้าอย่างปลอดภัย ลดความเครียดของร่างกาย เป็นสีแห่งความจงรักภักดี เชื่อกันว่าเป็นสีแทนความรู้สึกนึกคิดได้ดีที่สุด

เขียว เป็นสีเขียวแทนใบไม้ผลิ , ป่า แทนความคงทนต่อการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ขณะเดียวกันก็เป็นสีแห่งความวิเศษฯ อมโรค ไม้แข็งแรง และขาดประสพการณ์

ม่วง เป็นสีผสมระหว่างสีแดงอันเป็นสีร้อน และสีน้ำเงินอันเป็นสีเย็นจึงเป็นสีบ่งบอกความมีเสน่ห์อย่างลึกลับ

ดำ เป็นสีแห่งความความตาย ความโศกเศร้า ความหมอดหวัง และการกระทำที่ซ่อนเงื่อน

ขาว เป็นสีแทนความบอบบาง บริสุทธิ์ เขียวเข้ม สงบ สะอาด
สว่างงาม

อนึ่ง ผศ.ดวงทิพย์ วงพันธ์ ยังกล่าวเสริมไว้ด้วยว่า แม้สีเส้นต่างๆ จะ
ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์และโทรทัศน์ แต่สีขาว-ดำ ของภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ก็ยัง
ได้รับความนิยมในการทำให้เรื่องราวดูเป็นจริงเป็นจัง หรือเสมือนบันทึกของ
ประวัติศาสตร์หรือความทรงจำอันเลวร้ายอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสังเกตว่า ภาพขาว-ดำ อาจใช้สำหรับสร้าง
จุดเด่นของภาพ หรือแม้แต่ช่วยเพิ่มอารมณ์บางอย่าง เช่น ความสนุกสนาน, มีชีวิต
ชีวา ฯลฯ ควบคู่ไปกับการใช้สีเส้นในภาพ ๆ เดียวกันก็ได้

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องใช้แนวคิดเกี่ยวกับสีและขาว-ดำ
ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบสำคัญทางการมองเห็น และสามารถรับรู้หรือตีความได้
ดังกล่าวนำมาใช้สำหรับพรรณนาหรือแสดงให้เห็นถึง ลักษณะของการสร้างความหมาย
หรือการสื่อความหมาย เพื่อทำให้ภาพตัวแทนใด ๆ ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล
ที่เกี่ยวข้องกับตัวหมายหรือความหมาย (ตัวหมายถึง) ของสี สามารถนำเสนอ
ลักษณะเฉพาะของพวกมันออกมาได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นหลัก

5.3 มุมกล้อง (Camera Angles)

มุมกล้องเป็นหนึ่งในภาพตัวแทนอันสำคัญของการจัดองค์ประกอบ
ทางด้านภาพ (Pictorial Composition) ที่ปรากฏเป็นความงามของวิดีโอ
โดยทั่ว ๆ ไป อย่างไรก็ตามในที่นี้ พบว่า อาจมีมุมกล้องปรากฏให้เห็นอย่าง
โดดเด่นในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล ที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ในงานวิจัยครั้งนี้
อย่างน้อย 1 ใน 3 ประเภท (หรือลักษณะ) ที่น่าสนใจอันได้แก่

ก. ภาพมุมสูง (High-angle shot)

ภาพมุมสูงเป็นภาพที่เกิดจากการมองลง แสดงให้เห็นถึง
ภูมิทัศน์ (Geographical Positions) โดยภาพชนิดนี้จะทำให้ตัวละครมองดู
เตี้ยลง และถูกแยกออกไปในลักษณะที่มองดูเขินช้า , ย่อมจ๋านน , เขื่อพัง,
ไม่มีมั่นคง , อ่อนแอ หรืออยู่ในความหวาดกลัว (Utz, 1992) ถ้าเป็นภาพมุมสูง

ระยะไกลที่ทำให้มองดูเหมือนตัวละครนั่งอยู่กับที่และมีขนาดเล็กนิดเดียว ก็อาจแสดงลักษณะน่าขบขัน, ไร้ที่พึ่ง หรือถูกครอบงำได้ โดยมักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง และบ่อยครั้งก็ถูกใช้สำหรับปิดเรื่องด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุที่มันจะแยกผู้ชมออกจาก การแสดงใด ๆ ใดนั่นเอง (Gollin, 1992)

กล่าวได้ว่า โดยทั่วไปแล้วภาพมุมสูงจะเป็นการจับภาพเหนือระดับสายตา ทำให้สิ่งที่ถ่ายดูเล็กลง และด้อยคุณค่าความสำคัญ (Aldridge & Liggett, 1990) โดยจะเป็นภาพที่รวมพื้นหรือพื้นดินเอาไว้เป็นฉากหลังด้วย ทั้งนี้ตามปกติแล้วภาพชนิดนี้จะไม่สูงเท่าไรจึงยังพอจะมีจุดมุ่งหมายในการสื่อความรู้สึกเกี่ยวกับการครอบงำผู้ชมได้ (ทั้ง ๆ ที่โดยพื้นฐานแล้วไม่ได้เจตนาจะสื่อความรู้สึกในด้านชะตากรรมหรือความต่ำต้อยต่อชาวसानาแต่อย่างใด)

อย่างไรก็ตาม หากเป็นภาพเหนือหัวในลักษณะของการมองด้วยสายตาของนก (Bird's-eye view) หรือไม่ก็เป็นการมองลงตรง ๆ เหมือนแผนที่ภูมิศาสตร์ (Plan) นั้นอาจทำให้สิ่งที่ถ่ายดูเหมือนมดตัวเล็ก ๆ ที่ไร้คุณค่าความสำคัญ, ไม่อาจบ่งบอกได้ หรือเป็นนามธรรมจนเกินไป ซึ่งมักปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ที่มีแก่นเกี่ยวกับชะตากรรม ขณะที่ผู้ชมจะรู้สึกล่องลอยอยู่เหนือฉากใด ๆ เหมือนกับเป็นทูตสวรรค์ (Giannetti, 1990) หรือไม่ก็อาจปรากฏให้เห็น ดังในจิตรกรรมฝาผนังของไทยบางชนิดที่แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมกับการใช้ชีวิตของผู้คนทั้งภายในวังและนอกกำแพงวังไว้ในภาพ ๆ เดียวกันได้

ข. ภาพมุมต่ำ (Low-angle shot)

ภาพมุมต่ำเป็นภาพที่เกิดจากการมองขึ้น จึงช่วยเพิ่มความสูงให้กับสิ่งที่ถ่ายหรือเหมาะสำหรับจับภาพอาคารสูง ๆ เพื่อแสดงความตั้งตรง (Verticality) โดยตามปกติแล้วภาพชนิดนี้จะลดภาพของสิ่งแวดล้อมรอบสิ่งที่ถ่ายลงไป ขณะที่ท้องฟ้าหรือผ้าเพดานมักจะปรากฏเป็นฉากหลัง (Gollin, 1992)

โดยภาพชนิดนี้จะทำให้ตัวละครมองดูมีอำนาจ, ครอบงำ, แข็งแกร่งและน่าเลื่อมใส (Utz, 1992 ; Bone & Johnson, 1993) หรือทำให้บุคคลดูก้าวร้าว (แม้แต่หญิงผของ)-(Madsen, 1990) ตลอดจนแสดงถึงพลัง, ความตึงเครียด และความตื่นเต้น ตามสายตาของกบ (Frog's eye)-

(Mehring, 1990) ขณะที่ภาพชนิดนี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวหรือถูกคุกคาม และไว้ที่ฟังได้ (Denitto, 1985)

นอกจากนี้อาจกล่าวได้ว่า ภาพมุมต่ำมักปรากฏในภาพยนตร์ โฆษณาชวนเชื่อทั้งหลายหรือในฉากต่าง ๆ ที่แสดงวีรบุรุษ (Heroism)- (Giannetti, 1990)

ค. ภาพมุมเอียง (Canted shot)

ภาพมุมเอียง เป็นภาพที่เบี่ยงเบนเส้นแนวนอนและเส้นแนวดิ่งของกรอบการมองเห็นปกติ โดยอาจเป็นภาพของต้นไม้หรืออาคารที่อยู่ในมุมทะแยง (Bordwell & Thompson, 1980) หรือเป็นภาพของคน ๆ หนึ่ง ที่ดูเหมือนจะตกจากกรอบภาพ ดังนั้น ภาพชนิดนี้จึงอาจจะใช้สำหรับสื่อความหมายของภาพที่นำเสนอโลกทัศน์ (Point-of-view shots) เพื่อแสดงอาการโง่เขลาหรือพฤติกรรมไร้สติสัมปชัญญะของบุคคลจำพวกคนเมา , คนที่ตื่นตระหนกตกใจ , คนติดยา , คนที่กระสับกระส่าย ฯลฯ ตลอดจนเป็นการจำลองฉากความหายนะของสงคราม , แผ่นดินไหว , การจลาจล หรือเรือล่ม เพื่อเพิ่มความโกลาหลในฉากเข้าไปอีก (Madsen, 1990) จัดเป็นภาพที่แสดงความตึงเครียด, ช่วงเวลาคับขัน (เป็นตายเป็นเท่ากัน) และการเคลื่อนไหวที่ไม่สมดุล (ไม่มั่นคง) ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเวียนหัวหรือไขว้เขวไป โดยเฉพาะในฉากที่แสดงความรุนแรงก็ย่อมจะสื่อความกระวนกระวายทางการมองเห็นได้อีกด้วย (Giannetti, 1990)

ทั้งนี้ภาพมุมเอียงยังปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญลึกลับประหลาด เพื่อแสดงการไม่ทันระวังตัวของตัวละคร หรือแม้แต่ผู้ชมอีกด้วย

นอกจากนี้ภาพชนิดนี้ยังช่วยแสดงอุปสรรคหรือความยากเย็น เชิงอุปมาในการปีนขึ้นภูเขา (ด้วยการเอียงกล้องถ่ายทำบนพื้นราบปกติ) ฯลฯ หรือในทางตรงข้ามอาจสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย ขณะที่ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งทำที่เป็นเดินลงภูเขาไปยังเป้าหมายที่ต้องการ แต่อย่างไรก็ตาม ภาพมุมเอียงก็อาจใช้ในการสร้างความแปลกใหม่หรือมีเป้าหมายเพียงเพื่อกระตุ้นการเห็น (Visual Stimulus) หรือสร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องใด ๆ เท่านั้นก็ได้ที่ต้องการ (Gollin, 1992)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับมุกกล้อง มาใช้เป็นแนวทางหรือประเด็นเริ่มต้นในการพรรณนา หรือแสดงให้เห็นถึงลักษณะ เฉพาะของภาพตัวแทนของ "มุกกล้อง" ที่นับว่าเป็นระบบสัญญาณสำคัญอันหนึ่งซึ่งโดย พื้นฐานแล้วเป็นหนึ่งใน การจัดองค์ประกอบทางด้านภาพหรือระบบสัญญาณ เพื่อ สร้างสรรค์ความงามของวิดีโอระบบหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะมีส่วนในการสร้างหรือ สื่อความหมายให้ปรากฏออกมาอย่างแตกต่างหลากหลายในมิวสิกวิดีโอเพลงไทย- สากลเรื่อง (หรือประเภท) ต่าง ๆ นั่นเอง

5.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

ตามปกติแล้วการเคลื่อนไหวของกล้องย่อมทำให้กล้องจับภาพได้ อย่างอิสระ เป็นการลดขีดจำกัดในด้านสนามการมองเห็นของมนุษย์ (หรือผู้ชม) ได้มากมหาศาล ในที่นี้จึงอาจเรียกรูปการจับภาพหรือกล้องที่ "เคลื่อนไหว" ได้ว่า "ดวงตาเหนือมนุษย์" (A superhuman eye) - (Boggs, 1978) ซึ่งจัดเป็น การเปลี่ยนแปลงของการจับภาพในด้านความสูง (Height), ระยะห่าง (Distance), มุม (Angle) หรือระดับ (Level) ภายใต้วง (Bordwell & Thompson, 1980) หรือเป็นรูปแบบของการแสดงออกถึงลักษณะทางกายภาพ ของกล้องที่เคลื่อนไหวได้ หรือลักษณะการเคลื่อนไหวของกรอบภาพใน 3 ลักษณะ เด่น ๆ อันได้แก่

ก. การเคลื่อนไหวของกล้องบนฐาน

การเคลื่อนไหวของกล้องบนฐานเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากกล้อง ที่ติดอยู่กับที่หรือปราศจากการเปลี่ยนท่าเลที่ตั้งกล้องใด ๆ ซึ่งรวมถึง การแพน (Pan movement) กับ การทิลท์ (Tilt movement) เป็นหลัก กล่าวคือ

1. การแพน เป็นการหัน(หมุน) กล้องทั้งตัวไปตามแกนแนวนอน (A horizontal axis) โดยมันจะให้ความประทับใจด้วยการหันพื้นที่กรอบภาพไป ตามแนวนอน จากซ้ายไปขวาหรือจากขวาไปซ้าย (Bordwell & Thompson, 1980) เป็นหลัก ทั้งนี้โดยทั่วไปการแพนจะมีจุดมุ่งหมายมากมายทางการละคร

อันได้แก่ (Madsen, 1990)

- เพื่อตามการแสดงออกของสิ่งที่ถ่าย (ตามปกติมักเผยให้เห็นด้านข้าง) ที่เคลื่อนไหว
 - เพื่อเชื่อมสิ่งที่ถ่ายสองสิ่งที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กัน เป็นสำคัญ
 - เพื่อแสดงมุมมองของทัศนียภาพของท่าเลที่ตั้งใจ ๗
 - เพื่อสร้างภาพแสดงการสำรวจหรือค้นหาข้อมูลข่าวสาร ที่คาดไม่ถึงตรงขอบ ๗ ภาพ (จัดเป็นการแสดงแรงจูงใจสำหรับขจัดความสงสัย ในสิ่งที่กำลังจะปรากฏนั้น ๗ นับว่าเป็นการใส่เครื่องหมายวรรคตอนทางการละคร (Dramatic Punctuation) ซึ่งบางทีอาจจัดเป็น "Dead Screen" หรือ เป็นภาพบนจอที่ไม่มีวัตถุใด ๆ ได้รับความสนใจอย่างแท้จริงก็ได้
 - เพื่อสร้างสติความรู้สึกตัวให้เกิดแก่ผู้ชมมากขึ้น จนกว่า จะหยุดลงตรงกรอบภาพใด ๆ เพื่อเปิดเรื่องด้วยบุคคลหรือเหตุการณ์ใด ๆ หรือเป็นการชักนำผู้ชมเพื่อก้าวเข้าสู่สิ่งที่ต้องพิจารณาอย่างใกล้ชิด
 - เพื่อสร้างมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (A first-person point of view) หรือภาพแทนการมองผ่านทางสายตาของตัวละครใด ๆ
- นอกจากนี้ การแพนอาจมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เห็นวัตถุที่ยาว หรือสูงเกินรัศมีกล้อง , เพื่อให้เห็นปฏิริยาโต้ตอบกันของตัวละคร หรือเพื่อ เปลี่ยนฉากและเพื่อปรับองค์ประกอบของฉากอีกด้วย (ดี. โยอิชิ นิชิโมโต , 2534 : 40)

ทั้งนี้โดยทั่วไปแล้ว ถ้าเป็นการแพนไปทางซ้ายมักแสดงความ พริ้งพริ้วและความสงบเรียบร้อย ขณะที่การแพนไปทางขวามักแสดงถึงการค้นพบ และความประหลาดใจ (Gollin, 1992)

สำหรับ "Swish-pan" หรือ "Flash pan" จะเป็นการ แพนกล้องอย่างรวดเร็วมาก ๆ จนภาพลักษณะมีลักษณะพวามัว หรือวิบวับขึ้นชั่วฉับ หรือมีผลกระทบเสมือนการป้ายสี จนสิ่งที่ถ่ายมีรูปแบบของนามธรรม (Abstraction) ซึ่งอาจใช้เป็นเครื่องมือสำหรับกระบวนการส่งทอดเปลี่ยนฉาก

(Transition) แสดงการเปลี่ยนเวลาหรือท่าเลที่ตั้ง หรือเพื่อล้มเลิกความตั้งใจ ในฐานะที่เป็นภาพเชิงจิตวิสัย ทั้งนี้ทั้งนั้น "Swish-pan" อาจแสดงถึงการถ่ายภาพโดยไม่เจตนา ของมือกล้องสมัครเล่นคนใดก็ได้ (Madsen, 1990)

2. การทิลท์ เป็นการหัน (หมุน) กล้องทั้งตัวไปตามแกนแนวตั้ง (A vertical axis) โดยมันจะให้ความประทับใจด้วยการหันพื้นที่กรอบภาพจากล่างขึ้นบน หรือจากบนลงล่าง (Bordwell & Thompson, 1980) เป็นหลัก ทั้งนี้ การทิลท์จะมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 3 ประการ คือ (Madsen, 1990)

- เพื่อตามการแสดงออกของสิ่งที่ถ่ายที่กำลังขึ้นสู่ที่สูง เช่น การยกยานขึ้นฟ้าของเครื่องบินลำหนึ่ง ฯลฯ

- เพื่อเชื่อมสิ่งที่ถ่ายสองสิ่ง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันเป็นสำคัญ

- เพื่อให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมกับการเฝ้าดูการพุ่งขึ้นที่สูง (ของสิ่งที่ถ่าย) ตามสายตาของตัวละคร ซึ่งอาจเป็นการแหงนมองคูตึกสูง ๆ (ตามเส้นแนวตั้ง) ก็ได้

ทั้งนี้การทิลท์ในฐานะที่เป็น Revealing Techniques จะค่อย ๆ เผยข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสิ่งที่ถ่ายใด ๆ ก่อให้เกิดความรู้สึกน่าติดตาม หรือ ใ้เราใจให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้หรืออยากเห็น เกี่ยวกับสิ่งที่ถ่ายนั้น ๆ ดังกรณีของการทิลท์อย่างช้า ๆ จากปลายเท้าของตัวละครใด ๆ ผ่านลำตัว สู่ใบหน้าทีครุ่นคิดของเขา เป็นต้น

ข. การเคลื่อนไหวของตัวกล้อง

การเคลื่อนไหวของตัวกล้องเป็นการเคลื่อนตำแหน่งของกล้องอย่างเห็นได้ชัดเจน ซึ่งในที่นี้พบว่า การเคลื่อนไหวของตัวกล้องที่โดดเด่นที่สุดก็คือ การเคลื่อนไหวของกล้องที่แบกไว้บนบ่าโดยไม่มีขาตั้งกล้อง (Shoulder-mounted camera) หรือ การเคลื่อนไหวของกล้องที่ถือด้วยมือ (Hand-held camera movements) กล่าวได้ว่า เป็นการเคลื่อนไหวลักษณะลุ่ม ๆ ดอน ๆ หรือ ไม่ราบเรียบ ทำให้เพิ่มความรู้สึกเกี่ยวกับความเป็นจริงมากขึ้น จัดเป็นวิธีการที่สอดคล้องสัมพันธ์หนึ่งในการจำลองความรู้สึก ที่ไม่มั่นคงในเชิงจิตวิสัยของคน ๆ หนึ่ง

ภายใต้สภาวะที่เต็มไปด้วยอารมณ์ล่องลอย หรือโอนเอน จำพวกคนเมา, คนเป็นโรคจิต, คนที่ตื่นตระหนกตกใจ, คนที่หลบหนีจากพวกลอบทำร้าย หรือการต่อสู้ในสมรภูมิรบ (Madsen, 1990) อาจเทียบเคียงได้กับการเดินร่าแบบสุดเหวี่ยง, การละเมอเดินหรือการดุ่มเดิน ตลอดจนการเคลื่อนไหวที่มักปรากฏในภาพยนตร์สารคดี หรือในฉากที่มีความสับสนอลหม่านอันใด อาทิเช่น ฉากจรวด (Boggs, 1978) ฯลฯ

จะเห็นได้ว่า การเคลื่อนไหวของตัวกล้องหรือของภาพในลักษณะเชิงจิตวิสัยเช่นนี้ จะใช้จุดใจในเชิงการบรรยายเพื่อเป็นตัวแทนการมองผ่านสายตาของตัวละครใด ๆ ที่เคลื่อนไหวได้เป็นหลัก โดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหวเร็ว ๆ และมีความตะกุกตะกักนั้น นับว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ตระหนักถึงการเคลื่อนไหวชนิดนี้ได้เป็นพิเศษ (Bordwell & Thompson, 1980) อย่างไรก็ตาม การเคลื่อนไหวของตัวกล้องลักษณะดังกล่าวข้างต้น ก็อาจจะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับความเป็นปัจจุบันทันด่วน หรือเหตุการณ์ประจวบเหมาะ หรือภาวะคับขันอันตรายต่าง ๆ นา ๆ หรือไม่ก็อาจเป็นภาพแทนการติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยตัวของผู้นชมเองได้เช่นกัน

ค. การเคลื่อนไหวของเลนส์

การเคลื่อนไหวของเลนส์เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการเปลี่ยนความยาวโฟกัส (A change of focal length) โดยการเคลื่อนไหวของเลนส์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในฐานะที่เป็นภาษาของภาพยนตร์ จะได้แก่ การซูม (Zoom) กับ การเปลี่ยนโฟกัส (Shift (or rack) focus) กล่าวคือ

1. การซูม

การซูมโดยอาศัยเลนส์ซูม ("Zoom" Lens) จะสร้างการเคลื่อนไหวที่เกิดจาก การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ในการจับภาพลักษณะใด ๆ ทั้งนี้ตามปกติแล้วการซูมค่อนข้างจะให้ผลทางจิตวิทยาได้มากกว่าด้วยเหตุที่มีความสามารถรวมความสนใจ หรือหันเหความสนใจของผู้ชมไปยังส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพลักษณะได้มากขึ้นนั่นเอง (Gollin, 1992) โดยการซูมอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

1) การซูมเข้า (Zoom-in)

การซูมเข้าจะทำให้เกิดความเป็นไปได้ ในการแปรเปลี่ยนความยาวโฟกัส (ไม่ว่าจะช้า ๆ หรือเร็ว ๆ ก็ตาม) เพื่อสร้างภาพลวงตาหรือมาลาภาพของการเข้าใกล้สิ่งที่ถ่ายอย่างต่อเนื่อง รวบรวม ๆ ก็เป็นการขยายส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพเดิมให้ใหญ่ขึ้น ด้วยการลดอาณาบริเวณที่กำลังถูกถ่ายในเบื้องแรกนั้นการซูมเข้าจะสร้างความสนใจในรายละเอียดใด ๆ ที่มีความหมายเป็นพิเศษได้อย่างชัดเจน ขณะที่ยังคงความรู้สึกตัวในด้านสัมพันธภาพของรายละเอียดนั้น ๆ กับบริบทโดยรวมของมันเอาไว้ได้

ถ้าเป็นการซูมเข้าอย่างรวดเร็ว ๆ จะก่อให้เกิดผลกระทบด้านการสันคลอนความรู้สึกของผู้ชมหรือสร้างความตื่นเต้นแก่ผู้ชมได้ ขณะที่การซูมเข้าอย่างช้า ๆ จะเพิ่มความรู้สึกสยดสยองหรือแสดงความเป็นจริงได้มากยิ่งขึ้นเป็นการหันเหผู้ชมเข้าสู่การแสวงหาข้อมูลข่าวสารหรือการเปิดเรื่อง นอกจากนี้ถ้าเป็นการซูมเข้าเป็นจังหวะ (การซูมครั้งหนึ่งต่อจากอีกครั้งหนึ่ง) ย่อมสื่อความรู้สึกของความลึกลับหรือท่วงหน้าพะวงหลัง โดยอาจเรียกว่า "Amashing zoom-in" (Madsen, n.p.; Madson, 1990)

2) การซูมออก (Zoom-out)

การซูมออก (จะตรงข้ามกับการซูมเข้า) จัดเป็นการถอยห่างออกจากสิ่งที่ถ่ายทุกที ๆ ถือเป็น การขยายอาณาเขตที่ถูกถ่ายไว้แต่แรกที่ละเล็กทีละน้อย เพื่อเชื่อมโยงสัมพันธภาพของรายละเอียดใด ๆ กับบริบทที่ใหญ่ขึ้น ๆ ของมัน

ถ้าเป็นการซูมออกอย่างรวดเร็ว ๆ ก็อาจก่อให้เกิดผลกระทบด้านการสันคลอนความรู้สึกของผู้ชม หรือให้ความตื่นเต้นแก่ผู้ชมได้เช่นกัน ขณะที่การซูมออกอย่างช้า ๆ ก็อาจใช้ในการปิดเรื่องได้เหมือนกัน รวมทั้งช่วยเพิ่มความรู้สึกเกี่ยวกับการแสดงให้เห็นความเป็นจริง (Realization) หรือเพิ่มความกระหายใคร่รู้บางสิ่งบางอย่างขึ้นมาก็ได้ (Madsen, n.p.; Madsen, 1990)

จะเห็นได้ว่า ภาพจากการซูม (Zoom shot) เช่นนี้จะ

ไม่ได้แสดงความเป็นจริงทางกายภาพของพื้นที่ (ไม่ได้แสดงมิติความลึก) เหมือนกับการเคลื่อนไหวของตัวกล้อง ด้วยการดอลลี่เข้าหรือออก (Dolly-in or-out) ทว่าจะทำให้สนามของการมองเห็นกว้างขึ้น หรือแคบลงได้อย่างง่ายดาย ขณะที่ขนาดของกรอบภาพก็ยังคงไว้ตามเดิม โดยผลลัพธ์ของการซูมเข้าก็คือการขยายส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพลักษณะให้ใหญ่ขึ้น (ด้วยการสูญเสียส่วนที่ผู้ชมต้องจินตนาการเอาเองออกนอกจอภาพไป) ซึ่งเป็นผลที่ตรงข้ามกับการซูมออกที่ได้ลดขนาดของภาพลักษณะลงไป ทำให้ข้อมูลข่าวสารที่เคยอยู่นอกจอภาพปรากฏสู่บริเวณริมจอภาพได้ ทำให้ผู้ชมสามารถสำรวจข้อมูลข่าวสารดังกล่าวได้อย่างเต็มที่ แม้ว่าผลกระทบของเลนส์ซูมจะมีลักษณะของการสังเคราะห์ขึ้น (Artificial) และมีลักษณะเชิงกลไก (Mechanical) ก็ตาม (Bone & Johnson, 1993)

2. การเปลี่ยนโฟกัส

การเปลี่ยนโฟกัสของเลนส์จากสิ่งที่ถ่ายที่อยู่ใกล้กว่าไปสู่สิ่งที่ถ่ายที่อยู่ไกลกว่า (หรือในทางกลับกันก็ได้) โดยไม่ต้องเปลี่ยนขนาดของภาพลักษณะแต่อย่างใดนั้น มักถูกใช้อย่างระมัดระวังหรือถูกใช้อย่างจำกัด ทั้งนี้เพื่อแสดงสัมพันธ์ภาพที่เต็มไปด้วยความหมายใด ๆ ระหว่างสิ่งที่ถ่ายสองสิ่งในกรอบภาพเดียวกันใด ๆ โดยอาจถูกมองในแง่บทบาทหน้าที่ว่าเป็น "การแพนในทางลึก" (Pan in depth) หรืออาจถูกใช้ร่วมกับการทิลท์อย่างช้า ๆ (Madsen, n.p.)

ในที่นี้ภาพการเปลี่ยนโฟกัสดังกล่าว จะเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่ายอันแรกด้วยการโฟกัสเลนส์ให้ภาพชัดเจน (In focus) แล้วจึงค่อยทำให้สิ่งที่ถ่ายอันต่อมาชัดเจนขึ้นแทน (Rack focus) นับเป็นการเปลี่ยนจุดเน้น หรือหันเหความสนใจจากสิ่งที่ถ่ายอันเก่า ไปสู่สิ่งที่ถ่ายอันใหม่นั้นเอง ทั้งนี้อาจเป็นการทำให้ภาพตัวละครหรือสิ่งที่ถ่ายใด ๆ ซึ่งคมชัดอยู่แล้ว ค่อย ๆ พร่ามัวไป (Defocus) ซึ่งมักใช้สำหรับแสดงความฝัน หรือแสดงว่าบุคคลกำลังใกล้จะหมดสติ รวมถึงเพื่อสร้างบรรยากาศขมุกขมัวในภาพลักษณะใด ๆ และหากเป็นการทำให้ภาพตัวละคร หรือสิ่งที่ถ่ายนั้น ๆ ซึ่งพร่ามัวอยู่แล้ว ค่อย ๆ กลับมาชัดเจนอีกครั้ง (Refocus) ก็อาจเรียกกันว่า เป็นวิธีการ "ดีโฟกัส" ทุ

รีโฟกัส" (Defocus to Refocus) ก็ได้ (สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช, 2529)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับการ
เคลื่อนไหวของกล้องมาใช้เป็นแนวทางหรือประเด็นเริ่มต้นในการพรรณนาหรือ
แสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของภาพตัวแทนของ "การเคลื่อนไหวของกล้อง"
ที่มีส่วนในการสร้างหรือสื่อความหมายให้ปรากฏออกมาอย่างแตกต่างหลากหลาย
ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากลเรื่อง (หรือประเภท) ต่าง ๆ เป็นต้น

5.5 การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อในภาพรวมแล้ว จัดเป็นกระบวนการเลือกสรร ,
เรียบเรียงและเชื่อมต่อภาพแต่ละภาพเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างวิดีโอที่สมบูรณ์เรื่อง
ใด ๆ ขึ้นมา แต่การตัดต่อโดยทั่วไปจะเป็นกระบวนการส่งทอดเปลี่ยนฉาก
(Transition) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายหลัก ๆ ในการสร้างความต่อเนื่อง (เพื่อ
สร้างความลื่นไหล, ความราบเรียบ และความง่ายในการติดตามเรื่องราว
ใด ๆ), เพื่อเน้นทางการละคร (การติดตามสัมพันธ์กับจังหวะดนตรีหรือ
จังหวะการแสดงออกใด ๆ) หรือเพื่อจุดมุ่งหมายเชิงสร้างสรรค์หรือเชิง
ความคิดอื่นใด (การเชื่อมโยงเนื้อหาจากการตัดต่อภาพลักษณะ ที่ไม่เกี่ยวข้อง
สัมพันธ์กันโดยตรงทั้งสองภาพ) จัดเป็นการเชื่อมโยงภาพลักษณะต่าง ๆ
เข้าด้วยกัน เพื่อก่อให้เกิดผลกระทบทางการมองเห็นหรือทางการจูงใจสำคัญ ๆ
โดยเฉพาะในระดับเฉพาะเจาะจง นั่นคือ (Aldridge & Liggett, 1990)

- เพื่อติดตามบทสนทนาหรือการแสดงออก
- เพื่อแสดงรายละเอียด
- เพื่อแสดงมุมมองที่ต่างกันของสิ่งที่ถ่าย
- เพื่อก่อให้เกิดความแตกต่างหลากหลาย

ในท่อนการตัดต่อเข้ากับจังหวะของดนตรีหรือมีสัมพันธ์ภาพกับ
ท่วงทำนองหรืออารมณ์ของเพลงนั้น จะได้รับความสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะใน

การศึกษาวิจัยถึงลักษณะของภาพตัวตนและกระบวนการสื่อความหมายในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล ที่จำแนกออกไว้ตามความสัมพันธ์ของแก่นกับจังหวะและท่วงทำนองหรืออารมณ์เพลงนั้น ย่อมพบว่ามีกระบวนการส่งทอดเปลี่ยนฉาก (Transition) สำคัญ ๆ ปรากฏให้เห็นอย่างน้อย 1 ใน 3 ประเภท ดังนี้

ก. การตัดภาพ (Cut)

การตัดภาพหรือคัทนั้นนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด โดยการแทนที่ภาพ ๆ หนึ่งด้วยอีกภาพหนึ่งในทันทีทันใด เหมาะสำหรับแสดงสัมพันธ์ภาพที่เป็นเหตุเป็นผลกันระหว่างภาพต่างๆ ที่นำมาจับต้นชนปลายเข้าด้วยกัน (Aldridge & Liggett, อ้างในเรื่องเดียวกัน) จัดเป็นวิธีการลำดับภาพที่รวดเร็วที่สุด, ง่ายที่สุด, และใช้กันบ่อยที่สุดเพื่อจุดมุ่งหมาย ดังนี้

- เพื่อสร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพจากระยะไกลมาใกล้ หรือจากภาพขนาดกลางไปยังใกล้มาก

- เพื่อสร้างความรวดเร็วของภาพโดยการตัดภาพเร็ว ๆ หลาย ๆ ครั้งต่อเนื่องกัน

- เพื่อสร้างความสอดคล้องกับดนตรี หรือการเต้นรำ โดยการตัดภาพให้เข้ากับจังหวะดนตรีจะนับว่ามุ่งเน้นทางการละครเป็นหลัก

- เพื่อสร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพขณะตัวละครกำลังแสดงออก อาทิเช่น เป็นการตัดสลับภาพของตัวละครผู้ไฉไล่า กับตัวละครผู้ถูกกล่าวอ้างเร็ว ๆ, การตัดภาพขณะตัวละครเหวี่ยงไม้แบด หรือไม้อาจเป็นการตัดภาพระหว่างลูกบอลกำลังลอยข้ามรั้ว ฯลฯ

ข. การจางภาพหรือเฟด (เข้าหรือออก/Fade in or out)

การจางภาพหรือเฟดใด ๆ จะเป็นการเพิ่มระดับความชัดเจน หรือเพิ่มแสงสว่างของภาพขึ้นทีละเล็กทีละน้อยจากเลือนจนชัด (Fade in) ซึ่งมักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง หรือในทางตรงข้ามก็อาจเป็นการทำให้ภาพค่อย ๆ จางหายไป จากชัดเจนจนเลือนหายไปจากจอภาพ จนทำให้จอภาพ

ว่างเปล่าเป็นสีดำ (Fade out) ซึ่งมักใช้สำหรับการปิดเรื่อง หรือแม้แต่ใช้สำหรับการเปลี่ยนฉาก เพราะสูญเสียเวลาไปค่อนข้างยาวนาน

ในที่นี้ ถ้าหากเป็นการจางภาพหรือเฟดออกแล้วเฟดเข้าอย่างรวดเร็ว อาจถูกเรียกว่า "Kiss Black" หรือ "Touch Back" ซึ่งมักเป็นการเปลี่ยนฉากที่ให้อารมณ์ความรู้สึกผ่อนคลาย หรือตึงเครียด กระทั่งหันอย่างใดอย่างหนึ่ง เกิดจากการจบสิ้นไปอย่างรวดเร็วของเหตุการณ์ใด ๆ และการอุบัติขึ้นมาแทนของเหตุการณ์ใหม่ ที่มีความหมายตรงข้ามกันโดยสิ้นเชิง

ค) การทำภาพจางซ้อนหรือดิสโซลฟ์หรือมิกซ์ (Dissolve or Mix)

การทำภาพจางซ้อนเป็นการส่งทอดเปลี่ยนฉากทีละเล็กทีละน้อย (ช้า ๆ) จากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง ด้วยการเฟดภาพ ๆ หนึ่งออก และเฟดภาพ ๆ หนึ่งเข้า ทว่ามีจังหวะที่คงภาพทั้งสองไว้บนจอภาพ (แสดงให้เห็นถึงเวลาบางส่วนที่สูญเสียไประหว่างนี้) บางทีอาจใช้การทำภาพจางซ้อนเพื่อแสดงอารมณ์กวี หรือเพื่อเชื่อมโยงท่าเลที่ตั้งที่อยู่ไกล ๆ กันเข้าไว้ด้วยกันอย่างกว้าง ๆ หรืออาจใช้สำหรับการแสดงออกที่แยกออกจากกันทั้งหลาย โดยทั่วไปการทำภาพจางซ้อนจะปรากฏให้เห็นใน ภาพแสดงคอนเสิร์ตหรือบัลเลต์ เพื่อสร้างอารมณ์ตามเหตุการณ์ โดยมันอาจเป็นการดิสโซลฟ์โดยเร็ว หรือไม่ก็เป็นการดิสโซลฟ์ให้เหมาะสมตามสถานการณ์ใด ๆ ก็ได้ (Aldridge & Liggett, อ้างในเรื่องเดียวกัน)

กล่าวง่าย ๆ ก็คือ การทำภาพจางซ้อนเป็นผลที่ได้จากการเหลื่อมซ้อนกันระหว่างภาพที่เกิดจากการเฟดออกและภาพที่เกิดจากการเฟดเข้านั่นเอง ทั้งนี้โดยทั่วไปผลลัพธ์ดังกล่าวอาจใช้สำหรับแสดงการล่วงเลยไปของเวลาจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่งก็ได้ (Bone & Johnson, 1993)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรต้องอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อในฐานะที่เป็นระบบสัญญาณสำคัญอีกอันหนึ่ง สำหรับสร้างหรือสื่อความหมายของภาพตัวแทนใด ๆ ทำให้มีแนวทางหรือประเด็นเริ่มต้นสำหรับพรรณนาหรือแสดง

ให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของภาพตัวตนของ "การตัดต่อ" อันแตกต่างหลากหลาย ที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากลเรื่อง (หรือประเภท) ใด ๆ เป็นสำคัญ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมตามทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่" ของ นิโบล โควาพิทักษ์เทศ (2535) ซึ่งค้นพบว่า มิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากลสามารถจำแนกออกได้ 2 รูปแบบ คือ
 - ก. มิวสิกวิดีโอที่เสนอลีลาการเต้นและการร้องของศิลปิน
 - ข. มิวสิกวิดีโอที่เสนอเรื่องราว ไม่ว่าจะเป็นการบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเพลง ๆ หนึ่ง หรือการเสนอเรื่องราวเป็นมินิซีรีส์ ที่มีการแสดงของตัวละครและบทพูดประกอบ

โดยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรประยุกต์งานวิจัยดังกล่าวมาเป็นตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์หรือศึกษาถึงประเภท (หรือรูปแบบ) ของมิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากล โดยเฉพาะจะนำแนวทางการจัดประเภทของมิวสิกวิดีโอด้วยการพิจารณาประเด็นการนำเสนอจากอาการแสดงอันโดดเด่นของศิลปิน หรือตัวละคร และการนำเสนอในแง่ของการเล่าเรื่องที่ปรากฏให้เห็นในมิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากล ที่นำมาใช้เป็นแหล่ง สาระหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสำคัญ

2. งานวิจัยเรื่อง "ตรรกวิทยาการบริโภคกับการสร้างสรรค์มิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากล" ของ พัลพงศ์ สุวรรณวาทีน (2536) ซึ่งค้นพบว่า มิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากลสามารถจำแนกออกได้ 3 รูปแบบ คือ

- ก. มิวสิกวิดีโอแบบเป็นเรื่องเป็นราว
- ข. มิวสิกวิดีโอแบบไม่เป็นเรื่องเป็นราว
- ค. มิวสิกวิดีโอแบบไม่เป็นเรื่องเป็นราวเด่นชัด

โดยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ควรประยุกต์งานวิจัยดังกล่าวมา เป็นแนวทางการจัดประเภทของมิวสิควิดีโอ ด้วยการพิจารณาประเด็นการนำเสนอ หลัก ๆ คือ การเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะในแง่ของการตีความทั่วไปว่า มิวสิควิดีโอ เรื่องใด ๆ มีการเล่าเรื่อง-เป็นเรื่องเป็นราวหรือไม่ หรือในแง่ของการประเมิน คุณค่า-ความชัดเจนของการเล่าเรื่อง (ดังเช่นในมิวสิควิดีโอแบบไม่เป็นเรื่อง เป็นราวเด่นชัด) ก็ตาม



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย