

การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส



นายทัศนัย กุลบุญลอย

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

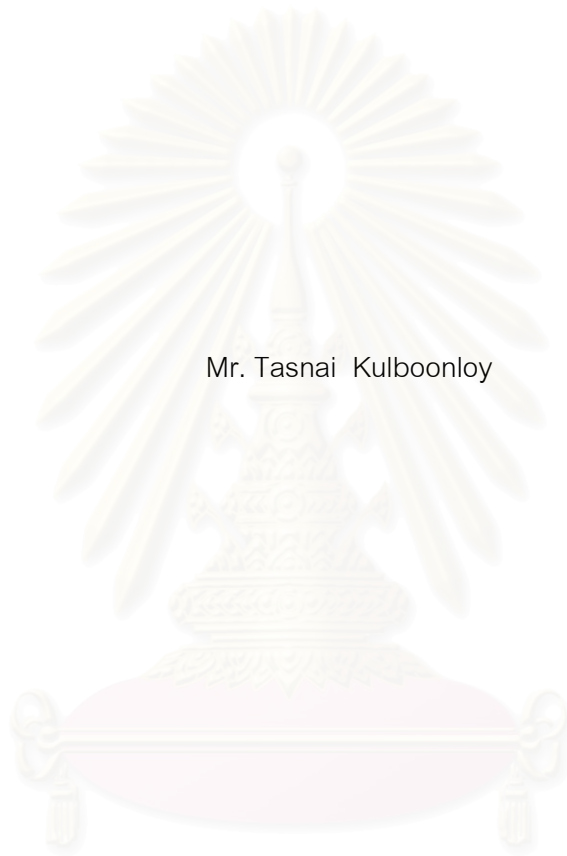
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2544

ISBN 974-17-0475-5

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE MAKING OF MODERN MYTHOLOGY IN THE FILMS *STAR WARS*



Mr. Tasnai Kulboonloy

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2001

ISBN 974-17-0475-5

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างเพนนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

โดย

นายทัศนัย กุลบุญลอย

ภาควิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ จุมพล รอดคำดี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ธีรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร.อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทัศน์ัย กุลบุญลอย : การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส.
(THE MAKING OF MODERN MYTHOLOGY IN THE FILMS STAR WARS)
อ.ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 160 หน้า. ISBN 974-17-0475-5.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติ ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สของจอร์จ ลูคัส รวมถึงความเป็นเทพนิยาย และการใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์และนำเสนอ เพื่อสรุปหาลักษณะของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดนี้ ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. ลูคัสมีความชื่นชอบและสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านและเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในนิทานพื้นบ้านเหล่านั้น และได้แรงบันดาลใจหลักๆ ในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมาจากงานเขียนของแคมป์เบลล์และของโทลคีน งานภาพยนตร์ของคูโรซาวา ภาพยนตร์แนวตะวันตกของอเมริกา และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์และการ์ตูนแนวนิยายวิทยาศาสตร์

2. ลูคัสได้นำเอาเค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และลักษณะเด่นของตัวละครจากเทพนิยายต่างๆ มาดัดแปลงและตีความเสียใหม่ให้เข้ากับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยไม่ได้มีการอ้างอิงเนื้อเรื่องและตัวละครจากเทพนิยายดั้งเดิมโดยตรง

3. ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้รับการสร้างสรรค์และนำเสนอด้วยเทคนิคทางด้านภาพและเสียงที่โดดเด่นและทันสมัย ซึ่งพัฒนาขึ้นมาเพื่อการนี้โดยเฉพาะ ประกอบเข้ากับการดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาให้แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในประเภทและยุคเดียวกัน

4. เทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส เกิดจากการนำเสนอเทพนิยายในรูปแบบใหม่ โดยเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบดั้งเดิม รวมทั้งมีการผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกันเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย และมีการสนองตอบอารมณ์ของผู้ชมด้วยการนำเสนอแนวคิดและลักษณะเด่นทางด้านวัฒนธรรมของสังคมอเมริกันในหลายๆ รูปแบบ

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน
ปีการศึกษา 2544

ลายมือชื่อนิสิต.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4285077728 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: MODERN MYTHOLOGY / FILM / *STAR WARS*

TASNAI KULBOONLOY : THE MAKING OF MODERN MYTHOLOGY IN THE FILMS *STAR WARS*. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. UBONRAT SIRIYUVASAK, Ph.D., 160 pp. ISBN 974-17-0475-5.

The purpose of this research is to study George Lucas; his life and works, and some of the sources of inspiration that allowed him to create his *Star Wars* films. Such a project requires an examination of the influence classical mythology had on Lucas's creation of *Star Wars*, as well as, some specific techniques that he applied to create and to present these films. The characteristics of modern mythology will also be examined with an eye to formulating a more precise definition of it. Once that definition is constructed, the research will make it possible to demonstrate how *Star Wars* has transformed itself into modern mythology. The results of this research indicate the following:

1. Lucas was particularly fascinated with indigenous folktales and their cultural context. In making the *Star Wars* films, he was heavily influenced by the works of Joseph Campbell, J.R.R. Tolkien, and Akira Kurosawa, and also was inspired by the Westerns, classic science fiction movie serials, and comic book fantasies.

2. In *Star Wars*, the plots, themes, and prominent character types were drawn from classical mythology. Lucas adapted and interpreted these mythologies for his own purposes without directly referring to those stories or characters.

3. The *Star Wars* films reflect unique use of visual effects technology and sound developed especially for these films.

4. Modern mythology was created from the elements of classical mythology, and weaving them into unique new forms embellished by features of different, often exotic, cultures in ways that reaffirm American traditions and values.

Department Mass Communication

Student's signature.....

Field of study Mass Communication

Advisor's signature.....

Academic year 2001

Co-advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาและความเอาใจใส่อย่างยิ่งจากรองศาสตราจารย์ ดร.อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น แนวทาง และคำปรึกษาแก่ผู้วิจัย อาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาอนุเคราะห์ข้อมูลทางด้านทฤษฎีและภาพยนตร์ที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการวิจัย และรองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาให้คำแนะนำและคำติชมต่างๆ รวมทั้งคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ทางด้านสื่อสารมวลชนให้แก่ผู้วิจัยจนสามารถนำมาใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วง ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณคุณกิตติพล ศรีคานนท์ คุณธีปนนท์ เพ็ชรศรี คุณปริเยศ คุ่มฉายา คุณวาริน นิลศิริสุข และคุณโสภณา เชาว์วิวัฒน์กุล ที่ให้ความกรุณาเอื้อเฟื้อข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณมารดาที่ให้โอกาสทางการศึกษา ขอขอบคุณคุณสมพรและคุณภควรรตที่คอยรับฟังปัญหาและให้กำลังใจในยามที่รู้สึกท้อ ขอขอบคุณคุณสายสุดา คุณสมศักดิ์ และ E.G. Hughes สำหรับข้อมูลและหนังสือที่ส่งตรงมาจากสหรัฐอเมริกา ขอขอบใจน้องๆ ร่วมรุ่นที่คอยให้กำลังใจ คำปรึกษา และความช่วยเหลือมาโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นันทสิทธิ์ ปรมารณณ์ มรรยาท ศรินทรทิพย์ ศิริพร สุคันธนาฏ และอัปสร

ท้ายนี้ ขอพลังจงสถิตอยู่กับทุกๆ ท่าน...ตลอดไป

ทัศนัย กุลบุญลอย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฎ

บทที่

1	บทนำ.....	1
1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2	ปัญหานำวิจัย.....	7
1.3	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.4	ข้อสันนิษฐานของการวิจัย.....	8
1.5	ขอบเขตของการวิจัย.....	8
1.6	คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
1.7	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์.....	10
2.2	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่องภาพยนตร์.....	15
2.3	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	19
2.4	แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า.....	21
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	24
3.1	แหล่งข้อมูล.....	24
3.2	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	25
3.3	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
3.4	การนำเสนอข้อมูล.....	26
4	ประวัติ ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ของจอร์จลูคัส.....	28
4.1	ประวัติ.....	28

สารบัญ (ต่อ)

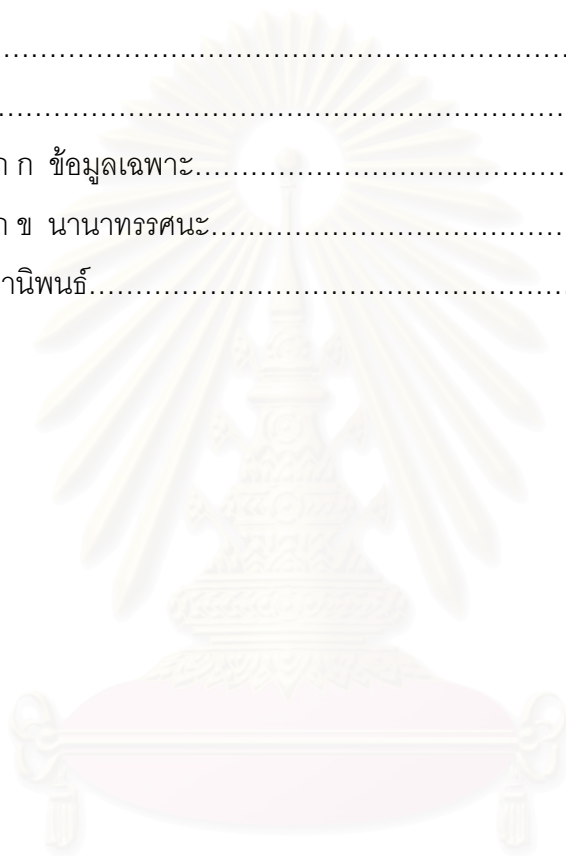
	หน้า
4.2 ผลงาน.....	30
4.2.1 ผลงานประเภทภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์.....	30
4.2.2 ผลงานทางด้านอื่นๆ.....	36
4.3 ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส.....	38
4.4 แรงแบบดลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส.....	43
4.4.1 งานเขียนของโจเซฟ แคมป์เบลล์.....	44
4.4.2 งานภาพยนตร์ของอากิระ คูโรซาวา.....	45
4.4.3 ภาพยนตร์แนวตะวันตกของอเมริกา.....	47
4.4.4 ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แนวนิยายวิทยาศาสตร์.....	48
4.4.5 งานเขียนของเจ.อาร์.อาร์.โทลคีน.....	51
5 ความเป็นเทพนิยายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส.....	54
5.1 วีรบุรุษในเทพนิยาย.....	54
5.2 ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สกับแม่บทในเทพนิยาย.....	66
5.3 ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สกับเค้าโครงเรื่องการผจญภัย ของวีรบุรุษในเทพนิยาย.....	71
5.4 ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สกับแก่นเรื่องแบบคลาสสิก.....	85
5.5 ความเป็นเทพนิยายในตัวละครหลักและพาหนะ.....	86
6 เทคนิคในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส.....	95
6.1 การนำเสนอการสร้างสรรค์วิธีการเล่าเรื่อง.....	95
6.1.1 การใช้องค์ประกอบของเทพนิยายในการเล่าเรื่อง.....	95
6.1.2 การผสมแนวเรื่อง.....	95
6.1.3 การเล่าเรื่องแบบมาตรฐานฮอลลีวูดผนวกกับการเล่าเรื่องแนวใหม่... 100	100
6.1.4 การเล่าเรื่องด้วยภาพ.....	102
6.2 การนำเสนอการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านภาพ.....	102
6.2.1 การนำเสนอความสมจริงและความตระการตา ด้วยเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ.....	102
6.2.2 การนำเสนอความรู้สึกของความเป็นอดีต.....	106
6.2.3 การนำเสนอความรู้สึกของความเร็ว.....	110
6.3 การนำเสนอการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านเสียง.....	110

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6.3.1	ดนตรีประกอบ.....111
6.3.2	เสียงประกอบ..... 112
6.3.3	ระบบเสียง..... 113
6.4	การนำเสนอความแปลกตาด้วยภาพและเรื่องราวของดินแดน แห่งตะวันออก..... 113
6.4.1	การฝึกฝนเพื่อเป็นอัศวินเงา..... 114
6.4.2	เครื่องแต่งกาย..... 115
6.5	การนำเสนอแก่นเรื่องและแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาและศาสนา.....116
6.5.1	ความสมดุล..... 117
6.5.2	การอยู่เป็นคู่..... 117
6.5.3	เทพนิยายในแง่มุมที่เป็นลัทธิศาสนา..... 118
6.6	การนำเสนอเทพนิยายสมัยใหม่ด้วยเทพนิยายแห่งปลายศตวรรษที่ 20..... 119
6.6.1	นวนิยายแนวตะวันตก.....119
6.6.2	ยุคอวกาศและนวนิยายแนววิทยาศาสตร์..... 119
6.6.3	สงครามโลกครั้งที่ 2..... 121
6.6.4	วิกฤตการณ์ในทศวรรษที่ 70..... 121
6.6.5	การยกย่องวีรสตรี..... 121
6.7	ตัวอย่างการผสมผสานกันระหว่างเนื้อเรื่อง ภาพ และเสียงในฉากเด่นๆ.....122
7	เทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส..... 130
7.1	การนำเสนอเทพนิยายในรูปแบบใหม่..... 130
7.1.1	การเปลี่ยนแปลงจากเรื่องปรัมปราสู่ภาพยนตร์..... 130
7.1.2	การเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับยุคสมัย..... 131
7.2	การนำเสนอวัฒนธรรมความนิยมของชาวอเมริกัน..... 133
7.2.1	ความนิยมในการยกย่องวีรบุรุษ..... 133
7.2.2	ความนิยมในละครแนวศีลธรรม..... 134
7.2.3	ความนิยมในความแปลกตาน่าพิศวงและความน่าตื่นตาตื่นใจ..... 135
7.2.4	ความนิยมในความเป็นประชาธิปไตยในแบบอเมริกัน..... 135
8	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 137
8.1	สรุปผลการวิจัย..... 137

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
8.2 อภิปรายผล.....	139
8.3 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	140
8.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต.....	140
รายการอ้างอิง.....	142
บรรณานุกรม.....	145
ภาคผนวก.....	148
ภาคผนวก ก ข้อมูลเฉพาะ.....	149
ภาคผนวก ข นานาทรศนะ.....	154
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	160



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 1 ตัวอย่างการนำเอาภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สไปใช้อ้างถึง.....	4
ภาพที่ 2 จอร์จ ลูคัส.....	29
ภาพที่ 3 กล้องดิจิทัลอลซีเนอัลตรา 24 พี.....	36
ภาพที่ 4 ภาพจากการ์ตูนแฟลช กอร์ดอน โดยฝีมืออเล็กซ์ เรย์มอนด์.....	50
ภาพที่ 5 ไฮดราแห่งเลอร์เนีย.....	56
ภาพที่ 6 เซนทอร์.....	58
ภาพที่ 7 เซอร์มิล.....	59
ภาพที่ 8 เพอร์ซุสปราบอสูรกายเพื่อช่วยอันโดรมิดา.....	60
ภาพที่ 9 มิโนทอร์.....	62
ภาพที่ 10 สฟิงซ์.....	62
ภาพที่ 11 เบลเลอโรโฟนใช้เพกาซัสเป็นพาหนะในการต่อสู้กับไคมีรา.....	63
ภาพที่ 12 ซีกูร์ตได้ขึ้นส่วนดาบของบิดามาให้เรกินตีขึ้นมาใหม่เพื่อนำไปปราบฟิฟนิร์.....	65
ภาพที่ 13 เจ้าหญิงเลอาบือนข้อมูลและสารขอความช่วยเหลือ.....	72
ภาพที่ 14 ลูคได้รับดาบลำแสงซึ่งเคยเป็นของบิดาของเขาจากโอบี-วัน.....	73
ภาพที่ 15 ลูคและฮันในเครื่องกำจัดขยะบนดาวมรณะ.....	75
ภาพที่ 16 มังกร.....	76
ภาพที่ 17 อีว็อก.....	79
ภาพที่ 18 ฮันในสภาพที่ถูกแช่แข็งในแท่งคาร์บอนไนท์.....	80
ภาพที่ 19 เมดูซา.....	81
ภาพที่ 20 ห้องบัลลังก์ของจักรพรรดิ.....	83
ภาพที่ 21 การถอดหน้ากากเวเดอร์ออกก่อนสิ้นใจ.....	84
ภาพที่ 22 ลูค สกายวอร์คเกอร์.....	86
ภาพที่ 23 เจ้าหญิงเลอา ออร์กานา.....	87
ภาพที่ 24 โอบี-วัน เคโนบี.....	88
ภาพที่ 25 ฮัน โซโล.....	89
ภาพที่ 26 ดาร์ธเวเดอร์.....	89
ภาพที่ 27 ดาร์ธเวเดอร์กับบรรดานักล่าเงินรางวัล.....	90

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 28 อนาคิน สกายวอร์คเกอร์.....	90
ภาพที่ 29 ข้าหลวงมอฟฟ์ ทาร์กิน.....	91
ภาพที่ 30 พัลพาทีน.....	92
ภาพที่ 31 หุ่นยนต์ซี-ทีพีไอและอาร์ทู-ดีทู.....	92
ภาพที่ 32 แรนคอร์.....	93
ภาพที่ 33 เทพเจ้าไอดินกับสไลพนิร์ม่า 8 ชา.....	94
ภาพที่ 34 เปรียบเทียบลักษณะความคล้ายคลึงของหุ่นยนต์.....	97
ภาพที่ 35 พลังด้านมืดของจักรพรรดิที่แสดงออกมาในรูปแบบแฟนตาซี.....	98
ภาพที่ 36 จักรพรรดิพัลพาทีนเปรียบเสมือนตัวโคลนของฮิตเลอร์.....	99
ภาพที่ 37 การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ละภาพ.....	103
ภาพที่ 38 เซบูลบา.....	104
ภาพที่ 39 ขั้นตอนการซ้อนภาพในฉากที่มีการเคลื่อนที่.....	105
ภาพที่ 40 เครื่องแต่งกายของราชินีอมิดาลา.....	107
ภาพที่ 41 ห้องประชุมของสภาเจได.....	108
ภาพที่ 42 การแข่งรถม้าในสมัยโรมัน.....	109
ภาพที่ 43 การติดต่อภาพแบบกวาดภาพในภาพยนตร์เรื่อง <i>Seven Samurai</i>	109
ภาพที่ 44 ฉากการแข่งขันในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน <i>The Phantom Menace</i>	110
ภาพที่ 45 จอห์น วิลเลียมส์.....	111
ภาพที่ 46 การฝึกฝนเคนโดของญี่ปุ่น.....	115
ภาพที่ 47 อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันออกที่มีต่อเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส.....	116
ภาพที่ 48 โยดาปรมาจารย์เจได.....	118
ภาพที่ 49 สตอร์บอร์ดแสดงจากไตเติ้ลหลัก.....	122
ภาพที่ 50 สตอร์บอร์ดแสดงจากเปิดเรื่องในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน <i>A New Hope</i>	123
ภาพที่ 51 การต่อสู้ระหว่างไคว-กอน โอบี-วัน กับดาร์ธโมล.....	126
ภาพที่ 52 จาก Dogfight.....	127

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยนับเริ่มตั้งแต่จอร์จ อีสต์แมน (George Eastman) คิดประดิษฐ์ฟิล์มเซลลูโลยด์โปร่งแสง (celluloid) สำหรับถ่ายภาพยนตร์ออกจำหน่าย ในขณะที่โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า 'คีนีโตสโคป (Kinetoscope)' และกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่เรียกว่า 'คีนีโตกราฟ (Kinetograph)' สำเร็จ จากนั้นก็ได้พัฒนาต่อมาเรื่อยๆ จากการเริ่มมีผู้สนใจผลิตภาพยนตร์ออกมามากขึ้นเรื่อยๆ เกิดระบบสตาร์ (star system) เกิดเมืองฮอลลีวูด (Hollywood) ซึ่งเป็นที่รู้จักดีในฐานะที่เป็นเมืองศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เกิดระบบสตูดิโอ (studio system) ไปจนถึงการกำเนิดภาพยนตร์เสียง จวบจนปี ค.ศ. 1946 ที่กิจการวิทยุโทรทัศน์ได้ขยายตัวขึ้นจนทำให้ภาพยนตร์เสียงรายได้ ภาพยนตร์จึงถูกบีบบังคับให้เกิดการพัฒนาครั้งใหญ่ คือ การสร้างภาพยนตร์จอใหญ่และภาพยนตร์สีขึ้น และยังมีพัฒนาต่อมาอย่างไม่หยุดยั้ง จนกระทั่งปัจจุบัน แม้ว่าภาพยนตร์จะเป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษซึ่งแตกต่างจากสื่ออื่นในแง่ของการใช้กระบวนการผลิตด้วยเทคโนโลยีด้านภาพและเสียงที่โดดเด่น แต่กระนั้นภาพยนตร์ก็ยังต้องหยิบยืมองค์ประกอบทางด้านศิลปะที่เคยมีอยู่แล้วในอดีตมาใช้เป็นส่วนใหญ่ เช่น การเล่าเรื่องแบบนวนิยาย การแสดงจากละครเวที และเพลงหรือดนตรีจากเพลงพื้นบ้าน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 53) แต่ยังคงดำเนินหน้าที่คล้ายๆ กับศิลปะดั้งเดิมที่ได้อ้างอิงมา

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2542: 32-33) ได้กล่าวถึงหน้าที่หลัก (functions) ของภาพยนตร์ว่ามี 4 ประการ คือ

1. หน้าที่ในการเล่าเรื่อง ให้ผู้ชมรู้เรื่อง (narrative function)
2. หน้าที่ในการสื่ออารมณ์ สร้างอารมณ์ต่างๆ ให้เกิดแก่ผู้ชม (emotional function)
3. หน้าที่ในการสื่อทางด้านความคิด คือ แทรกความคิดให้ผู้ชม และกระตุ้นผู้ชมให้ได้คิด (intellectual function)
4. หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (spectacle function)

และในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่ง ภาพยนตร์ก็ยังมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสารประสานส่วนต่างๆ ของสังคมเข้าด้วยกัน สร้างความต่อเนื่องทางสังคม และรณรงค์ทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจในลักษณะเดียวกันกับสื่อมวลชนประเภทอื่นๆ ด้วย ดังนั้น

ภาพยนตร์จึงถูกนำมาใช้เพื่อประโยชน์ในหลายประเภท เช่น เพื่อการโฆษณาสินค้าหรือธุรกิจการค้าและโฆษณาชวนเชื่อ (ซึ่งแม้แต่ในปัจจุบันเองภาพยนตร์ก็ได้กลายเป็นสื่อในเชิงพาณิชย์ไปแล้ว) เพื่อนำเสนอข่าวสารและบันทึกเหตุการณ์เรื่องราวความเป็นจริงต่างๆ ในทางประวัติศาสตร์ เพื่อการให้ความรู้และเป็นประโยชน์ในด้านการศึกษา และเพื่อความบันเทิง トラบศตวรรษที่ ภาพยนตร์ถือกำเนิดมาในหลายประเทศยังคงใช้ประโยชน์ของภาพยนตร์อย่างครบถ้วน และ ภาพยนตร์บางเรื่องยังทำหน้าที่เกินกว่าที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตำนานสงครามระหว่างดวงดาวที่เกิดจากจินตนาการของจอร์จ ลูคัส (George Lucas) มีทั้งหมด 9 ตอน โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ไตรภาค คือ ไตรภาคแรกซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสาธารณรัฐเก่า ชีวิตช่วงต้นของอนาคิน สกายวอร์คเกอร์ (Anakin Skywalker) ก่อนที่จะกลายมาเป็นดาร์ธเวเดอร์ (Darth Vader) และความสัมพันธ์ระหว่างเขากับโอบี-วัน เคโนบี (Obi-Wan Kenobi) สงครามโคลน (Clone Wars) และการล่มสลายของสาธารณรัฐเก่า ไตรภาคที่ 2 เป็นเรื่องการต่อสู้ของฝ่ายกบฏเพื่อสถาปนาสาธารณรัฐเก่าขึ้นมาอีก โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การผจญภัยของลูก สกายวอร์คเกอร์ (Luke Skywalker) และความขัดแย้งระหว่างลูกกับดาร์ธเวเดอร์ และไตรภาคที่ 3 เป็นเรื่องการผจญภัยต่อไปเพื่อสร้างสังคมใหม่แทนจักรวรรดิที่ล่มสลายของตัวละครที่เหลือจากไตรภาคที่ 2 ขณะที่ทำการวิจัยอยู่นี้ เรื่องราวดังกล่าวได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์แล้วทั้งสิ้น 4 ตอน จากไตรภาคที่ 2 รวม 3 ตอน และไตรภาคแรกอีก 1 ตอน ประเดิมด้วย Episode IV *A New Hope** (1977) ซึ่งกลายเป็นภาพยนตร์ที่สร้างปรากฏการณ์ทำรายได้สูงสุดประจำปี และยังเป็นภาพยนตร์ที่สามารถโค่นแชมป์อันดับ 1 ของภาพยนตร์ที่ทำเงินตลอดกาลของสหรัฐอเมริกาในขณะนั้นได้สำเร็จชนิดเหนือความคาดหมายของคนในวงการ ที่มองโครงการภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นเพียงภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์เล็กๆ เรื่องหนึ่งเท่านั้น อีกทั้งภาพยนตร์ดังกล่าวยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ (Academy Awards) หลายรางวัล รวมทั้งภาพยนตร์ยอดเยี่ยมด้วย

* *Star Wars: Episode IV A New Hope* เป็นภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สที่ได้รับการสร้างขึ้นเป็นตอนแรก ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่มักจะเรียกแค่ 'Star Wars' เฉยๆ และในอดีตผู้ชมมักจะเข้าใจกันว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นตอนแรกหรือภาคแรกในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส จึงมักเรียกตอน *The Empire Strikes Back* และ *Return of the Jedi* ซึ่งได้รับการสร้างต่อมาว่าเป็นสตาร์วอร์สภาค 2 และภาค 3 ตามลำดับ ต่อเมื่อมีการสร้าง *The Phantom Menace* ซึ่งเป็นตอนแรกจริงๆ ออกมาจึงทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง แต่ถึงกระนั้นก็ยังนิยมเรียกตอน *A New Hope* ว่า 'Star Wars' อยู่ดี

ทันทีที่ภาพยนตร์ออกฉายก็เกิดกระแสความคลั่งไคล้ภาพยนตร์เรื่องนี้ทั่วสหรัฐอเมริกาและแคนาดา โดยในวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1977 ที่ *Star Wars: Episode IV A New Hope* เปิดฉายครั้งแรกในนิวยอร์กและลอสแอนเจลิส มีผู้ชมมาคอบยควิวาวเหยียดก่อนการฉายถึง 2 ชั่วโมง ในอีก 3 ปีต่อมาที่โรงภาพยนตร์อียิปเซียน (Egyptian) ในฮอลลีวูด มีผู้ชมเข้าคิวรอชม *Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back* ก่อนหน้าวันเปิดฉายในวันที่ 21 พฤษภาคม ค.ศ. 1980 ถึง 3 วัน และเหตุการณ์ทำนองเดียวกันก็เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1983 เมื่อมีผู้ชมเข้าคิวรอชม *Star Wars: Episode VI Return of the Jedi* 8 วันก่อนหน้าวันเปิดฉายในวันที่ 25 พฤษภาคม (Salewicz, 1998: 70, 86, 105-106)

โรคคลั่งสตาร์วอร์ส หรือ 'Star Wars Mania' นี้ระบาดหนักไม่เฉพาะในหมู่คนอเมริกันเท่านั้น แต่ยังลุกลามมาถึงคนญี่ปุ่นด้วย สินค้าจากภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นของเล่นหรือของใช้แทบทุกประเภทได้รับการผลิตออกมาเพื่อสนองความต้องการในการสะสมของบรรดาแฟนภาพยนตร์ทั้งหลาย ซึ่งก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงทั้งในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น จนถึงกับต้องมีการเข้าคิวเพื่อแย่งซื้อสินค้าจากภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สประเภทจำกัดจำนวนการผลิต (limited edition) กันจนกระทั่งเกิดเหตุจลาจลกันหน้าห้างสรรพสินค้าในสหรัฐอเมริกาจนเป็นข่าวเกรียวกราวทั่วโลกมาแล้ว แม้กระทั่งปัจจุบันของสะสมเหล่านี้ก็ทวีค่าขึ้นไปหลายเท่าตัวและเป็นที่นิยมแลกเปลี่ยนซื้อขายกันในหมู่นักสะสมของเล่นทั้งในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น รวมทั้งมีการจัดตั้งแฟนคลับของสตาร์วอร์สอย่างเป็นทางการที่ขึ้นตรงกับลูคัสฟิล์ม (Lucasfilm) อีกด้วย

กระแสความคลั่งไคล้สตาร์วอร์สได้รับการกระตุ้นอย่างต่อเนื่องจากการออกฉายของภาพยนตร์ในชุดนี้อีก 1 ตอน คือ *Star Wars: Episode I The Phantom Menace* ในปี ค.ศ. 1999 (และในอนาคตอีกอย่างน้อย 2 ตอน โดย *Star Wars: Episode II Attack of the Clones* มีกำหนดออกฉายในช่วงกลางปี ค.ศ. 2002) นอกจากภาพยนตร์แล้วสตาร์วอร์สยังได้รับการผลิตเป็นละครวิทยุออกอากาศทางสถานี KUSC-LA และได้รับการเขียนออกมาเป็นนวนิยายอีกหลายตอนที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของตัวละครเอกบางตัวนอกเหนือจากเหตุการณ์ใหญ่ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อีกด้วย

จากการสำรวจในปี ค.ศ. 1997 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาต่างให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* เป็นภาพยนตร์ในดวงใจของพวกเขาตลอดกาล และพบว่ามีความเกี่ยวข้องกับสตาร์วอร์สมากกว่า 350 เรื่องในอินเทอร์เน็ต (The Champ, 1997: 252) จากข้อมูลในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2544 พบว่า ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* อยู่ในอันดับที่ 2 ของภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด

ตลอดกาลในสหรัฐอเมริกา โดยเปิดฉายในปี ค.ศ. 1999 ทำรายได้ 3 วันแรก 64.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ รองจาก *The Lost World: Jurassic Park* (1999) ที่เปิดฉาย 3 วันแรกได้ 72 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (10 อันดับหนังทำเงินสูงสุดปีค.ศ. 2544: 36)

ความนิยมในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* นี้ยังปรากฏให้เห็นได้ในสื่อต่างๆ เพราะหลังจากที่ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จก็มีการนำเอาภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ไปใช้อ้างถึงในงานประเภท comic strip และ editorial cartoon ในหนังสือพิมพ์รายวันต่างๆ นอกจากนี้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายๆ เรื่องก็มีการนำเอาประโยคเด่นๆ ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* เช่น 'I am your father.' มาล้อเลียน หรืออย่างในภาพยนตร์เรื่อง *E.T.: The Extra-Terrestrial* (1982) ก็มีการนำเอาของเล่นจากภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* มาใส่ไว้ในเรื่อง หรือแม้แต่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังของญี่ปุ่นอย่าง *ไดราเอมอน* ก็ยังมีการนำเอาภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* มาดัดแปลงเป็นตอน *ลิตเติล สตาร์วอร์ส* ของ *โนบิตะ* ที่ออกฉายที่ญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1985 รวมถึงผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Spaceball* (1987) ของเมล บรูคส์ (Mel Brooks) ที่นำเอาภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ตอน *A New Hope* ทั้งเรื่องมาดัดแปลงเพื่อล้อเลียนอีกด้วย

นอกจากนี้ประโยคเด่นที่สุดในการนำเอาภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* คือ 'May the Force be with you' ก็ได้รับการแปลออกเป็นหลายต่อหลายภาษาและกลายเป็นประโยค 'ฮิต' ในประเทศนั้นๆ ด้วย เช่น 'Que la Force soit avec toi' ในฝรั่งเศส 'Che la Forza sia con te' ในอิตาลี 'Que la Fuerza te acompañe' ในสเปน 'Die Macht sei mit dir' ในเยอรมนี และ 'Moge de Kracht met u zijn' ในฮอลแลนด์ เป็นต้น (Wood, 1997: 57-59)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างของการนำเอาภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ไปใช้อ้างถึงในงานประเภท comic strip ในหนังสือพิมพ์รายวัน

วูดส์ (Woods, 1999: 1) กล่าวถึงภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ว่า "...เป็นสิ่งที่มีความอิทธิพลอย่างแข็งแกร่ง ทรงพลัง และสร้างสรรค์ต่อวัฒนธรรมของพวกเรา มีใครบ้างที่ไม่เคยได้ยินชื่อ ลูค สกายวอร์คเกอร์ ดาร์ธเวเดอร์ อาร์ทู-ดีทู (R2-D2) และซี-ทีพีโอ (C-3PO) โยดาเองก็ได้รับ

การจัดเข้าเป็นหนึ่งในบรรดานักปรัชญาในยุคปัจจุบัน และมีชีวิตอยู่ด้วยพลัง (Force) แห่งความปรารถนาดีอันเป็นที่ต้องการในทุกแห่งหน...”

ในงานเขียนอีกชิ้นหนึ่งของวูดส์ (Woods, 1997) ได้นำเอาข้อความตัวอย่างจากจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออี-เมลล์ (e-mail) จำนวน 7 ฉบับที่มีผู้ส่งมาแสดงความรู้สึกดีๆ ที่มีต่อภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในทำนองที่ว่า ภาพยนตร์ชุดดังกล่าวเป็นเสมือนแรงบันดาลใจให้พวกเขาได้คิด ได้ทำ และได้พบกับสิ่งดีๆ ในชีวิต จึงไม่น่าแปลกใจที่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้รับการยกย่องให้ยิ่งใหญ่เกินกว่าการเป็นเพียงแค่ภาพยนตร์ แต่ได้กลายเป็นตำนาน (legend) หรือเทพนิยาย (myth or mythology) ของอเมริกันไปแล้ว

เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีค่านิยม อุดมการณ์ และทัศนคติแฝงอยู่ การชมภาพยนตร์จึงทำได้มากกว่าการมุ่งเน้นรับเอาเพียงแค่ความบันเทิงเท่านั้น การที่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้รับการยอมรับว่าเป็นมากกว่าภาพยนตร์สำหรับชาวอเมริกันได้นั้น ย่อมแสดงให้เห็นว่าน่าจะต้องมีปัจจัยอะไรบางอย่างแฝงอยู่ในภาพยนตร์ชุดนี้ ประกอบกับปัจจัยดังกล่าวน่าจะมีความสัมพันธ์ทางใดทางหนึ่งกับผู้ชมชาวอเมริกัน หรืออีกนัยหนึ่งคือ ผู้ชมชาวอเมริกันสามารถเข้าใจหรือตีความสิ่งเหล่านั้นได้

เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ในเบื้องต้นจะพบว่า ภาพยนตร์ชุดดังกล่าวได้รับการประยุกต์ดัดแปลงมาจากเนื้อหาที่มีอยู่ในเทพนิยายทั้งสิ้น ทั้งในแง่ของตัวละครที่ประกอบด้วย อัศวิน เจ้าหญิง มังกร หรือสัตว์ประหลาดต่างๆ รวมถึงเค้าโครงเรื่องที่เป็นการผจญภัยในระหว่างการเดินทางของตัวละครเอก และการช่วยเจ้าหญิงให้พ้นภัย หรือแม้แต่แก่นเรื่องก็เป็นแก่นเรื่องแบบคลาสสิก (classical theme) คือ เป็นเรื่องราวการต่อสู้กันระหว่างความดีกับความชั่ว พร้อมผลสรุปที่ว่าธรรมชาติย่อมชนะอธรรม ประเด็นที่น่าสนใจในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจึงอยู่ที่ความสำเร็จของภาพยนตร์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทและอิทธิพลของเทพนิยายที่มีต่อภาพยนตร์ และอิทธิพลของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมไปพร้อมๆ กัน กล่าวคือ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำองค์ประกอบของเทพนิยายดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้จนทำให้ตัวภาพยนตร์เองได้กลายมาเป็นสิ่งที่เรียกว่า ‘เทพนิยายสมัยใหม่’ ในกรณีนี้จึงเท่ากับว่าภาพยนตร์ช่วยต่ออายุเทพนิยายในอีกรูปแบบหนึ่งนั่นเอง

เมื่อนับย้อนหลังกลับไปก่อนที่จะมีภาพยนตร์ ผู้คนในแต่ละชาติแต่ละภาษาล้วนแต่มีการนำเอาเทพนิยายมาประยุกต์ใช้เป็นพื้นฐานในงานศิลปะประเภทต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานวรรณกรรม รวมทั้งมีการนำมาใช้ในการสนทนาทั่วๆ ไปในชีวิตประจำวัน และยังใช้กันเรื่อยมาจนถึงปัจจุบันนี้ หรือแม้แต่วงการภาพยนตร์เองก็มีจำนวนไม่น้อยที่นำเอาเรื่องราวจาก

เทพนิยายมาสร้างเป็นภาพยนตร์และทำกันมานานแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการนำเนื้อเรื่องจากเทพนิยายโดยตรงมาสร้าง เช่น *Jason and the Argonauts* (1963) และ *Clash of the Titans* (1981) หรือจะเป็นการผูกเรื่องขึ้นจากการรวบรวมเรื่องราวในเทพนิยายและนิทานพื้นบ้านจากทุกมุมโลก เช่น *Willow* (1988) ที่สร้างหลังจากที่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สประสบความสำเร็จแล้ว นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่สร้างจากวรรณกรรมที่เขียนขึ้นจากจินตนาการของนักประพันธ์ที่นำเรื่องราวจากเทพนิยายมาประยุกต์ใช้ในงานของตน ตัวอย่างล่าสุดก็คือ *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001) กับ *The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring* (2001) และ *Artemis Fowl* ที่กำลังจะตามมา เหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการนำเอาเทพนิยายมาใช้ในภาพยนตร์ไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ แต่เป็นเพียงลักษณะของการถ่ายทอดเทพนิยายที่เปลี่ยนไปจากเดิมโดยมีอุปกรณ์ต่างๆ เป็นสื่อในการถ่ายทอดซึ่งเป็นความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี จึงเท่ากับเป็นการยืนยันข้อสังเกตของกาญจนา แก้วเทพ (2541ก: 162) ที่ว่า “ในทุกวันนี้แทบจะไม่มีตัวบท (text) อันใดที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างใหม่เอี่ยมโดยไม่มีเนื้อหาหรือรูปแบบซ้ำรอยเดิมกับ text ที่มีมาในอดีต” และเมื่อพิจารณากันให้ถี่ถ้วนจะพบว่าเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ (และในงานประเภทต่างๆ หรือที่ใช้ในชีวิตประจำวัน) นั้น ส่วนใหญ่มักจะนำไปอ้างอิงเพื่อสร้างความเข้าใจอันรวดเร็วให้แก่ผู้ชม แต่ในขณะเดียวกันก็กลับกลายเป็นอุปสรรคสำหรับผู้ชมเสียเอง เนื่องจากไม่เข้าใจถึงการอ้างอิงดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมที่ต่างวัฒนธรรมกัน

จากความตั้งใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจากปากคำของลูคัสเอง (Champlin, 1992: 10) คือ การมุ่งหวังที่จะสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ซึ่งขาดหายไปในช่วงอเมริกา เพื่อกระตุ้นเร้าให้เกิดจินตนาการทางด้านเทพนิยายแก่ชาวอเมริกันรุ่นใหม่ ย่อมเป็นข้อยืนยันว่าเนื้อหาในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้ น่าจะมีการนำเอารากฐานเทพนิยายดั้งเดิมที่มีอยู่มาดัดแปลงแก้ไขไว้ในภาพยนตร์ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอย่างมีจุดมุ่งหมาย และรากฐานเทพนิยายนี้เองที่น่าจะเป็นหนึ่งในปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับผู้ชมชาวอเมริกัน จนถึงขั้นเป็นที่ยอมรับให้ ภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นหนึ่งในตำนานหรือเทพนิยายในวัฒนธรรมของตน

ดังจะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับผู้สร้างเป็นประเด็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ รัตนา จักกะพาก (2542-2543: 5-6) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ จะประสบความสำเร็จได้นั้น ไม่ใช่เพียงแค่การนำเอาหลักการหรือแนวคิดที่มีผู้วางไว้แล้วในอดีตมาประกอบกันเพื่อสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่จะต้องนำมาประยุกต์และผสมผสานเข้ากับรูปแบบการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วย ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์จึงไม่ได้เป็นแค่ผลผลิตทางด้านอุตสาหกรรมเพื่อสร้างบรรทัดฐานทางระบบที่เป็นมาตรฐานหรือเพียงเพื่อสนองความต้องการของผู้ชมเท่านั้น แต่ภาพยนตร์ยังเป็นผลงานศิลปะที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถ

ของผู้สร้างที่จะควบคุมสิ่งต่างๆ ให้เกิดเป็นผลงานที่จะสื่อความหมายและแนวคิดไปสู่ผู้ชมด้วย ในฐานะที่ผู้สร้างภาพยนตร์เป็นสมาชิกหนึ่งของสังคมซึ่งมีพื้นฐานทางสังคมเช่นเดียวกับสมาชิกคนอื่นๆ การสร้างภาพยนตร์ที่สอดคล้องแนวคิดและความต้องการของผู้สร้างอาจหมายความว่า สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากความต้องการและมุมมองของสังคมนั้นๆ ดังจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์มักเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น มุมมองและแนวความคิดของผู้สร้างที่นำเสนอผ่านทางภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนมุมมองของสังคมในสมัยนั้นด้วย

กล่าวโดยสรุป การที่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สข้ามเลยออกไปจากการเป็นเพียงแค่สื่อภาพเคลื่อนไหวโดยผันตัวเองไปเป็นเทนิยายสมัยใหม่ได้นั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะมีปัจจัยสำคัญๆ ที่ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์พิเศษเช่นนี้ 3 ปัจจัยด้วยกันคือ ผู้สร้าง เทนิยายดั้งเดิมที่ผู้สร้างอ้างอิงถึง และเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์และนำเสนอ จากข้อสันนิษฐานดังกล่าวนำมาสู่การศึกษาการสร้างเทนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส โดยเริ่มจากศึกษาประวัติและผลงานของผู้สร้างในแง่ของความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจในการพัฒนาเนื้อเรื่อง ศึกษาที่มาหรือปมหลังของเรื่องราวเกี่ยวกับเทนิยายดั้งเดิมที่นำมาใช้อ้างอิงในภาพยนตร์ และศึกษาการใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างและนำเสนอภาพยนตร์ชุดดังกล่าว โดยการศึกษาจะพิจารณาในประเด็นของเนื้อเรื่องและสิ่งที่ผู้สร้างได้สร้างสรรค์และนำเสนอสื่อภาพยนตร์เป็นหลัก เพื่อสรุปหาลักษณะเฉพาะของเทนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ทั้งนี้ผลพลอยได้ในการศึกษาจะสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยม อุดมการณ์ และทัศนคติของคนอเมริกันที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ด้วย

ปัญหาคำวิจัย

1. ผู้สร้างภาพยนตร์มีมุมมอง ความเชื่อ และปมหลังที่สัมพันธ์ต่อเทนิยายอย่างไร และมีสิ่งใดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส
2. ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีการนำเอาเทนิยายมาใช้ในลักษณะใด และมีที่มาอย่างไร
3. ผู้สร้างมีเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สอย่างไร
4. เทนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์กับเทนิยายในแง่ของความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ

2. เพื่อศึกษารากฐานเทพนิยายต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส
3. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส
4. เพื่อสรุปหาลักษณะเฉพาะของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุด

สตาร์วอร์ส

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

ผู้สร้างภาพยนตร์ รากฐานเทพนิยายดั้งเดิม และเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์ และนำเสนอ เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้รับความนิยมและกลายเป็นเทพนิยายสมัยใหม่ (modern mythology) ของชาวอเมริกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะเน้นถึงการศึกษาโดยการแยกแยะองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ ซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ๆ 3 ส่วน คือ ส่วนตัวผู้สร้าง ส่วนที่เป็นเนื้อหาของภาพยนตร์ และส่วนที่เป็นการสร้างสรรค์และนำเสนอองค์ประกอบต่างๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาเพื่อหาลักษณะพิเศษของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดนี้ แต่ไม่ได้ครอบคลุมไปถึงรายละเอียดต่างๆ ทางด้านเทคนิคในการประกอบสร้างความเป็นแฟนตาซีของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. เทพนิยาย (mythology) หมายถึง เรื่องราวปรัมปราประเภทต่างๆ ที่เชื่อถือและเล่าสืบทอดกันมา ในที่นี้จะใช้เป็นคำรวมเรียกแทนคำในตระกูลนี้ทั้งหมด คือ fairy tale, folktale, legend และ myth

2. เทพนิยายสมัยใหม่ (modern mythology) หมายถึง เทพนิยายที่มีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากเทพนิยายดั้งเดิม อันมีผลมาจากการสร้างสรรค์ด้วยการผูกเรื่องราวและการใช้เทคนิคใหม่ๆ ของผู้สร้างผลงาน ในที่นี้จะเน้นถึงสิ่งที่มีลักษณะเฉพาะที่เกิดจากการผันตัวเองของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

3. ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส หมายถึง ภาพยนตร์ชุดที่สร้างจากเค้าโครงเรื่องจากชื่อเดียวกันของจอร์จ ลูคัส ซึ่งได้รับการสร้างและออกฉายทางโรงภาพยนตร์แล้วทั้งหมด 4 ตอน คือ *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977), *Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back* (1980), *Star Wars: Episode VI Return of the Jedi* (1983) และ *Star Wars: Episode I*

The Phantom Menace (1999) รวมถึง *Star Wars Trilogy Special Edition* ที่นำเอาภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอนที่ 4-6 มาปรับปรุงและออกฉายทางโรงภาพยนตร์อีกครั้งในปี ค.ศ. 1997

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เผยให้เห็นการใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์และนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยายในสื่อภาพยนตร์อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและผู้ que ศึกษาในสาขาภาพยนตร์ รวมทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ ที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งในด้านของการวิเคราะห์ วิจารณ์ และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะ ความสำคัญ และบทบาทของเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ในภาพรวม และสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยม อุดมการณ์ และทัศนคติที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ อันเป็นสื่อความคิดจากผู้สร้างไปสู่ผู้ชม

3. เผยให้เห็นถึงรากฐานเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ทั้งในด้านที่มาและลักษณะการนำมาใช้อ้างอิง ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและเข้าถึงภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์หรือใช้เป็นพื้นฐานในการชม ทำความเข้าใจ หรือใช้เป็นแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน กับทั้งเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมได้ร่วมค้นหาสิ่งที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กับการชม เพื่อเป็นการเปลี่ยนมุมมองในการชมภาพยนตร์ และเป็นการเพิ่มอรรถรสในการชมภาพยนตร์ให้สนุกซาบซึ้งยิ่งขึ้นกว่าการชมแบบผิวเผินผ่านเลย

4. เป็นพื้นฐานและข้อมูลอ้างอิงเบื้องต้นสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในแง่มุมอื่นๆ ซึ่งภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้ยังมีกำหนดการสร้างเพิ่มเติม และจะออกฉายทางโรงภาพยนตร์อีก 2 ตอนเป็นอย่างน้อยในอนาคตอันใกล้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิทยานิพนธ์นี้ มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาถึงลักษณะพิเศษของเทพนิยายสมัยใหม่ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ซึ่งมีแนวคิดทฤษฎีที่นำมาวิเคราะห์และใช้เป็นแนวทางในการศึกษา คือ

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่องภาพยนตร์
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์
4. แนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

พื้นฐานของภาพยนตร์ คือ การสื่อสารไปสู่ผู้ชมโดยผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะและเป็นระบบ ซึ่งมักนิยมเรียกรวมว่า 'ภาษาภาพยนตร์' งานภาพยนตร์จะใช้ภาษาภาพยนตร์เป็นตัวสื่อความหมายระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชม โดยทั้งสองฝ่ายจะต้องเข้าใจและควบคุมภาษาเหล่านี้เพื่อการใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการสื่อสารด้วยภาษาดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ ต่อเมื่อทั้งผู้ผลิตและผู้ชมรู้ เข้าใจ และใช้รหัส (code) เดียวกัน

แฮนเซน และคณะ (Hansen et al., 1998) สรุปถึงองค์ประกอบหรือส่วนที่เป็นความหมายของภาษาโดยรวมในสื่อภาพเคลื่อนไหว (moving image)* ว่าแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ องค์ประกอบทางด้านเทคนิค (technical elements) และองค์ประกอบทางด้านสัญลักษณ์ (symbolic elements) องค์ประกอบเหล่านี้จะเป็นศูนย์รวมของระบบสัญลักษณ์และรหัส รวมทั้งยังเป็นทางเลือกให้ผู้ผลิตผลงานได้ใช้ในการประกอบเป็นฉากและสร้างความหมายแก่ผู้ชม ดังนี้

องค์ประกอบทางด้านเทคนิค (Technical Elements)

1. ขนาดภาพ (Camera Shots)

หมายถึง ภาพที่เกิดจากการกำหนดระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่ายจากการใช้เลนส์ตัวเดียวกัน ระยะห่างจากกล้องถึงสิ่งที่ถ่ายจะมีผลต่อภาพที่ปรากฏในด้านลักษณะและคุณสมบัติทางภาพที่แตกต่างกัน และสื่ออารมณ์แก่คนดูแตกต่างกันด้วย

* ภาพเคลื่อนไหว (moving image) เป็นคำรวมเรียกสื่อต่างๆ อันได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิดีโอ และแอนิเมชัน (animation) (Hansen et al., 1998: 130)

2. มุมกล้อง (Camera Angle)

คือตำแหน่งมุมมองของกล้องที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูงของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มุมกล้องจะนำมาใช้เสริมคุณค่าของภาพเคลื่อนไหวทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และในด้านจิตวิทยาการรับรู้ อันมีผลต่อภาพและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งยังช่วยเสริมมิติของมุมมองให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น

3. เลนส์ (Lenses)

การเลือกใช้เลนส์ขนาดต่างๆ ถือเป็นสิ่งสำคัญและมีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงชนิดของภาพที่จะได้เห็นบนจอ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชม

4. ระยะเวลาความคมชัด (Depth of Field)

หรือความชัดลึกของภาพ เป็นองค์ประกอบที่จะชี้นำสายตาของผู้ชมให้เห็นบริเวณหรือตัวแสดงที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษในฉากนั้น

5. การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่แยกความแตกต่างระหว่างสื่อภาพเคลื่อนไหวออกจากสื่อภาพนิ่ง การเคลื่อนไหวของกล้องนี้จะทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชมที่กวาดไปรอบๆ ฉาก และติดตามการเคลื่อนที่ไปของการแสดง ทำให้ผู้ชมได้ติดตามการแสดงด้วยความรู้สึกของการแอบมองจ้องดู (voyeuristic sense) ในระยะต่างๆ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือของผู้กำกับในการรักษาสมดุลระหว่างความต่อเนื่องของภาพและอารมณ์โดยไม่ต้องมีการตัดภาพ

6. ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot)

เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกทางด้านช่วงเวลาแก่ผู้ชม

7. การตัดต่อภาพ (Editing)

พัฒนาการของการตัดต่อแบบต่างๆ เป็นการเสริมความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ (shot) ไม่ว่าจะเป็นการตัดภาพเหตุการณ์ที่เรียงกันจากหนึ่งเป็นสองเป็นสามแบบที่เรียกว่า 'straight cut' หรือการนำเอาภาพเหตุการณ์อื่นเข้ามาแทรกไว้สักสองสามภาพแบบที่เรียกว่า 'crosscut' ก็ล้วนแต่ทำให้ผู้ชมสามารถที่จะหยุดคุณลักษณะความต่อเนื่องที่ไม่มีรอยต่อของสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ การตัดต่อทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน นอกจากนี้การตัดต่อยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างของช่วงเวลาและกาล

ภาพ (shot) แต่ละภาพจะรวมกันเป็นฉาก (scene) ฉากแต่ละฉากจะรวมกันขึ้นเป็นตอน (sequence) สุดท้ายเมื่อตอนแต่ละตอนมารวมกันก็จะกลายเป็นเค้าโครงเรื่อง (plot) และเป็นเรื่องเล่า (narrative) ในที่สุด

8. เทคนิคพิเศษ (Special Effects)

จะถูกนำมาใช้ทั้งในขั้นตอนระหว่างการทำและหลังการทำ เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริง น่าเชื่อถือ และสร้างความรู้สึกตื่นตาตื่นใจกับภาพที่เห็น ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการตัดต่อและประกอบภาพได้สมจริงและแนบเนียน น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

9. การจัดกรอบภาพ (Framing)

ความสำคัญของการจัดกรอบภาพเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของสื่อภาพเคลื่อนไหวในแง่ที่เป็นการจัดวางตัวละครและสิ่งของต่างๆ ประกอบเข้าเป็นเรื่องราว องค์ประกอบสำคัญในการจัดกรอบภาพเกี่ยวกับระยะห่างของกล้อง การเลือกใช้เลนส์ การเคลื่อนไหวของกล้อง และมุมกล้อง องค์ประกอบต่างๆ ในภาพที่ผ่านออกสู่สายตาผู้ชมไม่ได้เกิดจากความบังเอิญ แต่ทุกสิ่งถูกจัดวางอย่างตั้งใจจากเจตนาของผู้กำกับ

10. การจัดแสง (Lighting)

การจัดแสงไม่เป็นเพียงแค่การสร้างความรู้สึกทางด้านเวลาและสถานที่เท่านั้น แต่ยังเป็นตัวการสร้างอารมณ์และลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครอีกด้วย แม้แต่การถ่ายทำสารคดีบางประเภทที่ไม่มีการจัดแสงคือใช้แสงจริงตามธรรมชาติ ก็เป็นลักษณะของการใช้แสงสร้างความสมจริงให้เกิดขึ้นในสารคดีนั่นเอง

องค์ประกอบทางด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Elements)

1. สี และ/หรือ ขาว-ดำ

การใช้ฟิล์มสีหรือขาวดำในภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดความรู้สึกสมจริง แสดงออกถึงอารมณ์ บรรยากาศ และช่วยเน้นถึงแก่นเรื่องของสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ การใช้โทนของสีคลุมบรรยากาศของภาพจะแสดงถึงอารมณ์ของภาพนั้นๆ ถ้ามีการใช้โทนสีที่เปลี่ยนไปก็ จะทำให้อารมณ์ของภาพเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน หรืออย่างเช่นการใช้สีน้ำตาลแก่ (sepia) ในสื่อภาพเคลื่อนไหวก็จะแสดงถึงภาพในอดีตหรือความเก่า เป็นต้น

2. เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Costume and Objects)

2.1 เครื่องแต่งกาย ถือเป็นหลักสำคัญของแนวเรื่องและการเล่าเรื่องมาตั้งแต่แรกเริ่มของประวัติศาสตร์สื่อภาพเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกายไม่ได้มีหน้าที่แค่เพียงแสดงให้เห็นถึงกาลเวลา ยุคสมัย และสถานที่เท่านั้น แต่ยังเป็นหน้าเป็นตาของผลงานอีกด้วย

2.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก ถือเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญทางด้านสัญลักษณ์ในสื่อภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นตัวแสดงความหมายโดยนัยและใช้อ้างถึงฐานความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้ชม ตัวอย่างเช่น เหยี่ยวตราของนายอำเภอในแนวเรื่องตะวันตก (western genre) เป็น

สิ่งที่แสดงความรับผิดชอบของนายอำเภอที่มีต่อชุมชน ในขณะเดียวกันก็เป็นสิ่งที่ประทับใจว่า นายอำเภอเป็นฝ่ายธรรมะ

3. ดาวาและการแสดง (Stars and Performances)

3.1 ดาวา ได้ชื่อว่าเป็นภาพลักษณ์หนึ่งของผู้ทรงอำนาจทางด้าน สัญลักษณ์ และเป็นตัวบ่งชี้ถึงลักษณะพิเศษของแนวเรื่องและลักษณะนิสัยเฉพาะตัว เช่น เมื่อเห็น อาโนลด์ ชวาร์เซเนกเกอร์ (Arnold Schwarzenegger) ในภาพยนตร์เรื่องใด ก็น่าจะคาดเดาได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นน่าจะเป็นแนวบู๊/ผจญภัย (action/adventure)

3.2 การแสดง การแสดงออกของนักแสดงนั้นจะมุ่งวิเคราะห์และทำความเข้าใจในด้านกายภาพ นั่นคือ ความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเคลื่อนไหว รูปร่างหน้าตา และบุคลิกภาพที่แสดงออก คุณภาพของการแสดงจึงอยู่ที่การสวมบทบาทของตัวละครว่าทำได้ สมจริงมากน้อยเพียงใด และทำให้ผู้ชมเชื่อได้หรือไม่

4. เสียง (Sound)

รหัสทางเสียงแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

4.1 Diegetic Sound คือเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก มีอยู่ในฉากจริงๆ แบ่งออกเป็น

4.1.1 เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่มัก จะถูกใช้ในการสร้างความสมจริง สามารถแบ่งออกได้อีก คือ

4.1.1.1 เสียงบรรยากาศ (Atmospheric Sounds / Background Noise) เช่น เสียงนกร้อง และเสียงลม เป็นต้น

4.1.1.2 เสียงประกอบที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กับ สิ่งที่ผู้ชมเห็นในภาพ เช่น เสียงระเบิด และเสียงปืน เป็นต้น

4.1.2 บทสนทนา (Dialogue) หมายถึงเสียงที่ได้ยิน ออกมาจากปากของตัวแสดงใดๆ ซึ่งมักจะถูกเขียนและจัดเตรียมไว้แล้วล่วงหน้า ยกเว้นในบาง กรณีที่ผู้สร้างบางคนต้องการความสมจริง อาจจะทำให้นักแสดงด้นสดเพื่อเสริมอรรถรสความสมจริง ในผลงาน

4.2 Non-diegetic Sound คือเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในฉากจริงๆ (ถ้าสมมุติว่าผู้ชมร่วมอยู่ในเหตุการณ์ที่กำลังชมนั้นจริงๆ ก็จะได้ยินเสียงดังกล่าว) ได้แก่

4.2.1 เสียงดนตรี (Music) เสียงดนตรีอาจเป็นเสียงที่ เกิดขึ้นจริงๆ ในฉากก็ได้ถ้าเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง เช่น ฉากเต้นรำหรือฉากรักที่มีวงดนตรี บรรเลงอยู่ในฉากด้วย แต่ส่วนใหญ่ดนตรีจะมีหน้าที่ช่วยกำกับอารมณ์ให้แก่ผู้ชม ช่วยเสริมจังหวะ การแสดงในฉาก หรือใช้เป็นแก่นเรื่องในงานสื่อภาพเคลื่อนไหว

4.2.2 เสียงบรรยาย (Voice over) คืออีกรูปแบบหนึ่งของบทสนทนา ที่ไม่ได้เกิดจากการที่ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งขยับปากพูด

5. Mise-en-scene

ออกเสียงแบบอเมริกันว่า 'มีซ-อาน-เซน (meez-ahn-sen)' แปลตรงตัวได้ว่า 'การจัดวางลงในฉาก (putting into the scene)' หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในกรอบภาพ ไม่ว่าจะเป็นขนาดของกรอบภาพ ภาพที่ปรากฏ การจัดฉาก เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉากและตำแหน่งการจัดวาง และความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อที่ในกรอบภาพ เช่น ใครเป็นตัวเด่นในกรอบภาพ ความใกล้ไกลของตำแหน่งตัวละครที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร เป็นต้น

6. การจัดฉากและการใช้สถานที่จริง (Setting and Location)

ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งของ mise-en-scene

6.1 ฉาก ถือเป็นจุดเริ่มของเวลาและสถานที่ของเรื่อง องค์ประกอบทางด้านสัญลักษณ์ของภาษาสื่อภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดข้างต้นมีส่วนในสำคัญที่จะนำมาใช้ในการออกแบบและจัดฉาก ฉากมักจะมี ความเกี่ยวพันโดยตรงกับแนวเรื่อง เช่น ฉากภูมิประเทศที่รกร้างว่างเปล่าจะบ่งบอกถึงแนวเรื่องตะวันตก หรือแนวเรื่องแก๊งสเตอร์ (ganster) ก็จะใช้ฉากที่มีลักษณะเป็นเมืองที่ถูกอิทธิพลเข้าครอบงำ เป็นต้น

6.2 การใช้สถานที่จริง เป็นการถ่ายทำฉากที่จัดขึ้นนอกสตูดิโอ ผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ผลิตรายการที่นิยมความสมจริงในผลงาน เช่น กลุ่ม Italian neo-realist และกลุ่ม British Social Realist ซึ่งมักพยายามที่จะถ่ายทำกันในสถานที่จริงมากกว่าในสตูดิโอ เพื่อสร้างความรู้สึถึงความเป็นของแท่งาน รวมถึงผลงานส่วนใหญ่ในปัจจุบันก็มักใช้การถ่ายทำในสถานที่จริงกันมากขึ้น

ทั้งองค์ประกอบทางด้านเทคนิคและทางด้านสัญลักษณ์ในภาษาภาพยนตร์ที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น แท้จริงแล้วก็คือรหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั่นเอง องค์ประกอบเหล่านี้จะไม่ทำงานแบบแยกกัน ในฉากๆ หนึ่งรหัสเหล่านี้จะร่วมกันสร้างความหมายแฝงรหัส (encoded meaning) ขึ้นมา ดังนั้นผู้ชมภาพยนตร์จะต้องสร้างความเข้าใจในรหัสเหล่านี้ เพื่อจะได้เข้าใจ (understand) อธิบาย (describe) และจัดหมวดหมู่ (categorise) ในสิ่งที่กำลังชมอยู่ให้ได้ ซึ่งโดยปกติแล้วความเข้าใจในรหัสเหล่านี้จะเกิดจากประสบการณ์ในการดูหนังเป็นจำนวนมาก (ประชา สุวีรานนท์, 2542: 118)

องค์ประกอบต่างๆ ของภาษาภาพยนตร์นี้ ถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างจากสื่ออื่น ไม่เพียงแต่ผู้สร้างภาพยนตร์เท่านั้นที่จะต้องนำเอาองค์ประกอบ

ต่างๆ เหล่านี้มารวมกันเพื่อสร้างและสื่อความหมาย ผู้ชมเองก็จำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจในความหมายและหน้าที่ขององค์ประกอบเหล่านี้ด้วย ขณะเดียวกันผู้ที่จะทำการศึกษาสื่อภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการวิเคราะห์เนื้อหา โครงสร้างการเล่าเรื่อง และแนวเรื่อง จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความเข้าใจและทำความเข้าใจในองค์ประกอบเหล่านี้ได้อย่างถ่องแท้ แม้ว่าการศึกษาวิจัยจะไม่จำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบทุกตัวก็ตาม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่องภาพยนตร์ (Genre Analysis)

แนวเรื่อง (genre)* เป็นแนวคิดที่มีพลังอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ แนวเรื่องจะเป็นทั้งตัวกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบและเค้าโครงของภาพยนตร์ ทั้งยังเป็นตัวสร้างและจัดลำดับความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อของภาพยนตร์อีกด้วย ดังนั้นการศึกษาแนวเรื่องในภาพยนตร์จึงเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ในตัวบท (text) ที่มีต่อผู้ชม และตัวบทอื่นๆ หรือผลงานภาพยนตร์ในวัฒนธรรมอื่น ไม่ว่าจะเป็นในแง่คุณภาพทางด้านสุนทรียะในแนวเรื่อง ความเป็นศิลปะของภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งการสังเกตและทำความเข้าใจบทบาทของสังคม ซึ่งจะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นบรรทัดฐาน ค่านิยม และความหมายที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์

ทฤษฎีแนวเรื่องทางด้านภาพยนตร์นั้นพัฒนามาจากการไม่พึงพอใจในทฤษฎี 'ภาพยนตร์แนวผู้กำกับ (auteur theory)** ในช่วงปี 1950-1960 ซึ่งจุดกำเนิดแรกเริ่มของทฤษฎีมาจากการวิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งก็รับมาจากการวิจารณ์วรรณกรรมอีกต่อหนึ่ง การศึกษาแนวเรื่องได้พัฒนามากว่า 30 ปีในฐานะที่เป็นวิธีหนึ่งในการวิเคราะห์สื่อภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแบ่งแนวทางในการศึกษาออกได้เป็น 2 แนว คือ แนวทางแรกเป็นการศึกษาด้านคุณค่า โดยมุ่งประเด็นไปที่คุณภาพทางด้านสุนทรียะในแนวเรื่องและความเป็นศิลปะของชิ้นงาน ส่วนแนวทางที่สองเป็นการใช้การศึกษาแนวเรื่องในการสังเกตและทำความเข้าใจบทบาทของสังคม ซึ่งจะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นบรรทัดฐาน ค่านิยม และความหมายแฝงที่อยู่ในชิ้นงาน ประเด็นหลักๆ ที่ใช้ในการศึกษาแนวเรื่อง ได้แก่ ศึกษาประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของแนวเรื่อง ศึกษาสูตรองค์ประกอบในตัวบทของแนวเรื่อง ศึกษาสัมพันธ์บท (intertextuality) ในแนวเรื่อง และศึกษาเปรียบเทียบ

* Genre (ออกเสียงแบบอเมริกันว่า ชาน-เหออะ) หมายถึง ประเภทของภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์ที่มีหลากหลายซึ่งผู้ผลิตและผู้ชมจดจำและแยกแยะได้จากแบบแผนการเล่าเรื่องที่เหมือนกันในแต่ละประเภท เช่น musical, gangster และ western เป็นต้น (Bordwell and Thompson, 1993: 494)

** Auteur theory คือทฤษฎีการสร้างความหมายระหว่างแนวหนังกับผู้ชมที่ตั้งอยู่บนลักษณะหนึ่งของกระบวนการผลิตว่า ผู้กำกับจะเป็นตัวกำหนดแนวภาพยนตร์ (Hansen et al., 1998: 163)

แนวเรื่องกับนิทานพื้นบ้าน โดยพิจารณาเจาะลึกถึงโครงสร้างของตัวบท ผลสะท้อนที่มีต่อค่านิยมทางด้านวัฒนธรรมและสังคม เป็นต้น

แฮนเซน และคณะ (Hansen et al., 1998: 177-178) สรุปขั้นพัฒนาการของแนวเรื่องโดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้น ดังนี้

1. The experimental stage เป็นช่วงแรกเริ่มในการก่อตัวของแนวเรื่อง โดยอาจพิจารณาได้จากองค์ประกอบหลักๆ แบบแผนที่นิยมใช้ และการใช้สื่อความหมายด้วยภาพ เป็นต้น
2. The classical stage นับเป็นช่วงแห่งการนำองค์ประกอบสำคัญต่างๆ ทางด้านภาษาของสื่อมาผสมผสานกันทั้งหมดอย่างเต็มที่และเด่นชัด
3. The parody stage เป็นช่วงที่ภาพยนตร์เริ่มที่จะสะท้อนตัวเอง และล้อเล่นกับตัวเอง มีทั้งที่ล้อแบบตลกขบขัน และแบบที่เรียกว่า 'มีสไตล์'
4. The deconstruction stage เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงปริบทดั้งเดิม ด้วยการแทนที่โดยองค์ประกอบและแบบแผนต่างๆ ไป
5. The postmodernism stage เป็นช่วงของการรวมเอาทั้งสี่ช่วงข้างต้นมาเป็นหลัก และผลิตผลงานออกมาในลักษณะพื้นฐานของการโหยหาอดีต (nostalgia) การแตกแยกของเนื้อหา (fragmentation of content) ความแปรเปลี่ยนของค่านิยม (relativism of values) ความไม่คงที่ที่ไม่สม่ำเสมอของเวลา สถานที่ และสัญลักษณ์ (erosion of time/place and symbols) การใช้แก่นเรื่องซ้ำ (recycle theme) และการใช้สัมพันธ์และสัญลักษณ์ที่ฟุ่มเฟือย (hyper-signification or the over use of intertextual and symbolic messages)

เป็นที่น่าสังเกตว่า ภาพยนตร์อเมริกันในปัจจุบันหลายเรื่องจะมีลักษณะเด่นของแนวเรื่องในขั้นโพสต์โมเดิร์นหรือยุคหลังสมัยใหม่ (postmodernism stage) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการโหยหาอดีต การใช้แก่นเรื่องซ้ำ และการใช้สัมพันธ์และสัญลักษณ์ที่ฟุ่มเฟือย

เพ็ญสิริ เศรษฐวิหारी (2542-2543: 29) อธิบายถึงการโหยหาอดีตว่า เป็นอารมณ์ที่เกิดจากการหลอมรวมวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่เข้าด้วยกันเพื่อตอบสนองมาตรฐานชีวิตชนชั้นกลาง ภาพยนตร์ที่ตอบสนองความรู้สึกดังกล่าวจะเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับช่วงเวลาในอดีตหรือนำเสนออดีตในมุมมองใหม่ เป็นการหวนกลับไประลึกถึงสิ่งที่ขาดหายไป โดยกล่าวถึงภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สไว้ว่า เป็นการเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับช่วงเวลาหนึ่งด้วยมุมมองใหม่โดยทำเป็นแนวผจญภัย

กาญจนา แก้วเทพ (2541ก: 162) ตั้งข้อสังเกตว่า ที่ตัวบทใหม่ๆ จำเป็นต้องผลิตซ้ำ หยิบยืมหรือดัดแปลงจากของเก่าอยู่เสมอ นั้น เป็นเพราะว่าทุกวันนี้ไม่มีตัวบทอันใดที่จะสามารถถูกสร้างขึ้นมาใหม่โดยไม่มีเนื้อหาหรือรูปแบบซ้ำรอยกับตัวบทที่เคยมีมาก่อนได้แล้ว ซึ่งข้อสังเกตนี้ก็สามารถนำมาใช้อธิบายในเรื่องของการใช้แก่นเรื่องซ้ำได้เป็นอย่างดี และด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดแนวคิดเรื่องสูตรสำเร็จ (formula) ของแนวเรื่องขึ้น กล่าวคือ ในแต่ละแนวเรื่องนั้นจะมีโครงสร้างแบบอย่างที่แน่นอนตายตัวอย่างเห็นได้ชัด มีเพียงรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่จะเป็นทางเลือกให้เปลี่ยนแปลงได้ องค์ประกอบของสูตรที่นิยมนำมาวิเคราะห์ ได้แก่ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร (พระเอก-นางเอก-ผู้ร้าย-ตัวรอง) คำโครงเรื่อง แก่นเรื่อง เครื่องแต่งกาย ยานพาหนะ และอาวุธ ซึ่งส่วนใหญ่ก็คือ องค์ประกอบทางด้านสัญลักษณ์ของภาษาภาพยนตร์ดังที่กล่าวมาแล้วนั่นเอง

นอกจากการใช้แก่นเรื่องซ้ำแล้วยังมีลักษณะการทำซ้ำ (repetition) ได้อีกในหลายรูปแบบ ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2541ก: 165) อ้างถึงวิธีการทำซ้ำที่เสนอในงานเขียนเรื่อง Innovation and Repetition: Between Modern and Post-modern Aesthetics (1985) ของ Eco, U. ดังนี้

1. การทำซ้ำในลักษณะให้ตัวละครหลักเผชิญภัยในแบบเดิม หรือเริ่มต้นใหม่ (Retake)*
2. การทำซ้ำโดยการนำเอาเรื่องเดิมทุกอย่างมาทำใหม่หมด (Remake)
3. การทำซ้ำโดยใช้ตัวละครหลักยืนโรง โดยมีเค้าเรื่องคล้ายเดิมแต่ตัวละครเสริมเปลี่ยนไป (Series)
4. การทำซ้ำโดยการเล่าเรื่องยาวๆ เกี่ยวกับครอบครัววงศ์ตระกูล โดยที่ตัวละครและเรื่องราวที่เข้ามาเกี่ยวข้องเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา (Saga)**

สัมพันธ์ท หรือ ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ ในภาพยนตร์จะหมายถึงการอ้างอิงซึ่งกันและกันระหว่างภาพยนตร์ด้วยกันเอง ไม่ว่าจะเป็นการอ้างอิงเค้าโครงเรื่อง ตัวละคร (quotation) การพาดพิงถึง (allusion) หรือแม้แต่การนำเอาฉากในภาพยนตร์เรื่องอื่นมาเอ่ยถึงหรือล้อเลียน รวมถึงการอ้างอิงในลักษณะข้ามสื่อ เช่น จากตำนานปรัมปราหรือนวนิยายมาเป็นภาพยนตร์ เป็นต้น ในเรื่องสัมพันธ์ทนี้ ประชา สุวิธานนท์ (2542: 114-115,131-132) ให้

* กาญจนา แก้วเทพ (2541ก: 165) ได้ยกเอาสตาร์วอร์สเป็นตัวอย่งของการทำซ้ำในแบบ retake

** ในขณะเดียวกัน ผู้สร้างก็ใช้คำว่า 'saga' กับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สด้วย

ความเห็นไว้ว่า “...หนังเรื่องหนึ่งอาจไม่มีความหมายแก่นแกนที่เป็นตัวของมันเอง แต่ถูกประกอบสร้างขึ้นด้วยชิ้นส่วนเชิงสัมพันธ์ที่มันหยิบยืมมาจากหนังเรื่องอื่นๆ” ไม่ว่าจะด้วยวิธีหรือการอ้างอิง พร้อมยกตัวอย่างว่า “...*Star Wars* เป็นผลของการสังเคราะห์เทพนิยายรูปแบบต่างๆ และเริ่มจากการรวมเอา ‘แนวหนัง’ อันได้แก่ หนังนิยายวิทยาศาสตร์ หนังสงคราม หนังคาวบอย หนังอศวิญยุคกลาง หนังสายลับ และหนังผจญภัยแนวอื่นๆ เข้าด้วยกัน มีการอ้างอิงตั้งแต่หนังแฟนตาซีอย่าง *The Wizard of Oz* ไปถึงหนังโปรปรักันดาอย่าง *Triumph of the Will* รวมทั้งขอยืมเทคนิคและสไตล์ของโลกอนาคตมาจาก *2001: A Space Odyssey* ด้วย”

จากข้อสังเกตดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงปัญหาในการจำกัดและแบ่งขอบเขตของแนวเรื่องในปัจจุบัน เนื่องจากแนวเรื่องหลายแนวอาจมีการคาบเกี่ยวกันหรือผสมกันจนไม่สามารถชี้ชัดได้ รวมทั้งการกำหนดชื่อแนวเรื่องที่หลากหลายจนเกินไป ซึ่งบางชื่อไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวเรื่อง แต่เป็นเพียงแค่สไตล์ของภาพยนตร์เท่านั้น

ตัวจักรสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยในเรื่องการสื่อความคิดเกี่ยวกับแนวเรื่องของภาพยนตร์แก่ผู้ชม และเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจความหมายของภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้นภายในเวลาที่จำกัด คือ การสื่อความหมายหรืออธิบายด้วยภาพสัญลักษณ์ (iconography) ซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญมากในการรับรู้และการตีความในภาพยนตร์ เนื่องจากสัญลักษณ์ต่างๆ จะมีความหมายมากไปกว่ารูปลักษณ์ที่เห็น นั่นคือ ลึกลงไปในสัญลักษณ์นั้นจะมีความหมายแฝงซ่อนอยู่ แชนเซน และคณะ (Hansen et al., 1998: 173) ยกตัวอย่างการวิเคราะห์ ‘ม้า’ ในภาพยนตร์ที่มีแนวเรื่องตะวันตก ว่า ‘ม้า’ จะไม่ถูกพิจารณาว่าเป็นเพียงแค่สัตว์พาหนะชนิดหนึ่งเท่านั้น แต่ ‘ม้า’ ยังเป็นตัวแทนของอิสรภาพ การควบคุม ความมีพลัง และความเป็นชายชาติวีรบุรุษ แม้ว่าบ่อยครั้งเราอาจจะพบภาพคนบนหลังม้าในภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ แต่เมื่อใดที่เห็นคนบนหลังม้านั้นสวมหมวกคาวบอย ปกปืนลูกม่ และติดเหรียญตรา นายอำเภอ การก่อตัวของแนวเรื่องตะวันตกจะเกิดขึ้นและเข้าสู่ความนึกคิดและคาดหวังของผู้ชมในทันที การรับรู้ความหมายด้วยวิธีนี้จึงกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนวัตถุให้กลายเป็นสัญลักษณ์ เช่น หมวกทรงสูง ไม้เท้า และชุดทักซิโด เป็นตัวแทนของภาพยนตร์เพลง เป็นต้น*

* นอกจากภาพแล้ว เสียงประกอบและดนตรียังถูกนำมาศึกษาในลักษณะที่ทั้งคู่อยู่ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับแนวเรื่องด้วย เช่น เสียงปืน เสียงแตร หรือเสียงให้ร้องของอินเดียนแดงจะเกี่ยวข้องกับแนวเรื่องตะวันตก ลักษณะของดนตรีและเพลงในเรื่องนั้นก็จะเป็นแนวตะวันตกด้วยเช่นเดียวกัน

นอกจากการใช้ภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่เป็นหัวใจหลักในการสื่อความหมายจากผู้สร้างผู้ชมแล้ว นพพร ประชากุล (ใน ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช และ นพพร ประชากุล, 2542: 9-10) ได้กล่าวถึงข้อตกลงที่ผู้ส่งสารกับผู้รับสารรับรู้ร่วมกัน หรือที่เรียกว่า 'ชนบหรือกติกา (conventions)' ซึ่งมีอยู่ 3 ประเภท และหนึ่งในจำนวนนั้นเกี่ยวข้องกับ การรับรู้ร่วมกันในประเด็นแนวเรื่อง สรุปได้ดังนี้

1. ชนบหรือกติกาที่สัมพันธ์กับสื่อ เป็นการยอมรับลักษณะพิเศษของตัวสื่อ เช่น นวนิยายจะเน้นเรื่องการใช้ภาษา แต่ภาพยนตร์จะเน้นเรื่องการใช้ภาพในการสื่อความหมาย เป็นต้น

2. ชนบหรือกติกาที่สัมพันธ์กับแนวเรื่อง เป็นการยอมรับลักษณะพิเศษของแนวเรื่องนั้นๆ เช่น ในแนวเรื่องบางแนวเรื่องจะไม่สนใจหน้าตาของตัวพระเอกนางเอก ในขณะที่แนวเรื่องชวณฝัน (romance) นั้น พระเอกต้องหล่อ นางเอกต้องสวย เป็นต้น

3. ชนบหรือกติกาที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม เป็นการยอมรับที่จะไม่นำเอาความสมจริงไปปะปนกับความเหมือนจริง และยอมรับในความสมจริงที่เป็นไปได้ซึ่งอิงอยู่กับความเชื่อที่เป็นมายาคติ เช่น การยอมรับในความเหนือธรรมชาติของตัวละครในเรื่องราวจักรๆ วงศ์ๆ เป็นต้น

ดังจะเห็นได้ว่าการที่ผู้ชมจะทำความเข้าใจในการสื่อความหมายหรืออธิบายด้วยภาพสัญลักษณ์และชนบหรือกติกาของภาพยนตร์ได้นั้นไม่ใช่เรื่องยาก เพียงแต่ทั้งนี้ผู้ชมจะต้องมีความรู้และคุ้นเคยพอสมควร ซึ่งความรู้เหล่านี้เกิดขึ้นได้จากการสังเกตและรับรู้ด้วยการชมบ่อยครั้งนั่นเอง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแนวเรื่องนี้ จะเป็นเครื่องมือช่วยอธิบายถึงลักษณะที่ชัดเจนของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในหลายๆ ด้าน ซึ่งเกี่ยวข้องการนำเอารากฐานเทพนิยายมาใช้ในภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด ทั้งการโหยหาอดีต การใช้แก่นเรื่องซ้ำ และการใช้สัมพันธ์บท ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

โดยทั่วไปแล้ว อาจกล่าวได้ว่าการเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่เราคู่กันเคยและอยู่รอบๆ ตัวเรา การทำความเข้าใจในเรื่องเล่าจึงเป็นการเรียนรู้โครงสร้างของตัวบท โครงสร้างของความหมายและอุดมคติที่มีอยู่ในตัวบท ภาพยนตร์เองก็อยู่ในฐานะที่เป็นเรื่องเล่าประเภทหนึ่งเช่นกัน เนื่องจากหน้าที่หลักของภาพยนตร์ก็คือ หน้าที่ในการเล่าเรื่อง ดังที่กล่าวมาแล้วในบทที่ 1

ทุกเหตุการณ์ที่อยู่ในเรื่องเล่าก็คือเนื้อเรื่อง (story) ส่วนเค้าโครงเรื่อง (plot) นั้น เป็นสาระสำคัญของเนื้อเรื่องที่น่าเสนอโดยตรงในรูปของภาพและเสียง รูปแบบหลักของโครงสร้าง การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ถือเป็นการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานฮอลลีวูด ซึ่งอาศัยโครงสร้างของการ เล่าเรื่องในนวนิยายและละครเวทีแบบคลาสสิกในช่วงศตวรรษที่ 19 จะมีลักษณะดังนี้

- มีเค้าโครงเรื่องหลักเพียงเรื่องเดียว
- เมื่อมีสถานการณ์ที่เข้าใจยาก ก็จะตามมาด้วยการอธิบายหรือเฉลย
- คำถามต่างๆ จะถูกวางไว้ต้นเรื่องและคำตอบต่างๆ จะทยอยมาตาม กระบวนการดำเนินเรื่อง
- การต่อเนื่องกันของเหตุการณ์จะเป็นไปตามหลักเหตุและผล
- แต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีความเป็นไปได้และน่าเชื่อถือ
- ผู้ชมจะจดจ่ออยู่ที่ตัวละครหลัก
- จุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องอยู่ที่ตัวละครเพียงตัวเดียว ไม่ใช่กลุ่มคน หรือสังคม
- องค์ประกอบทางด้านเทคนิคและด้านสัญลักษณ์จะอยู่ภายใต้โครงสร้างของการ เล่าเรื่องและทำให้เรื่องดำเนินไป

ในปัจจุบันโครงสร้างการเล่าของภาพยนตร์ฮอลลีวูดไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงการ เล่าเรื่องแบบมาตรฐานเท่านั้น ดังจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องแบบเรียบง่ายบางเรื่องได้รับการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนเข้าไปเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม การเล่าเรื่อง แนวใหม่ (alternative narrative) ได้ถือกำเนิดขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกให้ผู้ชมได้เก็บเกี่ยว ประสบการณ์ใหม่ๆ พร้อมๆ กับการได้สร้างเสริมหรือเปลี่ยนแปลงอุดมคติ และเป็นการท้าทาย ความคาดหวังของผู้ชม

แฮนเซนและคณะ (Hansen et al., 1998: 158) ได้อธิบายถึงลักษณะของการ เล่าเรื่องแนวใหม่ (ซึ่งรวมถึงงานภาพยนตร์แนวยุคหลังสมัยใหม่) ไว้ดังนี้

- การเล่าเรื่องจะถูกแยกย่อยเป็นช่วง ๆ มีช่องว่างและการขัดจังหวะ รวมทั้งการ ออกนอกเรื่อง
- มีตัวละครเอกหลายตัว หรือมีตัวเอกเป็นกลุ่ม เน้นที่ผู้คนและเหตุการณ์ ซึ่งทำให้ ผู้ชมห่างออกมา
- มีเค้าโครงเรื่องหลักหลายเรื่อง
- จบแบบเปิด

- เน้นการใช้นักแสดงหน้าใหม่เพื่อให้ดูเรื่องราวเหมือนจริง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นี้ จะเป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์เปรียบเทียบโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้งระหว่างเทพนิยายดั้งเดิมกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ระหว่างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ และระหว่างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สด้วยกันเอง

แนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยาย (Mythology) ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า

เทพนิยายเป็นต้นกำเนิดของข้อความมากมายที่ใช้อ้างอิงทั้งในบทความ โฆษณา หรือการสนทนาต่างๆ ไป และเป็นคุณสมบัติใหญ่ในการใช้ตั้งชื่อในทางวิทยาศาสตร์ให้แก่ พืช สัตว์ ดวงดาวต่างๆ หรือกระทั่งยานอวกาศ ยิ่งไปกว่านั้น เทพนิยายยังเป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพลยิ่งต่อศิลปินในการสร้างงานต่างๆ ทั้งงานด้านสถาปัตยกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม และงานประพันธ์อื่นๆ ซึ่งรวมถึงงานละครและภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์งานสมัยใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานที่เป็นเรื่องเล่า ไม่เพียงแต่จะนำเอาเทพนิยายมาใช้เป็นพื้นฐานสอดแทรกไว้ในงานเท่านั้น ในปัจจุบันยังมีการนำเอาเรื่องราวจากตำนานต่างๆ มาแต่งใหม่ ดีความใหม่ โดยเอาปัญหาหรือจิตวิทยาร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ เปลี่ยนเรื่องราวเหล่านี้ให้อยู่ในรูปของสัญลักษณ์หรือความหมายแฝง จนผู้รับสารอาจจะจดจำหรือสังเกตไม่ได้ง่ายๆ (มาลิตต์ พรหมทัตตเวที, 2530: 3) ด้วยเหตุนี้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทพนิยายจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการทำความเข้าใจในงานประเภทเรื่องเล่า ความเป็นเทพนิยายที่อยู่ในเรื่องเล่านั้นมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์สูง ซึ่งคุณค่าดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับชีวิตประจำวันได้ เพราะสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้เรื่องเทพนิยายนั้นก็คือความรู้ทางด้านอารยธรรม ประวัติศาสตร์ ความคิด อุดมคติ จินตนาการ ปรัชญา ศาสนา สังคม และวิทยาศาสตร์ นั่นเอง

ในประเด็นบทบาทของเทพนิยายในงานประเภทเรื่องเล่า นั้น แสดงให้เห็นได้จากการนำเทพนิยายมาใช้ในเรื่องเล่า ซึ่งมาลิตต์ พรหมทัตตเวที (2530: 89) ได้แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ใช้ในการอ้างอิงหรือสร้างภาพ โดยการเปรียบเทียบลักษณะของตัวละครหรือเรื่องราวในเรื่องเล่ากับตัวละครหรือเรื่องราวที่รู้จักกันดีอยู่แล้วในตำนานหรือเทพนิยาย
2. ใช้เนื้อเรื่อง (story) เคাঁโครงเรื่อง (plot) หรือตัวละครจากเทพนิยายโดยตรงหรือดัดแปลงบ้างโดยเพิ่มเติมความคิดใหม่ๆ เข้าไป

3. ใช้แก่นเรื่อง (theme) หรือ แนวความคิด (idea) มาใช้โดยตีความใหม่ให้เข้ากับยุคสมัย โดยอาจไม่มีการใช้เค้าโครงเรื่องหรือตัวละครเดิมเลย

อย่างไรก็ดี ไม่ว่าจะเป็นการนำเทพนิยายมาใช้ในลักษณะใด สิ่งหนึ่งที่มักจะไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงก็คือ แม่บท (motif)* ซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่ปรากฏให้เห็นได้ในเรื่องเล่า แม้จะต่างยุคต่างสมัยกัน แม่บทที่ปรากฏให้เห็นบ่อยๆ ในเรื่องเล่า เช่น การเดินทางและการแสวงหา ภารกิจ ความตายและการเกิดใหม่ เป็นต้น

แนวคิดเรื่องเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่านี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์เรียบเรียงมาจากเทพนิยายที่เป็นพื้นฐานของวรรณกรรม ซึ่งนักวิชาการทางด้านสื่อสารมวลชนคงต้องยอมรับว่าทฤษฎีทางภาพยนตร์หลายทฤษฎีก็มีต้นกำเนิดหรือหยิบยืมมาจากวงการวิจารณ์วรรณกรรม แนวคิดเรื่องเทพนิยายในเรื่องเล่านี้จะเป็นเครื่องมือช่วยในการอธิบายถึงลักษณะการนำเอาเทพนิยายมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิททิงตัน (Whittington, 1999) ได้ทำการศึกษาเรื่องการออกแบบเสียงกับงานภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ไว้ในวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก โดยตั้งข้อสังเกตว่าในโลกของสื่อภาพเคลื่อนไหวในอดีตผู้คนมักจะลืมนึกไปว่ามีโลกของเสียงขนานอยู่ ต่อมาเมื่อระบบการออกแบบเสียง (sound design) ได้ถือกำเนิดขึ้นและพัฒนามากขึ้นตามลำดับ ทำให้ในปัจจุบันนี้เสียงได้ก้าวล้ำนำภาพไปมาก และตัวจักรสำคัญที่ทำให้เกิดการปฏิวัติในเรื่องการออกแบบเสียงก็คือ ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ จากการศึกษาภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ 7 เรื่อง ซึ่งในจำนวนนี้มีภาพยนตร์ของลูคัสอยู่ 2 เรื่อง คือ *THX 1138* และภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* พบว่าผลงานภาพยนตร์เหล่านี้เผยให้เห็นถึงองค์ประกอบและกระบวนการทางด้านเสียงที่โดดเด่นเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นบทสนทนา ดนตรีประกอบและเสียงประกอบ การตัดต่อเสียง การบันทึกเสียงซ้ำ (re-recording) การวางแผนและกำหนดรูปแบบดนตรีประกอบภาพยนตร์

* แม่บท (motif) คือ ส่วนสำคัญที่เป็นประธานของสิ่งใดหรือเป็นความคิดที่เป็นส่วนประกอบขององค์ประกอบใดๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530: 119) ขณะที่ ประคอง นิมมานเหมินท์ (2543: 38) ใช้คำว่า 'อนุภาค' และให้ความหมายเป็นภาษาไทย จากคำอธิบายของสตริ ธอมป์สัน ว่าหมายถึง "องค์ประกอบเล็กๆ ในนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งมีลักษณะเด่นเป็นพิเศษ ซึ่งทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอดกันต่อ" มีบางตำราใช้คำว่า 'สารัตถะ'

อันเป็นผลมาจากพัฒนาการทางด้านการออกแบบเสียง อีกทั้งยังก่อให้เกิดมุมมองใหม่ในการสร้างสรรค์เสียงประกอบภาพยนตร์และทิศทางใหม่ๆ ของงานวิจารณ์ทางด้านเสียงอีกด้วย

แฮซาน (Hasan, 1980) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1970-1980 ในสหรัฐอเมริกา กับภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในช่วงปีดังกล่าวไว้ในวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก โดยให้ความสำคัญกับช่วงเวลาดังกล่าวเนื่องจากว่าเป็นช่วงที่อิทธิพลของสื่อมีมากขึ้นในขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่างเพศเสื่อมถอยลง และเป็นช่วงที่ได้รับผลกระทบจากสงครามเวียดนาม และศึกษาถึงการฟื้นคืนชีพของภาพยนตร์แนวแฟนตาซี โดยใช้ภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ตอน *A New Hope* เป็นตัวอย่างการศึกษาในฐานะที่เป็นตัวช่วยขจัดความกังวลทางด้านจิตใจของผู้คนในช่วงเวลานั้นๆ จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ตอน *A New Hope* ก่อให้เกิดแนวโน้มใหม่เกี่ยวกับการกลับมาของภาพยนตร์ในระบบสตูดิโอแบบดั้งเดิม และความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นผลมาจากความสามารถในการเป็นเสมือนตัวแทนในการแก้ปัญหาที่ชาวอเมริกันกำลังเผชิญในช่วงนั้นได้ โดยการนำเอาเนื้อหาที่เกี่ยวกับประเพณีนิยมและค่านิยมแบบอเมริกันกลับมานำเสนออีกครั้ง



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้มุ่งเน้นการศึกษาหาลักษณะพิเศษของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดดังกล่าว โดยสืบค้นจากประวัติและแรงบันดาลใจของผู้สร้าง ความเป็นเทพนิยายในภาพยนตร์ และเทคนิคต่างๆ การสร้างและนำเสนอภาพยนตร์ชุดนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าวิธีวิจัยที่เหมาะสมกับงานชิ้นนี้ควรเป็นการวิจัยเอกสาร (documentary research) ที่มุ่งเน้นการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลักฐานอ้างอิงหลากหลายที่มีอยู่ เนื่องจากความเป็นไปได้ในการสัมภาษณ์ผู้สร้างนั้นมีน้อยมาก อีกทั้งความนิยมในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้ส่งผลให้สำนักพิมพ์ต่างๆ จัดพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนี้ออกมาเป็นจำนวนมาก ทั้งในลักษณะที่เป็นการสัมภาษณ์ผู้สร้าง การวิพากษ์วิจารณ์ และการให้ความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่สามารถจะนำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลได้เป็นอย่างดี การวิจัยครั้งนี้จึงกระทำในลักษณะของการสืบค้น รวบรวม เพิ่มเติมและขยายรายละเอียดต่างๆ ให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น และใช้การวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการวิเคราะห์แนวเรื่อง (narrative analysis and genre analysis) เป็นเครื่องมือเสริมในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดในการวิจัยดังนี้

แหล่งข้อมูล

ข้อมูลขั้นต้น

1. ประเภทภาพยนตร์

ได้แก่ ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส และเบื้องหลังการถ่ายทำในรูปแบบของวิดีโอและเลเซอร์ดิสก์ ซึ่งเก็บรวบรวมได้จากร้านและศูนย์วิดีโอต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 *From Star Wars to Jedi: The Making of a Saga.* Lucasfilm, 1983. (Video tape)

1.2 *Star Wars: Episode I The Phantom Menace.* Twentieth Century Fox, 1999. (Video tape)

1.3 *Star Wars: Episode IV A New Hope.* Twentieth Century Fox, 1977. (Video tape)

1.4 *Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back.* Twentieth Century Fox, 1980. (Video tape)

1.5 *Star Wars: Episode VI Return of the Jedi*. Twentieth Century Fox, 1983. (Video tape)

1.6 *Star Wars Trilogy Special Edition*. Twentieth Century Fox, 1997. (5 Laserdiscs, 9 sides)

2. ประเภทเอกสาร

ได้แก่ บทภาพยนตร์ และบทสัมภาษณ์ผู้สร้างในนิตยสาร วารสาร หนังสือ และตำราต่างๆ รวมถึงเอกสารงานวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวบรวมจากร้านหนังสือต่างๆ ห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ และหอสมุดกลางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นหลัก

ข้อมูลชั้นรอง

1. ประเภทเอกสาร

ได้แก่ บทความ บทวิเคราะห์ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ รายละเอียดเกี่ยวกับเบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส และบทสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการ ในนิตยสาร วารสาร หนังสือ และตำราต่างๆ รวมถึงเอกสารงานวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งข้อมูลต่างๆ ที่สืบค้นผ่านระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตด้วย โดยจะเก็บรวบรวมจากร้านหนังสือต่างๆ ห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ และหอสมุดกลางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นหลัก

2. ประเภทบุคคล

คือ กองบรรณาธิการ นักวิจารณ์ และนักเขียนรับเชิญในนิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ ได้แก่ ปริเยศ คุ่มฉายา ไสภณา ชาววิวัฒน์กุล ธีปนันท์ เพ็ชรศรี และกิตติพล สรัคคานนท์ จากนิตยสาร Cinemag และวาริน นิลศิริสุข จากนิตยสาร Starpics โดยข้อมูลที่ได้จะใช้เป็นส่วนเติมเต็มเพื่อให้การวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทภาพยนตร์จะกระทำโดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิดีโอเทปและเลเซอร์ดิสก์ ด้วยการชมและถอดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ได้ข้อมูลที่อยู่ในขอบเขตที่ต้องการ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารจะกระทำโดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สืบค้น จัดบันทึกข้อมูล คัดลอก และจัดเก็บให้เป็นหมวดหมู่

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทบุคคลจะกระทำโดยการถามคำถามในประเด็นที่ต้องการ โดยผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ คัดลอก รวบรวม และจัดเก็บเป็นหมวดหมู่

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์และประเภทเอกสารควบคู่กันไป ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส โดยวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากข้อมูลที่เป็นภาพยนตร์และที่เป็นเอกสารต่างๆ นำมาตีความหรือรวบรวม โดยเน้นไปที่ชีวประวัติ แรงบันดาลใจ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างเป็นสำคัญ

2. วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเทพนิยายที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ทั้งจากข้อมูลที่เป็นภาพยนตร์และที่เป็นเอกสารต่างๆ นำมาตีความหรือรวบรวม โดยเน้นไปที่การกล่าวอ้างถึงเทพนิยายปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ โดยใช้การวิเคราะห์เอกสารที่มีการอ้างอิงถึง การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง และการวิเคราะห์แนวเรื่องมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สืบค้นและเปรียบเทียบเพื่อหาความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในภาพยนตร์กับเรื่องราวในเทพนิยายว่ามีเทพนิยายเรื่องใดบ้างที่ภาพยนตร์นำมาใช้ในอ้างอิง และอ้างอิงในลักษณะใด

3. วิเคราะห์การใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส โดยเน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านเทคนิคและทางด้านสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ และใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับแนวเรื่องและการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งประเภทภาพยนตร์และประเภทเอกสาร

การนำเสนอข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด นำมาเรียบเรียงให้เป็นหมวดหมู่ โดยรายละเอียดในการวิเคราะห์ชีวประวัติผู้สร้าง ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส รายละเอียดในการวิเคราะห์ความเป็นเทพนิยายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส และรายละเอียดในการวิเคราะห์เทคนิคในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะนำเสนอไว้ในบทที่ 4, 5 และ 6 ตามลำดับ ส่วนรายละเอียดในการวิเคราะห์ลักษณะของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะนำเสนอไว้ในบทที่ 7 แล้วสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์และปัญหา นำวิจัยที่ตั้งไว้ และนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ พร้อมด้วยรายละเอียดความคิดเห็นของ

นักเขียนและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในประเด็นความเป็นเทปนิยายใหม่ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส
ที่จะนำเสนอไว้ในภาคผนวก



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ประวัติ ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ของจอร์จ ลูคัส

ดังที่ได้กล่าวมาบ้างแล้วว่า ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอเมริกันเกินกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ เรื่องราวแนวคลาสสิกของการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วที่ได้รับการสร้างสรรค์จากผู้เขียนบทและผู้กำกับจอร์จ ลูคัสนี้ ได้จุดประกายการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในวงการภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์และการปฏิวัติเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ (visual effects technology) สิ้นค้าจากภาพยนตร์ที่ได้รับการผลิตขึ้นมาเป็นจำนวนมากอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน หนังสือและนิตยสารที่เกี่ยวข้องกับสตาร์วอร์สก็ได้รับการจัดพิมพ์ขึ้นเป็นจำนวนมาก รวมทั้งมีการสร้างงานด้านการแสดงและงานเบื้องหลังเพิ่มขึ้นอีกเป็นจำนวนมากด้วย อาณาจักรที่เรียกว่า ‘ลูคัสฟิล์ม’ ได้ถือกำเนิดขึ้นพร้อมๆ กับหน่วยงานที่รับผิดชอบเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทางด้านภาพภายใต้ชื่อ ‘อินดัสเทรียล ไลท์ แอนด์ แมจิก หรือ ไอแอลเอ็ม (Industrial Light & Magic or ILM)’ ในขณะที่ สตูดิโอที่มีชื่อว่า ‘ไร่สกายวอล์คเกอร์ (Skywalker Ranch)’ ก็เติบโตขึ้นบนเนินเขาในเขตมาริน (Marin County) ทางตอนเหนือของรัฐแคลิฟอร์เนีย และส่งผลให้ลูคัสกลายเป็นผู้มีชื่อเสียง ซึ่งเปรียบได้กับรูปเคารพที่แท้จริง (bonafide icon) ก่อนจะมีอายุครบ 35 ปี (Buozereau and Duncan, 1999: xi)

ที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอประวัติ ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สของลูคัส ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างและผลงาน ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงมุมมอง ความเชื่อ และความนิยมของผู้สร้างที่มีต่อเทพนิยาย รวมไปถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลพวงมาจากเทพนิยายด้วย

ประวัติ

จอร์จ วอลตัน ลูคัส จูเนียร์ (George Walton Lucas Jr.) เกิดที่เมืองโมเดสโต (Modesto) รัฐแคลิฟอร์เนีย เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม ค.ศ. 1944 เป็นบุตรของโดโรธีและจอร์จ ลูคัส ซีเนียร์ (Dorothy and George Lucas Sr.) ซึ่งเป็นเจ้าของร้านขายเครื่องเขียน มีพี่สาวสองคนและน้องสาวอีกหนึ่งคน ลูคัสมีความคลั่งไคล้รถยนต์มาตั้งแต่เด็ก พออายุ 16 ปีเมื่อมีโอกาสสอบใบขับขี่และมีรถยนต์เป็นของตนเองตนคันแรกเขาก็โปรดปรานการแข่งขันแข่งรถมาก ก่อนที่จะจบการศึกษาระดับไฮสกูล (high school) ไม่กี่วันเขาก็ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์อย่างร้ายแรงจนเกือบเสียชีวิต อุบัติเหตุคราวนั้นเปลี่ยนความคิดของเขาจากความโปรดปรานเรื่องรถยนต์มาเป็นการให้ความสนใจในเรื่องมานุษยวิทยา สังคมวิทยา และจิตวิทยา โดยศึกษาวิชาเหล่านี้อย่างจริงจัง

ควบคู่ไปกับวิชาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ขณะที่เรียนอยู่ที่โมเดสโต จูเนียร์ คอลเลจ (Modesto Junior College) และมีความสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมและเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมในนิทานเหล่านั้น



ภาพที่ 2 จอร์จ ลูคัส

แต่เดิมลูคัสตั้งใจที่จะเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัยในสายภาษาอังกฤษเพื่อมุ่งมั่นที่จะเป็นนักเขียน และได้รับจดหมายตอบรับจากมหาวิทยาลัยในซานฟรานซิสโก แต่แล้วเพื่อนสมัยเด็กคนหนึ่งของลูคัสแนะนำให้เขาไปสมัครเรียนที่มหาวิทยาลัยแห่งแคลิฟอร์เนียใต้หรือยูเอสซี (University of Southern California or USC) ในสาขาภาพยนตร์ ซึ่งเขาจะสามารถพัฒนางานเขียนของเขาไปพร้อมๆ กับความสามารถในการถ่ายภาพที่มีมาตั้งแต่สมัยที่เขายังคลั่งไคล้การแข่งขันรถ ลูคัสเห็นด้วยกับคำแนะนำของเพื่อนและได้เข้าเรียนที่ยูเอสซีในปี ค.ศ. 1964

เมื่อสำเร็จจากการทำภาพยนตร์นักศึกษา ลูคัสก็ได้รับงานพิเศษเป็นช่างตัดต่อเด็กคุมกล้อง ช่างภาพกองถ่ายที่สอง และช่วยสอนในโรงเรียนสอนภาพยนตร์ในแผนกถ่ายภาพ และในที่สุดก็ตกลงใจเรียนต่อปริญญาโทที่ยูเอสซี มีผลงานที่เป็นภาพยนตร์นักศึกษา คือ *Look at Life* (1965), *Herbie* (1966), *1.42.08* (1966), *The Emperor* (1967), *THX 1138: 4EB* หรือ *Electronic Labyrinth* (1967), *Anyone Loved in a Pretty Town* (1967), *6:18:67* หรือ *McKenna's Gold Documentary* (1967) และ *Filmmaker* หรือ *Francis Ford Coppola Documentary* (1968)

ลูคัสเริ่มเข้าสู่วงการภาพยนตร์อย่างเต็มตัวโดยมีผลงานภาพยนตร์ออกฉายเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1971

ผลงาน

ผลงานของลูคัสมีทั้งที่เป็นงานทางด้านภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ ซึ่งเขาดำรงตำแหน่งเป็นผู้เขียนบทบ้าง เป็นผู้กำกับบ้าง และเป็นผู้อำนวยการสร้างบ้าง ผลงานภาพยนตร์หลายต่อหลายเรื่องของเขาได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งจากผู้ชมในสหรัฐอเมริกาเองและจากผู้ชมทั่วโลก รวมถึงการสร้างสถิติสูงสุดทางด้านรายได้ของภาพยนตร์เหล่านั้นด้วย นอกจากนี้ผลงานทางด้านภาพยนตร์แล้ว ลูคัสยังเป็นผู้ริเริ่มก่อตั้งหน่วยงานทางด้านการผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก โดยขึ้นต้นเพื่อใช้ในการผลิตงานของตนเองซึ่งหน่วยงานส่วนใหญ่ได้รับการจัดตั้งขึ้นเพื่อผลิตงานทางด้านเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส และต่อมาก็ได้ขยายงานให้บริการสำหรับโครงการอื่นๆ ที่ไม่ใช่ของตนด้วย ผลงานของลูคัสเท่าที่ค้นคว้าและรวบรวมได้มีดังนี้

ผลงานประเภทภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์

1. THX 1138 (1971)

เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของลูคัสซึ่งเป็นการนำเอาภาพยนตร์นักศึกษาของเขากลับมาทำใหม่ เป็นภาพยนตร์แนวไซ-ไฟดราม่า (sci-fi drama) เล่าถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่เมืองใต้ดินในโลกอนาคต สถานที่ซึ่งทุกสิ่งทุกอย่างและคนทุกคนถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ นำแสดงโดยโรเบิร์ต ดูวัลล์ (Robert Duvall) โดยลูคัสเขียนบทร่วมกับวอลเตอร์ เมอร์ช (Walter Murch) และกำกับเอง

2. American Graffiti (1973)

เป็นเรื่องราวของวัยรุ่นอเมริกันในเมืองเล็กๆ แห่งหนึ่ง กล่าวกันว่าเนื้อเรื่องได้รับแรงบันดาลใจมาจากช่วงชีวิตวัยรุ่นของลูคัสในเมืองโมเดสโต ลูคัสเขียนบทร่วมกับกลอเรีย แคทซ์ (Gloria Katz) และวิลลาร์ด ไฮยัค (Willard Huyck) และกำกับเอง นำแสดงโดยริชาร์ด ไตรย์ฟัสส์ (Richard Dreyfuss) และรอน ฮาวเวิร์ด (Ron Howard) ได้รับรางวัลลูกโลกทองคำ (Golden Globe Awards) ในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมประเภทเพลงหรือตลก (Best Film in Musical/Comedy) และได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ 5 สาขา

3. Star Wars (1977)

เป็นเรื่องราวการผจญภัยของลูค สกายวอร์คเกอร์ และพรรคพวก เพื่อเข้าช่วยเหลือเจ้าหญิงเลอา (Princess Leia Organa) จากดาร์ธเวเดอร์ผู้ชั่วร้าย ลูคัสเป็นผู้เขียนบทและกำกับเอง นำแสดงโดยมาร์ค แฮมิลล์ (Mark Hamill) แฮร์ริสัน ฟอร์ด (Harrison Ford) และแครีรี่ ฟิชเชอร์ (Carrie Fisher) ได้รับรางวัลออสการ์ 6 รางวัล ได้แก่ การตัดต่อลำดับภาพยอดเยี่ยม (Best Editing) การกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction) การออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Design) การบันทึกเสียงยอดเยี่ยม (Best Sound) ดนตรีประกอบยอดเยี่ยม

เยี่ยม (Best Score) และเทคนิคพิเศษทางด้านภาพยอดเยี่ยม (Best Visual Effects) จากการได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงทั้งสิ้น 10 สาขา

4. More American Graffiti (1979)

เป็นภาพยนตร์ภาคต่อของ *American Graffiti* โดยมีตัวละครจากภาคแรกหลายตัวดำเนินเรื่องต่อมาในยุคบุปผาชนและสงครามเวียดนาม นำแสดงโดยรอน ฮาวเวิร์ด มีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร (executive producer)

5. The Empire Strikes Back (1980)

เป็นภาคต่อของ *Star Wars* ซึ่งมีการพัฒนาตัวละครหลักและแนะนำตัวละครใหม่เพิ่มเติม โดยทิ้งเรื่องราวและปมปริศนาไว้สำหรับภาคต่อไป เรื่องโดยลูคัส นำแสดงโดยมาร์ค แฮมิลล์ แฮร์ริสัน ฟอร์ด และแคร์รี ฟิชเชอร์ มีลูคัสดำรงตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร ได้รับรางวัลออสการ์ 1 รางวัล ได้แก่ การบันทึกเสียงยอดเยี่ยม จากการได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงทั้งสิ้น 3 สาขา

6. Kagemusha หรือ The Shadow Warrior หรือ The Double (1980)

เป็นผลงานของอาคิระ คูโรซาวา เล่าถึงเรื่องราวของทหารชั้นปลายแถวที่ถูกชักชวนให้มาเป็นนายพลคุมทัพ เพราะมีใบหน้าคล้ายกับจอมขุนศึกผู้ยิ่งใหญ่ นำแสดงโดยทัทซึยะ นาคะได (Tatsuya Nakadai) และทสึโตโม ยามาซากิ (Tsumoto Yamazaki) โดยมีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหารร่วมกับฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) ในฉบับที่ออกฉายในประเทศต่างๆ ทั่วโลก

7. Raiders of the Lost Ark (1981)

เป็นเรื่องราวการผจญภัยของอินเดียนา โจนส์ (Indiana Jones) เพื่อปกป้องหีบศักดิ์สิทธิ์ซึ่งเป็นสมบัติอันล้ำค่าของโลกให้พ้นจากเงื้อมมือของพวกนาซี เรื่องโดยลูคัส และฟิลิป คอฟแมน (Philip Kaufman) นำแสดงโดยแฮร์ริสัน ฟอร์ด โดยมีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร ได้รับรางวัลออสการ์ 4 รางวัล ได้แก่ การกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม การตัดต่อลำดับภาพยอดเยี่ยม การบันทึกเสียงยอดเยี่ยม และเทคนิคพิเศษทางด้านภาพยอดเยี่ยม จากการได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงทั้งสิ้น 8 สาขา

8. Body Heat (1981)

นำเสนอเรื่องราวของหญิงสาวที่ชักชวนให้ทนายหนุ่มช่วยทำการฆาตกรรมสามีที่ร้ายวร้ายของเธอ เป็นภาพยนตร์ประเภทฟิล์ม noir (film noir) สมัยใหม่ที่ใช้องค์ประกอบตามตำรับดั้งเดิมผสมตอนจบที่ไม่ธรรมดา นำแสดงโดยวิลเลียม เฮิร์ต (William Hurt) และแคธลีน เทอร์เนอร์ (Kathleen Turner) ลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหารแต่ไม่รับเครดิต

9. Twice Upon a Time (1982)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน เล่าถึงเรื่องราวของกลุ่มคนดีที่ช่วยพิทักษ์โลกแห่งความฝันให้พ้นจากเงื้อมมือของคนร้าย ให้เสียงพากย์โดยแฮมิลตัน แคมป์ (Hamilton Kamp) และพอล ฟรีส์ (Paul Frees) มีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

10. Return of the Jedi (1983)

เป็นภาคต่อของ *The Empire Strikes Back* ซึ่งมีการแนะนำตัวละครใหม่เพิ่มเติมและสรุปเรื่องราวและปมปริศนาที่ทิ้งไว้ในภาคที่แล้ว นำแสดงโดยมาร์ค แฮมิลล์ แฮร์ริสัน ฟอร์ด และแคร์รี ฟิชเชอร์ โดยมีลูคัสร่วมเขียนบทและเป็นผู้ำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

11. Indiana Jones and the Temple of Doom (1984)

เป็นเรื่องราวการผจญภัยครั้งใหม่ของอินเดียนา โจนส์ เพื่อเข้าช่วยเหลือและคลี่คลายเรื่องลึกลับเกี่ยวกับการใช้แรงงานเด็กและการบูชาวิญญาณในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เรื่องโดยลูคัส นำแสดงโดยแฮร์ริสัน ฟอร์ด โดยมีลูคัสเป็นผู้ำนวยการสร้างฝ่ายบริหารร่วมกับแฟรงค์ มาร์แชลล์ (Frank Marshall) ได้รับรางวัลออสการ์ 1 รางวัล ได้แก่ เทคนิคพิเศษทางด้านภาพยอดเยี่ยม จากการได้รับการเสนอชื่อเข้าชิง 2 สาขา

12. Return to Oz (1985)

เป็นภาพยนตร์ภาคต่อของภาพยนตร์เพลงคลาสสิกเรื่อง *The Wizard of Oz* (1939) เล่าถึงเรื่องราวการผจญภัยอีกครั้งของโดโรธีเพื่อช่วยเหลือพ่อมดแห่งอ็อกซ นำแสดงโดยนิโคล วิลเลียมสัน (Nicole Williamson) สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ลูคัสไม่รับเครดิต

13. Mishima (1985)

เป็นภาพยนตร์ขาวดำที่สร้างขึ้นจากอัตชีวประวัติของยูคิโอ มิชิมา (Yukio Mishima) นักเขียนหนุ่มผู้ถือฉาวของญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นำแสดงโดยเคน โอกาตะ (Ken Ogata) และเคนจิ ซาวาระ (Kenji Sawara) โดยมีลูคัสเป็นผู้ำนวยการสร้างฝ่ายบริหารร่วมกับฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา

14. The Ewok Adventure: Caravan of Courage (1984) และ Ewoks: The Battle for Endor (1985)

เป็นภาพยนตร์ที่สร้างสำหรับฉายทางโทรทัศน์ในสหรัฐอเมริกา และได้รับการนำไปฉายตามโรงภาพยนตร์ในตลาดนอกสหรัฐ *The Ewok Adventure: Caravan of Courage* เป็นเรื่องราวของเด็ก 2 คนที่พลัดหลงไปในอวกาศและได้รับการช่วยเหลือจากบรรดาอีวอก (Ewok) ซึ่งเป็นตัวละครที่ได้รับการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักเป็นครั้งแรกใน *Return of the Jedi* และมี *Ewoks: The Battle for Endor* เป็นภาพยนตร์ภาคต่อ นำแสดงโดยออบรี มิลเลอร์ (Aubrey Miller) และวอร์วิก เดวิส (Warwick Davis) มีลูคัสเป็นผู้ำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

15. *The Ewoks and Droids Adventure Hour* (1985)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันชุดทางโทรทัศน์ที่ผลิตโดยลูคัสฟิล์ม ซึ่งเป็นผลพวงมาจากความนิยมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Ewok Adventure: Caravan of Courage* และ *Ewoks: The Battle for Endor* ภาพยนตร์เล่าถึงเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครจากภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส คือ เหล่าบรรดาอีว็อก หุ่นยนต์ซี-ทรีพีโอ และหุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทู มีความยาวตอนละ 50 นาที ให้เสียงพากย์โดยแอนโทนี แดเนียลส์ (Anthony Daniels)

16. *Ewoks* (1986)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันชุดทางโทรทัศน์ที่ผลิตโดยลูคัสฟิล์ม ซึ่งผลิตต่อเนื่องจาก *The Ewoks and Droids Adventure Hour* ถือเป็นการ์ตูนที่ย้ำให้เห็นถึงความสำเร็จของภาพยนตร์แอนิเมชันชุดแรก มีความยาวตอนละ 25 นาที ให้เสียงพากย์โดยซู เมอร์ฟี (Sue Murphy)

17. *The Great Heep* (1986)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันชุดทางโทรทัศน์อีกเรื่องหนึ่งที่ผลิตโดยลูคัสฟิล์ม ครั้งนี้เป็นเรื่องราวการผจญภัยของหุ่นยนต์ซี-ทรีพีโอและอาร์ทู-ดีทูที่เดินทางไปปฏิบัติภารกิจกับเจ้านายคนใหม่ และต้องเข้าช่วยเจ้านายต่อกรกับหุ่นยักษ์ที่คิดจะครอบครองดาว ความยาวตอนละ 50 นาที ให้เสียงพากย์โดยแอนโทนี แดเนียลส์ (Anthony Daniels)

18. *Latino* (1986)

เป็นภาพยนตร์การเมืองที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแทรกแซงของสหรัฐอเมริกาในประเทศแถบอเมริกากลางโดยเฉพาะในนิคารากัว นำแสดงโดยโรเบิร์ต เบลทราน (Robert Beltran) โดยมีลูคัสแนะนำการเขียนบทและการตัดต่อ และช่วยหาทุน

19. *Labyrinth* (1986)

เป็นเรื่องราวของเด็กสาวที่เอาแต่ใจที่ต้องเดินทางเข้าไปยังเขาวงกต (labyrinth) เพื่อไปนำตัวน้องชายกลับคืนมาจากราชาแห่งภูต นำแสดงโดยเจนนิเฟอร์ คอนเนลลี (Jennifer Connelly) และเดวิด โบวี่ (David Bowie) มีลูคัสเป็นผู้ำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

20. *Howard the Duck* (1986)

เป็นภาพยนตร์ที่อ้างอิงตัวละครจากหนังสือการ์ตูนในชื่อเดียวกัน เป็นเรื่องราวการผจญภัยของเป็ดที่มาจากต่างดาว นำแสดงโดยลีอา ธอมป์สัน (Lea Thompson) และทิม ร็อบบินส์ (Tim Robbins) โดยมีลูคัสเป็นผู้ำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

21. Captain EO (1986)

เป็นภาพยนตร์ 3 มิติที่ฉายในดิสนีย์แลนด์ เล่าถึงเรื่องราวการผจญภัยของกัปตันอีโอและลูกน้องบนดาวของสัตว์ประหลาดที่ปกครองโดยราชินีผู้ชั่วร้าย นำแสดงโดยไมเคิล แจ็คสัน (Michael Jackson) โดยมีลูคัสเป็นผู้เขียนบท

22. Willow (1988)

เป็นเรื่องราวการผจญภัยในดินแดนสมมติในช่วงยุคกลางของวิลโลว์ เพื่อช่วยเหลือนักบวชน้อยให้พ้นภัยจากราชินีบาฟมอร์ด้าผู้ชั่วร้าย (Evil Queen Bavmorda) เรื่องโดยลูคัส นำแสดงโดยวัล คิลเมอร์ (Val Kilmer) และวอริค เดวิส มีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร*

23. Tucker: The Man and His Dream (1988)

เป็นผลงานการกำกับของฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา ที่สร้างจากเรื่องจริงของทักเกอร์ผู้เป็นนักออกแบบรถยนต์ชาวอเมริกัน นำแสดงโดยเจฟฟ์ บริดเจส (Jeff Bridges) โดยมีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

24. The Land Before Time (1988)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเล่าถึงเรื่องราวการผจญภัยของลูกไดโนเสาร์ที่ออกเดินทางเพื่อไปให้ถึงบ้านใหม่ที่เป็นจุดหมายปลายทาง ให้เสียงพากย์โดยเฮเลน เซฟเวอร์ (Helen Shaver) และแพ็ต ฮิงเกิล (Pat Hingle) มีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหารร่วมกับสตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg)

25. Indiana Jones and the Last Crusade (1989)

เป็นเรื่องราวการผจญภัยอีกครั้งของอินเดียนา โจนส์ โดยคราวนี้มีบิดาของเขาเข้าร่วมผจญภัยเพื่อค้นหาจอกศักดิ์สิทธิ์ (Holy Grail) ด้วย เรื่องโดยลูคัสและเมนโน เมย์เจส (Menno Meyjes) นำแสดงโดยแฮร์ริสัน ฟอร์ด และฌอน คอนเนอร์รี่ (Sean Connery) โดยมีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร ได้รับรางวัลออสการ์ 1 รางวัล ได้แก่ เทคนิคพิเศษทางด้านเสียงยอดเยี่ยม จากการได้รับการเสนอชื่อเข้าชิง 3 สาขา

* ความจริงแล้วลูคัสตั้งใจจะนำเรื่อง The Lord of the Rings ซึ่งเป็นวรรณกรรมคลาสสิกของโทลคีน (J.R.R. Tolkien) มาสร้างเป็นภาพยนตร์ แต่ซอล เซนทซ์ (Saul Zaentz) ได้ซื้อลิขสิทธิ์ไว้แล้ว และได้สร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันออกฉายในปี ค.ศ. 1978 โดยมีราล์ฟ แบคชิ (Ralph Bakshi) เป็นผู้กำกับ ดังนั้นลูคัสจึงใช้ The Lord of the Rings เป็นฐานในการจินตนาการสร้างเรื่องราวขึ้นเองใหม่โดยออกมาเป็น Willow เช่นเดียวกับที่ใช้ Flash Gordon เป็นฐานในสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ชุด สตาร์วอร์ส (Maxford, 1999: 129-130) อย่างไรก็ตาม มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่า มีกลิ่นอายของ The Lord of the Rings ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุด สตาร์วอร์ส ด้วยเช่นกัน

26. Maniac Mansion (1990)

เป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ความยาวตอนละ 25 นาทีของ ลูคัสฟิล์ม ที่ดัดแปลงมาจากเกมคอมพิวเตอร์ชื่อเดียวกันของแผนกลูคัสอาร์ตส์ เกมส์ (LucasArts Games) เป็นเรื่องราวของครอบครัวเอ็ดสันกับแมนชั่นของพวกเขาซึ่งเต็มไปด้วยสิ่งประหลาดต่างๆ นำแสดงโดยโจ ฟลเฮอร์ตี (Joe Flaherty) เดบ เฟเกอร์ (Deb Faker) และแคธลีน โรเบิร์ตสัน (Cathleen Robertson) ได้รับการยกย่องจากนิตยสาร ไทม์ (Time) ว่าเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ที่ดีที่สุดเรื่องหนึ่งของปี

27. The Young Indiana Jones Chronicles (1992)

เป็นเนื้อเรื่องการผจญภัยในวัยเด็กถึงช่วงหนุ่มของอินเดียนา โจนส์ ซึ่งได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ความยาวตอนละ 50 นาที นำแสดงโดยคอร์รี่ แครร์เรียร์ (Corey Carrier) ซึ่งรับบทโจนส์ในวัยเด็ก และฌอน แพททริก ฟลเนรี (Sean Patrick Flanery) รับบทโจนส์ในช่วงหนุ่ม โดยมีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหารและคิดเค้าโครงเรื่องคร่าวๆ

28. Radioland Murders (1994)

เป็นเรื่องราวการฆาตกรรมซ่อนเงื่อนที่เกิดขึ้นในสถานีวิทยุที่เพิ่งสร้างขึ้นใหม่ นำแสดงโดยไบรอัน เบนเบน (Brian Benben) และเน็ด เบ็ตตี้ (Ned Beatty) มีลูคัสเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

29. Star Wars Trilogy Special Edition (1997)

เป็นการนำเอาภาพยนตร์ชุด สตาร์วอร์ส ไตรภาคที่ 2 ที่เคยออกฉายมาแล้วกลับมาทำใหม่โดยเพิ่มเติมและแก้ไขภาพและเสียงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วนำกลับมาฉายทางโรงภาพยนตร์อีกครั้ง

30. The Phantom Menace (1999)

เป็นเรื่องราวปฐมบทแห่งภาพยนตร์ชุด สตาร์วอร์ส ที่เล่าถึงเรื่องราวของอนาคิน สกายวอร์คเกอร์ หรือดาร์ธเวเดอร์ในช่วงเด็กและความสัมพันธ์ระหว่างเขากับโอปี-วัน เคโนบี เป็นการปูพื้นตัวละครหลายตัวที่จะพบได้ในภาพยนตร์ชุด สตาร์วอร์ส ไตรภาคที่ 2 ที่ได้รับการสร้างก่อนหน้าแล้ว นำแสดงโดยเลียม นีสัน (Liam Neeson) ยูวาน แม็คเกรเกอร์ (Ewan McGregor) นาตาลี พอร์ตแมน (Natalie Portman) และเจค ลอยด์ (Jake Lloyd) ลูคัสเขียนบทกำกับ และเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

31. Attack of the Clones (2002)

เป็นภาพยนตร์ภาคต่อของ The Phantom Menace ลูคัสเขียนบทและกำกับ นำแสดงโดยยูวาน แม็คเกรเกอร์ นาตาลี พอร์ตแมน และเฮย์เดิน คริสเตนเซน (Hayden

Christensen) ซึ่งรับบทเป็นอนาคินในช่วงวัยรุ่น ในการถ่ายทำภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Attack of the Clones* นี้ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาขึ้นไปอีกขั้นหนึ่งของเทคโนโลยีการถ่ายภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นผลมาจากการที่ลูคัสให้ทางบริษัทโซนี่ (Sony) และพานาวิชัน (Panavision) ร่วมมือกันสร้างกล้องดิจิทัลซีเนอัลตรา 24-พี (CineAltra 24-P) ขึ้นเพื่อใช้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยพัฒนาจากกล้อง HDW-F900 ของโซนี่และใช้ร่วมกับเลนส์ของพานาวิชัน เป็นกล้องดิจิทัลที่บันทึกภาพได้ 24 ภาพต่อวินาที ที่ 1920 x 1080 HD จึงทำให้ลูคัสได้กลายเป็นผู้กำกับคนแรกที่ใช้กล้องดังกล่าวในการถ่ายทำภาพยนตร์ และเป็นที่คาดการณ์ว่ากล้องดิจิทัลจะเป็นที่นิยมใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ในอนาคต



ภาพที่ 3 กล้องดิจิทัลซีเนอัลตรา 24-พี (CineAltra 24-P)

ผลงานทางด้านอื่นๆ

1. ไร่สกายวอล์คเกอร์ (The Skywalker Ranch)

เป็นสตูดิโอที่ลูคัสสร้างขึ้นบนพื้นที่ 235 เอเคอร์ในจำนวนพื้นที่ทั้งหมด 4,700 เอเคอร์ ตั้งอยู่ในเขตมารินทางตอนเหนือของรัฐแคลิฟอร์เนีย เริ่มก่อสร้างในปี ค.ศ. 1980 ตัวสตูดิโอเป็นบ้านทรงวิคตอเรียนหลังใหญ่ ประกอบด้วยห้องสมุดที่มีหนังสือมากกว่า 15,000 เล่ม และตู้บรรจุกาแฟและบทความต่างๆ อีกนับร้อย พร้อมด้วยแผนกงานหลังการถ่ายทำ (postproduction) ที่มีเครื่องมือทันสมัยครบถ้วน

2. ลูคัสฟิล์มและลูคัสอาร์ตส์ (Lucasfilm Ltd. and LucasArts)

2.1 ลูคัสฟิล์ม เป็นบริษัทสร้างภาพยนตร์ของลูคัส ที่ก่อให้เกิดการปฏิบัติเกี่ยวกับการทำเทคนิคพิเศษทางด้านภาพในโลกภาพยนตร์ และริเริ่มในการออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ด้วย ปัจจุบันจะดูแลครอบคลุมเฉพาะผลงานของลูคัสเท่านั้น ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ที่ออกฉายทางโรงภาพยนตร์หรือภาพยนตร์ชุดโทรทัศน์ที่ลูคัสเป็นคนคิดเรื่องหรือเป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

2.2 ลูคัสอาร์ตส์ หรือชื่อเต็มๆ ว่า 'LucasArts Entertainment Company' เป็นบริษัทย่อยที่แตกตัวออกมา เปิดกว้างให้บริการสำหรับโครงการอื่นๆ ที่ไม่ใช่ในงานในเครือข่ายของลูคัส โดยเฉพาะแต่กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์เท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงธุรกิจอื่นๆ ในโลกบันเทิงด้วย

3. อินดัสเทรียล ไลท์ แอนด์ แมจิก หรือ ไอแอลเอ็ม (Industrial Light and Magic or ILM)

หลังจากที่ลูคัสฟิล์มได้รับผลสำเร็จอย่างสูง กิจการบริษัทในเครือของลูคัสที่ได้รับการกล่าวขวัญและเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลกมากที่สุดก็คือ อินดัสเทรียล ไลท์ แอนด์ แมจิก หรือ ไอแอลเอ็ม ซึ่งอยู่เบื้องหลังเทคนิคมหัศจรรย์ทางด้านภาพโดยเริ่มจากรับทำเฉพาะภาพยนตร์ในเครือก่อน เช่น *Indiana Jones Trilogy* แล้วค่อยๆ ขยายรับงานของผู้สร้างอื่นๆ เช่น *E.T.: The Extra-Terrestrial* (1982), *Who Framed Roger Rabbit?* (1988), *The Abyss* (1989) และ *Hook* (1975) เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าไอแอลเอ็มเป็นผู้บุกเบิกการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์และการใช้เทคโนโลยีแบบดิจิทัลเข้ามาเพิ่มความสมจริง และเป็นการปฏิวัติวิทยาการเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทางด้านภาพในโลกภาพยนตร์ให้ก้าวหน้ามากขึ้น นอกจากงานภาพยนตร์แล้ว ไอแอลเอ็มยังรับผลิตผลงานโฆษณาทางโทรทัศน์ด้วย นับแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปี ค.ศ. 1992 ไอแอลเอ็มได้รับรางวัลออสการ์ รางวัลตุ๊กตาทองของอังกฤษ และรางวัลเอมมี (Emmy Awards) ในสาขาเทคนิคพิเศษทางด้านภาพมาแล้วนับสิบรางวัล รวมทั้งรางวัลออสการ์พิเศษซึ่งมอบแก่ความสำเร็จด้านเทคโนโลยีด้วย (Academy Awards for Technical Achievement) ผลงานเด่นๆ ของไอแอลเอ็มในปี ค.ศ. 2001 คือ *The Mummy Returns*, *Pearl Harbour*, *Planet of the Apes*, *Jurassic Park III* และ *A.I.: Artificial Intelligence*

4. สกายวอล์คเกอร์ ซาวนด์ (Skywalker Sound)

ได้รับการก่อตั้งขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1975 เพื่อใช้สร้างสรรค์เสียงประกอบในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ซึ่งปัจจุบันได้ขยายสาขาให้บริการงานหลังการถ่ายทำ (postproduction) ทางด้านเสียงถึง 3 แห่ง คือ แห่งแรกที่อาคารเทค (Tech Building) ในไร่สกายวอล์คเกอร์ แห่งที่ 2 ตั้งอยู่ทางตะวันตกของลอสแอนเจลิส และสาขาล่าสุดอยู่ในซานตามอนิกา

5. ลูคัสอาร์ตส์ ไลเซนซิง (LucasArts Licensing)

ได้รับการจัดตั้งขึ้นเพื่อดูแลและควบคุมเกี่ยวกับการอนุญาตให้บริษัทผู้ผลิตสินค้าต่างๆ นำเอาตัวละครจากภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สที่ลูคัสสร้างสรรค์ขึ้นไปใช้ ซึ่งต่อมาก็ได้ครอบคลุมถึงตัวละครทุกตัวที่ลูคัสคิดค้นขึ้นด้วย รวมถึงการพิมพ์หนังสือจัดจำหน่ายเองซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครในสตาร์วอร์สไปใส่ไว้ในสถานการณ์ใหม่ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงใน

ภาพยนตร์ นอกจากนี้งานของลูคัสอาร์ตส์ ไลเซนซิง ยังครอบคลุมถึงลิขสิทธิ์ของภาพยนตร์ *Indiana Jones Trilogy* และ *The Young Indiana Jones Chronicles* ด้วย

6. ลูคัสอาร์ตส์ เลิร์นนิ่ง (LucasArts Learning)

ได้รับการก่อตั้งเมื่อปี ค.ศ. 1987 เพื่อออกแบบและผลิตโปรแกรมซอฟต์แวร์ด้านมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอกทีฟ (interactive) ทั้งเพื่อการศึกษาและเพื่อความบันเทิงแบบการศึกษาทั้งบันเทิง (edutainment) ซึ่งได้รับคำยกย่องและรางวัลอย่างมากมาย

7. ทีเอชเอ็กซ์ กรุ๊ป (The THX Group)

ระบบเสียงทีเอชเอ็กซ์ (THX Sound System) ได้รับการพัฒนาขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1982 เพื่อช่วยเพิ่มคุณภาพด้านระบบเสียงให้แก่เจ้าของโรงภาพยนตร์ทั้งหลาย โดยการช่วยออกแบบสถานที่ให้ถูกต้องตามหลักการรับฟังเสียงและเพิ่มอุปกรณ์ต่างๆ เข้าไปด้วย ในปี ค.ศ. 1991 พบว่าโรงภาพยนตร์ทั่วโลกกว่า 650 แห่งใช้ระบบเสียงทีเอชเอ็กซ์ และทุกวันนี้ระบบเสียงทีเอชเอ็กซ์ยังได้รับการดัดแปลงให้ใช้ภายในบ้านอีกด้วย

8. ลูคัสอาร์ตส์ เกมส์ (LucasArts Games)

มีหน้าที่ในการพัฒนาและผลิตเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมต่างๆ รวมถึงวิดีโอเกมจากภาพยนตร์เรื่อง *สตาร์วอร์ส* ด้วย มีผลงานเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการกล่าวขวัญและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ *Maniac Mansion* ซึ่งต่อมาได้รับการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในชื่อเดียวกัน

ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สถือว่าเป็นผลงานที่โดดเด่นและสร้างชื่อเสียงให้กับลูคัสมากที่สุด อีกทั้งยังเป็นตัวจักรสำคัญที่ก่อให้เกิดพัฒนาการเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทางด้านภาพและเสียงอย่างจริงจังสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน แต่กว่าจะออกมาเป็นภาพยนตร์ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ และก้าวข้ามไปสู่การเป็นเทพนิยายสมัยใหม่ได้นั้น มีเรื่องราวเบื้องหลังที่ยุ่งยากซับซ้อนเกินกว่าที่จะบรรยายได้ทั้งหมด ลูคัสได้ปรับเปลี่ยนแก้ไขหลายสิ่งหลายอย่างหลายต่อหลายครั้ง ไม่ว่าจะเปลี่ยนชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร หรือแม้แต่เค้าโครงเรื่อง จนในที่สุดก็ได้เนื้อเรื่องที่ลงตัวออกสู่สายตาผู้ชมดังนี้

1. Star Wars: Episode IV A New Hope

ในช่วงเวลาของสงครามระหว่างดวงดาว ฝ่ายกบฏได้เข้าโจมตีกองทัพของจักรวรรดิและประสบความสำเร็จเป็นครั้งแรก สายลับของฝ่ายกบฏขโมยแผนผังดาวมรณะซึ่งเป็นอาวุธร้ายของฝ่ายจักรวรรดิที่สามารถทำลายดาวเคราะห์ทั้งดวงออกมาได้ ระหว่างการหลบหนี

ทหารฝ่ายจักรวรรดิโดยการนำของดาร์ธเวเดอร์ (Darth Vader) ได้ตามมาทันและเข้าควบคุมยานของฝ่ายกบฏได้อย่างสิ้นเชิง เจ้าหญิงเลอา ออร์กานา ผู้เป็นธิดาบุญธรรมของเจ้าผู้ครองนครอัลเดอราน (Alderaan) จึงป้อนข้อมูลแผนผังลับที่ขโมยมาได้ และส่งข่าวถึงโอปี-วัน (เบน) เคโนบี เพื่อขอความช่วยเหลือลงในตัวหุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทู หลังจากนั้นหุ่นยนต์อาร์ทูก็นำซี-ทีรีพีโอ เพื่อนหุ่นยนต์คู่หูเข้าไปในยานช่วยชีวิตแล้วติดตัวออกไปยังดาวทาทูอิน (Tatooine) ส่วนเจ้าหญิงเลอาถูกจับตัวได้ และเมื่อเวเดอร์รู้ว่ายานช่วยชีวิตถูกปล่อยออกไปจึงสั่งให้ทหารออกติดตามทันที

หุ่นยนต์อาร์ทูและทีรีพีโอถูกพวกจาวา (Jawas) ซึ่งเป็นนักค้าของเก่าจับไว้และถูกนำมาเร่ขาย โอเวน ลาร์ (Owan Lars) ได้ซื้อหุ่นยนต์ทั้งสองไว้ และมอบหมายให้ลูกสกายวอร์คเกอร์ (Luke Skywalker) ผู้เป็นหลานชายของเขานำไปดูแลทำความสะอาด แต่ต่อมาหุ่นยนต์อาร์ทูได้หนีออกไปเพื่อจะส่งข่าวให้กับโอปี-วัน ลูกกับทีรีพีโอจึงออกติดตามจนทัน และถูกมนุษย์ทราย (Sand People or Turken Raiders) เล่นงานจนลุดสลบไป โอปี-วันปรากฏตัวขึ้นทำให้มนุษย์ทรายหนีไปและเข้าช่วยเหลือลูก โอปี-วันได้รับสารขอความช่วยเหลือจากเจ้าหญิงและได้เล่าเรื่องบิดาของลูกให้ฟัง โดยบอกว่าบิดาของลูกถูกทรยศและถูกฆ่าโดยเวเดอร์ นอกจากนี้โอปี-วันยังมอบดาบแสงซึ่งเคยเป็นสมบัติของบิดาของลูกให้แก่ลูกด้วย และชวนลูกออกเดินทางไปช่วยเจ้าหญิงแต่ลุดปฏิเสธ

เมื่อลูกกลับไปไร่ได้พบว่าลุงและป้าถูกทหารฝ่ายจักรวรรดิฆ่าตาย ลูกจึงตัดสินใจออกเดินทางไปกับโอปี-วันเพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิงเลอา ทั้งคู่นี้การตามล่าของทหารฝ่ายจักรวรรดิออกจากทาทูอินด้วยยานอวกาศของฮัน โซโล (Han Solo) ผู้เป็นนักลอบชายของเถื่อน โดยมีชีวแบคคาหรือชีววี (Chewbacca or Chewie) เพื่อนคู่หูของฮันร่วมเดินทางไปด้วย โดยมีจุดหมายอยู่ที่ดาวอัลเดอราน ระหว่างทางโอปี-วันได้ฝึกสอนการใช้ดาบแสงให้แก่ลูก ในขณะที่เดียวกัน เจ้าหญิงเลอาซึ่งถูกนำตัวมาคุมขังไว้บนสถานีรบดาวมรณะ (Death Star) ได้ถูกข้าหลวงมอฟฟ์ ทาร์กิน (Grand Moff Tarkin) ทรมานเพื่อให้บอกที่ซ่อนของกองกำลังฝ่ายกบฏ มอฟฟ์ได้ใช้พลังมหาศาลของสถานีรบทำลายดาวอัลเดอรานบ้านเกิดของเจ้าหญิงແหลกเป็นจุด ต่อหน้าต่อตาเมื่อยานของฮันมาถึงอัลเดอรานจึงพบแต่เศษชิ้นส่วนของดาวที่แตกกระจัดกระจายไปทั่ว ยานของฮันถูกดึงเข้าสู่สถานีรบดาวมรณะอย่างช้าๆ เมื่อลงสู่ดาวมรณะลูกกับฮันได้ปลอมตัวเป็นทหารพร้อมกับชีววีเข้าช่วยเจ้าหญิงออกจากที่คุมขังแต่กลับไปติดอยู่ในห้องกำจัดขยะและหนีรอดออกมาได้สำเร็จจากความช่วยเหลือของอาร์ทู โอปี-วันต่อสู้กับเวเดอร์และถูกเวเดอร์สังหาร เป็นการประวิงเวลาให้ลูกและพรรคพวกหนีออกจากดาวมรณะได้ ยานของฮันมุ่งหน้าสู่ฐานที่มั่นของฝ่ายกบฏบนดวงจันทร์ดวงที่สี่ของดาวยาบิน (Yavin)

ดาวมรณะติดตามมาถึงระบบดาวยาวินและเตรียมทำลายฐานฝ่ายกบฏ ในขณะที่ฝ่ายกบฏถอดข้อมูลแผนผังของดาวมรณะเพื่อวิเคราะห์หาจุดอ่อนได้สำเร็จ ลุคชวนฮันเข้าร่วมรบ แต่ฮันปฏิเสธ ลุคแสดงความกล้าหาญเป็นหัวหน้าฝูงเข้าโจมตีดาวมรณะ ในขณะที่ลุคกำลังจะเสียทีเวเดอร์ ฮันก็เข้ามาช่วยได้ทันโดยยิงยานของเวเดอร์เสียหลักหลุดลอยไปในอวกาศ ในที่สุด ลุคก็ทำลายดาวมรณะพินาศลงได้ ฝ่ายกบฏได้รับชัยชนะอีกครั้ง ฮันและลุคได้รับเหรียญประกาศเกียรติคุณจากเจ้าหญิงเลอาท่ามกลางเสียงปรบมือและให้ร้องแสดงความยินดีของเหล่าทหารนับพัน

2. *Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back*

แม้ว่าดาวมรณะจะถูกทำลายลงแล้ว แต่ทหารฝ่ายจักรวรรดิก็ยังดำเนินการขับไล่ฝ่ายกบฏให้ออกจากฐานที่ซ่อนและตามไล่ล่าอย่างไม่ลดละ กองกำลังฝ่ายกบฏซึ่งนำโดยลุคได้หลบหนีไปจัดตั้งฐานที่มั่นลับแห่งใหม่บนดาวน้ำแข็งฮอธ (Hoth) ที่ห่างไกล เวเดอร์ได้ส่งหุ่นยนต์ค้นหาระยะไกลนับพันตัวออกติดตาม ขณะที่ออกสำรวจพื้นที่บนดาวฮอธลุคได้ถูกมนุษย์น้ำแข็งแวมป์ (Wampa) ทำร้ายและหนีออกมาได้ แต่กลับต้องเผชิญความหนาวเย็นของอากาศ ก่อนที่ลุคจะหมดสติไปเขาได้เห็นภาพนิมิตของโอบี-วันบอกให้ลุคเดินทางไปหาโยดา (Yoda) ปรมาจารย์เจไดที่ระบบดาวดาโกบาห์ (Dagobah) ฮันมาช่วยชีวิตลุคได้ทันเวลาก่อนที่จะหนาวตาย

เมื่อฝ่ายจักรวรรดิรู้ที่ตั้งฐานลับฝ่ายกบฏจากหุ่นยนต์ค้นหาจึงเปิดฉากโจมตีทุกรูปแบบทั้งจากอวกาศและทางภาคพื้นดินจนฝ่ายกบฏต้องแตกกระจายไป โดยต่างนัดแนะกันให้ไปพบกันอีกครั้งที่จุดนัดพบ ลุคออกเดินทางไปยังดาโกบาห์พร้อมกับหุ่นยนต์อาร์ทู ฮันซึ่งตั้งใจที่จะเดินทางกลับไปใช้หนี้แจ๊บบา (Jabba, the Hutt) พร้อมกับชีววิjing ตัดสินใจช่วยเจ้าหญิงและหุ่นยนต์ที่หนีออกจากดาวฮอธ ยานของฮันถูกยานรบของฝ่ายจักรวรรดิติดตามจึงหลบเข้าไปในกลุ่มดาวเคราะห์น้อยจนเกือบจะต้องติดอยู่ในท้องของதாகอวกาศ (space slug) แต่ในที่สุดยานของฮันก็หลบหนีจากการติดตามของฝ่ายจักรวรรดิได้โดยการลอยปะปนไปกับขยะอวกาศที่ยานรบฝ่ายจักรวรรดิปล่อยออกมา และมุ่งหน้าไปยังเมืองลอยฟ้าเบสปิน (Bespin) เพื่อขอความช่วยเหลือจากแลนโด คัลริสเซียน (Lando Calrissian) โดยมีนักล่ารางวัลมือหนึ่งโบบา เฟตต์ (Boba Fett) ติดตามไปโดยที่ฮันไม่รู้ตัว ซึ่งระหว่างนี้ความใกล้ชิดระหว่างฮันกับเจ้าหญิงเลอา กำลังกลับกลายเป็นความรัก

บนดาวดาโกบาห์ ลุคได้พบกับโยดาปรมาจารย์เจได และได้รับการฝึกฝนอย่างหนักจนลุครู้สึกท้อ ลุคถูกทำทลายด้วยปริศนาของโยดาที่ทำให้ลุคต้องพบกับภาพนิมิตของเวเดอร์ และดวลดาบกันในถ้ำ เมื่อลุคได้ชัยชนะด้วยการตัดหัวเวเดอร์กระเด็นไป เขากลับพบว่าใบหน้าใน

หน้ากากของเวเดอร์คือหน้าของตัวเอง เมื่อโยดาสอนให้เพ็งสมาธิ ลูคกลับเห็นภาพอันกับเจ้าหญิงเลอาอยู่ในระหว่างอันตราย เขาจึงตัดสินใจที่จะกลับไปช่วยเพื่อนโดยไม่ฟังคำทัดทานจากโยดาและภานิมิตของโอปี-วัน แต่ลูคก็สัญญาว่าจะกลับมาฝึกต่อให้สำเร็จ โอปี-วันรำพึงว่าลูคเป็นความหวังสุดท้าย แต่โยดาแย้งว่ายังมีอีกคน

ที่เมืองลอยฟ้าเบสพิน ฮันและเจ้าหญิงเลอาถูกแลนโดหักหลัง โดยพบว่าเวเดอร์มารออยู่ก่อนแล้ว ฮันถูกจับแช่แข็งและถูกขนย้ายกลับไปยังดาวทาทุอินโดยโบบา เฟตต์ เพื่อหวังรางวัลจากแจ๊บบา ลูคเดินเข้ามาในกับดักของเวเดอร์และทั้งคู่ได้เผชิญหน้ากัน เวเดอร์พยายามชักจูงให้ลูคมาอยู่ฝ่ายเดียวกับตนแต่ลูคปฏิเสธ ในระหว่างการต่อสู้กันลูคพ่ายแพ้เวเดอร์โดยเสียมือไปข้างหนึ่งพร้อมด้วยดาบลาสเว เวเดอร์บอกลูคว่าเขาเป็นบิดาของลูค ซึ่งทำให้ลูคปวดร้าวและสับสนมาก ขณะเดียวกันแลนโดได้กลับใจหันมาช่วยเจ้าหญิง ชิววี และหุ่นยนต์ทั้งสองให้หนีขึ้นยานของฮันไปได้ เจ้าหญิงเลอาได้รับโทรจิตขอความช่วยเหลือจากลูค และนำยานมาช่วยชีวิตลูคได้ทันเวลา

ที่จุดนี้พบลูคได้รับการผ่าตัดต่อมือเป็นที่เรียบร้อย ขณะเดียวกันแลนโดและชิววีก็ออกเดินทางด้วยยานของฮันเพื่อไปตามหาและช่วยฮันกลับมา

3. Star Wars: Episode VI Return of the Jedi

ลูคและเจ้าหญิงเลอาได้บุกเข้ายังวังของแจ๊บบาเพื่อเข้าช่วยฮัน ด้วยความร่วมมือของแลนโด ชิววี หุ่นยนต์อาร์ทูและทรีพีโอ ในที่สุดก็ทำลายแจ๊บบาและเหล่าสมุนรวมทั้งโบบา เฟตต์และแรนคอร์ (rancor) ซึ่งเป็นสัตว์ยักษ์กินเนื้อที่แจ๊บบาเลี้ยงไว้ได้สำเร็จ หลังจากนั้น ฮัน เจ้าหญิงเลอา ชิววี แลนโด และทรีพีโอก็ออกเดินทางด้วยยานของฮันไปสมทบกับกองทัพฝ่ายกบฏ ส่วนลูคกับอาร์ทูเดินทางกลับไปหาโยดาตามสัญญาที่ให้ไว้ ขณะเดียวกันทางฝ่ายจักรวรรดิขณะนี้ ได้สร้างสถานีรบหุ้มเกราะดาวมรณะดวงที่ 2 (the second Death Star) ที่มีอำนาจยิ่งกว่าดาวมรณะดวงเดิมที่ถูกทำลายไป โดยครั้งนี้มีจักรพรรดิพัลพาทีน (Emperor Palpatine) มาประทับสั่งการเอง

ที่ดาโกบาห์ ลูคได้พบกับโยดาที่กำลังจะสิ้นอายุขัย โยดาบอกว่าลูคจะเป็นอัศวินเจไดได้สมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้เผชิญหน้ากับเวเดอร์อีกครั้ง และลูคจะเป็นเจไดคนสุดท้ายเมื่อโยดาจากไป ลูคได้พบกับภานิมิตของโอปี-วันอีกครั้ง โอปี-วันบอกความจริงให้ฟังว่าเวเดอร์เป็นบิดาของลูคซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นอัศวินเจไดแต่ถูกด้านมืดเข้าครอบงำ พร้อมกับบอกว่าลูคกับเจ้าหญิงเลอาเป็นพี่น้องฝาแฝดกัน

ที่ชุมนุมกองทัพฝ่ายกบฏมีการวางแผนเข้าโจมตีดาวมรณะดวงที่ 2 จากข้อมูลที่ได้พบว่า ดาวมรณะดวงที่ 2 ยังสร้างไม่เสร็จ ระบบยุทธโศปกรณ์ยังใช้การไม่ได้และต้องพึ่งฉากพลังงานคุ่มกันที่สร้างขึ้นจากฐานบนดวงจันทร์ของเอนดอร์ ซึ่งอยู่ใกล้ๆ จึงจำเป็นต้องแบ่งกำลังออกเป็นสองทาง ทางหนึ่งต้องเข้าตัดฉากป้องกัน อีกทางเตรียมพร้อมเข้าทำลายดาวมรณะดวงที่ 2 โดยตกลงกันว่าแลนโดจะเป็นผู้นำเขาโจมตีดาวมรณะดวงที่ 2 ด้วยยานของฮัน ส่วนฮัน ชิววี เจ้าหญิงเลอา อาร์ทู ทรีพีโอ และหน่วยคอมมานโดอีกจำนวนหนึ่ง รวมทั้งลูกที่เพิ่งจะกลับมาจากดาโกบาร์ห์ จะใช้ยานกระสวยของฝ่ายจักรวรรดิที่ยึดมาได้เข้าทำลายฐานฉากพลังงานคุ่มกันบนดวงจันทร์ของเอนดอร์

ที่ดวงจันทร์ของเอนดอร์เวเดอร์รู้ว่าลูกเดินทางมากับยานกระสวยจึงปล่อยให้ลงจอด ฝ่ายของลูกจัดการกับพวกทหารลาดตระเวนของจักรวรรดิด้วยความช่วยเหลือจากพวกอีว็อก ลูกเล่าความจริงทั้งหมดให้เจ้าหญิงฟังก่อนที่จะเข้าเผชิญหน้ากับเวเดอร์เพียงลำพัง แต่ในการเผชิญหน้าครั้งนี้ ลูกต้องเผชิญทั้งเวเดอร์และจักรพรรดิ ลูกถูกจักรพรรดิเล่นงานเจียนตาย ขณะเดียวกันส่วนดีของเวเดอร์ก็กลับคืนมาในใจ จึงตัดสินใจฆ่าจักรพรรดิเพื่อช่วยลูก แต่เวเดอร์ก็จับชีวิตลงด้วย ระหว่างนั้น ฮัน ชิววี เจ้าหญิงเลอา อาร์ทู ทรีพีโอ และพวกอีว็อกเข้าโจมตีและทำลายฐานฉากพลังงานคุ่มกันได้อย่างหวุดหวิด เมื่อฉากพลังงานคุ่มกันถูกทำลาย แลนโดก็นำหน่วยรบฝ่ายกบฏเข้าโจมตีดาวมรณะดวงที่ 2 ทันที ทั้งแลนโดและลูกหาทางออกจากดาวมรณะดวงที่ 2 ได้ก่อนที่มันจะระเบิดเป็นจุล

พันธมิตรทุกเผ่าพันธุ์ของฝ่ายปฏิวัติร่วมฉลองความสำเร็จและต้อนรับเหล่านักรบผู้กล้าทั้งหลาย ด้วยบรรยากาศแห่งความสุขในหมู่บ้านอีว็อก ลูกได้เห็นภาพนิมิตของอัศวินเจไดทั้งสาม คือ โยดา โอบี-วัน และอนาคิน สกายวอร์คเกอร์ บิดาของเขาปรากฏให้เห็น ประหนึ่งว่าอัศวินเจไดทั้งสามนี้จะคงอยู่กับเขาตลอดไป

4. Star Wars: Episode I The Phantom Menace

สมาพันธ์การค้า (The Trade Federation) ที่ถูกอำนาจของดาร์ธซีเดียส (Darth Sidious) เข้าครอบงำเริ่มก่อกวนรุกรานเพื่อหวังจะยึดครองดาวนาบู (Naboo) ซึ่งมีราชินีอมิดาลา (Queen Amidala) ผู้ทรงพระเยาว์ปกครองอยู่ สมุหนายกวาโลรัม (Supreme Chancellor Valorum) ได้ยื่นมือเข้าช่วยเหลือโดยส่งอาจารย์เจไดโคว-กอน จินน์ (Qui-Gon Jinn) และโอบี-วัน เคโนบี ศิษย์เอก เข้าไปเจรจาต่อรองกับทางสมาพันธ์แต่ไม่เป็นผล ทั้งสองต้องหนีฝ่าอันตรายจากคำสั่งสังหารของดาร์ธซีเดียสมายังดาวนาบู โดยได้รับความช่วยเหลือจากจาร์ จาร์ บิงค์ส (Jar Jar Binks) ชาวเมืองกันแกน (Gungans) ในการเดินทางไปยังเมืองธีด (Theed) หลังจากที่อัศวินเจได

ทั้งสองไม่สามารถเกลี้ยกล่อมให้ชาวเมืองกันแค้นร่วมมือกับชาวนาบูเพื่อต่อต้านกองกำลังสมาพันธ์การค้าได้

กองกำลังสมาพันธ์การค้าได้เข้าบุกประชิดและเข้ายึดเมืองอีต ไคว-กอนและโอปี-วัน รวมทั้งจาร์ จาร์ บิงค์ส ได้พาราซีนีอิมิตาลาหลบหนีออกจากราบู โดยมุ่งหน้าไปยังคอร์รัสซองท์ (Coruscant) เมืองหลวงของสาธารณรัฐกาแล็กซีโดยยานส่วนตัวของราซีนี แต่ระหว่างทางได้ถูกโจมตีจนยานได้รับความเสียหายต้องลงจอดเพื่อซ่อมแซมที่ทาทุอิน ไคว-กอนต้องพยายามหาทางซ่อมยานและได้พบกับวัตโต (Watto) พ่อค้าและนักพนันตัวยงกับทาสตัวน้อยของเขาชื่ออนาคิน สกายวอร์คเกอร์ ไคว-กอนรู้สึกได้ถึงพรสวรรค์และพลังพิเศษในตัวอนาคิน จึงออกอุบายทำพนันกับวัตโต ในที่สุดก็ได้อะไหล่เพื่อซ่อมแซมยานและได้ปลดปล่อยอนาคินให้เป็นอิสระ หลังจากซ่อมแซมยานเรียบร้อยแล้วก็ออกเดินทางสู่เมืองหลวง โดยมีอนาคินติดตามไปด้วย

ที่เมืองหลวง การเจรจาขอความช่วยเหลือของราซีนีอิมิตาลาต่อสภาสูงไม่เป็นผล ในขณะเดียวกัน ไคว-กอนก็ได้นำอนาคินเข้าสู่สภาเจไดเพื่อขอเด็กคนนี้เข้ารับการฝึกฝนเป็นอัศวินเจได ซึ่งก็ไม่ได้รับการอนุมัติเช่นกัน ไคว-กอนจึงตัดสินใจที่จะรับอนาคินเป็นศิษย์เสียเอง ในที่สุดคณะเดินทางทั้งหมดจึงเดินทางกลับสู่ราบูอย่างไร้ความหวัง เมื่อถึงราบูพวกเขาได้ลองขอความช่วยเหลือจากชาวกันแค้นอีกครั้ง ด้วยการขอร้องจากราซีนีอิมิตาลาเอง ครั้งนี้พวกกันแค้นตกลงที่จะเข้าร่วมรบด้วย กองทัพของชาวกันแค้นจึงเข้าประจันบานกับกองทัพของสมาพันธ์การค้าบนภาคพื้นดิน ส่วนอนาคินได้แสดงความสามารถในการบังคับยานรบเข้าโจมตีหุ่ยานของกองกำลังสมาพันธ์การค้าอย่างห้าวหาญ ในขณะที่ไคว-กอนและโอปี-วันต้องเผชิญหน้ากับดาร์ธโมล (Darth Maul) ซึ่งเป็นศิษย์เอกของดาร์ธซีเดียส จนไคว-กอนพลาดท่าถูกดาร์ธโมลสังหาร แต่ดาร์ธโมลก็ถูกสังหารโดย โอปี-วันเช่นกัน อย่างไรก็ตาม กองทัพนาบูก็สามารถเอาชนะฝ่ายสมาพันธ์ได้ในที่สุด

ความสงบสุขกลับสู่ราบูอีกครั้งท่ามกลางการเฉลิมฉลองของชาวนาบูและชาวกันแค้น โอปี-วันได้ตัดสินใจรับอนาคินเป็นศิษย์เพื่อดำเนินตามความตั้งใจของไคว-กอน ในขณะที่วุฒิสมาชิกพัลพาทีนได้รับเลือกให้ดำรงตำแหน่งสมุหนายกแทนวาโลรัมที่ถูกยื่นญัตติไม่ไว้วางใจ

แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

ลูคัสเริ่มลงมือเขียนบทภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* อย่างจริงจังครั้งแรกในช่วงเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 1973 แรกทีเดียวเขาคิดที่จะนำเรื่อง *แฟลช กอร์ดอน (Flash Gordon)* ที่เขาชื่นชอบ เมื่อครั้งยังเด็กมาสร้างใหม่แต่ติดปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ เขาจึงได้รวบรวมเรื่องราวขึ้นเองใหม่โดยผนวกจินตนาการของเขาเข้ากับภาพยนตร์และงานเขียนที่เขาสนใจและ

ชื่นชอบประทับใจ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ลูคัสได้แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* จากผลงานหลักๆ ดังนี้

1. งานเขียนของโจเซฟ แคมป์เบลล์ (Joseph Campbell)

โจเซฟ แคมป์เบลล์เป็นนักเขียนชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงจากผลงานที่เกี่ยวข้อง เทพนิยายเชิงเปรียบเทียบ เกิดที่นครนิวยอร์กในปี ค.ศ. 1904 เขามีความสนใจในเทพนิยายและ ศึกษาเรื่องราววัฒนธรรมของกลุ่มอินเดียนแดงมาตั้งแต่เล็ก แคมป์เบลล์สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและโทจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย (Columbia University) จากนั้นได้เดินทางไปศึกษาเพิ่มเติมที่มหาวิทยาลัยในกรุงปารีสและเมืองมิวนิค ต่อมาภายหลังได้กลับมาเป็นอาจารย์สอนตามโรงเรียนและมหาวิทยาลัยหลายแห่งในรัฐแคลิฟอร์เนียและมีผลงานมากมายเกี่ยวกับ เทพนิยาย เช่น *Masks of God* (4 ชุด), *Myths to Live By*, *The Mythic Image*, *The Mythic Dimension*, และ *The Hero With A Thousand Faces* ซึ่งเป็นผลงานชิ้นแรกของแคมป์เบลล์ที่ได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1949 และได้รับความนิยมอย่างสูงกับได้รับการยกย่องว่าเป็น ผลงานคลาสสิกภายในเวลาอันสั้น

ในปี ค.ศ. 1985 และ 1986 มีการบันทึกภาพการสัมภาษณ์แคมป์เบลล์โดยบิลล์ โมเยอร์ส (Bill Moyers) ซึ่งจัดขึ้นที่ไร่สกายวอร์คเกอร์ของลูคัส และที่พิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา (The Museum of Natural History) ในนครนิวยอร์กตามลำดับ แคมป์เบลล์เสียชีวิตในปี ค.ศ. 1987 และในปีต่อมาก็มีการนำเอาเทปบันทึกภาพการสัมภาษณ์ดังกล่าวที่ตัดต่อเหลือเพียง 6 ชั่วโมง (จากทั้งสิ้น 24 ชั่วโมง) มาออกอากาศทางโทรทัศน์ให้ผู้ชมนับล้านคนได้รู้จักและเข้าใจใน ทรรศนะของแคมป์เบลล์ภายใต้ชื่อรายการว่า *The Power of Myth* รวมทั้งมีการจัดทำเป็นวิดีโอ เทปและจัดพิมพ์การสัมภาษณ์ดังกล่าวเป็นหนังสือออกจำหน่ายภายใต้ชื่อเดียวกันด้วย

เซลวิกซ์ (Salewicz, 1998: 46) กล่าวว่า ลูคัสได้รับแรงบันดาลใจอย่างแรงกล้า จากหนังสือเรื่อง *The Hero with a Thousand Faces* ของแคมป์เบลล์ ลูคัสพบหนังสือเรื่องนี้ เมื่อครั้งที่ทำรายงานขณะที่เรียนอยู่ที่ไมเดสโต จูเนียร์ คอลเลจ ซึ่งเขาเรียกมันว่าเป็นหนังสือที่มี “wonderful life force” (Henderson, 1997: 7) นอกจากนี้เขายังได้มีโอกาสพบและแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นกับแคมป์เบลล์ด้วยตัวเองอีกด้วย ลูคัสได้ใช้ประโยชน์จากผลงานชิ้นนี้ของ แคมป์เบลล์ในการพัฒนาเค้าโครงเรื่องในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* โดยเฉพาะอย่างยิ่งในไตรภาคที่

ในหนังสือเรื่อง The Hero with a Thousand Faces (1973) แคมป์เบลล์ได้รวบรวมเรื่องเล่าและนิทานต่างๆ ในหลายวัฒนธรรมนำมาศึกษาเปรียบเทียบขั้นพัฒนาการของตัวละครประเภทวีรบุรุษ และนำเสนอให้เห็นถึงความโดดเด่นทางด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเผชิญหน้ากับอุปสรรคของวีรบุรุษและความแข็งแกร่งของตัวละครที่พัฒนาขึ้น กล่าวคือ เนื้อเรื่องการผจญภัยทั้งหลายทั้งปวงของวีรบุรุษจะเกี่ยวข้องกับการเติบโตและเรียนรู้บทเรียนชีวิตอันมีค่าของตัววีรบุรุษเอง แคมป์เบลล์ยังได้อธิบายถึงแบบแผนและหน้าที่ของตัวละครหลักตัวอื่นๆ ที่วีรบุรุษได้พบและมีผลต่อความผกผันและการเปลี่ยนแปลงอย่างหักมุมของเนื้อเรื่องตลอดถึงความเป็นตัวแทนของบุคลิกลักษณะในจิตวิญญาณของวีรบุรุษเอง นอกจากนี้แคมป์เบลล์ยังชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างเรื่องราวการผจญภัยของวีรบุรุษในนั้นมีเพียงรูปแบบเดียว และในการสร้างเรื่องราวของวีรบุรุษในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันต่างก็ใช้รูปแบบที่เป็นแกนสำคัญนี้ร่วมกัน พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงเค้าโครงเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษดังกล่าวที่เขาได้ทำการศึกษารวบรวมมาจากเทพนิยายจากหลายวัฒนธรรมและหลายยุคสมัย ซึ่งเค้าโครงเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษ (The Adventure of the Hero) ของแคมป์เบลล์นี้จะแบ่งออกเป็น 3 องก์ องก์ที่ 1 การออกเดินทาง (Departure) องก์ที่ 2 การเข้าสู่การผจญภัย (Initiation) และองก์ที่ 3 การเดินทางกลับ (Return) แต่ละองก์จะประกอบด้วยลำดับขั้นย่อยๆ รวมทั้งสิ้น 17 ขั้น เช่น การได้รับสัญญาณสู่การผจญภัย (The Call to Adventure) การถูกกลืนเข้าท้องปลาวาฬ (The Belly of the Whale) การได้รับความช่วยเหลือที่เหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) การคืนดีกับบิดา (Atonement with the Father) และการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the Return) เป็นต้น หนังสือเล่มนี้จึงเหมาะสำหรับใช้ในการวางเค้าโครงเรื่องในเรื่องเล่าประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตามจากการศึกษางานชิ้นนี้พบว่า เป็นงานที่อ่านค่อนข้างยาก เนื่องจากแคมป์เบลล์ใช้สำนวนและภาษาในการเขียนในแนวงานเชิงวิชาการ

2. งานภาพยนตร์ของอาคิระ คุโรซาวา (Akira Kurosawa)

อาคิระ คุโรซาวาเกิดที่โตเกียวเมื่อวันที่ 23 มีนาคม ปี ค.ศ. 1910 เขามีความสนใจในงานศิลปะเป็นอย่างมาก โดยได้เข้าศึกษาในโรงเรียนเอกชนที่สอนศิลปะและมีผลงานภาพวาดออกแสดงครั้งแรกเมื่ออายุ 18 ปี เมื่อคุโรซาวาไม่สามารถสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้เขาจึงพยายามสร้างงานออกแสดง แต่ก็ไม่ได้รับการยอมรับเท่าที่ควรเขาจึงผันตัวเองมาสมัครเป็นผู้ช่วยผู้กำกับกับบริษัทถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งของญี่ปุ่นเมื่ออายุได้ 26 ปี และ 7 ปีต่อมาเขาก็มีผลงานภาพยนตร์เรื่องแรกเป็นของตัวเอง คือ *Sugata Sanshiro* (1943)

ในช่วงทศวรรษที่ 40 นี้ คุโรซาวามีผลงานภาพยนตร์ออกมากถึง 10 เรื่อง จนถึงปี ค.ศ. 1950 เมื่อผลงานเรื่อง *Rashomon* ของเขาได้รับรางวัลในจากงานประกวดภาพยนตร์นานาชาติหลายงาน รวมทั้งได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมในปี ค.ศ. 1952 ทำให้เขาก็ได้กลายเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลกและเป็นผู้กำกับชั้นแนวหน้า อย่างไรก็ตาม ผลงานของเขาได้รับ การดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่องดัง จนถึงช่วงทศวรรษที่ 60 ความสำเร็จของเขาก็เริ่ม ลดลง และกลับพลิกฟื้นขึ้นมาอีกครั้งตั้งแต่ปี ค.ศ. 1975 เป็นต้นมา เขาได้รับรางวัลออสการ์ เกียรติยศที่มอบให้กับผู้ประสบความสำเร็จในวงการภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 1990 และได้รับรางวัล จากสมาพันธ์ผู้กำกับแห่งอเมริกา (Directors Guild of America) ในปี ค.ศ. 1992 คุโรซาวา เสียชีวิตที่โตเกียวเมื่อวันที่ 6 กันยายน ค.ศ. 1998

ตัวลูคส์เองมีความชื่นชมอย่างใหญ่หลวงต่อคุโรซาวาถึงกับเป็นตัวตั้งตัวตีในการ หาทุนให้เมื่อคราวที่คุโรซาวาไม่มีเงินทุนเพียงพอที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Kagemusha* ลูคส์ กล่าวถึงความรู้สึกประทับใจและตื่นตาตื่นใจในผลงานของคุโรซาวาไว้ว่า

“ภาพยนตร์หลายเรื่องของคุโรซาวากระตุ้นเร้าความสนใจของผม เป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่ามันเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชามูไรซึ่งเป็นระบบศักดินาของญี่ปุ่น ลักษณะของมันจึงมีความแปลกประหลาดที่น่าตื่นตา และผมพบว่ามันน่าสนใจมากจนไม่สามารถ ที่จะอธิบายออกมาได้ เมื่อคุณได้เข้าไปอยู่ในโลกของภาพยนตร์ชามูไรนี้ มันเป็นที่น่าสังเกตว่า ถ้าคุณรู้เรื่องราวเกี่ยวกับระบบศักดินาของญี่ปุ่นเป็นอย่างดี คุณก็จะเข้าใจมัน แต่ถ้าคุณไม่รู้อะไร เลย มันจะเหมือนกับที่คุณกำลังได้ดูได้รับรู้ในสิ่งที่ประหลาดมากๆ ทุกสิ่งดูแปลก ธรรมเนียม ปฏิบัติก็แปลก และภาพที่ปรากฏก็จะดูแปลกๆ ตา และผมคิดว่าสิ่งนี้แหละที่มีอิทธิพลอย่างมาก สำหรับผมในการทำงานในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ เพราะผมสามารถที่จะนำเอาไอเดียในส่วนที่ คุณต้องอธิบายทุกสิ่งหรือต้องเข้าใจว่าสิ่งต่างๆ มันคืออะไร คุณก็แค่ใส่ตัวเองเข้าไปในสภาพ แวดล้อมที่ประหลาดๆ เหล่านี้ มันจึงเหมือนกับโลกของนักมานุษยวิทยา เพียงคุณเดินเข้าไปใน สังคมที่แปลกประหลาดนี้ นั่งลงแล้วก็สังเกตมัน” (Henderson, 1997: 133)

ผลงานของคุโรซาวาที่ลูคส์กล่าวถึงนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานเรื่อง *The Hidden Fortress* (1958) มีอิทธิพลอย่างยิ่งโดยปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนมากในบุคลิกลักษณะ และวิธีการต่อสู้ของเหล่าบรรดาอัศวินเจได (*Jidi Knight*) ซึ่งเป็นตัวละครเอกในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส*

เวเบอร์และกูด (Vebber and Gould, cited in Edwards, 1999: 222) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส โดยเฉพาะอย่างยิ่งตอน *A New Hope* ลอกเลียนแบบภาพยนตร์เรื่อง *The Hidden Fortress* ของคุโรซาวาอย่างชนิดเกือบจะเรียกได้ว่า ‘ฉากต่อฉาก (scene for scene)’ ซึ่งก็มีผู้ที่จะสังเกตถึงความเหมือนนั้นได้น้อยเต็มที แต่อย่างไรก็ดี ลูคัสเองก็ยอมรับว่าเขาได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้ในการวางเค้าโครงเรื่องภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในฉบับร่างช่วงแรกๆ

The Hidden Fortress เป็นเรื่องราวของนายพลซามูไรผู้หนึ่งกับชาวนาสองคนที่ดำเนินแผนการช่วยเหลือองค์หญิงผู้ต้องขังให้ข้ามพรมแดนของฝ่ายตรงข้ามในระหว่างสงครามกลางเมืองในช่วงศตวรรษที่ 16 ของญี่ปุ่น จากการศึกษาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ตอน *A New Hope* พบว่ามีความคล้ายคลึงกันอย่างเห็นได้ชัดอยู่บ้าง เช่น บุคลิกขององค์หญิงกับเจ้าหญิงเลอาจะเป็นคนเอาแต่ใจดีอึดั้นและเชื่อมั่นในตัวเองสูง เค้าโครงเรื่องที่เป็นความช่วยเหลือเจ้าหญิงเหมือนกัน และมีฉากการต่อสู้ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมากอยู่ฉากหนึ่ง คือ ฉากการต่อสู้ระหว่างนายพลมาคาเบะ (Makabe) และฮโยเออิ (Hyoiei) กับฉากการต่อสู้ของเวเดอร์และโอปี-วัน ซึ่งเป็นฉากการดวลกันอย่างน่าตื่นเต้น โดยมีเหล่ากองทัพยืนดูอยู่รอบๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำเอาวิธีการเล่าเรื่องใน *The Hidden Fortress* ซึ่งเป็นกรบอกเล่าเรื่องราวผ่านสายตาของชาวนา 2 คนมาใช้ จึงเกิดเป็นการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ในภาพยนตร์สตาร์วอร์สผ่านสายตาของหุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทูและซี-ทีพีไอ

3. ภาพยนตร์แนวตะวันตกของอเมริกา

เป็นความตั้งใจอย่างยิ่งของลูคัสที่จะสร้างภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวที่เป็นเทพนิยายสมัยใหม่ขึ้นแทนที่เรื่องราวแนวตะวันตกที่เขาเห็นว่าเป็นเทพนิยายอเมริกันเพียงแนวเดียวที่มีอยู่และกำลังจะลบล้างจากความทรงจำ ลูคัสกล่าวว่า

“มันไม่มีเทพนิยายสมัยใหม่ที่จะทำให้เด็กๆ ได้รับรู้ถึงความรู้สึกของค่านิยมต่างๆ ที่จะทำให้พวกเขามีชีวิตเพื่อฝันแบบเทพนิยายอย่างจริงจัง เรื่องราวแนวความบันเทิงตะวันตกก็กลายเป็นเพียงเทพนิยายแนวสุดท้ายของชาวอเมริกัน (ที่ไม่มีการสร้างกันอีกต่อไปแล้ว) ไม่มีสิ่งใดอีกเลยที่ถูกทำขึ้นเพื่อเยาวชน ที่จะมีการสร้างรากฐานทางด้านจิตวิทยาอย่างแท้จริงและมุ่งหวังเพื่อความรู้และสติปัญญาของผู้คน” (Champlin, 1992: 10)

“หลังจากที่ผมสร้างภาพยนตร์เรื่อง *American Graffiti* เสร็จ ผมก็มานึกได้ว่า นับแต่การสิ้นสุดของภาพยนตร์แนวตะวันตก ยังไม่ค่อยมีภาพยนตร์แนวเพื่อฝันแบบ

เทพนิยายป๊อปสู่ผู้ชมมากนัก ผมจึงกำลังพยายามที่จะสร้างแนวเรื่องที่ได้ล้มหายตายจากไปขึ้นมาใหม่ และนำไปสู่มิติใหม่ ซึ่งเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ แนวเรื่องต่างๆ ทั้งอวกาศ เพื่อฝันผจญภัย ตื่นเต้นลึกลับ และสนุกสนานมารวมกันอย่างลงตัว และต่างเสริมเรื่องราวให้แก่กันและกัน” (Henderson, 1997: 126)

แม้ว่าผู้ชมส่วนใหญ่จะจัดให้ภาพยนตร์ชุด*สตาร์วอร์ส*เป็นแนวนิยายวิทยาศาสตร์แต่ลึกๆ แล้วกลับมีกลิ่นอายของภาพยนตร์แนวตะวันตกซึ่งเป็นเรื่องราวของนักบุกเบิกในยุคแรกๆ ของชาวอเมริกันซ่อนแฝงอยู่ในบุคลิกและการแต่งกายของตัวละครบางตัว รวมไปถึงภูมิทัศน์และฉากบางฉากด้วย ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดในบทต่อไป

4. ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แนวนิยายวิทยาศาสตร์

ความชื่นชอบในเรื่องราวแนวนิยายวิทยาศาสตร์ของลูคัสสะท้อนออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดมากที่สุด ในภาพยนตร์ผลงานชิ้นแรกของเธอ (*THX 1138*) และภาพยนตร์ชุด*สตาร์วอร์ส* ลูคัสกล่าวว่า

“ผมมักมีความรู้สึกหลงใหลใน*บัค โรเจอร์ส (Buck Rogers)* และ*แฟลช กอร์ดอน* อยู่เสมอเมื่อครั้งยังเด็ก และได้ชมภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ประเภทนี้เป็นจำนวนไม่น้อยทีเดียว และภาพยนตร์เหล่านี้ก็ล้วนแต่ให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้นเป็นอย่างมาก เราเพิ่งจะเริ่มเข้าสู่ยุคอวกาศ และมันจึงเป็นที่น่าดึงดูดใจให้ต้องพูดว่า ว้าว เราสามารถที่จะสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ได้จากดินแดนลึกลับแห่งนี้ได้ ดินแดนที่ซึ่งเรากำลังที่จะออกสำรวจมัน” (Henderson, 1997: 136)

บัค โรเจอร์ส เป็นการ์ตูนช่องแนวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่องแรกของสหรัฐอเมริกา (American's First Science Fiction Comic Strip) จากการสร้างสรรค์ของฟิลิป เอฟ. นาวแลน (Philip F. Nowlan) ในปี ค.ศ. 1929 และได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ขาว-ดำรวม 12 ตอนในปี ค.ศ. 1939 หลังจากที่ภาพยนตร์โทรทัศน์แนวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง*แฟลช กอร์ดอน* ที่สร้างในปี ค.ศ. 1936 ประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูง ซึ่งเนื้อเรื่องจะเป็นการต่อสู้เพื่อประชาธิปไตยของตัวละครเอก*บัค โรเจอร์ส* ในศตวรรษที่ 25 ที่ต้องต่อต้านคิลเลอร์ ข่าน (Killer Kan) โดยมีการเดินทางผจญภัยไปมาระหว่างโลกกับดาวเสาร์ ในปี ค.ศ. 1953 ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง*บัค โรเจอร์ส*นี้ได้รับการนำกลับมาออกอากาศใหม่อีกครั้งในฉบับตัดต่อใหม่ โดยใช้ชื่อว่า *Planet Outlaws* และอีกครั้งในปี ค.ศ. 1965 ในชื่อ *Destination Saturn* ต่อมาเมื่อภาพยนตร์*สตาร์วอร์ส* ตอน *A New Hope* ซึ่งออกฉายในปี ค.ศ. 1977 ได้รับความนิยมนอย่างสูง

ทางบริษัทยูนิเวอร์แซล (Universal) จึงนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์โดยใช้ชื่อเรื่องว่า *Buck Rogers in the 25th Century* ในปี ค.ศ. 1979 และมีการนำกลับมาสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์อีกครั้งหนึ่งด้วย (Hardy, 1986: 101)

แฟลช กอร์ดอน เป็นการ์ตูนช่องแนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของอเล็กซ์ เรย์มอนด์ (Alex Raymond)* ซึ่งเขียนให้กับคิง ฟีเชอร์ส (King Features) เพื่อแข่งขันกับบ๊อค โรเจอร์ส ของเนชั่นแนล นิวส์เปเปอร์ (National Newspaper) ที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนั้น การ์ตูนของเรย์มอนด์ได้รับการต้อนรับอย่างดีเยี่ยมในฐานะที่เป็นตัวแทนของการ์ตูนช่องในแนวผจญภัยของอเมริกันที่พร้อมด้วยความสวยงามและรูปแบบ และได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ (ขาว-ดำ รวม 13 ตอน) ในปี ค.ศ. 1936 (Hardy, 1986: 95-96) และถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่ออกอากาศยาวนานที่สุดในช่วงปี ค.ศ. 1930-1940

แม้ว่าภาพยนตร์ชุดดังกล่าวจะไม่สามารถดึงเอาความงามวิจิตรในภาพวาดของเรย์มอนด์ออกมาได้ แต่เครื่องแต่งกายของตัวละคร อุปกรณ์ประดับฉากอันตระการตา และบทในภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดนี้ก็นับได้ว่าเป็นการสรรค์สร้างและการรวมกันขององค์ประกอบในเทพนิยายที่ยังคงเป็นที่น่าสนใจจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งความอลังการในแต่ละตอนของภาพยนตร์ชุดนี้ก็ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่เกินกว่าตัวเลขของเงินลงทุนอีกด้วย ทางด้านเนื้อเรื่องก็มีทั้งการผจญภัยในดินแดนแปลกประหลาดผสมผสานกับเรื่องราวของความรักและปมพิศواسในรูปแบบของเจ้าหญิง-เจ้าชาย และข้อนี้เองที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบ๊อค โรเจอร์สกับแฟลช กอร์ดอน นั่นก็คือ เรื่องราวของบ๊อค โรเจอร์สนั้นไม่มีเส้นเรื่องของความเป็นเทพนิยายเหมือนดังที่พบในแฟลช กอร์ดอน

* ชื่อเต็มของอเล็กซ์ เรย์มอนด์ คือ Alexander Gillespie Raymond ผลงานแฟลช กอร์ดอนของเขาเปิดตัวเป็นครั้งแรกในการ์ตูนฉบับพิเศษวันอาทิตย์เมื่อต้นปี ค.ศ. 1934 ในช่วงหลังๆ เรย์มอนด์มีงานล้นมือจึงมอบหมายให้ออสติน บริกส์สานงานต่อ ซึ่งต่อมาคิง ฟีเชอร์ส ซีเนดิเคท ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้มอบหมายให้แม็ค ราบอย รับช่วงต่อ (และผ่านมือมายังแดน แบร์รีในช่วงปลายปี ค.ศ. 1951) แฟลช กอร์ดอนโดยฝีมือของแบร์รีนี้เคยได้รับการแปลและตีพิมพ์ลงในวีรกรรมรายสัปดาห์ ในรูปแบบที่เอื้อประโยชน์ต่อผู้สนใจเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยการตีพิมพ์โดยคงรูปแบบเดิมไว้แล้วมีคำแปลภาษาไทยอยู่นอกกรอบ (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 49-51, 357-361)



ภาพที่ 4 ภาพจากการ์ตูนแฟลช กอร์ดอน โดยฝีมืออเล็กซ์ เรย์มอนด์

ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่องแฟลช กอร์ดอนนี้ได้รับการสร้างต่อในปี ค.ศ. 1938 โดยใช้ชื่อว่า *Flash Gordon's Trip to Mars* เป็นภาพยนตร์ขาว-ดำและแต่งสี รวม 15 ตอน และได้รับการสร้างต่ออีกครั้งในปี ค.ศ. 1940 และใช้ชื่อว่า *Flash Gordon Conquers the Universe* เป็นภาพยนตร์ขาว-ดำ รวม 12 ตอน นอกจากนี้ยังได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์ล้อเลียนคือ *Flesh Gordon* ในปี ค.ศ. 1974 ซึ่งเป็นภาพยนตร์โป๊ และ *Flash Gordon* ในปี ค.ศ. 1980 ซึ่งเป็นแนวแคมป์ พาราอดี (Camp Parody) อีกด้วย (Hardy, 1986: 100, 106-107, 318, 361)

นับว่าเรื่องแฟลช กอร์ดอนนี้มีอิทธิพลต่อลูคัสในการสร้างภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* เป็นอย่างมาก นับแต่เริ่มแรกลูคัสมีความคิดที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่องแฟลช กอร์ดอนขึ้นมาใหม่ด้วยซ้ำ แต่มีปัญหาเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ เนื่องจากคิง ฟิชเชอร์สเรียกร้องค่าลิขสิทธิ์สูงมากจนลูคัสไม่อาจจ่ายได้ ซึ่งแท้จริงแล้วทางคิง ฟิชเชอร์สไม่ต้องการขายให้กับลูคัส เพราะต้องการให้

เฟเดรีโก เฟลลินี (Federico Fellini)* สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มากกว่า แม้กระนั้นลูคัสก็ไม่ยอมเล็กกรา จึงคิดที่จะสร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายกันขึ้นมาแทน (ซึ่งก็คือภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส*) เขาจึงพยายามศึกษาค้นคว้าถึงที่มาว่าอเล็กซ์ เรย์มอนด์ ผู้สร้าง *สตรัคแพลซ กอร์ดอน* ได้ความคิดในการสร้างยอดวีรบุรุษมาจากไหน รวมถึงการศึกษาค้นคว้าอย่างจริงจังเกี่ยวกับ เทพนิยาย อย่างไรก็ตามท้ายที่สุดแล้วเงาของ *แพลซ กอร์ดอน* ก็ได้แผ่ครอบคลุมมาถึงลักษณะตัวละคร การแต่งกาย ฉาก และองค์ประกอบเล็กๆ น้อยๆ ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* อยู่ดี

5. งานเขียนของโทลคีน (J.R.R. Tolkien)

จากการสืบค้นพบว่า นอกจากงานเขียนเรื่อง *The Hero with a Thousand Faces* ของโจเซฟ แคมป์เบลล์แล้ว ลูคัสยังได้ศึกษางานของโทลคีน และมีความคิดที่จะนำงานชิ้นคลาสสิกของโทลคีนคือ *The Lord of the Rings* มาสร้างเป็นภาพยนตร์ด้วย

จอห์น โรนัลด์ รียูล โทลคีน (John Ronald Reuel Tolkien) เกิดที่เมือง บโบลมฟอนเทน (Bloemfontein) ประเทศอัฟริกาใต้ เมื่อวันที่ 3 มกราคม ค.ศ. 1892 โทลคีนได้ย้ายตามครอบครัวมาอยู่ที่ประเทศอังกฤษเมื่ออายุ 4 ปี สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยเอ็กซีเตอร์ที่ อ็อกซ์ฟอร์ด (Exeter College, Oxford) และได้เป็นอาจารย์สอนที่อ็อกซ์ฟอร์ดตั้งแต่ปี ค.ศ. 1925 ถึง 1959 เป็นที่รู้จักดีในฐานะที่เป็นนักวรรณคดี และได้มีโอกาสช่วยเรียบเรียงนิทานคติสอนใจ (fable) ของอังกฤษเรื่อง *Sir Gawain and the Green Knight* ที่ได้รับการตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1925

โทลคีนไม่เพียงแต่ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับนิทานคติสอนใจเท่านั้น เขายังได้สร้างสรรค์นิทานของตัวเองขึ้น เขาได้สร้างดินแดนที่เรียกว่า 'มิดเดิล เอิร์ธ (Middle Earth)' ขึ้นจากจินตนาการ โดยให้รายละเอียดอย่างพิถีพิถัน ทั้งรายละเอียดด้านภูมิประเทศ รายละเอียดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่น่าตื่นตาตื่นใจในดินแดนแห่งนี้ รวมถึงเรื่องภาษาที่เฝ้าพันธุ์ต่างๆ ใช้ในดินแดนนั้น เช่น ภาษาเอลฟ์ เป็นต้น โดยมีงานเขียนเรื่อง *The Hobbit* หรือ *There and Back Again* (1937) เป็นการแนะนำให้ผู้อ่านได้รู้จักดินแดนจินตนาการ พร้อมด้วยประชากรผู้อยู่อาศัยในดินแดนนี้ เช่น

* เฟเดรีโก เฟลลินี (1920-1993) เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงชาวอิตาลี ผลงานภาพยนตร์ของเขาจะมีลักษณะที่โดดเด่นทางด้านโครงสร้างที่เกิดจากส่วนผสมระหว่างความฝันกับความจริง ผลงานที่เป็นที่รู้จัก เช่น *La Strada* หรือ *The Road* (1954) และ *Amarcord* (1974) ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมประจำปี ค.ศ. 1956 และ 1974 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีงานชิ้นอื่นๆ ที่ได้รับรางวัลจากสถาบันภาพยนตร์นานาชาติหลายสถาบัน และตัวเขาเองก็ได้รับรางวัลเกียรติยศออสการ์พิเศษสำหรับผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพทางด้านภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 1993 อีกด้วย

พวกเอลฟ์ (elf) พวกควอฟ (dwarf) หรือคนแคระ พ่อมด และพวกฮอบบิท (Hobbit)* เป็นต้น โดยมีตัวเอกเป็นฮอบบิทชื่อ บิลโบ แบ๊กกิ้นส์ (Bilbo Baggins, *The Hobbit*) นำเหล่าบรรดาคนแคระออกผจญภัย เข้าต่อสู้และได้ชัยชนะเหนือมังกรที่ชั่วร้าย โดยมีพ่อมดเทาแกนดัล์ฟ (Gandalf the Gray) เป็นผู้กระตุ้นให้บิลโบออกเดินทางในครั้งนั้น

เรื่องราวดังกล่าวได้ต่อเนื่องมาถึงผลงานไตรภาคเรื่อง *The Lord of the Rings* (1954-55) ซึ่งประกอบไปด้วยตอน *The Fellowship of the Ring*, *The Two Towers* และ *The Return of the King* ซึ่งเป็นการผจญภัยของโฟรโด แบ๊กกิ้นส์ (Frodo Baggins) ผู้เป็นหลานชายของบิลโบ เพื่อปฏิบัติภารกิจในการนำเอาแหวนของเซารอน (Sauron) ไปทำลายยังที่ที่มันถูกสร้างขึ้น ผลงานไตรภาคชุดนี้ได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงทศวรรษที่ 60 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เยาวชน และได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในวรรณกรรมที่ดีที่สุดในโลก

โทลคีนเสียชีวิตที่เมืองบอร์นเมาท์ (Bournemouth) ประเทศอังกฤษ เมื่อวันที่ 2 กันยายน ค.ศ. 1973 โดยมีผลงานที่เกี่ยวข้องกับดินแดนในจินตนาการมิดเดิล เอิร์ธของโทลคีนอีกเล่มคือ *The Silmarillion* ได้รับการตีพิมพ์หลังจากที่เขาเสียชีวิตแล้ว 4 ปี

ผลงานของโทลคีนเป็นที่หมายตาของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหลายต่อหลายคน หลังจากทีสแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) จอห์น บัวร์แมน (John Boorman) และลูคัส ต่างพยายามที่จะสร้างภาพยนตร์จากผลงานเรื่อง *The Lord of the Rings* แต่ไม่เป็นผลสำเร็จ ผลงานของโทลคีนก็ได้ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงปี ค.ศ. 1977-1979 มีทั้งที่เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์และที่สร้างออกฉายตามโรงภาพยนตร์ ผลงานเหล่านี้คือ *The Hobbit* (1977), *The Lord of the Rings* (1978) และ *The Return of the King* (1979) และล่าสุดผลงานเรื่อง *The Lord of the Rings* ก็ได้รับการนำกลับมาสร้างเป็นภาพยนตร์อีกครั้ง ซึ่งมีกำหนดออกฉายต่อเนื่อง 3 ปีติดต่อกัน คือ *The Fellowship of the Ring* (2001), *The Two Towers* (2002) และ *The Return of the King* (2003) นำแสดงโดย เอไลจาห์ วูด (Elijah Wood) เอียน แม็คเคลเลน (Ian McKellen) ลิฟ ไทเลอร์ (Liv Tyler) และเคท แบลนเช็ทท์ (Cate Blanchett) กำกับการแสดงโดย ปีเตอร์ แจ็กสัน (Peter Jackson) นอกจากนี้

* ฮอบบิท เป็นตัวละครที่โทลคีนสร้างขึ้นจากจินตนาการ มีลักษณะคล้ายมนุษย์ สูงราวๆ 2-4 ฟุต มีดวงตาสดใส แก้มแดง มีผมหยิกสีน้ำตาล มีขนดกหนาที่เท้า แต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีสว่าง เช่น เขียวและเหลือง อาศัยอยู่ในเซตไทร์ (Shire) ซึ่งเป็นดินแดนสงบสุขมุมหนึ่งของมิดเดิล เอิร์ธ (Tolkien, 1998a: 2, 1998b: 4)

ยังมีสำนักพิมพ์ต่างๆ นำผลงานไตรภาคเรื่อง The Lord of the Rings มาตีพิมพ์เผยแพร่ใหม่อีกครั้งหนึ่งด้วย รวมทั้งมีการแปลเป็นภาษาไทยด้วย

ผลงานจากจินตนาการในรูปแบบเทพนิยายของโทลคีนถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มของต้นแบบเรื่องราวในผลงานแนวจินตนาการเรื่องอื่นๆ นับตั้งแต่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมาจนถึงแฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter) เท็ด เอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards, 1999: 15-18) กล่าวถึงตัวละครหลายตัวในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ว่าได้รับอิทธิพลส่วนหนึ่งมาจากตัวละครใน The Lord of the Rings ของโทลคีน เช่น โอบี-วันได้รับอิทธิพลจากพอมดแกนดัลฟ์ เจ้าหญิงเลอาก็ได้รับอิทธิพลจากเลดีกาลาเดรียลแห่งลอร์ดลอริเอน (Lady Galadriel of Lothlorien) และดาร์ธเวเดอร์ก็ได้รับอิทธิพลจากเซารอน แม้จะไม่ปรากฏรูปลักษณะอย่างเด่นชัดของตัวละครต้นแบบก็ตามที อีกประการหนึ่งที่อาจเป็นอิทธิพลของงานของโทลคีนที่มีต่อภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สก็คือ การจินตนาการโลกสมมุติขึ้นมาใหม่ ทั้งสถานที่ตำแหน่งที่ตั้ง ตัวละครที่ไม่ใช่มีแต่เฉพาะมนุษย์ และข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นมาในลักษณะเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาที่ตัวละครต่างๆ ใช้ในการสื่อสารนั้น ไม่ได้มีเพียงภาษามนุษย์ (ภาษาอังกฤษ) เพียงอย่างเดียว แต่หากมีการคิดจินตนาการภาษาสำหรับตัวละครที่แตกต่างกันด้วย เช่น ภาษาของพวกฮัทท์และพวกอิว็อก เป็นต้น ซึ่งมีเรื่องแต่งหรือภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ จำนวนไม่น้อยที่สร้างจากจินตนาการ สมมุติโลกและตัวละครที่แตกต่างกันไปจากโลกปัจจุบันก็จริง แต่กลับไม่มีการสร้างภาษาอื่นๆ ขึ้นใช้เพื่อสร้างความสมจริงในเรื่องดังที่ควรจะเป็น กล่าวคือทุกตัวละครไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือไม่ ก็ล้วนสื่อสารกันด้วยภาษามนุษย์ทั้งสิ้น และท้ายสุดอาจรวมไปถึงลักษณะเรื่องที่เป็นไตรภาคซึ่งน่าจะมีอิทธิพลต่อลูกส์ในการแบ่งตอนต่างๆ ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สออกเป็นลักษณะไตรภาคเช่นเดียวกัน แต่ถ้าจะพิจารณาโดยภาพรวมให้ถ้วนทั่วแล้วจะพบว่า อิทธิพลของโทลคีนส่วนใหญ่โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะตัวละคร ฉาก และบรรยากาศน่าจะตกอยู่ที่ภาพยนตร์เรื่อง *Willow* ของลูกส์เสียมากกว่า เพราะแม้แต่การสร้างตัวละครเอกให้มีลักษณะเดี่ยวแคระก็ถือเป็นการลอกเลียนแบบตัวละครฮอบบิทที่โทลคีนสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างไม่อาจจะปฏิเสธได้

ดังจะเห็นได้ว่าผลงานภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของลูกส์จะเป็นแนวผจญภัยแบบแฟนตาซีที่ต้องใช้จินตนาการเป็นสำคัญ ในขณะที่ตัวลูกส์เองก็มีความสนใจเป็นพิเศษในเรื่องเทพนิยาย ซึ่งส่วนหนึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากงานเขียนของแคมป์เบลล์ ผนวกกับความตั้งใจที่จะสร้างเทพนิยายให้แก่เยาวชนและสังคมอเมริกัน ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจึงถือกำเนิดขึ้นด้วยแรงบันดาลใจหลายๆ ประการ ไม่ว่าจะเป็นผลงานภาพยนตร์ของคูโรซาวาที่ลูกส์ที่ การ์ตูนและภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่เขาชื่นชอบเมื่อตอนเป็นเด็ก หรือแม้แต่ผลงานของโทลคีนซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในวรรณกรรมที่ดีที่สุดในโลก

บทที่ 5

ความเป็นเทพนิยายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

เนื่องจากว่าพื้นฐานของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นเกิดขึ้นจากความสนใจเบื้องต้นของลูคัสในเรื่องมานุษยวิทยา สังคมวิทยา และจิตวิทยา ผสมกับความสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมและเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมในนิทานเหล่านั้น ซึ่งเป็นผลมาจากหนังสือของโจเซฟ แคมป์เบลล์ ประกอบกับความตั้งใจที่จะสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ที่ขาดหายไป ในสังคมอเมริกันขึ้นมาใหม่ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะกล่าวว่า "...ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นผลของการสังเคราะห์เทพนิยายรูปแบบต่างๆ..." ดังที่ประชา สุวิธานนท์ (2542: 131) ตั้งข้อสังเกตไว้

เป็นที่ยอมรับกันว่าเทพนิยายเป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพลอย่างสูงในการสร้างงานของศิลปินนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานที่เป็นเรื่องเล่า จากการศึกษาของวอยทิลลา (Voytilla, 1999) พบว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบเทพนิยายนั้นมีลักษณะร่วมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทุกประเภทอีกด้วย

ที่จะกล่าวต่อไปนี้จะเป็นการศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่าที่มีลักษณะร่วมกันและปรากฏอยู่ในเทพนิยายและในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส เพื่อเป็นการนำเสนอรากฐานเทพนิยายต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดดังกล่าว

วีรบุรุษในเทพนิยาย

เรื่องราวของวีรบุรุษในเทพนิยายนั้นพบได้ในเกือบทุกวัฒนธรรมทั่วโลก ทั้งนี้ นอกจากจะมีมากมายหลายเรื่องแล้ว ยังมีการเล่าไว้หลายสำนวนและมีการจินตนาการรูปลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยพยายามรวบรวมเรื่องราวต่างๆ จากหลายแหล่งข้อมูล โดยเน้นคัดเอาประเด็นหลักๆ ไว้ และชื่อที่ให้ไว้เป็นภาษาไทยนั้นอาจมีข้อบกพร่องอยู่บ้าง ซึ่งในส่วนของเทพนิยายกรีกและโรมันผู้วิจัยจะยึดตาม ใครเป็นใครในเทพนิยายกรีก-โรมัน (ป.มหาพันธ์, 2541) เป็นหลัก และในบางกรณีผู้วิจัยจะยึดเอาตามที่เคยได้ยินจากการออกเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งน่าจะเป็นการออกเสียงในแบบอเมริกัน แต่เป็นที่นิยมใช้และได้ยินกันอย่างคุ้นหูมากกว่าแบบดั้งเดิม เรื่องราวของวีรบุรุษในเทพนิยายที่น่าสนใจและมักได้รับการอ้างอิงถึงในการวิเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวกับความเป็นเทพนิยายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมิฉะนั้น

1. เฮอรัลคิลีส (Hercules) หรือ เฮอราคลีส (Heracles)

เป็นวีรบุรุษผู้ทรงพลังของกรีกและโรมัน บุตรของมหาเทพซุส (Zeus)* กับ แอลคมีนี (Alcmene) มีพี่น้องฝาแฝดคนละบิดา** ชื่ออิฟคิลีส (Iphicles) เฮอรัลคิลีสได้แสดงพลังให้เห็นตั้งแต่ยังแบเบาะเมื่อครั้งที่เทพีฮีรา (Hera) ซายายของซุสส่งงู 2 ตัวไปเพื่อที่จะทำร้ายทารก เฮอรัลคิลีสด้วยความแค้นเพราะหึงหวง แต่งูกลับถูกเฮอรัลคิลีสหักคอก ครั้นเมื่อเติบโตใหญ่เฮอรัลคิลีสก็ยังมีพลังกำลังมากแต่ไม่ค่อยเฉลียวฉลาดนักทั้งยังคุมสติตัวเองไม่ค่อยได้ ครั้งหนึ่งเฮอรัลคิลีสได้ฝันเห็นเทพธิดา คือ แอริที (Arete) เทพธิดาแห่งคุณธรรม และคาเลีย (Kalia) เทพธิดาแห่งความชั่วร้าย ในฝันนั้นคาเลียเสนอสมบัติและความร่ำรวยให้กับเฮอรัลคิลีสถ้าเขาเชื่อเธอ ในขณะที่แอริทีเสนอความมีเกียรติยศสรรเสริญที่ได้จากการต่อสู้กับความชั่วตลอดชีวิต ทำยสุดเฮอรัลคิลีสก็เลือกคำแนะนำของแอริที

ต่อมาเฮอรัลคิลีสถูกฮีรากลั่นแกล้งให้คลุ้มคลั่งไปชั่วขณะจนถึงกับฆ่าบุตรของตน (บางสำนวนก็ว่าได้ฆ่าเมการา (Megara) ภรรยาของตนด้วย) จึงต้องไถ่บาปด้วยการไปรับใช้ราชา ยูริสทุส (Eurystheus) เจ้านครไมซีนี (Mycenae) ในแคว้นอาร์โกลิส (Argolis) ซึ่งเป็นลูกพี่ลูกน้องของเขา เป็นเวลา 12 ปี ระหว่างนั้นเฮอรัลคิลีสต้องปฏิบัติภารกิจ 12 อย่าง ซึ่งล้วนแล้วแต่ลำบากยากเย็นเกินกำลังมนุษย์ธรรมดา ภารกิจ 12 อย่างของเฮอรัลคิลีส (Twelve Labors of Hercules) มีดังนี้

1. สิงโตแห่งนีเมีย (The Nemean Lion) งานชิ้นแรกคือต้องไปฆ่าสิงโตแห่งนีเมีย หนังของสิงโตแห่งนีเมียนี้ไม่สามารถแทงฟันได้ด้วยอาวุธโลหะใด กรงเล็บของมันคมราวกับใบมีดโกน เฮอรัลคิลีสฆ่าสิงโตแห่งนีเมียนี้ได้ด้วยมือเปล่าโดยใช้มือบีบคอกสิงโตจนตาย จากนั้นก็ใช้กรงเล็บของมันในการถลกหนัง แล้วเฮอรัลคิลีสจึงนำหนังของมันมาทำเครื่องนุ่งห่ม

2. ไฮดราแห่งเลอร์เนีย (The Lernean Hydra) เฮอรัลคิลีสต้องไปกำจัดไฮดราแห่งเลอร์เนียซึ่งมีร่างคล้ายสุนัข แต่มีหัวคล้ายงู 9 หัว ลมหายใจของมันเป็นพิษใครสูดเข้าไปต้องตาย เมื่อหัวไฮดราถูกตัดออกหัวหนึ่งมันก็จะงอกออกมาเป็นสอง งานนี้เฮอรัลคิลีสได้หลานชาย คือ ไอโอเลอัส (Iolaus) บุตรชายของอิฟคิลีสไปเป็นผู้ช่วย โดยให้ไอโอเลอัสคอยเอาเหล็กเผาไฟจี้เฝือกหัวของไฮดราจึงตัดหัวมันได้สำเร็จ เหลืออยู่เพียงหัวเดียวที่เป็นอมตะและไม่ตาย

* บ้างออกเสียงว่า 'ซีอัส' แต่ในภาพยนตร์และหนังสือที่แปลเป็นไทยส่วนใหญ่นิยมออกเสียงว่า 'ซุส' 'ซุส' หรือ 'ซีอัส' มากกว่า

** บิดาของอิฟคิลีส คือ แอมฟิไทรออน (Amphitryon)

เฮอรัลด์วีสจึงเอาก้อนหินใหญ่ทับไว้จากนั้นเอาปลายศรของเขาจุ่มลงในพิษของไฮดราเพื่อเก็บไว้ใช้



ภาพที่ 5 ไฮดราแห่งเลอริเนีย (The Lernean Hydra)

3. กวางเซอร์โรเนียน (The Ceryneian Hind) เฮอรัลด์วีสต้องไปนำกวางซึ่งมีเขาเป็นทองและกีบเป็นทองสัมฤทธิ์กลับมาเป็นๆ เฮอรัลด์วีสวิ่งไล่จับกวางอย่างไม่ลดละจนทำยที่สุดพบว่ามันเป็นกวางของเทพีอาร์ทีมิส (Artemis) โดยที่อาร์ทีมิสปรากฏกายขึ้นกล่าวกับเฮอรัลด์วีสว่า ห้ามแตะต้องกวางแต่ให้กลับไปบอกราชายูริสตุสว่าเกิดอะไรขึ้น แล้วราชายูริสตุสจะเป็นคนพิจารณาเองว่างานชิ้นนี้ของเขาเสร็จสิ้นแล้ว

4. หมูป่าแห่งอีริแมนตุส (The Erymanthian Boar) เฮอรัลด์วีสต้องไปจับหมูป่าแห่งยอดเขาอีริแมนตุสที่ดุร้ายออกเที่ยวทำลายพืชผลของชาวบ้าน ขณะที่แบกหมูป่าที่จับมาได้เดินทางกลับ เขาก็ได้พบกับเจสันและลูกเรืออาร์โก (Jason and the Argonauts) และสนใจที่จะเดินทางร่วมผจญภัยเพื่อค้นหาขนแกะทองคำด้วย เขาจึงทิ้งหมูป่าไว้ และในที่สุดมันก็ถูกฆ่าและโดยพ่อค้าหมูนิรนาม (บางสำนวนเล่าว่า เฮอรัลด์วีสแบกหมูป่ากลับมาที่วังของราชายูริสตุส)

5. คอกวัวของออคเจียส (The Stables of Augeias) ราชาออคเจียสมีวัวเผือกอยู่ฝูงหนึ่งอยู่ในคอกที่สกปรกมากเพราะไม่เคยล้างมาเป็นปีๆ เฮอรัลด์วีสจะต้องล้างคอกให้สำเร็จภายในวันเดียว แล้วจะได้วัวไปจำนวนหนึ่งในสิบ เฮอรัลด์วีสทำได้สำเร็จโดยเปลี่ยนเส้นทางของแม่น้ำให้น้ำไหลผ่านคอกชะล้างสิ่งสกปรกออกจนหมด

6. นกสทิมเฟเลียน (The Stymphalian Birds) เฮอรัลด์วีสต้องออกไปปราบนกปากเหล็กปีกเหล็กฝูงใหญ่ซึ่งทำลายพืชผลและสัตว์เลี้ยงของชาวบ้านในหุบเขาสทิมเฟลัสรวมทั้งยังกินเนื้อมนุษย์ด้วย เฮอรัลด์วีสใช้ขลุ่ยทำให้นกตกใจบินหนีไปเป็นจำนวนมาก จากนั้นเขาได้ใช้ธนูยิงพวกที่เหลือจนตายสิ้น

7. วัวแห่งเมืองครีต (The Cretan Bull) เทพเจ้าโพไซดอน (Poseidon) ได้ให้วัวตัวผู้แก่ราชาไมนอส (Minos) แห่งครีตเพื่อนำไปบูชาขัณฑ์ให้มหาเทพซุส แต่ด้วยความเสียดายราชาไมนอสจึงเก็บเอาไว้เสียเอง โพไซดอนเลยบันดาลให้วัวเป็นบ้าอาละวาดไปทั่วเมืองเฮอรัควิลีสจึงต้องไปจับเอามาไว้ที่ไมซีนี

8. ม้าของไดโอมิดีส (The Mares of Diomedes) ราชาไดโอมิดีสซึ่งโปรดปรานการสงครามเป็นเจ้าของม้าตัวเมีย 2 ตัวซึ่งกินเนื้อมนุษย์เป็นอาหาร เฮอรัควิลีสกับพรรคพวกร่วมกันจับม้าเอาไว้ได้และไดโอมิดีสก็ถูกจับโยนให้ม้าของตนเองกิน จากนั้นก็นำม้ากลับมาที่ไมซีนี ซึ่งต่อม้าม้าทั้ง 2 ตัวได้หนีออกจากคอกไป และถูกสุนัขป่าจับกินเป็นอาหาร

9. เข็มขัดของฮิปโปลิตี (The Girdle of Hippolyte) เฮอร์ (Ares) เทพเจ้าแห่งสงครามได้มอบเข็มขัดให้แก่ฮิปโปลิตีที่ราชินีแห่งพวกอเมซอน ซึ่งทำให้กองทัพอเมซอนชนะการรบพุ่งทุกครั้ง แอดมีทา (Admeta) บุตรสาวของยูริสตุสออกอุบายให้เฮอรัควิลีสไปนำเข็มขัดมาเพื่อเป็นการตัดกำลังศัตรู เฮอรัควิลีสต้องต่อสู้กับพวกอเมซอนและสังหารฮิปโปลิตีที่จึงนำเข็มขัดกลับมาได้ (บางสำนวนก็ว่า ฮิปโปลิตีที่มอบเข็มขัดให้เฮอรัควิลีสเองเพราะชื่นชมในความเก่งกล้าและไม่มีการสู้รบเกิดขึ้น)

10. วัวของจีเรียน (The Cattle of Geryon) จีเรียนเป็นสัตว์ประหลาดลำตัวแยกเป็น 3 ท่อน มี 3 หัว 6 แขน และมีปีก เป็นเจ้าของฝูงวัวแดง เฮอรัควิลีสได้ฆ่าจีเรียนด้วยลูกศรอาบยาพิษและนำวัวกลับไปเป็นเครื่องสังเวยแก่ฮีรา

11. แอปเปิ้ลทองคำ (The Golden Apples of the Hesperides) เฮอรัควิลีสต้องไปนำแอปเปิ้ลทองคำของเฮสเพอริดีสหรือบรรดานุตรีของแอตลาส (Atlas) กลับมา เฮอรัควิลีสต้องผจญภัยอย่างแสนสาหัสกว่าจะได้พบแอตลาส เฮอรัควิลีสก็ได้แอปเปิ้ลกลับมา โดยยอมแบกโลกแทนแอตลาสในขณะที่แอตลาสไปเอาแอปเปิ้ลจากบุตร จากนั้นก็ต้องใช้วิธีหลอกล่อให้แอตลาสกลับมาแบกโลกไว้เช่นเดิม

12. การเดินทางสู่ยมโลก (Journey to the Underworld) งานชิ้นสุดท้ายที่ยากและเสี่ยงภัยที่สุดของเฮอรัควิลีสคือการไปนำเซอริบรัส (Cerberus) สุนัข 3 หัวที่เฝ้ายมโลกกลับขึ้นมาให้ยูริสตุส และนำมันกลับไปเฝ้าประตูยมโลกตามเดิม

หลังจากปฏิบัติภารกิจทั้ง 12 ประการได้สำเร็จ เฮอรัควิลีสก็เป็นอิสระ แต่กระนั้นเขาก็ยังประกอบความดีอีกหลายอย่างและมีภรรยาอีกหลายคน ต่อมาภายหลังเฮอรัควิลีสได้สังหารเนสซัส (Nessus) ซึ่งเป็นเซนทอร์ (Centaur) ที่มีท่อนบนเป็นคนแต่ท่อนล่างเป็นม้าด้วยลูกศรอาบยาพิษ เนื่องจากเนสซัสพยายามที่จะลักพาเดียนา (Deianeira) ภรรยาคนหนึ่งของเฮอรัควิลีสหนีไป ก่อนตายเนสซัสได้หลอกให้เดียนาเก็บเลือดของตนเอาไว้เป็นยาเสน่ห์ ต่อมา

เมื่อเฮอรัควิลีสทิ้งตนไปมีหญิงอื่น เดียวในราจึงส่งเสื้อคลุมอาบเลือดของเนสซัสที่มีพิษไปให้เฮอรัควิลีส เมื่อเฮอรัควิลีสสวมเสื้อคลุมนั้นพิษก็แพร่กระจายไปทั่วร่างกายของดังถูกไฟเผา เขาได้หนีไปยังยอดเขาอีตา (Mount Oeta) ที่นั่นเฮอรัควิลีสได้ก่อไฟขึ้นเป็นเชิงตะกอนแล้วกระโดดเข้าไปในเปลวไฟเพื่อฆ่าตัวตาย หลังจากสิ้นชีวิตเขาก็ได้ขึ้นไปอยู่บนนิมานโอลิมปัส (Olympus) ร่วมกับเทพองค์อื่นในฐานะเทพองค์หนึ่ง



ภาพที่ 6 เซนทอร์ (Centaur)

2. โอดิสซุส (Odysseus) หรือ ยูลิสซีส (Ulysses)

เป็นบุตรของเลเออร์ทิส (Laertes) ราชาแห่งอิธาคา (Ithaca) กับราชินีอันติคลีอา (Anticleia) โอดิสซุสแต่งงานกับเพเนโลป (Penelope) และมีบุตรชายชื่อทีเลมาคัส (Telemachus) โอดิสซุสได้เป็นขึ้นครองเมืองหลังจากที่บิดาได้ตายลง ต่อมาโอดิสซุสได้เข้าร่วมสงครามเมืองทรอย (Troy) ในฐานะที่เคยติดพันกับเฮเลน (Helen) มาก่อน เมื่อสงครามเมืองทรอยสิ้นสุดโอดิสซุสจึงเดินทางกลับบ้าน ระหว่างทางเขาได้ทำให้โพไซดอนพิโรธจึงถูกคลื่นแก่งให้ต้องเดินทางรอนแรมไปในทะเลนับสิบปีและต้องผจญอันตรายนานัปการ เช่น ต้องพบกับโพลีฟีมัส (Polyphemus) หนึ่งในบรรดายักษ์ตาเดียวไซคลอปส์ (Cyclops) ซึ่งเป็นบุตรของโพไซดอน โพลีฟีมัสจับพรรคพวกของโอดิสซุสกิน แต่เขาก็หาอุบายทำให้โพลีฟีมัสตาบอดและหนีรอดออกมาได้ หลังจากได้พบอีโอดัส (Aeolus) ราชาแห่งลมผู้บอกอุบายคลื่นแก่งให้เรือของเขาต้องออกนอกเส้นทาง เขาจึงได้พบกับเซอริซี (Circe) แม่มดรูปงามที่สาปให้พวกของโอดิสซุสกลายเป็นหมู โอดิสซุสอยู่กับนางชั่วคราวหนึ่งก็จากไป และเพื่อการเดินทางกลับบ้านเมืองอย่างปลอดภัย โอดิสซุสต้องเดินทางลงไปยังยมโลกเพื่อขอคำปรึกษาจากวิญญาณของทีไรไซัส (Teiresias) ตามคำแนะนำของเซอริซี หลังจากกลับขึ้นมาจากยมโลกแล้ว โอดิสซุสและพรรคพวกจึงออกเดินทางต่อผ่านแดนของพวกไซเรนส์ (Sirens) ซึ่งเป็นเงือกทะเล (บางตัวมีรูปร่างคล้ายนก) คอยส่งเสียงวังเวงลวงล่อชาวเรือ แม้ว่าพวกเขาผ่านไปได้อย่างปลอดภัยเพราะโอดิสซุสสั่งให้ใช้ขี้ผึ้งอุดหู แต่โอดิสซุสก็ถูกบังคับให้ต้องเดินเรือผ่านช่องแคบเมสสินา (Messina) ซึ่งอยู่ระหว่างอิตาลีกับเกาะซิซิลี (Sicily) ฝั่งด้าน

อิตาลีสึซิลลา (Scylla) ซึ่งเป็นอสูรกายทะเลที่มีลักษณะคล้ายสุนัข มี 6 หัว 12 ขา (บางสำนวนว่า ร่างส่วนบนเป็นหญิงสาวแต่ส่วนล่างพันด้วยคอและหัวของสุนัข 6 ตัวที่กำลังเห่า) เป็นผู้ดูแล ส่วนฝั่งด้านซิดิเลียคาริบดิส (Charybdis) ซึ่งเป็นอสูรกายที่คอยดูดกลืนน้ำทะเลคราวละมากๆ จนทำให้ทะเลบริเวณนั้นเกิดเป็นวังน้ำวนขนาดใหญ่ที่พร้อมจะดูดกลืนทุกสิ่งลงสู่ใต้ทะเลเข้าท้องของตน เป็นผู้ดูแล การเดินทางผ่านช่องแคบในคราวนี้โอดิสซุสต้องเสียเรือและลูกเรือของเขาจนสิ้น แต่เขาก็รอดชีวิตมาได้ด้วยการโหนตัวขึ้นบนต้นมะเดื่อที่ขึ้นอยู่เหนือน้ำวนนั้น ต่อมาโอดิสซุสก็ได้ไปพบกับคาลิปโซ (Calypso) บุตรสาวของแอตลาส คาลิปโซไม่ยอมปล่อยให้โอดิสซุสกลับ จนซุสต้องให้เฮอร์มีส (Hermes) มาแจ้งข่าวแก่เธอว่าถึงเวลาที่จะต้องปล่อยให้โอดิสซุสกลับบ้านได้แล้วนางจึงต้องยอมปล่อยให้เขาไป ในที่สุดโอดิสซุสก็เดินทางกลับมาถึงอิธาคา ขณะนั้นพวกบรรดาที่หวังปกป้องเพเนโลปรรยาของเขาเข้ายึดครองวังเพื่อรอคำตอบว่านางจะเลือกใคร เพเนโลปผู้ซื่อสัตย์ต่อสามีได้ออกอุบายว่าถ้าทอผ้าสำเร็จเมื่อใดจึงจะเลือกคู่แต่งงาน ขณะที่กลางวันเธอทอผ้าแต่กลางคืนเธอก็แอบเลาะออกเพื่อถ่วงเวลารอให้โอดิสซุสกลับและให้ที่เลมาคัสโตเป็นหนูม ในที่สุดโอดิสซุสก็ได้พบกับบุตรชายและได้ร่วมกันวางแผนกำจัดศัตรูจนสิ้น แล้วจึงได้อยู่กับครอบครัวด้วยความสุข ตราบสิ้นอายุขัย

ภาพที่ 7 เฮอร์มีส เทพแห่งผู้เดินทางและเป็นผู้ส่งสารของซุส



3. เพอร์ซุส (Perseus)

เป็นบุตรของซุสกับแดเนอี (Danae) แดเนอีถูกแอคริเซียส (Acrisius) ราชาแห่งอาร์กอส (Argos) ซึ่งบิดาของนางขังไว้บนหอคอยเนื่องจากคำทำนายที่ว่าเขาจะต้องตายด้วยน้ำมือหลาน เมื่อแดเนอีให้กำเนิดเพอร์ซุสโดยที่ซุสแปลงเป็นฝนทองเข้าไปหานาง แอคริเซียสจึงลดยแพแดเนอีและเพอร์ซุสไปจากเมือง แพของสองแม่ลูกมาติดยังเกาะเซอริฟัส (Seriphus) และได้รับการช่วยเหลือไว้โดยชาวประมงชื่อดิกทิส (Dictys) ซึ่งต่อมาดิกทิสได้นำ เพอร์ซุสและแดเนอี

เข้าพบราชาโพลีเดคทิส (Polydectes) โพลีเดคทิสหาทางกำจัดเพอร์ซุสเพราะหวังในตัวแดเนอี จึงส่งให้เขาไปตัดหัวเมดูซา (Medusa) ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของสัตว์ประหลาดที่เรียกว่ากอร์กอนส์ (Gorgons) ซึ่งอยู่ที่สุดขอบโลก กอร์กอนส์มีผมเป็นงู มองใครแล้วคนนั้นจะกลายเป็นหิน เมดูซา เป็นกอร์กอนส์คนเดียวที่ตายได้ เพอร์ซุสได้ของวิเศษต่างๆ เช่น หมวกที่สวมแล้วหายตัวได้ รองเท้า มีปีก และโล่ จากความช่วยเหลือของเฮอรัมัสและอธีนา (Athena) เขาจึงสามารถตัดหัวเมดูซาได้ โดยมองจากเงาในโล่ เอาหัวใส่ถุงวิเศษ แล้วเหาะหนีพี่สาวของเมดูซาไปได้โดยการหายตัว ระหว่างทางเขาได้พบกับอันโดรมิดา (Andromeda) ซึ่งถูกพันธนาการไว้ที่ก้อนหินเพื่อสังเวทอสูรกายทะเล เพอร์ซุสได้ปราบอสูรกายเพื่อช่วยนางไว้และได้แต่งงานกับนาง เมื่อเพอร์ซุสกลับมายังเกาะ เซอริฟัสก็ได้กำจัดโพลีเดคทิสและให้ดิดคิสครองเมืองแทน จากนั้นเพอร์ซุส อันโดรมิดา และแดเนอี ก็เดินทางกลับมายังอาร์กอส เมื่อแอกริเซียสได้ข่าวว่าหลานกำลังเดินทางมาจึงแอบหนีไปที่ ลาริสสา (Larissa) อย่างลับๆ ด้วยกลัวจะเป็นไปตามคำทำนาย บังเอิญเรือของเพอร์ซุสออกนอก เส้นทางมาขึ้นฝั่งที่ลาริสสาเช่นเดียวกัน เพอร์ซุสได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาขว้างจักรที่ลาริสสา จักรที่เขาขว้างไปร่อนมาลงที่แอกริเซียสซึ่งแฝงตัวอยู่ในฝูงชนโดยบังเอิญ ทำให้แอกริเซียสเสียชีวิต เพอร์ซุสจึงได้ขึ้นครองบัลลังก์อาร์กอสและอยู่ร่วมกับอันโดรมิดาอย่างมีความสุข เมื่อเพอร์ซุสสิ้น ชีวิตเขาได้รับการยกย่องจากพวกกรีกเสมือนเป็นเทพเจ้าองค์หนึ่ง

ภาพที่ 8 เพอร์ซุสปราบอสูรกายเพื่อช่วยอันโดรมิดา



4. เจสันและลูกเรืออาร์โก (Jason and the Argonauts)

เจสันเป็นบุตรของราชาอีสัน (Aeson) แห่งอาณาจักรไอโอลคัส (Iolcus) ต่อมา อีสันได้ถูกพี่เลี้ยง (Pelias) แย่งชิงบัลลังก์ พี่เลี้ยงได้พาเจสันหนีออกมาได้ทันและนำเจสันไปฝาก ให้เซนทอร์ชื่อคีรอน (Cheiron) เลี้ยงดู เมื่อเติบโตใหญ่เจสันจึงคิดกับมาทวงบัลลังก์คืน ราชาพี่เลี้ยง จึงแกล้งใช้ให้ไปนำขนแกะทองคำจากดินแดนคอลคิส (Colchis) กลับมาเพื่อหวังจะกำจัดเขาเสีย เจสันได้รวบรวมวีรบุรุษผู้กล้าร่วมออกเดินทางไปในเรืออาร์โก (Argo) เจสันและลูกเรือต้องเผชิญ

กับภัยนานัปการ เช่น ต้องต่อสู้กับฮาร์พีส (harpies) ซึ่งเป็นสัตว์ประหลาดที่มีลักษณะคล้าย ไดโนเสาร์บินมีหางแต่มีหน้าเหมือนผู้หญิงและได้รับสมญาว่าเป็นสุนัขล่าเนื้อของซุส และต้องเดินเรือผ่านซิมเพลกาดีส (Simpelgades) ซึ่งเป็นชอกผาหินกระทบกัน แต่ด้วยความช่วยเหลือของฮีรา พวกเขาจึงเดินทางถึงที่หมายโดยปลอดภัย เจสันสามารถเอาชนะอุปสรรคของเจ้านครคอลลิสได้อย่างกล้าหาญ รวมทั้งสามารถเอาชนะมังกรและสามารถขโมยขนแกะทองคำมาได้ด้วยความช่วยเหลือจากมีเดีย (Medea) บุตรสาวเจ้านครที่หลงรักเจสันจากการดลบันดาลของฮีรา มีเดียได้หนีตามเจสันลงเรืออาร์โกกลับมายังไอโอลคัสด้วย เมื่อกลับมาถึงมีเดียได้ออกอุบายช่วยเจสันกำจัดพีเลียสได้สำเร็จ ต่อมาเจสันได้ทอดทิ้งมีเดียไปมีภรรยาใหม่ ด้วยความแค้นมีเดียจึงสังหารภรรยาใหม่ของเจสันและบุตรของตนที่เกิดจากเจสัน แล้วก็หลบหนีไป

5. ธีซุส (Theseus)

เป็นบุตรของราชาอีเจียส (Aegeus) เจ้าเมืองเอเธนส์ (Athens) กับราชินีอีธรา (Aethra) อีเจียสจำเป็นต้องปกปิดกำเนิดของธีซุสเนื่องจากกลัวว่าจะได้รับอันตรายจากหลานของเขาที่คิดจะช่วงชิงบัลลังก์ จึงให้อีธราพาธีซุสไปซ่อนตัวอยู่ที่บ้านบิดาของนาง ก่อนจากกันอีเจียสได้ยกก้อนหินก้อนใหญ่ขึ้นแล้วนำร่องเท่ากับดาบฝังไว้ใต้หิน สั่งอีธราว่าเมื่อใดธีซุสแข็งแรงพอที่จะยกหินนี้ได้ให้เอาดาบและร่องเท่านั้นมาพบเขา เมื่อธีซุสเติบโตใหญ่จึงได้เดินทางมาหาบิดาและพิสูจน์ว่าเป็นบุตรของอีเจียสโดยสามารถยกก้อนหินใหญ่และนำร่องเท่ากับดาบของอีเจียสออกมาจากใต้ก้อนหินได้ ต่อมาธีซุสได้ร่วมขบวนไปกับชาวเอเธนส์ซึ่งถูกส่งตัวไปสังเวรมินิทอร์ (Minotaur) ที่อยู่ในเขาวงกต (Labyrinth) ในเมืองคริต เนื่องจากครั้งหนึ่งบุตรชายคนโตของราชาไมนอส (Minos) เจ้าเมืองคริตถูกฆ่าตายในเอเธนส์ ก่อนออกเดินทางอีเจียสได้สั่งธีซุสว่าจะรอคอยการกลับมาอยู่บนหน้าผาทุกวัน ถ้าธีซุสสามารถสังหารมินิทอร์และปลอดภัยกลับมาก็ให้ใช้ใบเรือสีขาวเป็นสัญญาณ เมื่อธีซุสเดินทางมาถึงเมืองคริต เขาก็ได้รับความช่วยเหลือจากแอรีแอดนี (Ariadne) บุตรสาวของไมนอสช่วยบอกวิธีออกจากเขาวงกตให้โดยการใช้เชือกนำทาง หลังจากที่เขาสังหารมินิทอร์ซึ่งเป็นสัตว์ประหลาดครึ่งคนครึ่งวัวที่เกิดจากมเหสีของไมนอสกับวัวตัวหนึ่งเนื่องจากโพไซดอนพิโรธที่ไมนอสไม่ยอมเอาวัวสังเวมแก่ตนได้แล้ว ธีซุสจึงพาแอรีแอดนีกลับเอเธนส์ แต่ระหว่างทางเขาได้ลืมหิ้งนางไว้บนเกาะนัคซอส (Naxos) ด้วยความเสียใจธีซุสลืมหิ้งนางไปเรือจากดำเป็นขาวตามที่ตกลงไว้กับบิดา จากสัญญาณดังกล่าวทำให้อีเจียสคิดว่าธีซุสเสียชีวิตแล้ว จึงกระโดดทะเลฆ่าตัวตาย (บริเวณนั้นจึงได้ชื่อว่าทะเลอีเจียนในเวลาต่อมา) ธีซุสได้ขึ้นครองนครและได้แต่งงานหลายครั้ง ในวาระสุดท้ายของชีวิต ธีซุสได้ถูกไลโคเมดีส (Lycomedes) ฆ่าตาย

เมื่อคราวที่เขาเดินทางหาเพื่อเจรจาขอคืนแดนที่อยู่ภายใต้ปกครองของไลโคมีตีส ธีซุสได้รับการนับถือยกย่องจากชาวเอเธนส์ในฐานะที่เป็นวีรบุรุษผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดผู้หนึ่ง



ภาพที่ 9 มินอทอร์ (Minotaur)

6. อิดิปัส (Oedipus)

เป็นบุตรของราชาไลอัส (Laius) และพระนางโจคัสตา (Jocasta) แห่งเมืองธีบส์ (Thebs) อิดิปัสถูกนำไปทิ้งตั้งแต่เกิดเพราะมีคำทำนายว่าไลอัสจะถูกบุตรฆ่าตาย มีผู้เก็บอิดิปัสไปถวายเจ้าเมืองกอรินธ์ (Corinth) ซึ่งเลี้ยงดูอิดิปัสเหมือนบุตร พอโตขึ้นก็มีผู้ทำนายว่าเขาจะฆ่าบิดาและแต่งงานกับมารดา อิดิปัสจึงหนีออกจากเมืองกอรินธ์ ขณะเดินทางเขาได้พบกับไลอัสบิดาตัวจริงโดยบังเอิญและเกิดทะเลาะแย่งทางเดินกันจึงฆ่าบิดาตาย ในระหว่างนั้นมีสฟิงซ์ (Sphinx) ซึ่งเป็นสัตว์ประหลาดมีหน้าเป็นผู้หญิง ตัวเป็นสุนัข หางเป็นงู มีอุ้งเท้าเป็นสิงโต มีปีกและพูดได้ เที้ยวออกอาละวาดถามปัญหาผู้คน ถ้าใครตอบไม่ได้ก็จะจับกิน อิดิปัสตอบปัญหาของสฟิงซ์ได้ สฟิงซ์จึงฆ่าตัวตาย รางวัลที่อิดิปัสได้รับคือการแต่งงานกับพระนางโจคัสตาและครองบัลลังก์เมืองธีบส์ซึ่งว่างอยู่ ภายหลังจากเกิดข่าวยากหนักแพ่งขึ้น ไหอรทำนายว่าเป็นเพราะอิดิปัสเป็นเหตุเนื่องจากเขาฆ่าบิดาและแต่งงานกับมารดาของตนเอง เมื่อรู้ความจริงโจคัสตาจึงฆ่าตัวตายด้วยความละอาย ส่วนอิดิปัสก็ควักลูกตาของตนและต้องร่อนเร่ไปยังที่ต่างๆ จนกระทั่งตาย



ภาพที่ 10 สฟิงซ์ (Sphinx)

7. เบลเลอโรฟอน (Bellerophon)

เป็นบุตรชายของกลอทัส (Glaucus) หลังจากที่เบลเลอโรฟอนสังหารดีเลียดิส (Deliades) น้องชายของเขา จึงได้ลี้ภัยไปยังราชสำนักของกษัตริย์ ปรีทัส (Proetus) ซึ่งต่อมามเหสีของปรีทัสแกล้งใส่ความกล่าวหาว่าเบลเลอโรฟอนลวนลาม ด้วยไม่ต้องการสังหารแขกเมืองปรีทัส จึงส่งเบลเลอโรฟอนพร้อมสารลับไปยังกษัตริย์ไอโอเบทีส (Iobates) เพื่อให้ไอโอเบทีสกำจัดเสีย ขณะเดียวกันไอโอเบทีสก็ไม่ต้องการสังหารแขกเมืองเช่นกัน จึงแกล้งส่งให้เบลเลอโรฟอนไปกำจัด ไคมีรา (Chimera) ซึ่งเป็นสัตว์ประหลาดที่ดุร้าย มี 3 หัว หัวหนึ่งเป็นมังกร หัวหนึ่งเป็นแพะ และอีกหัวเป็นงู ร่างกายส่วนกลางคล้ายแพะ และส่วนท้ายคล้ายมังกร เมื่อถูกรบกวนจะพ่นไฟและควันออกมา ทำให้บริเวณที่มันอาศัยอยู่นั้นเต็มไปด้วยถ่านและปราศจากสิ่งมีชีวิตอาศัย เบลเลอโรฟอนได้รับคำแนะนำจากโพลีอิดัส (Polyeides) ให้ไปจับเพกาซัส (Pegasus) ซึ่งเป็นม้ามีปีกและบินได้เพื่อนำมาเป็นพาหนะใช้ในการต่อสู้กับไคมีรา หลังจากที่ตั้งหารไคมีราได้สำเร็จ ไอโอเบทีสก็ส่งเบลเลอโรฟอนไปปฏิบัติภารกิจอื่นๆ ที่ยากลำบากอีกหลายประการแต่เขาก็ทำได้สำเร็จลุล่วงด้วยความช่วยเหลือของเพกาซัส ต่อมาภายหลังไอโอเบทีสได้ทราบว่าเป็นเรื่องที่มีเหตุนั้นของปรีทัสกล่าวหาเบลเลอโรฟอนไม่เป็นความจริง ไอโอเบทีสจึงยกบุตรสาวของตนให้เบลเลอโรฟอนและยกเมืองให้ปกครองครึ่งหนึ่ง ด้วยความหยิ่งผยองส่งผลให้เบลเลอโรฟอนคิดว่าการที่ตนได้นั่งบนหลังเพกาซัสนั้นทำให้ตัวเองมีอำนาจเทียบเท่าเทพเจ้า อยู่มาวันหนึ่งเขาจึงลองบังคับเพกาซัสให้ขึ้นไปถึงบนยอดเขาโอลิมปัส ชูสจิงบันดาลให้เพกาซัสสลัดเบลเลอโรฟอนตกลงมา การได้เห็นโอลิมปัสในระยะใกล้ทำให้เบลเลอโรฟอนตาบอด และยังเป็นนอญเนื่องจากตกจากหลังเพกาซัส เขาต้องร่อนเร่ เป็นคนแก่อนาถาไร้ความสุขอยู่นานหลายปีจึงสิ้นชีวิต ส่วนเพกาซัสนั้นเหล่าเทพเจ้าได้นำไปเลี้ยงไว้บนโอลิมปัส



ภาพที่ 11 เบลเลอโรฟอนใช้เพกาซัสเป็นพาหนะในการต่อสู้กับไคมีรา

8. กษัตริย์อาเธอร์และอัศวินโต๊ะกลม (King Arthur and Knights of the Round Table)

ตามตำนานของอังกฤษ กษัตริย์องค์แรกของอังกฤษคือบรูท (Brute) หรือบรูตัส (Brutus) ซึ่งเป็นหลานของอีเนียส (Aeneas) ผู้เป็นวีรบุรุษของเมืองทรอย บรูทกับชาวเมืองทรอยที่รอดตายจากสงครามมาตั้งรกรากในบริเทน (Britain) และสร้างเมืองนิวทรอย (New Troy) หรือลอนดอน (London) ขึ้น และมีกษัตริย์ปกครองสืบต่อมาจนถึงสมัยของอุเธอร์ เพ็นดราگون (Uther Pendragon) ซึ่งครองราชย์ในช่วงที่พวกแซกซัน (Saxons) เข้ายุทธินอังกฤษ ด้วยความช่วยเหลือของพ่อมดเมอร์ลิน (Merlin) ทำให้อูเธอร์ได้มีความสัมพันธ์กับอิเกอร์น (Igerne) ชายาของดยุคแห่งคอร์นวอลล์ (Duke of Cornwall) จนกำเนิดเป็นอาเธอร์ อาเธอร์เติบโตขึ้นด้วยความดูแลของเมอร์ลินและได้ขึ้นครองราชย์เมื่ออายุ 15 หลังจากที่สามารถดึงดาบออกจากหินได้ (บ้างก็ว่าดึงจากทั้งสี่เหล็ก) และด้วยความช่วยเหลือจากเมอร์ลินเช่นกัน เขาได้รับมอบดาบวิเศษ เอ็กซ์คาลิเบอร์ (Excalibur) จากเทพธิดาแห่งทะเลสาบ (Lady of the Lake) ได้แต่งงานกับกวินิเวียร์ (Guinevere) และสร้างพระราชวังอยู่ที่คาเมลลอต (Camelot) อาเธอร์ทรงเป็นผู้นำของเหล่าอัศวินผู้กล้าที่มีชื่อว่าอัศวินโต๊ะกลมซึ่งมีภารกิจสำคัญคือการออกแสวงหาจอกศักดิ์สิทธิ์ (Holy Grail) ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นจอกที่พระเจ้าใช้ขณะเสวยอาหารมื้อสุดท้ายร่วมกับสานุศิษย์ (Last Supper) ต่อมาเมื่อจักรพรรดิโรมันเรียกร้องบรรณาการจากอังกฤษ อาเธอร์ก็พาอัศวินของเขาออกรบที่ฝรั่งเศสและขับไล่พวกโรมันออกไปได้ พระองค์ต้องรีบกลับมาอังกฤษเมื่อได้ทราบว่ากวินิเวียร์มีสัมพันธ์สวาทกับเซอร์ลันเชอล็อดอัศวินคู่ใจของเขา และกำลังถูกมอร์ดเร็ด (Mordred) หลานชายของเขาคิดที่จะชิงราชบัลลังก์ อาเธอร์ทำการรบกับมอร์ดเร็ดทำให้มอร์ดเร็ดเสียชีวิตในขณะที่อาเธอร์เองก็ได้รับบาดเจ็บสาหัส พระองค์ขึ้นดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์แก่เทพธิดาแห่งทะเลสาบ ขณะเดียวกันก็มีเทพธิดาสามองค์มานำพระองค์ไปยังอวาลอน (Avalon) ซึ่งเป็นดินแดนของวีรบุรุษผู้เป็นอมตะ เชื่อกันว่าสักวันหนึ่งอาเธอร์จะกลับมาเป็นผู้นำของชาวอังกฤษอีกในยามที่เกิดภัย ส่วนกวินิเวียร์ก็หนีไปบวชเป็นชี และเซอร์ลันเชอล็อดก็หลบซ่อนตัวอยู่อย่างสันโดษ หลังจากที่เขาถูกลงโทษไม่ให้เป็นผู้ได้พบจอกศักดิ์สิทธิ์เนื่องจากมีมลทินในเรื่องที่มีความสัมพันธ์กับกวินิเวียร์ ในที่สุดอัศวินผู้ที่ได้พบจอกศักดิ์สิทธิ์ก็คือ กาลาฮัด (Galahad) บุตรชายของเซอร์ลันเชอล็อดนั่นเอง

9. ซีกูร์ด (Sigurd)

เป็นวีรบุรุษในตำนานเทพเจ้ายุโรปเหนือ หรืออีกชื่อหนึ่งว่า ซีกฟรีด (Siegfried) ในมหากาพย์พื้นเมืองเยอรมัน ซีกูร์ดเป็นบุตรของซีกมุนด์ (Sigmund) ผู้ซึ่งเคยได้รับดาบวิเศษจาก

บรมเทพโอดิน (Odin) และท้ายที่สุดซิกมุนด์ก็สิ้นชีวิตจากการต่อสู้กับโอดินเอง การรบครั้งนั้นทำให้ดาบวิเศษได้หักลงด้วย ก่อนสิ้นชีวิตซิกมุนด์ได้สั่งเสียฮีออดิส (Hiordis) ภรรยาของเขาให้เก็บชิ้นส่วนของดาบที่เหลือไว้ให้บุตร ในเวลาต่อมาฮีออดิสก็ได้เป็นราชินีของกษัตริย์ฮีอัลเฟรก (Hialprek)

ไฮรด์มาร์ (Hreidmar) เป็นชาวนาผู้มีเวทย์มนตร์ มีบุตร 3 คนคือ เรกิน (Regin) ฟัฟนิร์ (Fafnir) และ โอทเทออร์ (Otter) เมื่อครั้งที่โอทเทออร์ถูกเทพเจ้าโลคิ (Loki) ฆ่าตายโดยไม่เจตนา ไฮรด์มาร์ได้เรียกร้องของตอบแทนจากการตายของบุตรเป็นทองคำจำนวนหนึ่ง เทพเจ้าโลคิจึงไปบังคับเอาทรัพย์สมบัติและแหวนที่ต้องค่าสาปของคนแคระอันด์วาริ (Andvari) มาให้ ไฮรด์มาร์จึงต้องค่าสาปให้ถูกเรกินบุตรของตนฆ่าตายเพื่อหวังสมบัติ ขณะเดียวกันฟัฟนิร์ก็ครอบครองสมบัติไว้คนเดียวโดยแปลงร่างเป็นมังกรเฝ้าสมบัติไว้ เรกินจึงจากไปด้วยความเคียดแค้นและได้มาเป็นช่างฝีมือให้กับกษัตริย์ฮีอัลเฟรก อีกทั้งยังได้รับหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงสอนซีกูร์ด เมื่อซีกูร์ดเติบโตใหญ่เรกินก็เล่าเรื่องมังกรร้ายฟัฟนิร์ให้ฟัง ซีกูร์ดได้ขอชิ้นส่วนของบิตาจากมารดาของตนมาให้เรกินตีขึ้นมาใหม่เพื่อนำไปปราบฟัฟนิร์ หลังจากที่ซีกูร์ดสังหารฟัฟนิร์ได้สำเร็จ เรกินจึงคิดจะกำจัดเขาเสียแต่กลับโดนซีกูร์ดฆ่าตายไปด้วยอีกคน จากนั้นซีกูร์ดก็เป็นผู้ที่ได้ครอบครองสมบัติเหล่านั้นทั้งหมด ต่อมาซีกูร์ดได้พบกับบรินฮิลด์ (Brynhild) แต่ด้วยค่าสาปจากแหวนของอันด์วาริ ทำให้ความรักของทั้งสองไม่สมหวังและต้องพบกับความทุกข์ทรมานจบจวนวันตาย



ภาพที่ 12 ซีกูร์ดได้ชิ้นส่วนของบิตามาให้เรกินตีขึ้นมาใหม่เพื่อนำไปปราบฟัฟนิร์

ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สกับแม่บทในเทพนิยาย (Mythological Motif)

แม่บท (motif) เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่ปรากฏให้เห็นในเรื่องเล่าและมักจะไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงแม้จะต่างยุคต่างสมัยกัน แม่บทที่เป็นลักษณะร่วมซึ่งปรากฏอยู่ในเทพนิยายและภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ได้แก่

1. การผจญภัยและการแสวงหา

เรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยายส่วนหนึ่งจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย (adventure) หรือ การแสวงหา (quest) ของวีรบุรุษ คำโครงเรื่องทั้งสองนี้จะมีลักษณะใกล้เคียงกัน จะต่างกันตรงที่ คำโครงเรื่องการผจญภัยนั้นจะเน้นจุดสำคัญไปที่การเดินทางจึงเป็นคำโครงเรื่องของการกระทำหรือทางกาย ส่วนคำโครงเรื่องการแสวงหาจะเน้นจุดสำคัญไปที่ตัวบุคคลจึงเป็นคำโครงเรื่องของตัวละครหรือทางจิตใจ

ทรงชัย เตชะวณิช (2544: 14-15) ได้อธิบายถึงคำโครงเรื่องการผจญภัย โดยแปลและเรียบเรียงจากงาน 20 Master Plots (and how to build it) ของโทไบแอส (Tobias) ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับการออกเดินทางไปแสวงโชคซึ่งไม่มีทางพบได้ที่บ้าน นอกจากดินแดนอันไกลโพ้นซึ่งสำหรับตัวละคร มันคือการออกท่องโลก แต่สำหรับคนดูมันกลับเป็นการชดเชยความรู้สึกของการผจญภัยไปในที่ที่เขาไม่เคยไป ในทางจิตวิทยานักจิตวิเคราะห์ตีความเรื่องเล่าในนิทานสำหรับเด็กที่ล้วนเป็นการเสี่ยงภัยไปในที่ที่ไม่รู้จัก เป็นตัวแทนแสดงถึงความกลัวของเด็กที่จะต้องพรากจากอกแม่ไปสู่โลก และเรื่องราวการผจญภัยสำหรับผู้ใหญ่ทั้งหลายก็ล้วนแล้วแต่เป็นภาคขยายของนิทานสำหรับเด็กเท่านั้นเอง โดยการผจญภัยหรือท่องโลกนี้ อาจถูกจำกัดให้อยู่ได้สมุทรบ้าง ติดเกาะบ้าง หรือเป็นโลกที่จำลองหรือจินตนาการขึ้น ไม่ว่าจะเป็ดาวดวงอื่น หรือทวีปที่จมลงสู่ใต้โลก ที่สำคัญก็คือเป็นที่ไหนก็ได้ที่ไม่ใช่โลกที่คุ้นเคย และหลังจากการออกไปเสี่ยงภัยแบบสุดๆ แล้วก็จะได้กลับมาอย่างปลอดภัย

มาลิทต์ พรหมทัตตเวที (2530: 97) อธิบายว่า ทั้งการผจญภัยและการแสวงหานี้ มีความสัมพันธ์กับการตกต่ำสู่ประสบการณ์ การผจญภัยมักเป็นการแสวงหาความรู้ที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพมนุษย์ เช่น การเดินทางลงไปในดินแดนแห่งความตาย ในทางด้านสัญลักษณ์เป็นการเดินทางไปสู่ห้วงลึกของตัวตนมนุษย์ สู่อุบัติพิภพ สู่อารมณ์กลัวตาย และสู่ความอยู่ดีธรรมทางสังคม เนื่องจากในชีวิตจริงของคนเรานั้นเป็นการเดินทางจากการเกิดไปสู่ความตาย ส่วนการแสวงหาจะเน้นการเดินทางน้อยกว่าผลของการแสวงหาหลังจากการเดินทางนั้นสิ้นสุดลง เป้าหมายที่สำคัญของการแสวงหาคือความหวังที่จะได้ค้นพบตนเอง

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะเน้นการใช้แม่บททั้งการผจญภัยและการแสวงหา ดังจะเห็นได้ว่าในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดนี้ ซึ่งเน้นไปที่การผจญภัยของคุณ ลุค สกายวอร์คเกอร์ นั้น ในช่วงแรกๆ จะให้ความสำคัญไปที่การเดินทางของคุณ ลุค เริ่มจากการต้องออกเดินทางจากบ้านเกิดไปเพื่อช่วยเจ้าหญิง และได้เข้าร่วมผจญภัยในสนามรบเพื่อต่อต้านกองกำลังฝ่าย จักรวรรดิ ในขณะที่เดียวกันการเติบโตของคุณ ลุค จากเด็กหนุ่มชาวไร่ในตอนต้นจนกลายเป็นอัศวิน เจไดในตอนท้ายของไตรภาคที่ 2 นั้น แสดงให้เห็นว่าคุณ ลุค ได้ค้นพบตัวเองซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการแสวงหา ด้วยการเรียนรู้วิถีแห่งเจได ซึ่งก็คือการกำหนดจิตใจไม่ให้ความชั่วเข้าครอบงำได้ และสำหรับไตรภาคที่ 1 ซึ่งเป็นเรื่องราวของอนาคิน สกายวอร์คเกอร์ก่อนที่จะกลายมาเป็นดาร์ธ เวเดอร์ผู้ชั่วร้ายนั้น ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* จะเน้นให้เห็นถึงการผจญภัยของอนาคินเป็นหลักเช่นกัน คือเริ่มจากการต้องจากอภิมารดา ร่วมผจญภัยกับอัศวินเจได และเข้าร่วมรบกับกองกำลังฝ่ายสมพันธมิตรการค้า จากความคล้ายคลึงกันดังกล่าวอาจทำให้ผู้ชมสามารถคาดคะเนได้ว่าอีกสองตอนที่เหลือในไตรภาคนี้อาจมีแนวโน้มที่จะใช้แม่บทการแสวงหาในการดำเนินเรื่อง นั่นคือ การแสวงหาตัวเองของอนาคิน

2. ความขัดแย้งระหว่างบิดาและบุตร

เรื่องราวในเทพนิยายของกรีกและโรมันมักจะมีแม่บทที่แสดงถึงความขัดแย้งระหว่างบิดาและบุตร ซึ่งมักจะเริ่มด้วยคำทำนายที่ว่าบิดาจะถูกบุตรของตนสังหารหรือแย่งบัลลังก์

ยกตัวอย่างในกรณีของโครนอส (Cronos) กับซุส พระแม่ธรณีจีอา (Gaia, the Mother Earth) ผู้เป็นมารดาของโครนอสทำนายว่าโครนอสจะถูกบุตรแย่งบัลลังก์ ดังนั้นเมื่อรีอา (Rhea) ผู้เป็นภรรยาให้กำเนิดบุตรโครนอสก็จะจับกินเสียสิ้น จนมาถึงซุสบุตรคนที่ 6 ซึ่งเป็นคนสุดท้าย รีอาก็นำไปซ่อนไว้แล้วหลอกให้โครนอสกลืนก้อนหินที่ห่อด้วยผ้าห่อเด็กเข้าไปแทน เมื่อซุสเติบโตใหญ่ได้หลอกให้โครนอสกินยาที่ทำให้อาเจียร พวกพี่ๆ ของซุสซึ่งประกอบด้วยเฮสเทีย (Hestia) ดีมีเตอร์ (Demeter) ฮีรา (Hera) เฮดีส (Hades) และโพไซดอน (Poseidon) จึงถูกคายออกมา จากนั้นก็เกิดสงครามระหว่างบิดาและบุตรขึ้น โดยโครนอสมีพวกไททันส์ (Titans) คือบรรดายักษ์ตาเดียวไซคลอปส์ (Cyclops) และเหล่ายักษ์ที่มีร้อยมือห้าสิบหัวเฮกอะทอนคีร์ว (Hecatoncheiroi หรือ The Hundred-handed Ones) เข้าช่วย ในที่สุดโครนอสถูกตรึงไว้ด้วยสามง่าม (Trident) ของโพไซดอน และถูกสายฟ้า (Thunderbolt) ซึ่งเป็นอาวุธของซุสสังหารจนสิ้นชีวิต หลังจากนั้นซุสก็ได้ครองความเป็นใหญ่ในโอลิมปัส หรือในกรณีของอิติปัสก็ถูกนำไปทิ้งเพราะมีคำทำนายว่าราชาไลอัสผู้บิดาจะถูกบุตรฆ่าตาย และคำทำนายก็เป็นจริงเมื่ออิติปัสได้มาพบกับไลอัสโดยบังเอิญ เกิดทะเลาะแย่งทางเดินกันจนถึงฆ่ากันตาย

แม้ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะยังไม่ได้มีการกล่าวอ้างถึงคำทำนายในทำนองเดียวกันนี้ แต่ก็อาจจะมีแนวโน้มที่จะมีคำทำนายดังกล่าวเกิดขึ้นได้ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอนที่ 3 (*Star Wars: Episode III*) ซึ่งผู้สร้างจะต้องอธิบายถึงเหตุผลว่า ทำไมลูค สกายวอร์คเกอร์ และเจ้าหญิงเลอา ออร์กานาถึงต้องถูกปกปิดในเรื่องชาติกำเนิดและต้องหลบซ่อนตัวให้พ้นจากดาร์ธเวเดอร์ผู้เป็นบิดา อย่างไรก็ตามในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ประเด็นหลักของเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องของความขัดแย้งระหว่างเวเดอร์และลูค หรือความขัดแย้งระหว่างบิดากับบุตรในลักษณะที่ใกล้เคียงกับในกรณีของอีดิปัส เวเดอร์กับลูคต้องเป็นปรปักษ์และต้องต่อสู้กันจนเกือบจะต้องสังหารกันโดยที่ไม่รู้ว่าเป็นบิดาและบุตร

เป็นที่น่าสังเกตว่า ในกรณีความขัดแย้งระหว่างบิดาและบุตรนั้น การที่บิดากำจัดบุตรเป็นการนำเสนอถึงวิธีการที่ราชาเลือกที่จะอยู่ครองบัลลังก์ของตนให้นานที่สุดโดยการสละบุตรของตน การที่บุตรลุกขึ้นมาต่อสู้โดยไม่ยินยอมพร้อมใจที่จะเสียสละให้หนี ซึ่งทำให้ราชาต้องครองราชย์โดยธรรมในแผ่นดินของตน เพราะถ้าพระองค์ฉลาดพอ เข้มแข็งพอ และโชคดีพอ เหตุการณ์ความขัดแย้งดังกล่าวก็จะไม่เกิดขึ้น ในกรณีที่บุตรสังหารบิดาก็เช่นกัน นอกจากจะเป็นการแสดงความเป็นหนุ่ม และความสามารถในการเลือกดำเนินชีวิตด้วยตัวเองของบุตรแล้ว ในขณะเดียวกันก็ถือเป็นการวัดรอยเท้าผู้เป็นบิดา ซึ่งแสดงถึงการแทนที่ความเป็นใหญ่ของบิดาในตำแหน่งเดียวกันด้วย ยกตัวอย่างในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* จะเห็นได้ว่าจักรพรรดิพยายามยั่วยุให้ลูคสังหารเวเดอร์เสีย เนื่องจากการสังหารเวเดอร์จะทำให้ลูคถูกพลังด้านมืดเข้าครอบงำ เมื่อนั้นลูคก็จะเข้าแทนที่บิดาของเขาโดยกลายเป็นเวเดอร์คนที่ 2 ที่หนุ่มกว่า แข็งแรงกว่า และอยู่ในคำสั่งและคอยรับใช้จักรพรรดิต่อไป

นอกจากประเด็นความขัดแย้งระหว่างบิดาและบุตรแล้ว วีรบุรุษในเทพนิยายหลายเรื่องยังต้องออกแสวงหาบิดาด้วย แคมป์เบลล์ (Campbell and Moyers, 1988: 166) อธิบายว่า การแสวงหาบิดาของวีรบุรุษนั้นเท่ากับเป็นการแสวงหาตัวตนของวีรบุรุษเอง มารดาเป็นเพียงแค่ผู้ให้กำเนิด ให้ร่างกายและจิตใจ เป็นผู้เลี้ยงดูและอบรมสั่งสอน เมื่อวีรบุรุษเติบโตใหญ่จึงเริ่มออกค้นหาบิดาตน ซึ่งก็เปรียบได้กับการค้นหาบุคลิกลักษณะอุปนิสัยและทางเดินหรือชะตากรรมของตนเอง

3. การกำเนิดที่ลึกลับ

ตัวเอกในเทพนิยายมักจะมีกำเนิดที่ลึกลับ (mysterious birth) หรือผิติดจากคนธรรมดาทั่วไป เช่น เกิดจากสาวพรหมจารี (virgin birth) ซึ่งในกรณีนี้ตัวเอกมักจะเป็นบุตรของ

เทพเจ้าหรือพระเจ้า ตัวอย่างเช่น เฮอร์คิวลีสเป็นบุตรของซุสกับแอลคมีนี เพอร์ซุสเป็นบุตรของซุสกับแดนเนอี หรือแม้แต่การประสูติของพระเยซูจากพระมารดาที่เป็นพรหมจารี

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* เมื่อคราวที่โคเวน-กอนจินน์ถามชมิ สกายวอล์คเกอร์ (Shmi Skywalker) ว่าใครเป็นบิดาของอนาคิน ชมิตอบว่า 'เขาไม่มีพ่อ เท่าที่ฉันรู้...ฉันตั้งท้องเขา และให้กำเนิดเขา... ฉันไม่สามารถอธิบายได้ว่ามันเกิดขึ้นได้อย่างไร' เป็นคำตอบให้ชวนสงสัยว่าชมิต้องการที่จะปกปิดอะไรบางอย่างเกี่ยวกับบิดาของอนาคินที่ไม่อยากจะเอ่ยถึงหรือไม่ ถ้าเป็นเช่นนี้ก็ถือว่าอนาคินมีกำเนิดที่ลึกลับเพราะไม่เปิดเผยผู้เป็นบิดา แต่ถ้าคำตอบของชมิมีความหมายจริงอย่างที่เธอพูด ก็เท่ากับว่าอนาคินเป็นบุตรของเทพเจ้าหรือพระเจ้านั่นเอง ในกรณีของคุณและเจ้าหญิงเลอาก็เช่นเดียวกัน กำเนิดของพวกเขาถูกปกปิดไว้จนกระทั่งถึงตอน *Return of the Jedi* จึงได้เปิดเผยว่าใครเป็นบิดา แต่กระนั้นก็ยังไม่ใช่ที่แน่ชัดว่าใครเป็นมารดา กำเนิดของทั้งคู่จึงเข้าข่ายของกำเนิดที่ลึกลับเช่นกัน

4. ภารกิจ

แม่บทของภารกิจ (task) ส่วนใหญ่จะเป็นไปในรูปของการแสดงตัวของวีรบุรุษ เช่น เมื่ออาเธอร์ตั้งดาบที่ติดอยู่ในหิน (หรือในทั้งตีเหล็ก) ออกมาได้ หรือกรณีที่รัฐสามารถยกก้อนหินใหญ่และนำร่องเข้ากับดาบของบิดาออกมาจากใต้ก้อนหินได้นั้น ก็เท่ากับเป็นการพิสูจน์ว่าเขามีคุณธรรมหรือสิทธิที่สมควรจะเป็นผู้ปกครองประเทศได้ ภารกิจจึงเป็นเสมือนการทดสอบที่จะพิสูจน์ความสามารถของวีรบุรุษ ซึ่งอาจจะเกี่ยวกับการค้นพบของมีค่าหรือการปราบความชั่วร้ายหรือฝ่ายต่อต้านหรือผู้เฝ้าสมบัติ เช่น ภารกิจของเฮอร์คิวลีส เจสัน และซีกูร์ด แม้แต่ในชีวิตจริงทุกวันนี้คนเรายังต้องกระทำภารกิจที่มีผู้มอบหมายให้ทำให้สำเร็จ ภารกิจของคุณในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สก็คือการช่วยเหลือเจ้าหญิงและการปราบความชั่วร้าย เช่น การทำลายดาวมรณะในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* นั่นเอง

5. ความรัก

แม่บทที่ปรากฏบ่อยที่สุดก็คือความรักในรูปแบบต่างๆ กัน ความรักนั้นมีทั้งที่เป็นด้านดีและด้านร้าย ในเรื่องของความรักก็มีทั้งเรื่องของภรรยาที่จงรักและซื่อสัตย์ต่อสามี เช่น เพเนโลปกับโอดิสซุส เรื่องความรักและการแก้แค้นของภรรยาที่ถูกทอดทิ้ง เช่น มีเดียกับเจสันและเดียในรากับเฮอร์คิวลีส เรื่องความรักที่ไม่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม เช่น ลานเซอส์ติดกับกวีนิเวียร์ เรื่องความรักที่สดชื่น เช่น เพอร์ซุสกับอันโดรมีดา (มาลิตัท พรหมทัตตเวที, 2530: 24) และเรื่องความรักที่ไม่สมหวัง เช่น ซีกูร์ดกับบรินฮิลด์ เป็นต้น เช่นเดียวกับไนโตรภาคที่ 2 ของ

ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สที่ประกอบด้วยแม่บทความรักที่สมหวังของฮันและเจ้าหญิงเลอา ดังที่จะกล่าวถึงรายละเอียดอีกครั้งในหัวข้อการพบรัก

6. คนโง่ (The Fool)

แม่บทนี้แสดงให้เห็นถึงบุคคลที่ใครๆ เห็นว่าโง่ ไม่ฉลาด ไร้การศึกษา แต่กลับแสดงความฉลาดหรือใช้ความโง่ของตนให้เป็นประโยชน์กับตนหรือผู้อื่นได้ วีรบุรุษในเทพนิยาย บางครั้งก็จะมีบุคคลประเภทนี้ร่วมเดินทางไปด้วยและบางครั้งบุคคลประเภทนี้ก็เป็นประโยชน์อย่างไม่คาดฝัน ซึ่งบุคคลเหล่านี้มักจะมีมุมมองไม่เหมือนคนอื่น คือมองได้ลึกกว่า และจะเป็นตัวกระตุ้นให้ตัวละครเอกได้คิดและหาคำตอบในการแก้ปัญหา ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส หนูนยนต์ ซี-ทรีพีโอและจาร์ จาร์ บิงค์สเป็นตัวแทนของคนโง่ที่ฉลาด ทรีพีโอแม้จะดูน่ารำคาญ พุดมาก และซ้ซฉลาด แต่ก็สามารถทำหน้าที่ล่ามได้ไม่บกพร่อง และยังได้รับการอุปโลกน์ให้เป็นเทพเจ้าของพวก อีว็อกอีกด้วย ซึ่งในครั้งนั้นทำให้ฝ่ายกบฏได้รับความช่วยเหลือจากพวกอีว็อกเหล่านี้จนประสบความสำเร็จในที่สุด ส่วนจาร์ จาร์ บิงค์สที่แสนจะซุ่มซ่ามจนต้องถูกเนรเทศออกจากเมืองของตน แต่ด้วยความมีมิตรสัมพันธ์ที่ยิ่ง เป็นผู้ชักนำให้เกิดการผสมสัมพันธ์ระหว่างชาวกันแกนกับชาวนาบู ทั้งยังได้เป็นนายพลนำทัพกันแกนเข้าต่อสู้กับบรรดาหนูนยนต์รบของฝ่ายสมพันธมิตรการค้า ซึ่งในภาพยนตร์ก็ได้แสดงให้เห็นว่าในบางกรณีความซุ่มซ่ามก็มีประโยชน์เช่นกัน

ตามความเป็นจริงแล้วแม่บทคนโง่นี้ อาจจะมีปรากฏอยู่บ้างในเทพนิยายแต่ก็ไม่ได้มีความโดดเด่นจนเป็นที่สังเกตได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเทพนิยายคลาสสิกของกรีกแทบจะไม่มีแม่บทที่ว่าเป็นปรากฏอยู่เลย สันนิษฐานว่าการปรากฏตัวของตัวละครเหล่านี้เริ่มมีขึ้นในงานการละครในสมัยโรมัน และได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาจนถึงงานการละครของอังกฤษ ยกตัวอย่างเช่น ตัวตลกหลวงใน *King Lear* บทประพันธ์ของวิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) ซึ่งเป็นตัวแทนของคนโง่ที่ฉลาดลึกซึ้ง ที่คอยกระตุ้นให้พระราชามองเห็นความโง่ในการตัดสินใจพระทัยของพระองค์ เป็นต้น (มาลิตต์ พรหมทัตตเวที, 2530: 99) จึงอาจกล่าวได้ว่าคนโง่นี้เป็นแม่บทที่ไม่ได้ปรากฏอยู่แต่เดิมในเทพนิยายคลาสสิก แต่ได้รับการพัฒนาขึ้นภายหลังในยุคที่การละครเฟื่องฟู

นอกจากแม่บทที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ยังมีแม่บทอื่นๆ ที่พบได้ในเทพนิยายและภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส เช่น ความตายและการเกิดใหม่ คู่แฝด และภูตร้าย (Devil) ซึ่งแม่บทย่อยๆ เหล่านี้จะแทรกอยู่ตามหัวข้อต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วหรือที่จะได้กล่าวต่อไป

ดังจะเห็นได้ว่าเรื่องราวเกี่ยวกับวีรบุรุษโดยเฉพาะในเทพนิยายกรีกและโรมันนั้น มีอยู่จำนวนไม่น้อยที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโศกนาฏกรรม ทั้งในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างบิดาและบุตร ซึ่งนำมาสู่การสังหารกันระหว่างบุคคลทั้งสองทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา หรือในเรื่องของความรักที่ไม่สมหวัง ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่องจุดอ่อนของวีรบุรุษ (hero's flaw) ซึ่งมักนำมาสู่เรื่องราวเกี่ยวกับโศกนาฏกรรมได้เช่นกัน

ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สกับเค้าโครงเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพนิยาย

ความสนใจและความชื่นชอบของลูกศรที่มีต่อผลงานของโจเซฟ แคมป์เบลล์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานเขียนเรื่อง The Hero with a Thousand Faces นั้นแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนในการผูกเรื่องราวของลูก สกายวอร์คเกอร์และบิดาของเขาในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส แคมป์เบลล์ได้แสดงให้เห็นว่าบรรดาวีรบุรุษในทุกวัฒนธรรมนั้นจะมีลักษณะร่วมของเค้าโครงเรื่อง การผจญภัยที่คล้ายกัน โดยเริ่มจากการที่จะต้องจากบ้านจากครอบครัวและจากสิ่งแวดล้อมที่คุ้นเคย ดังที่แคมป์เบลล์ใช้หัวเรื่องว่า 'เสียงสัญญาณสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)' ซึ่งวีรบุรุษบางคนอาจจะปฏิเสธในขั้นแรกแต่แล้วในที่สุดก็ต้องถูกบังคับให้ออกเดินทางด้วยสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง วีรบุรุษมักจะได้รับ การเรียกร้องให้เข้าสู่การผจญภัยที่ทั้งอันตรายและมีความเสี่ยงสูง การเดินทางนั้นจะมุ่งไปยังใจกลางของความมืดและนำไปสู่การเข้าร่วมพิธีกรรม (initiation) ที่ซึ่งจะทำให้วีรบุรุษได้เข้าใจอย่างลึกซึ้งและถ่องแท้ในเรื่องธรรมชาติของจักรวาลและธรรมชาติของตัวเองด้วยความช่วยเหลือจากที่ปรึกษา ความเข้าใจหรือรู้แจ้งนั้นจะเป็นเสมือนเครื่องมือของวีรบุรุษในการเผชิญหน้ากับความชั่วร้าย วีรบุรุษที่ผ่านการทดสอบที่ยากลำบากนี้ไปได้ก็จะได้รางวัลที่ยิ่งใหญ่ทั้งด้านวัตถุและจิตใจ และได้เดินทางกลับบ้านพร้อมด้วยสมบัติล้ำค่าที่จะทำให้มีพลังอำนาจหรือสามารถควบคุมผู้อื่นๆ ได้ เห็นได้ชัดเจนว่าการผจญภัยของลูก สกายวอร์คเกอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สก็ดำเนินตามเค้าโครงเรื่องต่างๆ เหล่านี้เช่นกัน ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าโดยแยกออกเป็นหัวเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. การได้รับเสียงสัญญาณสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)

เรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยหรือการแสวงหาของวีรบุรุษนั้นมักจะเริ่มต้นด้วยเสียงสัญญาณสู่การผจญภัยซึ่งเป็นชนวนสำคัญที่ทำให้วีรบุรุษต้องจากบ้านจากครอบครัวเข้าสู่การผจญภัย วีรบุรุษจะได้รับเสียงสัญญาณหรือการเรียกร้องให้สู่การผจญภัยดังกล่าวจากผู้ส่งสาร (herald or messenger) ในเทพนิยายกรีก เฮอร์มีส (Hermes) เทพแห่งผู้เดินทางจะมีหน้าที่หลักอีกประการหนึ่งคือเป็นผู้ส่งสารของซุสผู้เป็นบรมเทพของกรีก ในเทพนิยายยุโรปเหนือที่มีเฮร์โม (Hermod) หรือเฮร์โมดอร์ (Hermodur) บุตรของเทพเจ้าโอดิน เป็นเทพสื่อสารของเหล่าพวงศ์เทพ

แอสซีร์ (Aesir) เช่นเดียวกับหุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทูในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สรับหน้าที่เป็นผู้ส่งสารขอความช่วยเหลือจากเจ้าหญิงเลอา ซึ่งเป็นต้นเหตุให้ลูค สกายวอร์คเกอร์เข้าสู่การผจญภัย



ภาพที่ 13 เจ้าหญิงเลอาป้อนข้อมูลและสารขอความช่วยเหลือลงในหุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทู

2. การพบอุปสรรคด่านแรก (Threshold Guardians)

ก่อนที่วีรบุรุษจะเริ่มออกสู่การผจญภัยนั้นมักจะต้องมีอุปสรรคด่านแรกที่จะกั้นไม่ให้เขาออกเดินทางได้ตั้งใจมุ่งหวัง อุปสรรคด่านแรกที่ว่ามักจะเป็นในรูปของบุคคลที่คอยกั้นขวางอยู่ เช่น ที่สวนสวรรค์แห่งอีเด็น (Garden of Eden) ในคัมภีร์ไบเบิลจะมีเทวดาถือดาบเปลวเพลิงเป็นอาวุธคุ้มกันอยู่ หรือในรูปอื่นๆ เช่น ในการผจญภัยเพื่อค้นหาขานแกะทองคำของเจสันและลูกเรืออาร์โก อุปสรรคด่านแรกที่พวกเขาต้องเดินเรือฝ่าไปก็คือชอกผาหินกระทบกันซึ่งสามารถบดขยี้เรือของพวกเขาให้แหลกสลายไปได้ในชั่วพริบตา หรือเรื่องราวของอัศวินในยุคกลางก็มักจะเริ่มการออกแสวงหาโดยตามกวางลี้กลับสีขาวเข้าไปป่าลี้กลับที่มีมืดมิด ยิ่งไปกว่านั้นในเทพนิยายบางเรื่องผู้เฝ้าด่านจะเป็นสัตว์ร้ายที่ยากที่จะต่อกร เช่น เซอร์บิรด์ สุนัข 3 หัวที่เฝ้าปากทางยมโลกของกรีก เป็นต้น

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ก่อนการออกผจญภัยของลูค เขาต้องเผชิญอุปสรรคด่านแรกจากลุงโอเวนและป้าเบรูของเขา (Owen and Beru Lars) เนื่องจากลุงโอเวนต้องการให้เขาอยู่ช่วยงานที่ไร่มากกว่าที่จะให้เขาได้เรียนเป็นนักบินและดำเนินรอยตามบิดาของเขา นอกจากนี้ลูคยังต้องพบอุปสรรคจากพวกมนุษย์ทราย ที่เข้าทำร้ายเขาเมื่อคราวที่ตามหุ่นยนต์อาร์ทู ซึ่งกำลังมุ่งเดินทางไปส่งข่าวให้โอปี-วัน เคโนปีอีกด้วย

3. การพบผู้ช่วยและได้รับของวิเศษ (The Wise and Helpful Guide and the Magic Talisman)

เมื่อวีรบุรุษได้รับสัญญาณเรียกผู้การผจญภัย ในขั้นต้นเขามักจะลังเลและปฏิเสธ การผจญภัยนั้น จนเมื่อได้พบกับที่ปรึกษา (mentor) ซึ่งจะทำหน้าที่ให้คำแนะนำ ชี้ทาง และช่วยกระตุ้นวีรบุรุษ การผจญภัยจึงเกิดขึ้น และเมื่อที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือแก่ วีรบุรุษไประยะหนึ่งแล้วก็จะจากไป ในตำนานอังกฤษเรื่องกษัตริย์อาเธอร์และอัศวินโต๊ะกลม ช่วงต้นกษัตริย์อาเธอร์จะได้รับการแนะนำและความช่วยเหลือจากเวทมนตร์ของเมอร์ลินผู้วิเศษ ซึ่งต่อมาเมอร์ลินได้หายตัวไปแต่ก็ยังกลับมาช่วยกษัตริย์อาเธอร์ในยามคับขันเป็นครั้งคราว

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ลุค สกายวอร์คเกอร์มีโอบี-วัน เคโนบีเป็นที่ปรึกษา โอบี-วันเปิดเผยเรื่องราวเกี่ยวกับบิดาของลุคที่เขาไม่เคยรู้มาก่อน พร้อมทั้งชวนลุคให้ร่วมเดินทาง ไปช่วยเจ้าหญิงด้วยกัน และสอนให้ลุคได้เรียนรู้ความลึกดับแห่งพลัง (Force) แม้ว่าในช่วงท้ายของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน A New Hope ซึ่งดูเหมือนว่าโอบี-วันจะถูกดาร์ธเวเดอร์สังหารไปแล้วก็ตาม แต่ภาพนิมิตรของเขาก็คงปรากฏให้ลุคเห็นเพื่อให้คำปรึกษาในยามที่ลุคต้องการ อีกหลายครั้ง

นอกจากให้คำแนะนำแล้ว ส่วนมากที่ปรึกษายังมีหน้าที่ที่จะต้องมอบของวิเศษ (magic talisman) ให้แก่วีรบุรุษด้วย ของวิเศษที่พบในเทพนิยายส่วนมากมักจะเป็นดาบวิเศษ เช่น ดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ของกษัตริย์อาเธอร์หรือดาบวิเศษของซีгурดที่ตีขึ้นใหม่จากเศษที่เหลือจากดาบของบิดาที่ได้จากเทพเจ้าโอดิน เป็นต้น ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ลุคได้รับดาบล่าแสง (lightsabre) ซึ่งเคยเป็นของบิดาของเขาจากโอบี-วัน



ภาพที่ 14 ลุคได้รับดาบล่าแสง ซึ่งเคยเป็นของบิดาของเขาจากโอบี-วัน

4. การปฏิเสธการออกเดินทางและการข้ามผ่านอุปสรรคด้านแรก (Refusal of the Call and Passing the First Threshold)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะได้พบที่ปรึกษาและได้รับของวิเศษแล้วในขั้นต้นวีรบุรุษก็ยังคงปฏิเสธการออกเดินทางอยู่ดี เช่นเดียวกับที่ลุดวิกปฏิเสธภารกิจที่จะต้องไปช่วยเหลือเจ้าหญิง ด้วยเหตุผลที่ว่าเขาจำเป็นที่จะต้องอยู่ช่วยงานลุง ต่อเมื่อลุดวิกเดินทางกลับไปยังที่พักและพบว่ากองกำลังของจักรพรรดิได้เผาทำลายที่พักและสังหารลุงและป้าของเขาจนสิ้น เมื่อไม่มีสิ่งที่เขาต้องห่วงและกังวลอีกต่อไปเขาจึงตัดสินใจออกเดินทางไปกับโอปี-วัน การจากไปของลุงและป้าของเขาจึงเป็นการกำจัดอุปสรรคด้านแรกของเขาออกไป เหมือนเช่นในเทพนิยายเมื่อคราวที่สงครามเมืองทรอยปิดฉากลง (ผ่านอุปสรรคด้านแรกไปได้) โอดิสซุสวีรบุรุษของกรีกได้ออกเดินทางมุ่งหน้ากลับบ้าน ซึ่งแท้จริงแล้วเป็นการเริ่มการผจญภัยที่ยิ่งใหญ่ของเขานานนับสิบปี

5. การพบเพื่อนร่วมผจญภัย (Hero Partners)

ในตอนต้นของการผจญภัยวีรบุรุษมักจะออกเดินทางเพียงลำพัง แต่ต่อมาเขาก็จะพบเพื่อนร่วมทางหรือผู้ร่วมผจญภัยที่จะคอยให้ความช่วยเหลือและร่วมแก้ปัญหาหรือสร้างปัญหาในระหว่างการเดินทาง ผู้ร่วมผจญภัยในเทพนิยาย เช่น กลุ่มลูกเรืออาร์โก (Argonauts) ที่ร่วมเดินทางไปกับเจสันเพื่อค้นหาขนแกะทองคำหรือบรรดาอัศวินโต๊ะกลมของกษัตริย์อาเธอร์ เป็นต้น ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สไตรภาคที่ 2 ลูคมีฮัน โซโลและชิวแบคคาเป็นเพื่อนร่วมผจญภัย และจาร์ จาร์ บิงส์ก็รับหน้าที่นี้ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace*

6. การต่อกรกับสัตว์ประหลาดในเขาวงกตและการช่วยเหลือเจ้าหญิง (Monster in the Labyrinth and the Rescue of the Princess)

หนึ่งในภารกิจสำคัญของวีรบุรุษที่พบในเทพนิยายคือการช่วยเหลือเจ้าหญิง หรืออีกนัยหนึ่งคือเจ้าหญิงจะอยู่ในฐานะของผู้ถูกแสวงหา เช่น อันโดรมิดาในเทพนิยายกรีกที่ถูกพันธนาการไว้กับก้อนหินเพื่อสังเวทให้กับอสูรกายทะเล ในที่สุดก็ได้รับการช่วยเหลือจากเพอร์ซุส ซึ่งเทียบได้กับเจ้าหญิงเลอาที่ได้รับการช่วยเหลือจากลุดหรือราซินีอิมิดาลาที่ได้รับการช่วยเหลือให้พ้นจากเงื้อมมือของอุปราชของสมาพันธ์การค้าในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ซึ่งในระหว่างการช่วยเหลือเจ้าหญิงนี้วีรบุรุษมักต้องพบกับอุปสรรคที่ยากลำบาก อันได้แก่ การต่อสู้กับสัตว์ประหลาดในเขาวงกต (monster in the labyrinth) ดังที่ปรากฏในเทพนิยายกรีก เช่น เรื่องราวของธีซุส เป็นต้น



ภาพที่ 15 ลูกและฮันในเครื่องกำจัดขยะบนดาวมรณะ

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ลูกเกือบกลายเป็นอาหารอันโอชะของไดอาโนกา (dianoga) สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในเครื่องกำจัดขยะบนดาวมรณะ เมื่อคราวที่เข้าช่วยเจ้าหญิงเลอาเป็นครั้งแรก* และในครั้งต่อมาในวังของแจ็บบา ลูกก็ต้องต่อกรกับแรนคอร์สต์วีร้ายขนาดยักษ์ เครื่องกำจัดขยะและวังของแจ็บบาจึงเทียบได้กับเขาวงกต ขณะเดียวกันไดอาโนกากับแรนคอร์ก็เปรียบได้กับสัตว์ประหลาดในเขาวงกตนั่นเอง อนึ่ง ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* คอร์ธของท์เมืองหลวงของสาธารณรัฐกาแล็กซีก็เปรียบเสมือนเขาวงกตสำหรับเหล่าบรรดาอัศวินเจไดเนื่องจากเป็นแหล่งกบดานของพวกซิธ (Sith) ซึ่งไม่ปรากฏตัว พวกซิธอีกนัยหนึ่งก็คือสัตว์ประหลาดในเขาวงกตนั่นเอง

7. การประกอบวีรกรรมของวีรบุรุษ: การสังหารมังกร (Hero Deeds: Monster Combat/Dragon Slayers)

เพื่อแสดงพลังและความสามารถของวีรบุรุษ ในเทพนิยายจึงมีเรื่องเกี่ยวกับการสู้รบเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นการรบในสมรภูมิหรือเป็นการเผชิญหน้ากับศัตรูหรืออสูรกายที่ทรงพลังและน่าเกรงขาม ในเทพนิยายกรีกและโรมันเฮอรัคคิลส์วีรบุรุษผู้ทรงพลังต้องปราบสัตว์ร้ายนานาชนิด เช่น สิงโตแห่งนีเมีย ไฮดราแห่งเลอร์เนีย และหมูป่าแห่งยอดเขาอีริแมนตุส เป็นต้น หรือในเทพนิยายยุโรปเหนือซีกอร์ดต้องต่อสู้กับมังกรร้ายฟิฟนิร์ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สลูกต้องต่อสู้กับแวมไพร์อสูรกายน้ำแข็ง แรนคอร์ รวมถึงการขับยานรบแบบเอ็กซ์-วิงส์ (X-wing fighter) เข้า

* ในกรณีนี้ หนูนยนต์อาร์ทู ซึ่งช่วยให้ลูกและพรรคพวกรอดตายและออกจากเครื่องกำจัดขยะได้ จึงเปรียบเสมือนเส้นด้ายที่นำทางชีสุสออกจากเขาวงกตด้วย

ต่อสู้กับดาวมรณะด้วย เช่นเดียวกับบอานาคินที่ขับยานรบของนาบู (Naboo Starfighter) ต่อสู้กับยานควบคุมหุ่นยนต์รบของสมาพันธ์การค้า



ภาพที่ 16 มังกร สัตว์ที่ปรากฏอยู่ในเทพนิยายทั้งตะวันตกและตะวันออก
ชาวตะวันตกมักถือว่ามังกรเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายซึ่งต่างจากความเชื่อของชาวตะวันออก

8. การถูกกลืนเข้าสู่ท้องสัตว์ร้าย (Into the Belly of the Beast)

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Empire Strikes Back* ฮันจาเจ้าหญิงเลอาหนีออกจากดาวสโธ ยานของฮันถูกยานรบของฝ่ายจักรวรรดิติดตามจึงหลบหนีเข้าไปในกลุ่มดาวเคราะห์น้อยและเข้าไปอยู่ในท้องของทากอวกาศโดยไม่รู้ตัว เปรียบเช่นการโดนกลืนเข้าไปในท้องของสัตว์ร้ายคล้ายกับที่โจนาห์ (Jonah) นักพยากรณ์โซคชะตาในคัมภีร์ไบเบิลที่ถูกโยนทิ้งทะเลและถูกกลืนเข้าไปในท้องปลาวาฬ การมีชีวิตรอดออกมาจากท้องของสัตว์ร้ายเทียบได้กับการเกิดใหม่เหมือนการแปลงร่างของผีเสื้อจากหนอนเป็นดักแด้เมื่ออยู่ในท้องสัตว์ร้าย และเป็นตัวเต็มวัยเมื่อออกจากท้องสัตว์ร้ายมาได้ เช่นเดียวกับฮันที่ใกล้จะเปลี่ยนแปลงตัวเองสำเร็จจากการเป็นนักค้าของเถื่อนสู่วีรบุรุษผู้ซึ่งกำลังจะได้พบรัก

9. การเดินทางเข้าสู่ป่าศักดิ์สิทธิ์และป่ามหัศจรรย์ (The Sacred Grove and The Enchanted Forest)

ป่า บึง ลำธาร มักเต็มไปด้วยความลึกลับและเรื่องเล่า ในเทพนิยายทั่วไปมักจะมีสถานที่หนึ่งซึ่งมีลักษณะเป็นป่าที่ดูอันตรายน่ากลัวและลึกลับ ที่ซึ่งวีรบุรุษจะใช้เป็นที่ซ่อนกายหรือใช้เป็นที่พักผ่อนหรือเรียนรู้ตัวเองเพื่อที่จะนำเอาความรู้นั้นไปใช้ในการเผชิญภัยหรือให้ถึงซึ่งการสิ้นสุดการแสวงหาเพราะเป็นที่เชื่อกันว่าป่ามีพลังและอำนาจลึกลับในตัว เรื่องราวความเชื่อในความศักดิ์สิทธิ์ของป่าปรากฏอยู่ในความเชื่อของหลายชนชาติ เช่น ความเชื่อของยุโรปโบราณใน

เรื่องต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ว่าเป็นที่สถิตของเทพเจ้าหรือนางไม้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวเคลท์ (Celt) ที่นับถือต้นไม้ไวกเป็นต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ พระผู้ประกอบพิธีกรรมของพวกเขาก็เรียกว่า 'ดรูอิดส์ (Druids)' ซึ่งแปลว่า 'ความรู้เรื่องต้นไม้' นั้น จะประกอบพิธีกรรมทำนายทายทักหรือปฏิบัติตนเช่นผู้เชี่ยวชาญใต้ต้นไม้ ในตำนานของอังกฤษโรบินฮูด (Robin Hood) และพรรคพวกใช้ป่าเชอร์วูด (The Sherwood Forest) เป็นที่ลี้ภัยและพรางตัวจากเหล่าขุนนาง นอกจากนี้ป่ายังเป็นสัญลักษณ์ของจิตใจที่ไม่ปรกติซึ่งเต็มไปด้วยอารมณ์อันมืดมัวที่เก็บซ่อนไว้

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ภาพนิมิตของโอบี-วันโนบับบะนำให้ลูคเดินทางไปยังดาวดาโกบาห์ เพื่อไปพบและฝึกฝนกับโยดาปรมาจารย์เจได ในป่าของดาวดวงนี้ลูคได้รับรู้ถึงพลังและได้เข้าไปในถ้ำที่เปี่ยมไปด้วยพลังในด้านมืด ที่นี้เขาต้องเผชิญกับตัวเองและได้ค้นพบว่าศัตรูที่สำคัญของเขาก็คือตัวเขาและด้านมืดของตัวเอง เมื่อใดที่เขาสามารถพิชิตมันได้เมื่อนั้นเขาก็จะสามารถเผชิญหน้ากับดาร์ธเวเดอร์ได้เช่นกัน นอกจากนี้สภาพแวดล้อมของดาวดาโกบาห์นี้ยังปกคลุมไปด้วยต้นไม้ที่มีลักษณะบิดเบี้ยวตะปุ่มตะป่ำแปลกตา ซึ่งแสดงออกถึงความลึกซึ้งและมนตร์ขลังที่ปกคลุมไปทั่วผืนดาวอีกด้วย ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* แม้ว่าชาวกันแกนจะอาศัยอยู่ในเมืองใต้น้ำภายในทะเลสาบของนาบู แต่เมื่อยามที่ตกอยู่ในอันตรายและมีภัยพวกเขาก็ยังต้องอพยพขึ้นมาอาศัยหลบซ่อนตัวอยู่ในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ในป่าของนาบูเช่นกัน

หรือด้วยอีกความเชื่อหนึ่งที่ว่าเมื่อค้ำลงเหล่าภูตผีปีศาจจะออกเล่นพ่วนในป่า เรื่องราวในเทพนิยายจึงมักจะมีการกล่าวถึงป่าในอีกลักษณะหนึ่ง ดังที่ชาวอังกฤษมีความเชื่อว่าป่ามักเป็นที่พำนักของเหล่าภูต (fairy)* ความเห็นเกี่ยวกับภูตนี้มีอยู่ด้วยกัน 2 แนวคือ แนวแรกเชื่อว่าภูตมีขนาดเล็ก มีปีกเหมือนผีเสื้อ และไร้เดียงสา อีกแนวหนึ่งเชื่อว่ามีขนาดเท่ามนุษย์หรือโตกว่าและน่าเกลียดมาก แม้แต่ภูตพวกที่ใจดีที่สุดก็ยังดุร้าย อย่างไรก็ตาม มอลลีทต พรหมทัตตเวที (2530: 52-53) ได้อธิบายถึงประเภทของภูตว่ามีการแบ่งออกเป็น 5 พวก คือ

1. ภูตชั้นสูง พวกนี้จะมีราชาและราชินีปกครอง มักจะมีตัวเล็กมาก ใช้เวลาส่วนใหญ่กับการล่าสัตว์และกินเลี้ยง โดยจะมีกลุ่มแฟร์เรด (Fairy Rade) ซึ่มาเป็นขบวนตามราชาและราชินีไป ดังเช่นที่ปรากฏในบทประพันธ์เรื่อง *A Midsummer Night's Dream* ของเชกสเปียร์

* แฟร์รี มักมีชื่อเรียกและรูปร่างที่แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ รวมทั้งมีนิสัยที่ร้ายแตกต่างกันด้วย บ้างก็ใช้คำว่า 'เทพ' 'เทพยดา' 'พราย' 'ภูตพราย' หรือ 'นางฟ้า'

2. ภูตชั้นรอง มีตัวโตประมาณเด็ก 3 ขวบ ชอบเล่นเกมส์ ดนตรี และเต้นรำ แต่ต้องทำงาน บางครั้งก็ต้องพึ่งพาความช่วยเหลือของมนุษย์ โดยเอาสิ่งของมาทิ้งไว้ให้ช่วยซ่อมแซม เพื่อแลกกับอาหารหรือโชคลาง ส่วนใหญ่จะมีเวทมนตร์สามารถหายตัวหรือเหาะได้ มนุษย์จะเห็นภูตพวกนี้ได้ด้วยการทาน้ำมันวิเศษที่ตา หรือถือไบโคลฟเวอร์ (clover) 4 แฉก (ซึ่งโดยปกติไบโคลฟเวอร์จะมีเพียง 3 แฉกคล้ายรูปดอกจิก) พวกนี้ชอบขโมยเด็กโดยเฉพาะเด็กผมบลอนด์ และจะทิ้งตัวแทน (changeling) ซึ่งอาจจะเป็นลูกของภูตหรือชายแก่เหี่ยวหรือนไม้แกะเป็นรูปเด็กไว้ให้แทน

3. ภูตที่คอยปกป้องมนุษย์ หรือที่เรียกว่า ‘บราวน์ (brownie)’ หรือ ‘ฮอบกอบลิน (hobgoblin)’ มักมีขนาดเล็ก ผมเผ้ารุงรัง คอยช่วยงานบ้าน ส่วนมากจะนำเกลียดน่ากลัว มักไม่สวมเสื้อผ้าและหายตัวได้ แม้จะใจดีแต่พวกนี้ก็อาจจะดุร้ายได้ถ้าทำให้ไม่พอใจ วิธีที่จะกำจัดพวกนี้ก็คือให้เสื้อผ้าแก่พวกเขา

4. ภูตที่น่ากลัว เช่น แบนชีส์ (banshee) ที่จะปรากฏตัวขึ้นเพื่อบอกเหตุร้าย หรือพวกโบกี (bogy/bogey) กอบลิน (goblin) และ บัก-อะ-บู (bug-a-boo) ที่ดุร้ายซึ่งมักจะปรากฏตัวขึ้นหลอกหลอนหรือทำร้ายมนุษย์อย่างเปิดเผย

5. ภูตที่เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ หรือเป็นอมมนุษย์ที่สิงสู่อยู่ตามแม่น้ำลำธาร และต้นไม้ เช่น นางเงือก พรายน้ำ รุกขเทวดาหรือนางไม้ พวกนี้อาจแต่งงานกับมนุษย์ได้โดยมีข้อแม้และถ้ามนุษย์ไม่ปฏิบัติตามก็จะทำให้พวกเขากลับกลายเป็นสภาพเดิม

นอกจากที่กล่าวมาแล้วยังมีภูตประเภทอื่นๆ ซึ่งมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปอีก เช่น พิกซี (pixy หรือ pixie) ซึ่งเป็นภูตตัวเล็กๆ ที่มักพบในเรื่องเล่าสำหรับเด็ก มีหูแหลมและใส่หมวกปลายแหลม เลเปรอคอน (leprechaun) ซึ่งเป็นภูตในตำนานไอริชที่มีลักษณะคล้ายคนแคระหรือชายแก่ สไปรท์ (sprite) ซึ่งเป็นภูตมีปีกตัวเล็กๆ ที่มีหน้าที่เปลี่ยนสีของใบไม้ในฤดูใบไม้ร่วง และตัวโนม (gnome) ซึ่งมีลักษณะคล้ายมนุษย์ตัวเล็กๆ หรือคนแคระ อาศัยอยู่ใต้ดินและเผ่าซุมสมบัตินอกจากนี้ชาวยุโรปเหนือยังมีความเชื่อที่ว่าป่ามักเป็นที่สิงสู่ของเอลฟ์* (elf) และดวอฟ (dwarf) ซึ่งเป็นอมมนุษย์รูปร่างเล็กๆ พวกเอลฟ์จะมีหน้าตาสวยงาม บางครั้งก็ช่วยเหลือมนุษย์ บางครั้งก็ทำร้ายมนุษย์ ส่วนพวกดวอฟหรือคนแคระนั้นจะมีรูปร่างเตี้ยผิวดำ หลังโก่งหรือพิการ มีหนวดเครายาว มักอาศัยอยู่ใต้ดินและเป็นเจ้าของสมบัติมหาศาล เช่น คนแคระอันด์วาริ (Andvari) ในตำนานเทพเจ้ายุโรปเหนือ และยังมีพวกโทรลล์ (troll) ซึ่งอยู่ในมีรูปร่างน่าเกลียด

* บ้างใช้คำว่า ‘เทพยดา’ ‘ภูต’ ‘พราย’ ‘ภูตพราย’ ‘นางฟ้า’ ‘นางไม้’ หรือ ‘แถน’

บ้างก็ใหญ่โตดุร้าย บ้างก็เตี้ยแคระและเป็นมิตร แต่ก็มีเล่ห์เหลี่ยมจัด และมักจะอาศัยอยู่ตามถ้ำหรือใต้สะพาน

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* ลุคและพรรคพวกต้องเดินทางเข้าสู่ป่าบนดวงจันทร์ของดาวเอนด์อร์ เพื่อเข้าทำลายฐานจากพลังงานคุ้มกันดาวมรณะดวงที่ 2 และได้พบกับบรรดาอีวอกซึ่งเป็นชนพื้นเมือง แม้ว่ารูปร่างหน้าตาของอีวอกดูเหมือนจะไม่น่าเป็นอันตราย แต่การปรากฏตัวครั้งแรกทำให้เกิดความไม่แน่ใจแก่ผู้ชม เนื่องด้วยบรรดาอีวอกซึ่งดูไม่ค่อยเป็นมิตรนักได้เข้าจับกุมลุคและพรรคพวกไว้ อีกทั้งยังพยายามที่จะทำพิธีบูชายัญลุคและพรรคพวกด้วย แต่ท้ายที่สุดแล้วลุคและพรรคพวกก็ได้รับความช่วยเหลือจากเหล่าบรรดาอีวอก เหล่านี้ในการเข้าสู่รบกับทหารฝ่ายจักรวรรดิอย่างกล้าหาญ จนสามารถเอาชนะยุทธโศภนอันทันสมัยของฝ่ายจักรวรรดิด้วยอาวุธและแผนยุทธศาสตร์แบบชนพื้นเมืองได้อย่างน่าอัศจรรย์

ป่าบนดวงจันทร์ของดาวเอนด์อร์จึงเป็นเสมือนตัวแทนของป่ามหัศจรรย์อันเขียวชอุ่มและเป็นที่พักอาศัยของเหล่าภูต ขณะเดียวกันเหล่าบรรดาอีวอกก็เป็นตัวแทนของบรรดาภูตหรือพวกเอลฟ์ในป่ามหัศจรรย์นั่นเอง นอกจากนี้ ยังเป็นที่น่าสังเกตว่า คำว่า เอนด์อร์ (Endor) นั้นยังเป็นชื่อเมืองโบราณที่ปรากฏอยู่ในพระคัมภีร์เก่า (Old Testament) ของคริสเตียน ซึ่งเป็นที่อาศัยของแม่มดหรือคนทรงที่ให้คำแก่ซอล (Saul) ในการทำสงครามที่บิลบัว (Billboa) เอนด์อร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สก็มีลักษณะเรื่องราวที่คล้ายๆ กัน (Henderson, 1997:102)



ภาพที่ 17 อีวอก (Ewok)

10. การพบรัก (The Mystical Union or Marriage)

อีกหนึ่งชั้นการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพนิยายคือการพบรักและต้องพิสูจน์ความรักแก่นางผู้เป็นที่รักและหมายปอง แม้ว่าเรื่องราวที่พบในเทพนิยายส่วนมากคือเรื่องรักแรกพบ การจุมพิตเจ้าหญิงให้ฟื้นคืนชีวิตและแต่งงานกันที่สุดในที่สุด แต่ก็มีอีกจำนวนไม่น้อยที่เป็นความรักที่ไม่สมหวัง เช่น ความรักของลานเซอล็อตที่มีต่อกวินเวียร์ซึ่งเป็นราชินีของกษัตริย์อาเธอร์ และคู่ของซีกูร์ดกับบรินฮิลด์ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเรื่องการพบรักของวีรบุรุษนี้จะตกเป็นของฮันที่เมื่อแรกเจอก็ไม่ค่อยจะถูกชะตากับเจ้าหญิงเลอา แต่ต่อมาฮันก็ได้เริ่มการผจญภัยของตนเองที่นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงตนเองจากนักค้าของเถื่อนมาเป็นวีรบุรุษ ในที่สุดก็ได้รับความรักจากเจ้าหญิงไปก่อนที่จะพราวจากกันบนนครเมฆ (Cloud City) ต่างจากคู่ของอนาคินกับแพดเม่ (Padme) หรือราชินีอมีดดาลาในชุดแต่งกายของสาวใช้ ซึ่งถูกตาต้องใจกันตั้งแต่แรกพบ และก่อนจากกันอนาคินได้มอบเครื่องรางไว้เป็นที่ระลึกแก่แพดเม่เพื่อเตือนความทรงจำ ในขณะที่คู่ของลุคและเจ้าหญิงเลอาเป็นตัวแทนของความรักที่ไม่สมหวัง ซึ่งในช่วงแรกลุคมีความรู้สึกชอบพอเจ้าหญิงในชั้นที่ซู้สาว ต่อเมื่อได้ทราบภายหลังว่าเป็นพี่น้องกัน จึงทำให้ความรักของลุคที่เกิดขึ้นแต่แรกนั้นไม่สมหวัง

11. การทรยศหักหลังและการเสียสละ (Betrayal and Sacrifice)



ภาพที่ 18 ฮันในสภาพที่ถูกแช่แข็งในแท่งคาร์บอนไนท์

ในเทพนิยายมักจะกล่าวถึงการถูกทรยศหักหลังและการเสียสละของวีรบุรุษเพื่อให้ได้รับรู้ความจริงที่ถูกปิดบังไว้ ในเรื่องการทรยศหักหลังนั้นมีเรื่องราวในเทพนิยายยุโรปเหนือเล่ากันว่า เทพเจ้าโลคี (Logi) อิจฉาที่บรรดาสรรพสิ่งต่างๆ พากันให้คำปฏิญาณว่าจะไม่ทำร้าย

เทพเจ้ารูปงามบัลดูร์ (Baldur) หลังจากได้รู้ว่าต้นมิสเซิลโท (mistletoe) ซึ่งยังเล็กมากไม่ได้เข้าร่วมปฏิกิริยาด้วย เทพเจ้าโลคีจึงหลอกให้เทพเจ้าโฮดูร์ (Hodur) ผู้ซึ่งเป็นน้องชายตาบอดของเทพเจ้าบัลดูร์ขว้างต้นมิสเซิลโทใส่ที่ชายตบจนลื่นชีพ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สอันถูกแลนโด คาลริสเซียน เพื่อนของเขาทรยศ จนต้องถูกโอบา เฟตต์ นักล่าเงินรางวัลนำไปมอบให้กับแจ๊บบา ในสภาพที่ถูกแช่แข็งในแท่งคาร์บอนไนท์ (block of carbonite)

อำนาจพิเศษของปีศาจร้ายที่สามารถทำให้ผู้ถูกสาปกลายเป็นหินได้นั้น มักจะพบเห็นกันอยู่บ่อยครั้งในเทพนิยาย ผู้ถูกสาปจะอยู่ในลักษณะครึ่งเป็นครึ่งตาย และอาจได้รับการแก้กลับคืนมาได้เมื่อคำสาปหมดฤทธิ์ ร่างกายของผู้ถูกสาปจึงอยู่ในลักษณะคล้ายกับการดองหรือเก็บรักษาไว้เฉกเช่นกรณีของการทำมัมมี่ในสมัยอียิปต์โบราณ ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเตรียมร่างกายของผู้ตายให้พร้อมสำหรับการคืนชีวิตใหม่อีกครั้ง การแช่แข็งอันในสตาร์วอร์สจึงเปรียบเสมือนการที่อันถูกสาปให้กลายเป็นหิน ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการรักษาสภาพร่างกายไว้เพื่อเดินทางไปสู่ภพหน้าหรือเพื่อการคืนชีวิตอีกครั้ง



ภาพที่ 19 เมดูซา หนึ่งในสามของพวกกอร์กอนส์ มองใครแล้วคนนั้นจะกลายเป็นหิน

ในประเด็นของการเสียสละของวีรบุรุษนั้นเห็นได้เด่นชัดในกรณีของลูคัสที่ต้องเผชิญหน้ากับเวเดอร์บนนครเมฆ เวเดอร์ยื่นข้อเสนอให้ลูคัสเลือกระหว่างการร่วมมือกับเขาและความตาย ลูคัสยอมสละชีพโดยทิ้งตัวลงสู่เบื้องล่างเพื่อไม่ให้ความคิดอันชั่วร้ายของบิดาของเขาเข้าครอบครอง

12. การกลับมาของวีรบุรุษ (Return of the Hero)

การกลับมาของวีรบุรุษมักเป็นขั้นตอนถัดมาเมื่อวีรบุรุษได้รับรู้ความจริงและศาสตร์บางอย่างที่สร้างความมั่นใจให้แก่เขาในการที่จะบรรลุในภารกิจหรือสิ่งที่แสวงหา

ในเทพนิยายกรีก โอดิสซุสต้องเดินทางรอนแรมอยู่กลางทะเลเนื่องจากทำให้โฟไซดอนพิโรธ เป็นเวลานาน 10 ปีกว่าที่การเดินทางของเขาจะสิ้นสุดลง โอดิสซุสจึงได้มีโอกาสกลับบ้านเพื่อมาช่วยเหลือภรรยาและบุตรชายของเขา หรือจากในคัมภีร์ไบเบิล โจเซฟ (Joseph) ได้ถูกบรรดาพี่ชายของเขาขายไปเป็นทาส หลายปีต่อมาโชคชะตาพลิกผันให้โจเซฟได้มีอำนาจวาสนาได้เป็นถึงข้าราชการชั้นสูงของอียิปต์ เมื่อพบกันอีกครั้งบรรดาพี่ชายของเขา มารบกวนขอธัญหาร โจเซฟเปิดเผยตัวและอภัยในความผิดที่เหล่าพี่ชายของเขากระทำต่อเขา ในประเด็นการกลับมาของวีรบุรุษนี้เห็นเด่นชัดเมื่อลุดวิกทิวซ์ขึ้นเป็นครั้งแรกในชุดของอัศวินเจไดเพื่อเข้าช่วยเหลืออันและเจ้าหญิงเลอาออกจากวังของแจ็บบาในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* เป็นที่น่าสังเกตคือ ผู้สร้างได้ใช้ชื่อตอนนี้ว่า “*Return of the Jedi*” ซึ่งเป็นการบ่งบอกอย่างชัดเจนว่า เนื้อเรื่องในตอนนี้นำมาถึงขั้นตอนการกลับมาของวีรบุรุษดังที่กล่าวมานั่นเอง

13. การฟื้นคืนชีพ (Resurrection)

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* เจ้าหญิงเลอายอมเสี่ยงชีวิตปลอมตัวเป็นนักล่าเงินรางวัลเข้าไปในวังของแจ็บบาเพื่อช่วยเหลืออันชายผู้เป็นที่รัก และได้ปลดปล่อย อันออกจากกรงขัง จึงถือเป็นการฟื้นคืนชีพของอัน

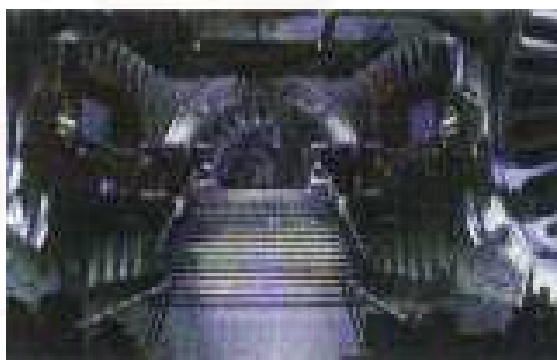
ในเทพนิยายกรีก ดีมีเตอร์ (Demeter) เทพีแห่งพืชผลและเพอร์เซโฟนี (Persephone) บุตรสาว ทั้งสองมีหน้าที่ดูแลโลกให้อุดมสมบูรณ์ อยู่มาวันหนึ่งเพอร์เซโฟนีได้ถูกเฮดีสลักพาตัวไปอยู่ยมโลก ดีมีเตอร์จึงออกตามหาบุตรสาวจนล้มหน้าที่ ปล่อยให้โลกเกิดความแห้งแล้ง บรมเทพซุสจึงไปขอร้องให้เฮดีสคืนเพอร์เซโฟนีให้มารดา แต่เนื่องจากเพอร์เซโฟนีได้กินทับทิมที่เฮดีสให้เข้าไปถึง 4 เมล็ด จึงต้องอยู่ในยมโลก 4 เดือน และได้กลับขึ้นมาอยู่กับมารดาบนโลก 8 เดือน โดยเมื่อเพอร์เซโฟนีขึ้นมาจากยมโลกจะเป็นการเริ่มฤดูใบไม้ผลิบนโลกมนุษย์ ส่วน 4 เดือนในฤดูหนาวนั้นคือตอนที่เพอร์เซโฟนีลงไปอยู่กับเฮดีสทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกจึงไม่เจริญงอกงามแสดงถึงความโศกเศร้าของดีมีเตอร์ การกลับขึ้นมาจากยมโลกของเพอร์เซโฟนีจึงเปรียบเสมือนการฟื้นคืนชีพเช่นกัน

ในเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก เจ้าหญิงหรือเจ้าชายในเทพนิยายหลายๆ เรื่องมักจะถูกสาปให้หลับใหลอยู่ในสภาพครึ่งเป็นครึ่งตายหรือกลายเป็นสิ่งที่น่าเกลียดน่ากลัว และสิ่งที่จะทำลายคำสาปนั้นได้ก็คือรักแท้หรือการจุมพิตจากรักแท้เท่านั้นดังเรื่องของซีกูร์ดกับบรินฮิลด์ในเทพนิยายยุโรปเหนือ เช่นเดียวกับอันที่ถูกแช่แข็งในแท่งคาร์บอนไนท์ซึ่งมีสภาพไม่แตกต่างจากการถูกสาปให้หลับใหล กลับฟื้นคืนชีวิตอีกครั้งด้วยรักแท้ของเจ้าหญิงเลอาที่มีต่อเขา

14. การเดินทางสู่ยมโลก (Descent into the Underworld)

ขณะที่เดินทางกลับบ้าน วีรบุรุษมักพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับอันตรายที่ร้ายแรงอีกครั้งซึ่งครั้งนี้เทียบได้กับการเดินทางสู่ยมโลก ในเทพนิยายกรีกภารกิจที่ 12 ซึ่งเป็นภารกิจสุดท้ายของเฮอรัลด์คือการลงไปยังยมโลกเพื่อนำเอาเซอริบิธส์ 3 หัวที่คอยยืนเฝ้าประตูยมโลกกลับขึ้นมาบนโลก หรือในกรณีของโอดิสซุสที่ต้องเดินทางลงไปยังยมโลกเพื่อขอคำปรึกษาจากวิญญาณของทีรีไซธส์เพื่อหาทางเดินทางกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย หรือในกรณีของออร์เฟียส (Orpheus) ซึ่งเดินทางลงไปยังยมโลกเพื่อที่จะนำยูริดีซี (Eurydice) นางที่ตนรักซึ่งเสียชีวิตไปแล้วกลับคืนขึ้นมาบนโลกมนุษย์ หรือในเทพนิยายยุโรปเหนือเทพเจ้าเฮอริมอดูร์ต้องเดินทางลงไปยังยมโลกเพื่อนำเอาวิญญาณของเทพเจ้าบัลดูร์กลับมา เป็นต้น

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* ดาวมรณะดวงที่ 2 เปรียบเสมือนยมโลกที่ลูคจะต้องเข้าไปเพื่อนำด้านดีของเวเดอร์ซึ่งเป็นบิดาของเขาออกมา ห้องบัลลังก์ที่ดูมืดทะมึนของจักรพรรดิบนดาวมรณะดวงที่สองนี้ ให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับความมืดครึ้มลึกลับน่ากลัวของยมโลกที่ซึ่งเฮดีสปกครองอยู่ หรือในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* โอบี-วัน ไคว-กอน และจาร์ จาร์ บิงค์สก็เดินทางไปยังทะเลสาบนานูโดยผ่านใจกลางของแกนดาวซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับการเดินทางลงสู่ยมโลกเช่นกัน



ภาพที่ 20 ห้องบัลลังก์ของจักรพรรดิซึ่งแฝงความรู้สึกลึกลับน่ากลัวเช่นเดียวกับยมโลกของเฮดีส

เป็นที่น่าสังเกตว่ายมโลกหรืออันเดอร์เวิร์ลด์ (Underworld) ของกรีกนั้นไม่ใช่รกรกอย่างที่มักเข้าใจกันว่าเป็นสถานที่ที่ทรมานวิญญาณบาปเหมือนในวัฒนธรรมอื่นๆ ยมโลกของกรีกที่เฮดีสปกครองอยู่นี้ (ซึ่งบางครั้งเรียกอันเดอร์เวิร์ลด์ว่าเฮดีสเลย์กมี) เป็นเพียงดินแดนที่คนตายแล้วจะไปอยู่เท่านั้น แต่ก่อนจะเข้าไปยังยมโลกได้จะต้องข้ามแม่น้ำสติกซ์ (Styx) โดยเรือซึ่งมีแครอน (Charon) เป็นผู้แจว แต่แครอนจะรับเฉพาะผู้โดยสารที่มีเหรียญเงินจ่ายให้เท่านั้น เหรียญเงินนี้ก็คือเหรียญที่ใส่ปากคนตายเวลาทำพิธีฝังศพ ถ้าใครไม่มีเงินจ่ายให้แครอนวิญญาณจะต้อง

ล่องลอยอยู่ในลิมโบ (Limbo) ซึ่งเป็นดินแดนที่อยู่ระหว่างโลกมนุษย์กับยมโลก ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* โบบา เฟตต์จึงรับหน้าที่คล้ายกับแคโรนที่พ่ายแพ้ที่ถูกแช่แข็งในแท่งคาร์บอนที่ไปสู่วังของแจ๊บบาที่เปรียบเสมือนนรกภูมิของฮัน

15. การปรองดองหรือคืนดีกับบิดา (Atonement with the Father)

ระหว่างการผจญภัยของวีรบุรุษบางครั้งเขาจำเป็นต้องคืนดีกับบิดาของเขา ในบางกรณีการคืนดีนี้เองก็กลายเป็นภารกิจสำคัญหรือสิ่งที่วีรบุรุษแสวงหา ในกรณีของลูกการคืนดีกับบิดาเกิดขึ้นเมื่อคราวที่เผชิญหน้ากับเวเดอร์ในครั้งสุดท้าย เมื่อเวเดอร์พลาดท่าและลูกไม่ยอมสังหารเวเดอร์บิดาของตนตามคำสั่งจักรพรรดิ จักรพรรดิจึงหันมาเล่นงานลูกแทน ในขณะนั้นด้านดีของเวเดอร์ก็เอาชนะด้านมืดของตนเองได้ เขาจึงเข้าช่วยลูกด้วยการสังหารจักรพรรดิในขณะที่ตนเองก็เสียชีวิตด้วย การถอดหน้ากากเวเดอร์ออกก่อนสิ้นใจจึงเป็นสัญลักษณ์ของการปลดปล่อยเวเดอร์ให้ออกจากพลังด้านมืดซึ่งถือเป็นการสิ้นสุดภารกิจของลูก



ภาพที่ 21 การถอดหน้ากากเวเดอร์ออกก่อนสิ้นใจ

เป็นสัญลักษณ์ของการปลดปล่อยเวเดอร์ให้หลุดพ้นจากพลังด้านมืด

ในเทพนิยายการปรองดองระหว่างเซอร์ลานเซอส์ลิตกับกาลาฮัดบุตรนอกสมรสของเขามีความคล้ายคลึงกับเรื่องของลูก หลังจากที่บิดาและบุตรได้พบกันและร่วมมือกันค้นหาจอกศักดิ์สิทธิ์ ลานเซอส์ลิตประสบความล้มเหลวไม่สามารถค้นพบจอกศักดิ์สิทธิ์ได้เนื่องจากบาปที่ไม่มีความสัมพันธ์กับกวีนิเวียร์ ในขณะที่เดียวกันกาลาฮัดอัศวินผู้บริสุทธิ์ก็เป็นผู้ค้นพบจอกศักดิ์สิทธิ์แทนบิดา เช่นเดียวกับที่ลูกได้เป็นอัศวินเจไดผู้ยิ่งใหญ่ซึ่งเวเดอร์บิดาของเขาไม่สามารถเป็นได้ การปรองดองกับบิดาในกรณีอื่นๆ เช่น โอดิสซุสร่วมกับบุตรชายช่วยกันกัณวางแผนกำจัดศัตรูจนสิ้น เป็นต้น

เดียว หรือที่เรียกว่าการเอาชนะใจตัวเองด้วย เช่น การที่เวเดอร์เอาชนะความกลัวโดยการตัดสินใจช่วยเหลือ หรือการที่ลูคสามารถควบคุมบังคับจิตใจไม่ให้อำนาจมืดของจักรพรรดิเข้าครอบงำได้อีกด้วย

ความเป็นเทพนิยายในตัวละครหลักและพาหนะ

แรงบันดาลใจสำหรับตัวละครหลายตัวในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้มาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายที่ลูคส์สนใจและค้นคว้าในช่วงที่เขียนบทครั้งแรก แม้ว่าบรรดาตัวละครต่างๆ จะได้รับการดัดแปลงและปรับปรุงทั้งในด้านรูปลักษณ์และเพศจนเป็นที่ลึกลับดังที่เห็นในภาพยนตร์แล้วก็ตาม แต่พื้นฐานบุคลิกภาพของตัวละครเหล่านั้นก็ยังคงปรากฏให้เห็นถึงแหล่งกำเนิดที่มาจากเรื่องราวที่เป็นวรรณคดีและเทพนิยาย ตัวลูคส์เองได้ศึกษาเรื่องราวต่างๆ จากตำนานเก่าแก่เป็นจำนวนมากไม่น้อยเช่นเรื่องราวของกษัตริย์อาเธอร์ ได้อ่านนิยายวิทยาศาสตร์และเรื่องราวประเภทแฟนตาซีหลายต่อหลายเรื่องเช่นงานเขียนของโทลคีน และได้ทำการแยกแยะองค์ประกอบโดยทั่วไปและลักษณะเฉพาะของตัวละครเพื่อที่จะนำมาใช้ในการสร้างเรื่องราวที่มีลักษณะเป็นสากลขึ้นมาใหม่

ลูค สกายวอร์คเกอร์

นับเป็นตัวละครที่เด่นที่สุดในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส โดยเริ่มพัฒนาจากเด็กชาวไร่ผู้วิเศษ การแต่งกายของลูคจะสื่อให้เห็นพัฒนาการของเขาตลอดทั้งไตรภาค เริ่มจากชุดที่เป็นสีขาวในตอนแรกแล้วก็เพิ่มแบบและสีสันเข้าไปเรื่อยๆ ตามประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น



ภาพที่ 22 ลูค สกายวอร์คเกอร์

บทบาทของลูกที่ได้รับในช่วงต้น คือ วีรบุรุษผู้ที่จะต้องออกแสวงหาหรือปฏิบัติภารกิจอะไรบางอย่าง ซึ่งในที่นี้ก็คือการช่วยเหลือเจ้าหญิงเลอา ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนไปเป็นการค้นหาตัวเอง ความเป็นวีรบุรุษของลูกค่อนข้างที่จะเพียบพร้อม คือเป็นผู้ที่มีจิตใจดี รักเพื่อนฝูง รักความถูกต้องยุติธรรม และได้ประกอบวีรกรรมอันกล้าหาญยิ่งใหญ่ เช่น ทำลายดาวมรณะ และมีความเป็นวีรบุรุษในแบบของเทพนิยาย คือ มีกำเนิดที่ลึกลับและต้องปกปิด แม้ว่าบุคลิกความเป็นวีรบุรุษของลูกส่วนใหญ่จะถอดมาจากตัวละครแฟลช กอร์ดอนในนิยายวิทยาศาสตร์ชื่อเรื่องเดียวกันก็ตาม แต่ก็ยังมีส่วนของกษัตริย์อาเธอร์ในช่วงหนุ่มแฝงอยู่ จากเด็กในไร้รู้ความเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องพึ่งความช่วยเหลือของที่ปรึกษา อีกทั้งเค้าโครงเรื่องการผจญภัยของลูกที่มีรากฐานมาจากเทพนิยาย ก็ส่งผลให้ลูกมีบุคลิกภาพแฝงอันมีอิทธิพลมาจากตัวละครในเทพนิยายตัวอื่นๆ อีกด้วย

เจ้าหญิงเลอา ออร์กานา

ความเป็นเจ้าหญิงของเลอา ออร์กานาถือเป็นการเติมเต็มความเป็นเทพนิยายในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส บทบาทของเจ้าหญิงเลอาคือผู้ที่ถูกแสวงหา ชุดขาวที่เจ้าหญิงเลอาสวมนอกจากจะแสดงถึงความบริสุทธิ์และอ่อนต่อโลกในลักษณะคล้ายกับชุดของลูกแล้ว ยังเป็นเงื่อนไขให้ผู้ชมได้สังเกตถึงความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับเลอาที่จะเผยให้ทราบในช่วงท้ายของไตรภาค ในขณะที่เดียวกันเจ้าหญิงเลอายังเป็นตัวแทนของวีรสตรีในเทพนิยายสมัยใหม่อีกด้วย เช่นเดียวกับราชินีอิมิตาลาในไตรภาคแรกของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส



ภาพที่ 23 เจ้าหญิงเลอา ออร์กานา

โอบี-วัน เคโนบี

บทบาทของโอบี-วัน เคโนบี คือ ผู้ให้ หรือ ผู้วิเศษ ผู้ที่มีหน้าที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำและมอบของขวัญวิเศษให้แก่วีรบุรุษ บุคลิกของโอบี-วันถูกสร้างขึ้นมาให้ดูภูมิฐาน มีคุณลักษณะของผู้วิเศษที่ใจดีและมีพลัง หน้าที่หลักคือให้คำแนะนำต่างๆ แก่ลุค ซึ่งเหมือนกับพ่อมดเมอร์ดลินมาก โอบี-วันจึงเปรียบเสมือนพ่อมดเมอร์ดลินแห่งสตาร์วอร์ส ถ้าไม่มีตัวละครตัวนี้เป็นผู้กระตุ้นวีรบุรุษ การผจญภัยต่างๆ ก็จะไม่เกิดขึ้น ความเป็นผู้ให้ของโอบี-วันนั้นยิ่งใหญ่ในสายตาของผู้ชมมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสียสละตนเพื่อประวิงเวลาให้ลุคและพรรคพวกหนีออกจากดาวมรณะได้ และที่สำคัญคือการเสียสละคราวนั้น โดยนัยแล้วก็เพื่อแสดงให้ลุคเห็นและเชื่อมั่นในอานาথাของพลัง เช่นเดียวกับเป็นการหลีกเลี่ยงให้ลุคได้ขึ้นมาเป็นอัศวินเจไดเพื่อพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับเวเดอร์ตามรอยตำแหน่งตน นอกจากนี้โอบี-วันยังเป็นตัวละครสำคัญในไตรภาคแรกของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สด้วย



ภาพที่ 24 โอบี-วัน เคโนบี ในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

ฮัน โซโล

บทบาทของฮัน โซโลในช่วงแรกของไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สยังมีไม่มาก ฮันเป็นเพียงแค่เพื่อนร่วมผจญภัยของวีรบุรุษเท่านั้น แต่ในขณะที่เดียวกันผู้ชมจะค่อยๆ เห็นพัฒนาการของฮันเปลี่ยนไปจากสลัดอากาศและนักขนของเถื่อนสู่วีรบุรุษ ซึ่งจะเด่นชัดขึ้นเรื่อยๆ ในภาคต่อๆ มาเมื่อฮันเริ่มการมีผจญภัยและแสวงหาเป็นของตัวเอง พัฒนาการดังกล่าวทำให้ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเทียบเท่ากับวีรบุรุษเองเลยทีเดียว นอกจากนี้ฮันยังเป็นตัวละครที่สื่อให้เห็นถึงความเป็นภาพยนตร์แนวตะวันตกที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้ค่อนข้างชัดเจนจากเครื่องแต่งกายและฉากที่ดวลปืนกับกรีโดในร้านเหล้า รวมไปถึงถึงลักษณะความเป็นคนนอก

กฎหมายที่แฝงอยู่ในตัวเขา และถึงแม้ว่าบุคลิกของฮันถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นผู้ช่วยพระเอก ในขณะที่เดียวกันฮันก็มีบทบาทเด่นเป็นของตนเองเช่นเดียวกับเซอร์ลานเชอส์ลิตในตำนานของกษัตริย์อาเธอร์



ภาพที่ 25 ฮัน โซโล

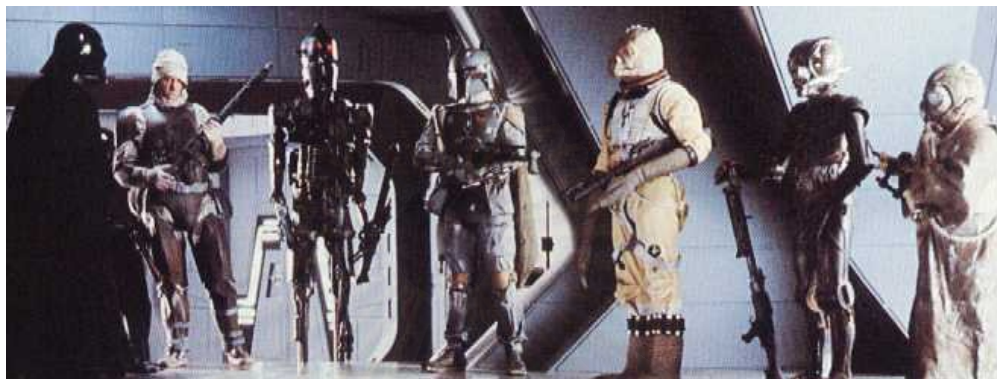
ดาร์ธเวเดอร์ (อนาคิน สกายวอร์คเกอร์)



ภาพที่ 26 ดาร์ธเวเดอร์

บทบาทความเป็นผู้ร้ายของดาร์ธเวเดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* ยังไม่แสดงออกมาให้เห็นเด่นชัดมากนัก แต่ผู้ชมก็สามารถรับรู้ถึงความร้ายกาจของเวเดอร์ได้โดยผ่านองค์ประกอบทางด้านสัญลักษณ์คือ เครื่องแต่งกาย การให้เวเดอร์สวมหน้ากากอยู่ภายในชุดและผ้าคลุมสีดำนั้นสื่อให้เห็นอย่างเด่นชัดถึงพลังอำนาจทางด้านมืดที่ครอบคลุมเวเดอร์ไว้หมดทั้งร่าง การรับใช้พลังทางด้านมืดนั้นเวเดอร์ต้องตกเป็นทาสและเชื่อฟังเจ้านายคือจักรพรรดิ

พัลพาทีนอย่างไม่มีเงื่อนไขหรือข้อแม้ ในส่วนนี้เองที่ทำให้เวเดอร์ไม่ต่างอะไรไปจากเครื่องจักรที่มีชีวิต บทบาทการเป็นตัวร้ายของเวเดอร์เริ่มเห็นได้เด่นชัดขึ้นในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Empire Strikes Back* แต่อย่างไรก็ดีความร้ายกาจของเวเดอร์ก็ถูกบดบังอีกครั้งเมื่อเทียบกับความโหดร้ายของจักรพรรดิพัลพาทีนในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi*



ภาพที่ 27 ดาร์ธเวเดอร์กับเหล่าบรรดานักล่าเงินรางวัลในตอน *The Empire Strikes Back*

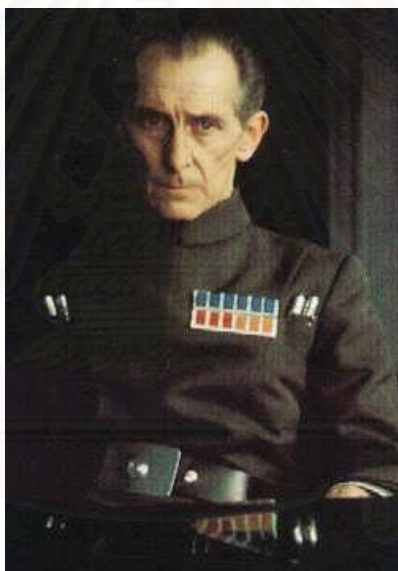
ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของอนาคิน สกายวอร์คเกอร์หรือดาร์ธเวเดอร์ในช่วงเด็กนั้น ผู้ชมจะได้รับรู้ถึงการประกอบวีรกรรมพร้อมกับความพิเศษในตัวของอนาคิน ซึ่งถือว่าเป็นตัวละครที่มีความเป็นเทพนิยายสูงมากเนื่องจากมีกำเนิดที่ลึกลับคล้ายกับจะเป็นบุตรของพระเจ้าหรือเทพเจ้าเช่นเดียวกับวีรบุรุษในเทพนิยายดังที่ได้กล่าวมาแล้ว การขยายความเป็นมาตัวละครตัวนี้ในไตรภาคแรกอาจเปลี่ยนแปลงความรู้สึที่ผู้ชมมีต่อเวเดอร์ในไตรภาคที่ 2 ได้ไม่น้อยทีเดียว ทำให้ตัวละครตัวนี้มีบทบาทที่เป็นทั้งวีรบุรุษและผู้ร้ายในขณะเดียวกัน



ภาพที่ 28 อนาคิน สกายวอร์คเกอร์

ข้าหลวงมอฟฟ์ ทาร์กิน

นอกจากเวเดอร์แล้ว ยังมีข้าหลวงมอฟฟ์ ทาร์กินที่รับบทบาทเป็นผู้ร้ายอีกคนหนึ่ง ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* ความโหดร้ายของมอฟฟ์ ทาร์กินทำให้เขาเป็นตัวแทนของจักรพรรดิพัลพาทีนคนเดียว ดังจะเห็นได้ว่าแม้แต่เวเดอร์เองซึ่งเปรียบเป็นมือขวาของจักรพรรดิก็ยังไม่ให้ความเกรงกลัวและเชื่อฟังมอฟฟ์ ทาร์กิน ความโหดร้ายที่แสนจะเยือกเย็นของเขาแสดงให้เห็นได้ในฉากที่เขาสั่งให้ทำลายดาวอัลเดอราน การได้ปีเตอร์ คัชซิง (Peter Cushing) มารับบทมอฟฟ์ ทาร์กิน นับได้ว่าเป็นความสำเร็จอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ ซึ่งแม้ว่าคัชซิงจะติดภาพลักษณ์ของการเป็นดารานักแสดงแนวสยองขวัญ ซึ่งอาจถือได้ว่าเขาได้กลายเป็นหน้าหนึ่งของตำนานภาพยนตร์แนวดังกล่าวไปโดยปริยาย และด้วยหน้าตาอันเป็นเอกลักษณ์ของคัชซิงที่ดูน่ากลัวนี่เองที่สร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ชมในบทดังกล่าว



ภาพที่ 29 ข้าหลวงมอฟฟ์ ทาร์กิน

จักรพรรดิพัลพาทีน (ดาร์ธซีเดียน)

บทบาทผู้ร้ายที่แท้จริงในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นตกอยู่ที่จักรพรรดิพัลพาทีน ผู้โหดร้าย ที่ค่อยๆ ไต่ขึ้นสู่อำนาจจากวุฒิสมาชิกไปสู่สมุหนายกในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* และขึ้นสู่อำนาจสูงสุดในไตรภาคที่ 2 ซึ่งเบื้องหลังแล้วพัลพาทีนก็คือ ดาร์ธซีเดียนผู้ชั่วร้าย ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของภูตร้าย (The Devil) และความชั่วร้ายในเทพนิยาย ซึ่งมีความสามารถในการล่อลวงให้ใครๆ หันเหไปจากความถูกต้องดีงามได้



ภาพที่ 30 พัลพาทีนขณะดำรงตำแหน่งวุฒิสมาชิกในตอน *The Phantom Menace*

หุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทู และหุ่นยนต์ซี-ทีรีพีไอ

เป็นที่น่าสังเกตว่าหุ่นยนต์ทั้งสองนี้จะเป็นตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ทั้ง 2 ไตรภาค รวมถึงเรื่องราวในไตรภาคที่ 3 ซึ่งไม่ได้สร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ด้วย บทบาทของหุ่นยนต์อาร์ทู-ดีทู และหุ่นยนต์ซี-ทีรีพีไอโดยเฉพาะอาร์ทูนั่น เป็นเสมือนตัวส่งเรื่อง กล่าวคือเป็นผู้ส่งวีรบุรุษสู่ภารกิจ โดยการนำข่าวจากเจ้าหญิงมาให้ลุคและโอปี-วัน หุ่นยนต์อาร์ทูนั่นเปรียบเสมือนมือขวาของลุค ที่ช่วยแก้สถานการณ์ต่างๆ ให้พ้นไปได้ด้วยดีหลายต่อหลายครั้ง นอกจากนี้ ลูคส์ได้ใช้ตัวละคร 2 ตัวนี้เป็นเครื่องมือในการการเล่าเรื่องในไตรภาคที่ 2 กล่าวคือ ลูคส์ได้บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านสายตาของหุ่นยนต์ 2 ตัวนี้ ทั้งนี้เป็นอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เรื่อง *The Hidden Fortress* ของคุโรซาวา ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของชาวนา 2 คน อันเป็นแนวคิดที่ลูคส์ชื่นชอบนั่นเอง



ภาพที่ 31 หุ่นยนต์ซี-ทีรีพีไอ (ซ้าย) และอาร์ทู-ดีทู (ขวา)

ความสามารถในการรับรู้และถ่ายทอดอารมณ์ต่างๆ ของหุ่นยนต์ทั้งสองในภาพยนตร์นี้มีลักษณะและพัฒนาการขั้นสูงจนเกือบเทียบได้กับสิ่งมีชีวิตหรือมนุษย์เลยทีเดียว แต่อย่างไรก็ตามหุ่นยนต์ทั้งสองกลับมีความภูมิใจที่ได้เป็นหุ่นยนต์และไม่คิดจะเป็นมนุษย์เหมือนกับหุ่นยนต์อีกหลายตัวในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ อย่างเช่น *Short Circuit* (1986), *Bicentennial Man* (1999) และ *A.I.: Artificial Intelligence* ซึ่งถ้าจะเปรียบไปแล้วทั้งหุ่นยนต์อาร์ทูและทรีพีโอนี่ก็จะกลายเป็นตำนานหรือเทพนิยายในโลกของหุ่นยนต์ในยุคต่อๆ มา หรืออย่างน้อยที่สุด ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สหุ่นยนต์ทรีพีโอก็จะได้รับการนับถือเสมือนเทพเจ้าในเทพนิยายของบรรดาอ็วี่อกรุ่นหลังสืบไป

มังกร สัตว์ประหลาด และสัตว์ร้าย

ตัวละครที่ขาดไม่ได้ในเทพนิยายคือมังกร สัตว์ประหลาด หรือสัตว์ร้ายต่างๆ ที่มักเป็นหนึ่งในภารกิจของตัวเอกที่ต้องไปกำจัด ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีการสร้างสรรค์สัตว์ประหลาดชนิดต่างๆ ขึ้นใหม่ แม้ว่ารูปร่างหน้าตาจะไม่เหมือนกับที่บรรยายไว้ในเทพนิยาย แต่สัตว์ประหลาดเหล่านี้ก็มีหน้าที่เดียวกันในสถานการณ์คล้ายคลึงกัน



ภาพที่ 32 แรนคอร์ เป็นเสมือนตัวแทนของมังกรในเทพนิยาย หนึ่งในสัตว์ร้ายที่ต้องถูกวีรบุรุษกำจัด

ในการออกผจญภัยของเหล่าวีรบุรุษของกรีกมักมีเรือเป็นพาหนะ เช่น ในการผจญภัยของโอดิสซุสและเจสัน หรือแม้แต่ในโลกของความจริงในสมัยโบราณ การออกสำรวจโลกหรือการออกล่าอาณานิคมซึ่งเปรียบเสมือนการผจญภัยของคนสมัยก่อนก็ใช้เรือเป็นพาหนะสำคัญเช่นกัน ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สยานอวกาศก็เป็นเสมือนพาหนะของเหล่าวีรบุรุษเหล่านั้น เทียบได้กับเรืออาร์โกของเจสัน หรือจะให้ใกล้เคียงยิ่งขึ้นก็เห็นจะเทียบได้กับม้าบินเพกาซัสของเบลเลอโรโฟน ยิ่งยานต่างๆ ในภาพยนตร์ได้รับการออกแบบให้มีสมรรถนะสูงเป็นพิเศษจนอาจ

เรียกได้ว่าเป็น ‘พาหนะของพระเจ้า (Transport of the Gods)’ ด้วยแล้ว ยานต่างๆ เหล่านี้จึงเทียบได้กับสไลพนิร์ (Sleipnir) ม้า 8 ขาที่บินได้ด้วยความเร็วสูงซึ่งพาหนะพิเศษของเทพเจ้าโอดินของชาวยุโรปเหนือหรือรอกซ์คิที่มีแพะลากซึ่งลูกโซนเป็นไฟซึ่งพาหนะของเทพเจ้าเปอรุน (Perun) ของชาวสลาวิก (Slavic)* นั่นเลยทีเดียว



ภาพที่ 33 เทพเจ้าโอดินกับสไลพนิร์ม้า 8 ขา

ดังจะเห็นได้ว่าวิธีการนำเอาเทพนิยายต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้น ลูคัสจะนำเอาแต่เพียงเค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และลักษณะเด่นของตัวละครจากเทพนิยายหลายๆ เรื่องมาดัดแปลงโดยไม่ได้มีการอ้างถึงเนื้อเรื่องและตัวละครจากเทพนิยายโดยตรง การนำเอาเทพนิยายมาใช้ในแง่นี้จึงขึ้นอยู่กับว่าผู้ประยุกต์ใช้จะดึงเอาความคิดหลักและเค้าโครงเรื่องอะไรจากเรื่องเดิมมาใช้ และจะตีความหมายใหม่ให้เข้ากับวัตถุประสงค์ที่ผู้ประยุกต์ใช้ต้องการ ซึ่งอาจทำให้ตัวละครและเนื้อเรื่องหรือเค้าโครงเรื่องอาจไม่มีความใกล้เคียงกับเทพนิยายเดิมๆ เลย หรืออาจทำให้สังเกตเห็นความคล้ายคลึงกับเทพนิยายที่นำมาประยุกต์ใช้ได้ยาก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* สลาวิก เป็นกลุ่มชนอินโด-ยูโรเปียน คือ บัลแกเรีย สาธารณรัฐเชค โปแลนด์ รัสเซีย สโลวัก และสโลวีเนีย

บทที่ 6

เทคนิคในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

นอกจากลู่สจะใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการเล่าเรื่อง ภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สยังสร้างความตื่นตาตื่นใจ สร้างอารมณ์ และสื่ออารมณ์ต่างๆ ให้เกิดแก่ผู้ชมอย่างไม่อาจปฏิเสธได้ ซึ่งถือเป็นหน้าที่หลักของภาพยนตร์เช่นกัน ที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์ถึงลักษณะเด่นและเทคนิคต่างๆ ที่น่าสนใจ ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่คาดว่าน่าจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้ผันตัวเองจากสื่อภาพยนตร์ไปเป็นเทพนิยายของชาวอเมริกัน

การนำเสนอการสร้างสรรค์วิธีการเล่าเรื่อง

1. การใช้องค์ประกอบของเทพนิยายในการเล่าเรื่อง

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีการใช้คำขึ้นต้นเช่นเดียวกับในเทพนิยาย โดยทั่วไปแล้วเทพนิยายต่างๆ มักจะขึ้นด้วยประโยคทำนองนี้เสมอๆ คือ “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” “Once upon a time, in a faraway land...” ซึ่งในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะใช้ว่า “A long time ago, in a galaxy far, far away...”

นอกจากนี้ยังมีการนำเอาเค้าโครงเรื่อง ตัวละคร แม่บท และองค์ประกอบอื่นๆ จากเทพนิยายดั้งเดิมมาดัดแปลงใช้ในการผูกเรื่อง ดังที่กล่าวไว้ในบทก่อน

2. การผสมแนวเรื่อง (Genre)

ดังจะเห็นได้ว่า การผสมแนวเรื่องในภาพยนตร์ยุคปัจจุบันถือเป็นเรื่องปกติไปแล้ว จนในบางครั้งก็สร้างปัญหาให้กับผู้ที่ทำการศึกษาแนวเรื่องไม่ใช่บ่อย เพราะแต่เดิมก็มีปัญหาเกี่ยวกับการคาบเกี่ยวกันของแนวเรื่องมากพออยู่แล้ว ยิ่งมาในยุคปัจจุบันยิ่งมีการจงใจนำเอาแนวเรื่องมาผสมกันจนไม่อาจจะระบุได้แน่ชัดว่าภาพยนตร์เรื่องใดมีแนวเรื่องใดกันแน่ ที่มาของการผสมแนวเรื่องในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นน่าจะเกิดจากผลงานดังกล่าวได้จากการศึกษาและดัดแปลงมาจากงานที่พบในอดีตหลายต่อหลายแหล่งของลู่ส “...และนำไปสู่มิติใหม่ ซึ่งเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ แนวเรื่องต่างๆ ทั้งอวกาศ เพื่อฝัน ผจญภัย ตื่นเต้นลึกลับ และสนุกสนานมารวมกันอย่างลงตัว และต่างเสริมเรื่องราวให้แก่กันและกัน” (Henderson, 1997: 126) ซึ่งตรงกับข้อสังเกตของประชา สุวีรานนท์ (2542: 131-132) ที่ว่า “...Star Wars เป็นผลของการ

สังเคราะห์เทพนิยายรูปแบบต่างๆ และเริ่มจากการรวมเอา ‘แนวหนัง’ อันได้แก่ หนังสือนิยายวิทยาศาสตร์ หนังสือสงคราม หนังสือความบอย หนังสืออศวินยุคกลาง หนังสือสายลับ และหนังสือผจญภัยแนวอื่นๆ เข้าด้วยกัน”

องค์ประกอบของแนวภาพยนตร์ต่างๆ ที่ปรากฏอย่างเด่นชัดในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* มีดังนี้

2.1 ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Film)

แก่นเรื่องของนิยายหรือภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์แบบคลาสสิกมักจะเป็นเรื่องราวของการคิดค้นพัฒนาสิ่งประดิษฐ์หรืออำนาจพิเศษและผลกระทบของมันที่มีต่อมวลมนุษยชาติ การเผชิญหน้ากับมนุษย์ต่างดาวหรือรูปแบบสิ่งมีชีวิตแบบใหม่ๆ การเดินทางผ่านกาลเวลาหรือไปยังจักรวาลอื่นๆ

เป็นที่ทราบแล้วว่า ลูคัสยอมรับว่าเขาเป็นแฟนนิยายวิทยาศาสตร์ ทั้งที่เป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน ทั้งเรื่อง *บีค โรเจอร์ส* ซึ่งเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปตามแนวนิยายวิทยาศาสตร์แบบคลาสสิก เช่น การเดินทางระหว่างดวงดาว ความต้องการที่จะยึดครองโลกของเหล่าวายร้าย และอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ที่สะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของพัฒนาการทางเทคโนโลยี และเรื่อง *แฟลช กอร์ดอน* ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเรื่องราวการต่อสู้ ความน่าตื่นตาตื่นใจ และเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ทั้งในเรื่องและภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องความรักนั่นเองที่ทำให้สามารถพัฒนาสูตรการผจญภัยขึ้นมาจากการถูกจับ การช่วยเหลือ และการหลบหนี ซึ่งรูปแบบของนิยายวิทยาศาสตร์ที่อยู่ในรูปแบบของวีรบุรุษอวกาศในจินตนาการนี้เป็นที่เรียกขานกันต่อมาว่า ‘สเปซ โอเปรา (Space Opera)*’ หรือที่เริ่มมีผู้ใช้คำว่า ‘ไซ-ไฟ โอเปรา (Sci-fi Opera)’ ในปัจจุบัน

องค์ประกอบของแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* นี้ปรากฏอยู่ในฉากและอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ประเภทต่างๆ รวมไปถึงตัวละครที่เป็นมนุษย์ต่างดาว (aliens) และบรรดาหุ่นยนต์ (droids) ทั้งหลาย เป็นที่น่าสังเกตว่าเมื่อครั้งที่มีการออกแบบนครเมฆ (Cloud City) ของแลนโดที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ตอน *The Empire Strikes Back* ลูคัสได้นำภาพ ‘The City of Mingo’ จากภาพการ์ตูนเรื่อง *แฟลช กอร์ดอน*

* ไบรอัน อัลดีสส์ (Brian Aldiss) นักเขียนนวนิยายแนวนิยายวิทยาศาสตร์ ได้อธิบายถึงเนื้อหาของสเปซ โอเปราว่า โลกต้องตกอยู่ในสถานการณ์อันตราย ต้องมีการออกผจญภัย และจะมีชายคนหนึ่งที่เหมาะสมกับภารกิจนั้น ชายผู้นั้นจะต้องเผชิญหน้ากับบรรดามนุษย์ต่างดาวและสัตว์ประหลาดต่างๆ มีการนองเลือดในราชวัง และยานอวกาศออกเดินทางเข้าสู่ความมืดมิด มีหญิงสาวที่งามยิ่งกว่าท้องฟ้า และมีวายร้ายที่เลวร้ายดำมืดยิ่งกว่าหลุมดำ (Black Hole) (Henderson, 1997: 141)

มาให้ราล์ฟ แม็คควอริ (Ralph McQuarrie) ดูเป็นตัวอย่างและเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ในขณะที่เดียวกันแม็คควอริก็ใช้หุ่นยนต์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์คลาสสิกของฟริทซ์ แลง (Fritz Lang) เรื่อง *Metropolis* (1926) มาเป็นต้นแบบของหุ่นยนต์ซี-ทีพีไอ จึงทำให้หุ่นยนต์ทั้งสองมีลักษณะคล้ายกันมากอย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 34 เปรียบเทียบลักษณะคล้ายคลึงของหุ่นยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง *Metropolis* (ซ้าย) กับหุ่นยนต์ซี-ทีพีไอจากภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส (ขวา)

2.2 ภาพยนตร์แนวแฟนตาซี (Fantasy Film)

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีหรือแนวจินตนาการนี้มีลักษณะและขอบเขตที่คาบเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ในหลายด้านและหลายโอกาส จะต่างกันที่ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีไม่จำเป็นต้องใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ในการอธิบายถึงเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีนี้อาจเปรียบได้กับการทำความเข้าใจสู่ความจริง จึงมีบ่อยครั้งที่มีการสร้างโครงเรื่องปูให้ตัวละครเดินทางผจญภัยในความฝัน ต่อเมื่อตื่นขึ้นจึงได้ใช้แรงบันดาลใจที่ได้จากความฝันนั้นมาแก้ไขปัญหาในโลกแห่งความจริง หรืออีกนัยหนึ่งคือการพบตัวเองจากความฝันนั่นเอง เทพนิยายเองก็เป็นหนึ่งในเรื่องราวแนวแฟนตาซีองค์ประกอบที่เห็นเด่นชัดก็คือการสร้างลักษณะของตัวละครต่างๆ ให้มีอำนาจพิเศษเหนือมนุษย์ เช่น วิญญาณ จอมพลัง พ่อมดหรือผู้วิเศษที่มีเวทมนตร์ และบรรดาสัตว์ประหลาดทั้งหลาย

ความเป็นแฟนตาซีในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สก็อยู่ที่ลักษณะการสร้างตัวละครที่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์เช่นกัน ตัวอย่างเช่น อนาคิน สกายวอร์คเกอร์ซึ่งถูก

สร้างให้มีจำนวนเมดิ-คลอเรียน* (Medi-chlorien) ที่สูงมากกว่าสิ่งมีชีวิตประเภทอื่นๆ พลังพิเศษ (the Force) ที่มีอยู่ในบรรดาอสูรใจได้ทุกคน และพลังด้านมืดอันทรงอำนาจของจักรพรรดิที่แสดงออกมาในรูปของสายฟ้าฟาด เป็นต้น



ภาพที่ 35 พลังด้านมืดของจักรพรรดิที่แสดงออกมาในรูปแบบแฟลตาคี

2.3 ภาพยนตร์แนวผจญภัย (Adventure Film)

ภาพยนตร์แนวผจญภัยเองก็มีลักษณะคาบเกี่ยวกับแนวภาพยนตร์อื่นๆ ไม่ใช่บ่อย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละคร สถานที่ ฉาก และสถานการณ์ในท้องเรื่องว่าจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โหมเหียงไปทางแนวไหน โดยส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์แนวผจญภัยจะเน้นให้ตัวละครเอกมีความสามารถพิเศษไม่ทางใดก็ทางหนึ่งได้ใช้ความสามารถนั้นในการแก้สถานการณ์อันเลวร้ายที่ต้องเผชิญ ทั้งนี้ก็เพื่อการประกอบวีรกรรมหรือเพียงเพื่อการเอาชีวิตรอด ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในไตรภาคที่ 2 ซึ่งมีโครงเรื่องหลักที่เน้นการผจญภัยของลุคจึงนับได้ว่าเป็นภาพยนตร์แนวนี้เช่นกัน

2.4 ภาพยนตร์แนวสงคราม

ภาพยนตร์แนวสงครามจัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์แนวผจญภัยแนวหนึ่งที่ใช้การสู้รบเป็นฉากและสถานการณ์ให้ตัวละครต้องเผชิญ ประวัติศาสตร์ของสหรัฐอเมริกามีส่วนไม่น้อยในการเอื้ออำนวยให้ผู้สร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้นำเหตุการณ์สงครามต่างๆ ที่สหรัฐอเมริกามีส่วนร่วมมาเป็นใช้ฐานข้อมูลในการผูกเรื่องราวต่างๆ นับตั้งแต่การสู้รบกับพวกอินเดียนแดง สงครามเกาหลี สงครามเวียดนาม จนถึงสงครามโลกทั้ง 2 ครั้ง ภาพยนตร์ยังเป็นเสมือนเครื่องมือที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ในการต่อสู้ทำสงครามกับคู่สงครามฝ่ายตรงข้ามได้อย่างแยบยล

* ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* ไคว-กอนได้อธิบายความหมายของเมดิ-คลอเรียนให้นอนาคินฟัง ความว่า “เมดิ-คลอเรียนคือรูปแบบชีวิตที่เล็กมากจนมองด้วยตาเปล่าไม่เห็นที่อยู่ในเซลล์ของสิ่งมีชีวิตทุกชนิดและสามารถสื่อสารกันได้ด้วยพลัง (The Force)” (Lucas, 1999: 108)

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส เรื่องราวที่เกี่ยวกับสงครามส่วนใหญ่จะอิงความจริงจากสงครามโลกทั้ง 2 ครั้ง เช่น ฉากการตรวจแถวทหารและชุดทหารฝ่ายจักรวรรดิเป็นการจำลองรูปแบบมาจากการตรวจแถวทหารและชุดของทหารนาซี ฉากการสู้รบต่างๆ ชุดนักบินและอาวุธของฝ่ายกบฏก็ล้วนแต่จำลองมาจากฉากชุดและอาวุธจริงในสงครามโลกทั้ง 2 ครั้ง แม้แต่ตัวละครเองตัวจักรพรรดิพัลพาทีนก็เปรียบเสมือนเป็นตัวโคลนของฮิตเลอร์



ภาพที่ 36 จักรพรรดิพัลพาทีน (ซ้าย) เปรียบเสมือนตัวโคลนของฮิตเลอร์ (ขวา)

แนวภาพยนตร์ที่ดูเหมือนจะมีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างแนวผจญภัยกับแนวสงครามเห็นจะได้แก่ภาพยนตร์แนวบู๊ (action) ซึ่งมักมีเนื้อเรื่องที่เป็น การต่อสู้ต่อต้านการกดขี่ ช่มเหง หรือเป็นการต่อสู้เพื่อแก้ไขและจัดระเบียบสังคม มีทั้งการต่อสู้ด้วยการใช้ดาบหรือปืนหรือใช้ร่างกายเป็นอาวุธ โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์สถานที่และช่วงเวลาว่าเกิดอะไรขึ้นที่ไหนและเมื่อใด ซึ่งเมื่อก้าวถึงภาพยนตร์ในแนวนี้ผู้ชมส่วนใหญ่ก็มักจะนึกรวมไปถึงภาพยนตร์สโตร์เอเซีย เช่น ภาพยนตร์ประเภทหมัดมวยที่เป็นผลงานของบรูซ ลี (Bruce Lee) ภาพยนตร์แนวกำลังภายในของจีน และภาพยนตร์ประเภทซามูไรของญี่ปุ่น ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองประเภทหลังนี้นับว่ามีอิทธิพลต่อ ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สอยู่ไม่น้อยทีเดียว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างบุคลิกตัวละครและฉาก การต่อสู้ของบรรดาอัศวินเจไดและพวกซิธ

2.5 ภาพยนตร์แนวตะวันตก

ภาพยนตร์แนวตะวันตกก็จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์ในแนวผจญภัย เช่นเดียวกัน แม้บทที่สำคัญของภาพยนตร์ในแนวตะวันตกคือเรื่องราวชีวิตในพื้นที่บุกเบิก ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สลุคอาศัยอยู่กับลุงและป้าที่เป็นชาวไร่ในดินแดนที่ห่างไกลดูเว็งว่างมีสภาพเป็นทะเลทราย ซึ่งเป็นเรื่องปกติของภาพยนตร์ในแนวตะวันตกที่แกนกลาง (core) ของเรื่อง จะอยู่ที่ภูมิทัศน์ (landscape) เพราะว่าการเล่าเรื่องทั้งหมดจะวนเวียนอยู่รอบๆ ภูมิทัศน์นั่นเอง จะสังเกตได้ว่าจุดเริ่มเรื่องของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สไตรภาคที่ 2 จะอยู่ที่ทาทูอิน (Tatooine) ซึ่งถือ

เป็นโลกปกติ (ordinary world) ของลูกก่อนที่จะต้องออกสู่การผจญภัยในครั้งแรก (รวมทั้งยังเป็นโลกปกติของอนาคิน ซึ่งเป็นตัวเอกในไตรภาคแรกด้วย) ในขณะที่เดียวกันลูกก็ต้องวกกลับมาที่ทาทุอินอีกครั้งเพื่อช่วยฮันและเจ้าหญิงเลอาในตอนที่ตาย นอกจากนี้ มนุษย์ทรายก็ยังเป็นตัวแทนของกลุ่มโจรในดินแดนตะวันตก บรรดาหุ่นยนต์ทั้งหลายก็เป็นตัวแทนของเครื่องมือหว่านไถ เพาะปลูกและสัตว์ที่ใช้แรงงาน เช่น ม้าและล่อ พาหนะที่ลูกใช้คือ แลนด์สปีเดอร์ (landspeeder) ก็เป็นตัวแทนของรถม้า (buckboard) ด้วย

เหมือนในภาพยนตร์แนวตะวันตกหลายๆ เรื่อง ภาพที่มักได้พบเห็นก็คือ ขบวนเกวียนเดินทาง การเผาทำลายบ้าน ฉากในร้านเหล้า และการดวลปืน ภาพเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ปรากฏในสตาร์วอร์สทั้งสิ้น เช่น ขบวนคาราวานของจาวา การเผาทำลายที่อยู่และลูกป่าของลูก และฉากในร้านเหล้าที่เมืองท่าอวกาศมอส ไอสลีย์ และฉากที่ฮันซึกปีนยิงกริโดรวมถึงกลิ่นอายในแนวตะวันตกที่ปรากฏให้เห็นจากเครื่องแต่งกายของฮันอีกด้วย

อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์แนวตะวันตกเองก็มีการหยิบยืมแก่นเรื่องมาจากเรื่องราวที่เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ (gangster) ในช่วงปี ค.ศ. 1930 เป็นต้น ซึ่งในจุดนี้แสดงให้เห็นเด่นชัดในพฤติกรรมตัวละครของแจ๊บบากับเหล่าบรรดาสมุนที่เป็นนักล่าเงินรางวัลทั้งหลายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi*

ขณะเดียวกันภาพยนตร์แนวตะวันตกหลายๆ เรื่องก็ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวหรือภาพยนตร์ที่ต่างวัฒนธรรมกัน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ของจอห์น สเตอร์จิส (John Sturges) เรื่อง *The Magnificent Seven* (1960) ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *เจ็ดเซียนซามูไร* หรือ *Seven Samurai* (1954) ของอาคิระ คูโรซาวา โดยชาวอเมริกันจะเปรียบเทียบบรรดาซามูไรเป็นเสมือนเหล่าคาวบอยของตน (ใช้ม้าเป็นพาหนะและมีการดวลกันด้วยอาวุธ) เช่นเดียวกับที่ลูคัสได้แรงบันดาลใจส่วนหนึ่งมาจากภาพยนตร์เรื่อง *The Hidden Fortress* ของคูโรซาวา

3. การเล่าเรื่องแบบมาตรฐานฮอลลีวูดผนวกกับการเล่าเรื่องแนวใหม่

ดังจะเห็นได้ว่า ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* นั้นจะมีการเล่าเรื่องที่เรียงง่ายในแบบที่เรียกว่าเป็นมาตรฐานฮอลลีวูด กล่าวคือ การเล่าเรื่องจะมีลักษณะการเรียงลำดับก่อนหลัง มีโครงเรื่องเดียว มีจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องอยู่ที่ตัวละครหลัก คือ ลูกสกายวอร์คเกอร์ และจบในเรื่องตามแบบแผน แต่ต่อมาในตอน *The Empire Strikes Back* ก็เริ่มมีการพัฒนา ฮัน โซโล ซึ่งเป็นตัวละครรองให้เด่นขึ้น และไม่จบสมบูรณ์ตามแบบแผน คือจบแบบมีภาคต่อ ใน *Return of the Jedi* ก็เริ่มคลี่คลายให้เห็นมากขึ้นโดยมีการตัดสลับไปมาระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันหลายๆ เหตุการณ์ ที่เห็นได้ชัดเจนจากฉากรบในช่วงท้ายซึ่งเป็น

จุดสูงสุดของเรื่อง (climax) ที่เป็นการตัดสลับระหว่างการสู้รบบนดวงจันทร์ของเอนด์อร์ (The Sanctuary Moon of Endor) การเข้าโจมตีดาวมรณะ และการต่อสู้ระหว่างลุคกับเวเดอร์ และในตอน *The Phantom Menace* ก็มีการตัดสลับกันไปมาระหว่างเหตุการณ์ถึง 4 เหตุการณ์ ได้แก่ การสู้รบของชาวกันแกนกับหุ่นยนต์รบ การเข้าโจมตียานควบคุมหุ่นยนต์รบของอนาคิน การเข้าจับกุมอุปราชสมาพันธ์การค้า และการต่อสู้ระหว่างไคว-กอน โอบี-วัน กับดาร์ธโมล ซึ่งอารมณ์และสถานการณ์ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กันนี้จะมีลักษณะที่คล้ายกันไปในทิศทางเดียวกัน และเมื่อถึงจุดสูงสุดของเรื่องก็จะมีสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งได้รับการแก้ไข ซึ่งจะส่งผลให้สถานการณ์อื่นค่อยๆ คลี่คลายลงด้วย ซึ่งการเล่าเรื่องแบบนี้พบได้ในภาพยนตร์ประเภทบู๊/ผจญภัย (action/adventure) เรื่องอื่นๆ ในปัจจุบันด้วย ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *The Mummy Returns* (2001) เป็นต้น นอกจากนี้ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ตอน *The Phantom Menace* ยังมีตัวละครเอกหลายตัวดังเช่น จนไม่อาจจะระบุได้ชัดเจนว่าใครเป็นตัวเอกในตอนดังกล่าว

เป็นที่น่าสังเกตว่า การสร้างภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* ของลูคส์นั้นก็มีลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งคือ มีการเล่าเรื่องแบบไม่ต่อเนื่อง เริ่มจากการนำเอาเรื่องราวในไตรภาคที่ 2 จาก 3 ไตรภาคมาเล่าก่อน และแต่ละตอนของไตรภาคที่ 2 ที่นำมาเล่าานั้น ผู้ชมก็สามารถที่จะเลือกชมตอนใดตอนหนึ่งแบบจบในตอนเพียงตอนเดียว หรือจะชมเรื่องใดเรื่องหนึ่งก่อนหรือหลังก็ได้ หรือจะชมแบบเรียงกันทั้งหมดเป็นเรื่องเดียวกันก็ได้ จากนั้นจึงเล่าย้อนไปยังเรื่องราวในไตรภาคแรกซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน ลักษณะดังกล่าวจึงทำให้ภาพยนตร์ในไตรภาคแรกทั้งไตรภาคกลายเป็นภาพการเล่าเรื่องราวในอดีต (flashback) ซึ่งไม่เคยมีปรากฏมาก่อนในวงการภาพยนตร์ และถือเป็นการท้าทายความคาดหวังจากผู้ชมอย่างยิ่ง ที่สำคัญก็คือ ผู้ชมรับได้ การเล่าเรื่องแบบนี้ใหม่ ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* นี้จึงเท่ากับเป็นการสร้าง 'ชนบหรือคติกา' ใหม่ๆ ในการชมภาพยนตร์ขึ้นมา และเริ่มมีผู้สร้างภาพยนตร์นำวิธีการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ไปใช้ในงานของตนบ้างแล้ว

อย่างไรก็ดี ลักษณะการเล่าเรื่องในลักษณะดังกล่าวนี้เป็นรูปแบบของการเล่าเรื่องแบบมหากาพย์ เนื่องจากมหากาพย์จะเป็นเรื่องที่ยาว มีตัวละครมาก และมีเค้าโครงเรื่องย่อยแตกออกไปมากมาย การเล่าให้ครบทั้งหมดเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลา จึงมีการประยุกต์โดยตัดตอนนำเอาเค้าโครงเรื่องย่อยมาเล่าเป็นช่วงๆ หรือมีการเลือกตัวละครตัวหนึ่งตัวใดเป็นตัวหลักแล้วเล่าเรื่องราวเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้นๆ โดยไม่ต้องคำนึงว่าตอนใดจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดก่อนหรือเกิดหลัง เช่นเดียวกับที่ใช้ในการเล่าเรื่อง รามเกียรติ์ ของไทย ซึ่งมักหยิบมาเล่าเป็นตอนๆ เช่น ตอน ศึกไมยราพ หรือ นารายณ์ปราบนาทก เป็นต้น

4. การเล่าเรื่องด้วยภาพ

จากคำบอกเล่าของลูคัส เขาพยายามที่จะใช้บทสนทนาเท่าที่จำเป็นเท่านั้น เพื่อบอกเล่าถึงดำเนินไปของเรื่องราวแก่ผู้ชม แต่โดยส่วนใหญ่แล้วลูคัสจะพยายามสื่อเรื่องราวและอารมณ์ต่างๆ ผ่านภาพ โดยถือว่าการเล่าเรื่องด้วยภาพนั้นง่ายต่อการรับรู้ บทภาพยนตร์ของภาพยนตร์ชุดนี้จึงประกอบด้วยการอธิบายภาพฉากต่างๆ ค่อนข้างมาก อีกทั้งต้องพึ่งการสร้างภาพคร่าวๆ ก่อนการลงมือถ่ายทำด้วยสตอรี่บอร์ดเป็นจำนวนมาก

การนำเสนอการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านภาพ

เนื่องจากภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์และแนวแฟนตาซีมีลักษณะเฉพาะของเนื้อเรื่องและตัวละครที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ ดังนั้นการถ่ายทอดภาพผืนลงบนแผ่นฟิล์มจึงไม่ใช่เพียงแค่การทำให้เกิดขึ้นได้จริงเท่านั้น แต่ยังต้องทำให้เกิดภาพที่ความสมจริงน่าเชื่อถือและสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของผู้สร้างให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชมได้ด้วย การนำเสนอองค์ประกอบทางด้านภาพในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส์มีลักษณะดังนี้

1. การนำเสนอความสมจริงและความตระการตาด้วยเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส์มีการนำเสนอถึงความสัมพันธ์กันอย่างชนิดแยกไม่ออกระหว่างเทคนิคพิเศษทางด้านภาพและการเล่าเรื่อง ซึ่งเกิดจากการที่เทคนิคพิเศษได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดนี้ แม้ว่าลูคัสจะไม่ใช่ผู้ริเริ่มสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษทางด้านภาพขึ้นมาใหม่ทั้งหมด แต่ก็ถือได้ว่าเขาเป็นผู้ริเริ่มนำเอาเทคนิคดังกล่าวมารื้อฟื้นและพัฒนาให้เป็นประโยชน์ต่อวงการภาพยนตร์อย่างจริงจัง จนทำให้เทคนิคพิเศษทางด้านภาพได้กลายเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดเสียไม่ได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดยุคปัจจุบัน

ดังจะเห็นได้ว่าการใช้เทคนิคพิเศษทางด้านภาพในทุกวันนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงภาพยนตร์แนวใดแนวหนึ่งเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Forrest Gump* (1994) และ *Titanic* (1997) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวชีวิตและแนวรักโรแมนติกก็ยังคงอาศัยเทคนิคพิเศษทางด้านภาพเพื่อช่วยสร้างความสมบูรณ์ของเนื้อหาและภาพที่จะปรากฏสู่สายตาของผู้ชม สำหรับในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส์นั้นมีการนำเสนอความสมจริงและความตระการตา (spectacle) สู่สายตาของผู้ชมโดยการใช้เทคนิคพิเศษทางด้านภาพดังต่อไปนี้

1.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละภาพด้วยหุ่นจำลอง (Stop-Motion Model Animation)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละภาพคือการเคลื่อนไหวหุ่นจำลอง 3 มิติไปตามแบบที่ต้องการทีละน้อย แล้วถ่ายภาพไว้ทีละเฟรมเช่นเดียวกับการถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชัน เมื่อฉายภาพที่ถ่ายทำไว้ต่อเนื่องกันก็จะเห็นภาพหุ่นจำลองนั้นเคลื่อนไหวขึ้นมาเหมือนมีชีวิต เทคนิคนี้ปรากฏให้เห็นในฉากการเล่นหมากรุกอวกาศในสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* และใช้กับบรรดาสัตว์ประหลาดต่างๆ เช่น ตวนตวน (Taun Tuan) สัตว์พาหนะบนดาวฮอธในสตาร์วอร์สตอน *The Empire Strikes Back* และแรนคอร์ สัตว์ร้ายในวังของแจ็บบาในสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* เป็นต้น



ภาพที่ 37 การสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละภาพใน *The Empire Strikes Back*

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated images or CGIs) มีบทบาทอย่างมากในการสร้างตัวละครใหม่ๆ แทนการใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหวทีละภาพ ตัวละครหลายตัวที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ในตอน *The Phantom Menace* นี้จะมีลักษณะเป็นตัวละครที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นจาร์ จาร์ บิงค์ส วัตโต เซบูลบา (Sebulba) หรือบอสส์ แนสส์ ซึ่งล้วนแต่เกิดจากการสแกนภาพ 3 มิติจากหุ่นจำลองที่สร้างขึ้นหรือจากการวาดขึ้นมาโดยตรงจากโปรแกรม จึงนับเป็นวิทยาการอีกขั้นในการสร้างภาพในจินตนาการให้ออกมาในลักษณะจริงจังและสมจริงประหนึ่งว่าตัวละครเหล่านั้นมีชีวิตและมีตัวตนอยู่จริง (Bouzereau and Duncan, 1999: 107-115) ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวเกิดขึ้นจากการผลักดันและความพยายามของลูคัสที่ต้องการจะให้ตัวละครที่มีลักษณะของสัตว์โลกที่มีชีวิตอยู่จริง ไม่ใช่แค่เพียงนักแสดงที่ใส่ชุดสัตว์ประหลาดมาแสดงและเข้าฉากเท่านั้น



ภาพที่ 38 เชบูลบา หนึ่งในตัวละครที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (CGIs)

1.2 การซ้อนภาพ (Matte)

การซ้อนภาพคือการนำภาพที่ถ่ายไว้แตกต่างกันซึ่งมักเป็นภาพตัวแสดงกับภาพฉากนำมาประกอบรวมกันเป็นภาพเดียวในห้องปฏิบัติการ ซึ่งแต่เดิมจะใช้วิธีการนำเอาวัสดุต่างๆ เช่น แผ่นโลหะ แผ่นไม้ แผ่นกระดาษ หรือกระจก มาปิดกั้นส่วนใดส่วนหนึ่งที่ไม่ต้องการให้ปรากฏในภาพไว้ในขณะถ่ายทำ ต่อมาจึงมีการพัฒนาโดยการถ่ายภาพตัวแสดงบนฉากหลังซึ่งส่วนใหญ่จะนิยมใช้เป็นสีฟ้าหรือเขียว (หรืออาจใช้ฉากหลังสีเหลืองหรือส้มซึ่งแล้วแต่กรณี) ซึ่งมักจะนิยมเรียกทับศัพท์ว่า ‘บลูสกรีน (bluescreen)’ ก่อนที่จะนำเอามาประกอบรวมกับภาพฉากที่ต้องการ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นภาพฉากส่วนใหญ่ที่นำมาซ้อนกับภาพนักแสดงจะเป็นภาพวาด (matte painting) ซึ่งวาดด้วยสีด้าน ไม่สะท้อนแสง เช่น ฉากยานอวกาศบินอยู่ในอวกาศ เป็นต้น หรืออาจจะเป็นการซ้อนภาพในฉากที่มีการเคลื่อนที่ที่เรียกว่า ‘travelling matte’ ซึ่งเป็นการซ้อนภาพของวัตถุที่มีการเปลี่ยนขนาดรูปทรงหรือตำแหน่งที่ละภาพ เพื่อให้ภาพที่ได้ออกมาดูเหมือนวัตถุนั้นเคลื่อนที่ได้จริง เช่น ฉากการไล่ล่าด้วยสปีดอร์ไบค์ (speeder bike) บนดวงจันทร์ของเอนดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi*

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก โดยการซ้อนภาพจะใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก (computer graphics or CGs) เข้าช่วย กล่าวได้ว่า 65-75% ของฉากต่างๆ ในตอน *The Phantom Menace* นี้ล้วนแต่ถ่ายทำบนฉากหลังสีฟ้าหรือบลูสกรีนทั้งสิ้น (Bouzereau and Duncan, 1999: 77)



1) Background forest plate



2) Cover matte



3) Blue screen element



4) Hold out matte



5) Completed two-element optically generated composite

ภาพที่ 39 ขั้นตอนการซ้อนภาพในฉากที่มีการเคลื่อนที่ใน *Return of the Jedi*

1.3 โรโตสโคป (Rotoscope)

โรโตสโคปเป็นเครื่องมือที่ใช้ฉายภาพจากภาพยนตร์ลงบนกระดาษวาดภาพ เพื่อให้ช่างวาดภาพได้ลอกภาพนั้นไว้ทีละเฟรม ซึ่งแต่เดิมมีจุดประสงค์ในการใช้ถ่ายทำภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันหรือภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเหมือนจริงมากที่สุด ในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* มีการนำเอาโรโตสโคปมาใช้ในการพิมพ์ภาพซ้อนแสงเลเซอร์จากปืนและยานรบ และแสงเลเซอร์จากดาบล้ำแสง เป็นต้น

การใช้โรโตสโคปนั้นมีกระบวนการที่ซับซ้อนอยู่ไม่น้อย ยกตัวอย่าง เช่น การทำแสงเลเซอร์จากตาบดลำแสง ก่อนอื่นต้องวาดเส้นตรงตามรูปแท่งตาบดด้วยหมึกสีที่บลบนบนแผ่นเซล จากนั้นจึงถ่ายภาพแผ่นเซลทุกแผ่นกับฉากหลังสีขาวลงบนฟิล์ม เพื่อให้ได้ภาพเนกาทีฟ (negative) ที่กลับกันคือได้พื้นหลังเป็นสีดำและแท่งลำแสงเป็นสีขาว แล้วนำเอาฟิล์มเนกาทีฟนี้เข้าเครื่องพิมพ์ภาพ ถ่ายภาพผ่านฟิลเตอร์ (filter) สีต่างๆ ที่ต้องการ และผ่านฟิลเตอร์ที่ทำให้ภาพมัว เพื่อให้ภาพลำแสงที่ได้มีลักษณะนวล จากนั้นจึงนำไปพิมพ์ซ้อนรวมกับภาพนักแสดงให้ได้ตำแหน่งที่ตรงกันเป็นขั้นตอนสุดท้าย (สุกิจ ผูกพันธ์, 2540: 182-183)

แม้ว่าจะมีเสียงวิจารณ์ออกมาทั่วถึงว่า ภาพยนตร์ที่เน้นการทำเทคนิคพิเศษทางด้านภาพส่งผลกระทบต่อธรรมชาติของภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการลดความสำคัญของศิลปะการแสดงลง แต่ลุดวิกกลับมองเห็นว่า การทำงานของนักแสดงที่ต้องแสดงหน้าฉากบลูสกรีนนั้น นักแสดงกลับต้องใช้ความสามารถมากขึ้น คือต้องสร้างโลกขึ้นมาเอง แล้วแสดงไปตามบทจริงๆ ไม่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมจริงๆ ของเหตุการณ์ ไม่แม้แต่จะมองเห็นฉากด้วยซ้ำไป ซึ่งจะว่าไปแล้วก็จะคล้ายๆ กับการแสดงละครเวทีนั่นเอง เทคนิคพิเศษทางด้านภาพจึงเป็นแค่เพียงเครื่องมือในการเล่าเรื่องเท่านั้น เพราะถ้าแยกเอาเทคนิคพิเศษต่างๆ ออกมานำเสนอเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีเนื้อหาแล้ว ก็คงไม่ต่างอะไรไปจากสิ่งที่มีแต่ความสวยงามแต่น่าเบื่อ (Salewicz, 1998: 113)

2. การนำเสนอความรู้สึกของความเป็นอดีต

แม้เรื่องราวในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะดูคล้ายเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในอนาคต แต่ที่จริงแล้วกลับมีความรู้สึกของความเป็นอดีตปรากฏอยู่ เนื่องจากมีเนื้อหาที่ยึดแน่นอยู่กับเทพนิยาย การนำเสนอความรู้สึกถึงความเป็นอดีตนั้นจึงถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับคำขึ้นต้นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สทุกตอนที่ว่า 'A long time ago, in a galaxy far, far away...' ซึ่งถือได้ว่าเป็นคำสำคัญ (key words) ที่เป็นตัวกำหนดงานทั้งหมดทางด้านการออกแบบและกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ชุดนี้

นอกจากภาพของเหล่ามนุษย์ต่างดาวที่แปลกตาแล้ว ผู้ชมภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สอาจพบว่ายังมีลักษณะของความไม่คุ้นตาอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก แต่เมื่อพิจารณาให้ลึกลงไปจะพบว่า ลักษณะที่ไม่คุ้นตาบางอย่างไม่ได้เกิดจากการจินตนาการขึ้นใหม่ล้วนๆ ทั้งนี้เพราะลุดวิกไม่ต้องการให้ภาพที่ปรากฏออกมาหลุดจากความรู้สึกในความเป็นอดีตของเรื่องราวที่เกิดขึ้น เขาจึงได้นำสิ่งที่มีอยู่แล้วบนโลกนี้มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบและนำเสนอในรูปแบบที่แปลกออกไป โดยใช้วิธีการย้อนกลับไปศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อออกแบบอนาคต ดังนี้

2.1 เครื่องแต่งกาย

เป็นที่น่าสังเกตว่า การแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์ชุด *สตาร์วอร์ส* จะไม่นำเสนอถึงความล้ำยุคล้ำสมัยในแบบเดียวกับภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ ทั่วไป การแต่งกายของผู้คนบนดาวทาตูอินมีลักษณะของความเรียบง่ายในแบบเก่าๆ เช่น การใช้เนื้อผ้าที่เป็นลักษณะของผ้าฝ้ายหรือผ้าดิบในลักษณะของการทอมือขึ้นใช้เอง ไม่มีลวดลายหรูหรา ซึ่งก็คงพบเห็นได้ไม่ยากนักในชีวิตประจำวันของชาวอเมริกัน เครื่องแต่งกายของราชินี อมิตาลาที่หรูหราอลังการ ก็เป็นการผสมผสานลักษณะเครื่องแต่งกายในราชสำนักและแบบ วัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนและญี่ปุ่น แต่สำหรับชาวตะวันตกแล้วภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพที่ให้ความ รู้สึกแปลกตาน่าพิศวง (exotic) ในแบบที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน จึงดูเหมือนว่าเป็นชุดที่มาจาก จินตนาการ แต่สำหรับผู้ชมชาวตะวันออก ถึงแม้จะทราบว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายดังกล่าวได้ ต้นแบบมาจากไหน พวกเขาก็ยังจะรู้สึกได้ถึงความโบราณที่ปรากฏออกมาให้เห็น เนื่องจากใน ปัจจุบันเครื่องแต่งกายดังกล่าวไม่อาจสามารถพบเห็นได้ง่ายนักในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 40 เครื่องแต่งกายของราชินีอมิตาลาเป็นการผสมผสานลักษณะเครื่องแต่งกายในราชสำนัก และแบบวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนและญี่ปุ่น

ทริชา บิกการ์ (Trisha Biggar) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* กล่าวว่า เครื่องแต่งกายที่ออกแบบขึ้นมา นั้น ส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลจากเอเชีย แต่ก็มีบ้างที่ผสมผสานความเป็นแอฟริกาเหนือและยุโรป ในศตวรรษที่ 14-15 เข้าไว้ด้วย (Bouzereau and Duncan, 1999: 62)

2.2 ฉาก

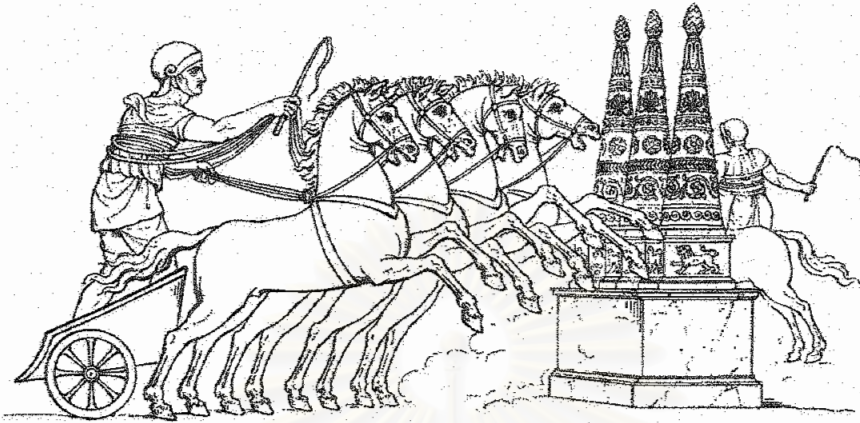
ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* การออกแบบสถาปัตยกรรมในคอรัสของที่จะลอกแบบสถาปัตยกรรมโบราณของอียิปต์ เช่น พีระมิด หรือในสภาเจได แม้จะไม่มีโต๊ะกลมเช่นเดียวกับที่กล่าวกันในด้านานของกษัตริย์อาเธอร์ กับเหล่าบรรดาอัศวิน แต่ในการประชุมของบรรดาอัศวินเจไดก็มีลักษณะของการนั่งประชุมกันเป็นวงกลม พื้นห้องประชุมก็ได้รับการตกแต่งให้เป็นลวดลายรูปวงกลมเช่นกัน รวมทั้งมีการใช้รูปแบบของศิลปะในแนวนวศิลป์ (art nouveau) และมัณฑนศิลป์ในแนวอาร์ต เดโค (art deco) ที่รุ่งเรืองในช่วงทศวรรษที่ 20 และ 30 ในการออกแบบและตกแต่งฉากด้วย



ภาพที่ 41 ห้องประชุมของสภาเจได

ในฉากการแข่งขันยาน (Podracing) ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* ก็เป็นการจำลองแบบจากการแข่งรถม้า (chariot race) ในสมัยโรมัน ซึ่งการแข่งขันดังกล่าวเต็มไปด้วยอันตราย เป็นปกติสำหรับผู้ชมที่คาดหวังจะเห็นการตกจากรถม้า การชนกันของรถม้าหรือแม้กระทั่งความตาย ในวันแข่งขันจึงมีทั้งเสียงเชียร์ การวางเดิมพันพนันขันต่อ และการเลี้ยงฉลอง หรือแม้แต่การกระทบกระทั่งกันระหว่างผู้ชมก็เป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่นกัน สถานที่จัดการแข่งขันที่มีชื่อเสียงก็คือ เซอร์คัส แมกซิมัส (Circus Maximus) ในกรุงโรม ซึ่งจุผู้คนได้ถึง 250,000 คน สถานที่จัดการแข่งยานในภาพยนตร์ คือ มอส เอสปา อรีนา (Mos Espa

Arena) ซึ่งผู้ชมได้ 100,000 คน ภาพสถานที่แข่งขันดังกล่าวก็เป็นการจำลองเซอร์คัส แมกซิมัสขึ้นมานั่นเอง (John, 1999: 28-29)



ภาพที่ 42 การแข่งรถม้าในสมัยโรมัน

2.3 การตัดภาพแบบเก่า

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีการใช้การตัดภาพแบบกวาดภาพ (wipe) ซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนได้ชมภาพยนตร์ย้อนยุค เนื่องด้วยการตัดภาพแบบกวาดภาพนี้ไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน เว้นเสียแต่จะมีการตั้งใจทำโดยเฉพาะกับภาพยนตร์ย้อนยุคหรือภาพยนตร์ที่สร้างล้อเลียนภาพยนตร์เก่าๆ ในอดีต เป็นที่น่าสังเกตว่า ภาพยนตร์เรื่อง *Seven Samurai* ของคุโรซาวาก็มักมีการตัดต่อภาพแบบกวาดภาพเช่นกัน ซึ่งอาจคาดเดาได้ว่ารูปแบบการตัดต่อในภาพยนตร์ของคุโรซาวาก่อนน่าจะมีอิทธิพลต่อรูปแบบการตัดต่อในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สบ้างไม่มากนัก



ภาพที่ 43 การตัดต่อภาพแบบกวาดภาพในภาพยนตร์เรื่อง *Seven Samurai*

3. การนำเสนอความรู้สึกของความเร็ว

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ตัวลูคัสเองมีความโปรดปรานในรถยนต์และการแข่งรถเป็นอย่างมากในช่วงวัยรุ่น และไม่ว่าเขาจะจริงจังหรือไม่ก็ตามความคลั่งไคล้ในความเร็วของลูคัสนั้นสะท้อนให้เห็นได้ด้วยภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สของเขาซึ่งเป็นการนำเสนอความเร็วของการเคลื่อนไหวเข้าสู่กรอบภาพ (speed of movement to the frame)

นอกจากนี้ ไม่ว่าจะเป็นการไล่ล่าด้วยสปีดอร์ ไบค์บนดวงจันทร์ของเอนดอร์ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* หรือจากการแข่งยานในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* หรือแม้แต่การบินด้วยความเร็วแสง (light speed) ก็ล้วนแล้วแต่การนำเสนอความรู้สึกในด้านความเร็วที่เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความคลั่งไคล้ที่มีต่อเรื่องดังกล่าวของลูคัสผู้สูญเสียและความรู้สึกของผู้ชมทั้งสิ้น



ภาพที่ 44 จากการแข่งขันยานในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* เป็นฉากตัวอย่างฉากหนึ่งที่น่าสนใจความรู้สึกในด้านความเร็ว

การนำเสนอการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านเสียง

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า โดยส่วนใหญ่แล้วลูคัสจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพในการสื่อเรื่องราวและอารมณ์ต่างๆ ผู้ชม จากหลายฉากในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะไม่มีบทสนทนาใดๆ ระหว่างตัวละครเลย ดังนั้นมีเพียงสิ่งเดียวที่จะช่วยเป็นตัวกลางสื่ออารมณ์และความรู้สึกระหว่างผู้ชมและภาพที่เห็นก็คือ เสียง งานของลูคัสจึงให้ความสำคัญทางด้านเสียงไม่น้อยไปกว่าภาพเลย ทั้งในแง่การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบ เสียงประกอบ และระบบเสียงที่ใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ดนตรีประกอบ

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจและมีชีวิตชีวา ซึ่งดังกึกก้องอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้น ได้กลายเป็นผลงานที่มีลักษณะที่โดดเด่นและคุ้นหูมากที่สุดอีกชิ้นหนึ่งในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ จอห์น วิลเลียมส์ (John Williams) เล่าว่า สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg) เป็นคนแนะนำเขาให้กับลูคัส ซึ่งตอนนั้นวิลเลียมส์เพิ่งทำดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง *Jaws* (1975) ให้กับสปีลเบิร์ก ลูคัสใช้งานดนตรีคลาสสิกของดวอร์ค (Dvorak) และแวกเนอร์ (Wagner) เป็นตัวอย่างให้วิลเลียมส์ฟัง เป็นที่ชัดเจนว่าลูคัสต้องการงานดนตรีประกอบในแบบดนตรีคลาสสิกในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ด้วยเหตุผลที่ว่า ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นเป็นภาพของดวงดาวที่ไม่เคยเห็น สิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่เราก็กไม่เคยพบเช่นกัน ทุกอย่างที่ปรากฏให้เห็นจะเป็นสิ่งที่ไม่คุ้นตา ดังนั้นจึงต้องมีสิ่งที่คุ้นเคยเพื่อเชื่อมโยงอารมณ์ด้วยการได้ยินและได้ฟังผ่านทางหูเข้าสู่ภายในใจ ดนตรีที่ต้องสร้างสรรค์ขึ้นจึงควรจะต้องมีที่วางทำงานที่หนักแน่นไพเราะชัดเจนและใช้เครื่องดนตรีที่เป็นอะคูสติค (acoustic) มากกว่าที่จะเป็นอิเล็กทรอนิกส์ (electronic) เท่ากับว่าขณะที่คนดูเห็นภาพที่แปลกตาเขาจะได้ยินดนตรีที่คุ้นหูแทนนั่นเอง วิลเลียมส์แนะนำว่าเขาจะประพันธ์ดนตรีคลาสสิกขึ้นเอง จะได้ไม่ต้องนำผลงานชิ้นครุมาทำลาย วิลเลียมส์อธิบายถึงวิธีที่เรียกว่า 'ไลต์โมทีฟ (leitmotif)' คือการประพันธ์ดนตรีหลักขึ้นประจำตัวละครเอกแต่ละตัว ผลงานซึ่งบรรเลงด้วยวงออร์เคสตราออกมาเป็นที่น่าฟังพอใจมาก และสามารถคว้ารางวัลออสการ์ในสาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยมด้วย (Champlin, 1992: 17-19)



ภาพที่ 45 จอห์น วิลเลียมส์

ดนตรีมีความสำคัญสำหรับภาพยนตร์ของลูคัสเป็นอย่างมาก ลูคัสเล่าว่าเวลาที่เขาเขียนบท เสียงที่เขาจินตนาการไปด้วยจะเป็นเสียงดนตรี (music) มากกว่าเสียงประกอบ (sound effects) เสียงดนตรีประกอบจะดังก้องอยู่ในจิตใจของเขาตลอดเวลา แม้แต่ช่วงเวลาที

เขาเริ่มลงมือเขียนบท เขาก็จะให้ความสนใจกับดนตรีประกอบเป็นอย่างมากโดยทันที เขาเปรียบเทียบภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นเช่นภาพยนตร์เงียบ (silent movie) เนื่องจากมันเน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ และในภาพยนตร์เงียบนี้เองที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นและลึกซึ้งระหว่างภาพและดนตรี เรื่องราวและอารมณ์ทั้งหลายจะถูกถ่ายทอดผ่านทางเสียงดนตรี ดนตรีจึงถือเป็นหนึ่งใน องค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดในภาพยนตร์ของลูคัส (Bouzereau and Duncan, 1999: 146-147)

ในการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* วิลเลียมส์ยังคงใช้การประพันธ์ดนตรีหลักสำหรับตัวละครแต่ละตัวเหมือนเช่นที่เคยทำ ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สไตรภาคที่ 2 ในขณะที่เดียวกันก็มีการประพันธ์ชุดดนตรีหลักสำหรับเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์เข้าไปใหม่โดยผสมผสานกับดนตรีที่เคยทำไว้แต่เดิม ตัวอย่างเช่น ดนตรีหลักสำหรับอนาคิน สกายวอร์คเกอร์จะประกอบด้วยชุดดนตรีที่เป็นเสมือนคำบอกใบ้ให้ผู้ชมได้รู้สึกว่าเป็นดนตรีหลักของตัวละครที่ผู้ชมเคยได้พบเห็นแล้ว ดนตรีหลักของอนาคินจึงมีกลิ่นอายของความเป็นดาร์ธเวเดอร์ปนอยู่ด้วย หรืออย่างในกรณีของเพลงมาร์ชที่ใช้ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส แม้ว่าเขาจะเคยประพันธ์เพลงมาร์ชขึ้นใช้สำหรับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สไตรภาคที่ 2 ซึ่งติดหูผู้ชมแล้วก็ตาม แต่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* วิลเลียมส์กลับประพันธ์เพลงมาร์ชขึ้นใช้ใหม่เพราะเห็นว่าเป็นดนตรีหลักที่ใช้ต่างกรรมต่างวาระกัน เพลงมาร์ชในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* นี้เป็นของกองกำลังฝ่ายสมพันธมิตรกาว์ดา ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับกองกำลังของฝ่ายจักรพรรดิและเวเดอร์ในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเลย (Bouzereau and Duncan, 1999: 147)

2. เสียงประกอบ

จากภาพต่างๆ ที่ไม่คุ้นตาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส จึงจำเป็นที่จะต้องสร้างเสียงจากจินตนาการซึ่งไม่เหมือนกับเสียงที่มีอยู่ในโลกขึ้น เพื่อใช้ประกอบภาพดังกล่าวให้ดูสมจริงและน่าเชื่อ เสียงบางเสียง เช่น เสียงคนเดิน ก็ยังคงต้องเป็นเสียงที่คุ้นหูเหมือนเดิม ในขณะที่เสียงยานรบเคลื่อนที่เสียดสีพื้นหิมะ ย่อมต้องเป็นเสียงในแบบแฟนตาซี (fantasy) ที่ต้องสังเคราะห์ขึ้นคล้ายกับการประพันธ์ดนตรีเช่นกัน

ลูคัสได้ว่าจ้างเบน เบิร์ตต์ (Ben Burtt) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเสียงให้พัฒนาห้องสมุดเสียงขึ้น โดยทั้งคู่เห็นพ้องว่าไม่ควรใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียวในภาพยนตร์แฟนตาซี เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจึงมีการแปลงเสียงที่เกิดจากสิ่งมีชีวิต เช่น เสียงสัตว์ต่าง ๆ และเสียงที่เกิดตามธรรมชาติ เช่น เสียงเครื่องบินไอพ่นมาใช้ ซึ่งส่วนใหญ่จะมีการ

ผสมเสียงหลายเสียงเข้าด้วยกัน และในบางครั้งก็ใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์จากซินธิไซเซอร์ (synthesizer) เข้าช่วยด้วย ยกตัวอย่างเช่น เสียงดาบล่าแสงได้จากเสียงไฟฟ้าครางจากเครื่องฉายหนังเก่า นำมาบันทึกเสียงแล้วเล่นเสียงโดยการปรับลดความเร็วของการเดินเทป หรือเสียงของหุ่นยนต์อาร์ทูกี้เป็นเสียงพูดของคนผสมกับเสียงจากซินธิไซเซอร์ เป็นต้น (สุกิจ ผูกพันธ์, 2540ช: 183-184)

3. ระบบเสียง

สำหรับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* ซึ่งสร้างขึ้นเป็นตอนแรกนั้น ลูคัสได้ติดต่อบริษัทดอลบี้ (Dolby) และนำระบบการบันทึกเสียงแบบดอลบี้สเตอริโอ 4 ทิศทาง (Dolby Surround Stereo) มาใช้ คือ ขวา-กลาง-ซ้าย-รอบทิศ สำเร็จเป็นเรื่องแรก ซึ่งจะต้องติดตั้งลำโพง 5 ตัวไว้หลังจอภาพยนตร์ ซึ่งโรงภาพยนตร์ที่ติดตั้งระบบใหม่นี้จะต้องเปลี่ยนเครื่องขยายเสียงและหัวอ่านสัญญาณจากฟิล์มใหม่หมด จึงต้องลงทุนสูงขั้นแรก แต่เสียงที่ได้ออกมาเป็นเสียงสเตอริโอที่สอดใส่ในทิศทางที่สอดคล้องกับภาพบนจอ และต่อมาก็ได้พัฒนามาเป็นระบบดอลบี้ดิจิตอล (Dolby Digital) ที่ใช้กันทั่วไปในการบันทึกเสียงภาพยนตร์และติดตั้งในโรงภาพยนตร์เป็นมาตรฐานปัจจุบัน (สุกิจ ผูกพันธ์, 2540ก: 162)

หลังจากที่ลูคัสคิดค้นและพัฒนาระบบเสียงที่เอชเอ็กซ์ (THX) ได้สำเร็จ เขาก็ได้นำเสนอแก่ผู้ชมภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 1983 โดยมีการปรับปรุงติดตั้งระบบเสียงที่เอชเอ็กซ์ให้กับโรงภาพยนตร์ 2 โรง เพื่อใช้สำหรับฉายภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* ในรอบปฐมทัศน์ และในปี ค.ศ. 1999 ลูคัสได้ร่วมมือกับบริษัทดอลบี้คิดค้นระบบเสียงดอลบี้ดิจิตอลเซอร์ราวด์ อีเอ็กซ์ (Dolby Digital Surround EX) และนำเสนอแก่ผู้ชมในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* (Lucasfilm Ltd., Online)

สำหรับระบบเสียงใน *Star Wars Trilogy Special Edition* นั้นได้มีการปรับปรุงโดยการปรับแต่งเสียงด้วยระบบดิจิตอล เพื่อให้ได้คุณภาพของเสียงที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

การนำเสนอความแปลกตาด้วยภาพและเรื่องราวของดินแดนแห่งตะวันออก

ลักษณะหนึ่งที่สร้างความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชมที่เป็นชาวอเมริกันและชาวตะวันตกคือภาพและเรื่องราวของความเป็นตะวันออก ลักษณะที่ว่านี่จะเป็นการสนองความอยากรู้อยากเห็นของชาวตะวันตกในสิ่งที่ตนเองไม่คุ้นเคยมาก่อน ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการสนองความอยากรู้อยากเห็นภาพเรื่องราวแห่งตะวันออกแบบที่ตนเองอยากเห็นหรือวาดหวังไว้ไม่ใช่แบบที่เป็น

ตัวตนจริงๆ ของตะวันออกเช่นกัน ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส์มีการนำเสนอภาพและเรื่องราวเด่นๆ ของดินแดนแห่งตะวันออกดังนี้

1. การฝึกฝนเพื่อเป็นอัศวินเจได

ตัวละครที่เป็นอัศวินเจไดนี้ถือชาмуไรของญี่ปุ่นเป็นต้นแบบอย่างแท้จริง แม้แต่ในครั้งแรก ลูคัสก็คิดที่จะให้โตชิโระ มิฟูเน่ (Toshiro Mifune) ดาราชั้นนำของญี่ปุ่นที่มักสวมบทชาмуไรอยู่บ่อยครั้ง เป็นผู้รับบทโอบี-วัน ซึ่งเป็นอัศวินเจไดคนแรกๆ ที่ผู้ชมได้รู้จัก หลักปรัชญาของเจไดนั้นถือว่าความจริงและการรู้แจ้งจะเกิดขึ้นได้จากความเข้าใจลึกซึ้งในตนและการชนะตัวเองได้ด้วยสมาธิและจิตที่ตั้งมั่น ซึ่งตรงกันกับหลักปรัชญาของนิกายเซนในประเทศญี่ปุ่น

การฝึกฝนเพื่อการเป็นอัศวินเจไดนั้นต้องมีการฝึกฝนศิลปะการป้องกันตัวด้วยการใช้ดาบลำแสง (lightsabre) ซึ่งผู้ฝึกฝนทุกคนจะต้องประดิษฐ์ดาบลำแสงขึ้นใช้เอง นักบวชในพุทธศาสนานิกายเซนในญี่ปุ่น มักฝึกฝนการฟันดาบ ยิงธนู และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว (jujitsu) ไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้ในปรัชญา ทั้งนี้เชื่อว่าการฝึกศิลปะการป้องกันตัวเหล่านี้จะช่วยให้ผู้ฝึกตั้งมั่นในธรรมชาติของจิตตนได้ด้วยการเพิ่มความมั่นใจ ความหนักแน่น และสมาธิของตน ซึ่งต้องใช้เวลาในการฝึกฝน และท้ายที่สุดก็คือการฝึกที่จะเรียนรู้ในเรื่อง “พลัง” คำว่า “พลัง” หรือ “Force” ที่ถือเป็นคำสำคัญในภาพยนตร์ชุดนี้ ก็คือ พลังงานที่มีอยู่ทุกแห่งหนรอบๆ สิ่งที่มีชีวิต พลังนี้จะนำมาซึ่งอำนาจในการล่วงรู้เรื่องราวในอนาคตหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีตหรือแม้แต่เรื่องราวที่อยู่ในความคิดของผู้อื่น

เช่นเดียวกับพวกชาмуไรซึ่งเป็นชนชั้นนักรบในสมัยโบราณของญี่ปุ่น ซึ่งนับถือคำสอนในลัทธิบูชิโดที่สืบทอดกันมา ลัทธินี้สอนให้คนเป็นนักรบไม่กลัวตาย และมีความจงรักภักดีต่อเจ้านาย ต่อมาเมื่อเมื่อนิกายเซนแพร่เข้าไปในญี่ปุ่น เหล่าชาмуไรจึงหันกันมาอุปถัมภ์นิกายเซน เนื่องจากนิกายเซนสามารถให้คำอธิบาย และเสริมจุดอ่อนของลัทธิบูชิโดได้ คำสอนในลัทธิเซนสอนให้พวกชาмуไรเข้มแข็งแต่ไม่บ้าบิ่น ช่วยขัดเกลาให้ชาмуไรที่ก้าวร้าวหยาบคายมีความสุขเยือกเย็นขึ้น สอนให้เคารพศัตรูและไม่ผูกอาฆาต อดทนต่อการถูกเหยียดหยาม ละเว้นการใช้กำลัง และหาทางเอาชนะศัตรูด้วยปัญญา. (สมภาร พรหมทา, 2540: 227-228) จึงถือได้ว่าอัศวินเจไดในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส์ถอดแบบมาจากชาмуไรที่เข้าถึงเซนและลัทธิบูชิโด ซึ่งกล้าหาญเด็ดเดี่ยว แต่สุขุมมั่นคง และผสมผสานการใช้กำลังเข้ากับสติปัญญา ในขณะที่พวกชิร็กถอดแบบมาจากชาмуไรที่นับถือลัทธิบูชิโดอย่างเดี่ยว ที่เด็ดเดี่ยว ไม่กลัวตาย และจงรักภักดีต่อเจ้านายเป็นที่สุด

ศิลปะการต่อสู้ของอัศวินเจไดและพวกซิทในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้จึงมีลักษณะคล้ายกับการต่อสู้ของซามูไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะท่าทางการใช้อาวุธของดาร์ธไ몰 ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* นั้นคล้ายคลึงกับเทคนิคที่ใช้ในการฝึกฝนเคนโด (Kendo) ของญี่ปุ่นมาก ดาบลำแสงที่เป็นอาวุธอันทรงพลังของเหล่าอัศวินเจไดจึงเทียบได้กับคาทานะ (Katana) ซึ่งเป็นดาบยาวที่คมกริบอันเป็นอาวุธที่ไม่ห่างกายของบรรดาซามูไรเช่นกัน

นอกจากจะมีลักษณะคล้ายกับการต่อสู้ของซามูไรของญี่ปุ่นในประเด็นการใช้อาวุธแล้ว การปะทะต่อสู้กันระหว่างอัศวินเจไดกับพวกซิทก็ยังคงคล้ายกับการต่อสู้ในแบบภาพยนตร์แนวกำลังภายในของจีนด้วย สีสันท่าทางในการต่อสู้ด้วยกำลังภายใน ไม่ว่าจะเป็นการใช้พลังเวทย์สิ่งของต่างๆ เข้าใส่คู่ต่อสู้ การกระโดดลอยตัวประหนึ่งว่ามีวิชาตัวเบา หรือการใช้พลังในการเรียกอาวุธมาหาตน ล้วนแต่พบได้ในภาพยนตร์แนวกำลังภายในของจีน ซึ่งคุ้นตากันดีในหมู่ผู้ชมชาวไทย



ภาพที่ 46 การฝึกฝนเคนโดของญี่ปุ่น

2. เครื่องแต่งกาย

อิทธิพลของวัฒนธรรมแบบตะวันออกแสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดที่สุดในเรื่องเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สอันได้แก่ เครื่องแต่งกายภายใต้ผ้าคลุมของโอปี-วันและจักรพรรดิล้านเป็นเครื่องแต่งกายในแบบกิโมโน (Kimono) ของญี่ปุ่น รวมทั้งเครื่องแต่งกายของโยดาซึ่งก็มีลักษณะคล้ายกับเครื่องแต่งกายของปราชญ์ในลัทธิเต๋าด้วย เครื่องแต่งกายของลูคัสขณะที่อยู่ที่ทาตูอินก็มีลักษณะของการเลียนแบบมาจากกิโมโนเช่นกัน หมวกของเวเดอร์ก็มีรูปทรงและลักษณะคล้ายหมวกนักรบของญี่ปุ่นที่เรียกว่า ‘คาบุดะ (Kabuto)’ ที่ใช้ในสมัยศักดินาอย่างไม่ผิดเพี้ยน เครื่องแต่งกายของเจ้าหญิงเลอาที่นครเมฆก็สะท้อนความ

เป็นอินเดียนเนื้อผ้าและลวดลายในขณะที่ลวดลายเสื้อคลุมของแลนโดสะท้อนให้เห็นศิลปะของจีนด้วยการปักดินเป็นลวดลายมังกรตัวเล็กๆ แต่ที่ชัดเจนที่สุดคือเครื่องแต่งกายที่สุดแสนอลังการของราชินีอมิตาลาซึ่งเป็นการผสมผสานของศิลปะการแต่งกายชั้นสูงของญี่ปุ่นและจีนเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 47 อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกที่มีต่อเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส เครื่องแต่งกายของโอบี-วัน (ภาพซ้าย) ซึ่งมีลักษณะเดียวกับชุดกิโมโนของญี่ปุ่น (ภาพขวาบน) และหมวกของดาร์ธเวเดอร์ก็มีลักษณะคล้ายคานูโตะของญี่ปุ่น (ภาพขวาล่าง)

การนำเสนอแก่นเรื่องและแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาและศาสนา

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีการแฝงแนวคิดในทางปรัชญาและศาสนาอยู่ในเนื้อเรื่อง ซึ่งน่าจะเป็นผลมาจากการนำองค์ประกอบที่เป็นเทพนิยายซึ่งมักจะมีคติสอนใจแทรกอยู่เสมอมาใช้ หรืออาจเป็นความตั้งใจของผู้สร้างเองที่ต้องการจะใช้ภาพยนตร์ชุดนี้เป็นสื่อความคิดให้แก่ผู้ชมโดยเฉพาะเยาวชน แก่นเรื่องและแนวคิดที่เกี่ยวกับปรัชญาและศาสนาที่พบมีดังนี้

1. ความสมดุล (Balance)

ปรัชญาที่แทรกเข้ามาในทุกตอนของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สก็คือ ความสมดุลระหว่างความดีกับความชั่ว กับ ความสมดุลระหว่างพลัง (Force) ที่แตกออกเป็น 2 ขั้วคือ 1. พลังแห่งชีวิต (Living Force) เป็นพลังนี้ทำให้มนุษย์รู้สึกและสัมผัสได้ถึงสิ่งมีชีวิตชนิดอื่นๆ นำไปสู่การหยั่งรู้และสามารถอ่านจิตใจของผู้อื่นได้ และ 2. พลังแห่งจักรวาล (Cosmic Force) เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ที่สุด เป็นพลังอำนาจที่กำหนดชะตากรรมชีวิตมนุษย์ ดังนั้นการนำพลังมาใช้จึงเป็นการค้นหาชะตากรรมของตนแล้วตัดสินใจว่าจะเดินตามชะตากรรมนั้นหรือไม่ (Bouzereau and Duncan, 1999: 8)

2. การอยู่เป็นคู่ (Duality)

ตัวละครในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจะมีลักษณะ 2 บุคลิก หรือ ตัวละคร 2 ตัว เป็นตัวแทนซึ่งกันและกันและสะท้อนบุคลิกที่ขาดหายไปซึ่งกันและกัน หรือต้องอยู่เป็นคู่กัน

ตัวอย่างในกรณีแรก คือ ราชินีอิมิตาลาผู้สูงศักดิ์ต้องสวมบทบาทในอีกบุคลิกหนึ่งในรูปของนางกำนัลแพดเม่ และวุฒิสมาชิกพัลพาทีนผู้อ่อนน้อมก็มีบุคลิกที่ก้าวแกร่งและโหดร้ายของดาร์ธซีเดียส (Darth Sidious) ซ่อนอยู่เป็นต้น

ตัวอย่างในกรณีที่ 2 คือ โอบี-วัน ซึ่งในตอนต้นไม่เห็นด้วยกับไคว-กอนที่ไม่ปฏิบัติตามกฎของเจได กล่าวคือ ไคว-กอนนั้นที่รับอนาคินเป็นศิษย์ ทั้งๆ ที่สภาเจไดไม่เห็นชอบ แต่ในตอนท้าย โอบี-วันก็ต้อง กลายเป็นไคว-กอนเสียเอง โดยต้องรับบุคลิกและหน้าที่แทนไคว-กอน คือ รับปากที่จะดูแลและสอนอนาคิน (Bouzereau and Duncan, 1999: 8) และอนาคินที่พัฒนาไปเป็นดาร์ธเวเดอร์ก็มีทั้งความดีและความชั่วรวมอยู่ด้วยกัน หรือในกรณีการสร้างบุคลิกตัวละครในสตาร์วอร์สไตรภาคที่ 2 เจ้าหญิงเลอาเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนบุคลิกความเป็นผู้หญิงของลุค อันเป็นบุคลิกที่ก้าวแกร่งและมีประสบการณ์ของลุค แลนโดเพื่อนของอันก็เป็นตัวแทนบุคลิกที่เจ้าเล่ห์เหลี่ยมจัดของอัน เป็นต้น (สุกิจ ผูกพันธ์, 2540ข: 165-166) หรืออย่างในกรณีที่ 3 ที่ต้องอยู่เป็นคู่กันได้แก่ กรณีของพวกซิทที่จำเป็นต้องอยู่เป็นคู่เสมอ คืออาจารย์หนึ่งและศิษย์อีกหนึ่ง นอกจากนี้ประเด็นการอยู่กันเป็นคู่อาจยังหมายถึงรวมถึงการสร้างตัวละครที่เป็นคู่แฝดกันด้วย อย่างเช่นในกรณีของลุคกับเจ้าหญิงเลอา และทาสสาวฝาแฝดชาวทไวเลก (Twilek) ของเชบูลบา เป็นต้น

ดังจะเห็นได้ว่า ทั้งประเด็นความสมดุลและการอยู่เป็นคู่เป็นการนำเสนอลักษณะเด่นของปรัชญาจีนที่ว่าด้วยเรื่องหยินและหยาง ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งในหลายๆ ประเทศทางดินแดนตะวันออก หยินและหยางเป็นตัวแทนของสิ่งที่ตรงกันข้ามกันบนโลกนี้ ไม่ว่าจะ

เป็นด้านมืดกับด้านสว่าง เพศชายกับเพศหญิง และเกิดกับตาย หรือ ความอ่อนกับความแข็ง และกำลังกับปัญญา เป็นต้น ซึ่งสิ่งที่ตรงกันข้ามกันเหล่านี้จะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยไม่สามารถแยกออกจากกันได้ กล่าวคือ แม้ว่าหยินกับหยางจะมีลักษณะตรงข้ามกัน แต่ในความเป็นหยินก็ยังมีส่วนของความเป็นหยางซ่อนอยู่ และในความเป็นหยางก็มีส่วนของความเป็นหยินซ่อนอยู่เช่นกัน (Compton's interactive encyclopedia, edition 1995, CD-ROM) ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของความสมดุลและการอยู่เป็นคู่ ดังที่กล่าวมาแล้วนั่นเอง

3. เทพนิยายในแง่มุมที่เป็นลัทธิศาสนา

ในเทพนิยายนั้นจะมีแง่มุมของความเชื่อแฝงอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทพนิยายที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้าและวีรบุรุษ การนับถือเทพเจ้าเป็นต้นแบบของศาสนาในยุคแรกๆ ส่วนเรื่องเกี่ยวกับวีรกรรมของวีรบุรุษนั้นเป็นต้นแบบของการสั่งสอนให้คนมุ่งทำความดีและเน้นให้เห็นถึงผลดีร้ายของการทำชั่ว กล่าวคือเทพเจ้าจะคอยช่วยเหลือคนดีและเมื่อสิ้นชีวิตแล้วก็จะรับไปอยู่ด้วย ในขณะที่คนชั่วก็จะได้รับผลกระทบที่ตนกระทำไว้ เป็นต้น นักวิจารณ์ภาพยนตร์บางท่านจัดภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับศาสนา (religion) ทั้งนี้เนื่องจากการแทรกปรัชญาทางศาสนาในลัทธิเต๋าและนิกายเซนเข้าไว้ในเนื้อเรื่องด้วย โดยมีโยดาเป็นศาสดา ในขณะที่เดียวกันบรรดาอัศวินเจไดก็อาจเทียบได้กับกลุ่มอัศวินที่เรียกว่า ‘นักรบศาสนา (Templar)’ ในสมัยสงครามครูเสด ซึ่งเป็นนักบวชที่ได้รับการฝึกฝนศิลปะการต่อสู้และการสงคราม เพื่อทำหน้าที่ปกป้องผู้ไปแสวงบุญในกรุงเยรูซาเลม



ภาพที่ 48 โยดาปรมาจารย์เจได ผู้ได้รับการอุปโลกนให้เป็นนักปรัชญาสมัยใหม่

การนำเสนอเทพนิยายสมัยใหม่ด้วยเทพนิยายแห่งปลายศตวรรษที่ 20

ในการสร้างเทพนิยายนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การนำเอาแก่นเรื่องคลาสสิกมาปรับปรุงใหม่ครั้งแล้วครั้งเล่าเท่านั้น แต่ยังได้จากปริบทใหม่ๆ ที่เพิ่งจะเกิดขึ้นด้วย มีเรื่องราวที่สำคัญในประวัติศาสตร์เกิดขึ้นมากมายในช่วงที่ลูคัสพัฒนาเค้าโครงเรื่องสตาร์วอร์ส และเรื่องราวที่เกิดขึ้นเหล่านี้มีองค์ประกอบหลายประการที่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ซึ่งเฮนเดอร์สัน (Henderson, 1997) เรียกเรื่องราวประวัติศาสตร์เหล่านี้ว่าเป็น 'เทพนิยายแห่งปลายศตวรรษที่ 20 (myth of the late-twentieth century)' เรื่องราวเหล่านี้ ได้แก่

1. นวนิยายแนวตะวันตก

เรื่องราวของการบุกเบิกดินแดนในแถบตะวันตกถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่จะให้อธิบายเรื่องจิตวิญญาณของชาวอเมริกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการจัดตั้งและขยายถิ่นฐาน รวมถึงการพัฒนาความเป็นชาติขึ้นมา

ลูคัสเติบโตขึ้นมาในยุคที่เป็นการปฏิวัตินวนิยายแนวตะวันตก ซึ่งเป็นช่วงการขยายตัวของนวนิยายแนวตะวันตกอันเป็นผลมาจากความนิยมในสื่อโทรทัศน์ที่เป็นสื่อใหม่ในขณะนั้น เรื่องราวในแนวตะวันตกนี้จะพบได้ทั้งในรายการสำหรับเด็กและภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับผู้ใหญ่ โดยมีช่วงที่นิยมสูงสุดอยู่ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และค่อยๆ ลดความนิยมลงในช่วงปี ค.ศ. 1970 อาจเป็นไปได้ที่ว่าความนิยมในแนวตะวันตกนี้เกิดขึ้นพร้อมๆ กับการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งในช่วงนั้นเกิดปัญหาต่างๆ กับสหรัฐอเมริกาอย่างมากมายทั้งภายนอกภายใน ทำให้สหรัฐอเมริกาเองจำเป็นต้องปรับปรุงโครงสร้างทั้งทางด้านการเมืองและสังคม การนำเสนอปัญหาต่างๆ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเชื้อชาติและเพศ ปัญหาด้านจิตวิเคราะห์ และนโยบายเกี่ยวกับสงครามกลางเมือง จะถูกหยิบยกมานำเสนอผ่านรูปแบบของนิยายและภาพยนตร์แนวตะวันตก ซึ่งดูเหมือนจะปลอดภัยกว่าเนื่องจากเป็นเพียงการนำเสนอเรื่องราวในจินตนาการ ซึ่งเป็นเพียงแค่การนำเสนอเรื่องราวความเป็นมาในอดีตในยุคของนักบุกเบิกเท่านั้น (Henderson, 1997: 126)

2. ยุคอวกาศและนวนิยายแนววิทยาศาสตร์

ในช่วงที่ลูคัสเติบโตขึ้นมา นั้นนอกจากจะเป็นช่วงรุ่งเรืองของนวนิยายแนวตะวันตกซึ่งลูคัสถือว่าเป็นเทพนิยายที่แท้จริงของชาวอเมริกันแล้ว ในด้านตรงข้ามการพัฒนาในนวนิยายวิทยาศาสตร์ก็เกิดขึ้นในช่วงเวลาไล่เลี่ยกัน

2.1 การสำรวจอวกาศ

เริ่มจากการที่สหภาพโซเวียต (เดิม) ได้ส่งดาวเทียมดวงแรกของโลก คือ สปุตนิก 1 (Sputnik I) ขึ้นสู่อวกาศตามด้วยเอ็กซ์พลอเรอร์ (Explorer) ของสหรัฐอเมริกาในปีถัดมา จากนั้นก็มีการส่งนักบินอวกาศขึ้นไปโคจรและลงสู่ดวงจันทร์ได้ตามลำดับ

สำหรับชาวอเมริกันแล้ว แต่เดิมพวกเขาได้ออกสำรวจและบุกเบิกดินแดนอันกว้างใหญ่ของพวกเขาจากฝั่งตะวันออกสู่ตะวันตกได้สำเร็จ การสำรวจและบุกเบิกดินแดนใหม่จึงมุ่งสู่ดินแดนที่ไม่เคยได้ออกสำรวจมาก่อนนั่นคือ อวกาศ ทั้งนี้ในการสำรวจดินแดนใหม่นี้อาจเป็นแค่เพียงเพื่อสนองความใคร่รู้ใคร่ลอง ความต้องการในการผจญภัย ความต้องการในชื่อเสียงเกียรติยศ และความต้องการที่จะเป็นเจ้าของจักรวาลของชาวอเมริกันเท่านั้น

2.2 นวนิยายแนววิทยาศาสตร์

เพื่อสนองความต้องการในการออกสำรวจอวกาศซึ่งเป็นดินแดนอันลึกลับ สำหรับคนที่ไม่สามารถออกสำรวจด้านกายภาพได้นั้น จินตนาการจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเติมเต็มความต้องการนั้นได้ ผลงานนวนิยายวิทยาศาสตร์จากจินตนาการเรื่องแล้วเรื่องเล่าได้รับผลิตขึ้นมาตั้งแต่ก่อนการสำรวจอวกาศจะเริ่มเป็นจริงเสียอีก ทั้งในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน นวนิยาย และภาพยนตร์ ซึ่งมีการแตกเค้าโครงเรื่องและแก่นออกเป็นแนวต่างๆ มากมายเพื่อความหลากหลายของเนื้อเรื่อง

2.3 แนวคิดเรื่องการต่อสู้กันระหว่างความเป็นมนุษย์กับเครื่องจักร

(Humanity versus the Machine)

แนวคิดเรื่องการต่อสู้กันระหว่างความเป็นมนุษย์กับเครื่องจักรเป็นแก่นเรื่องการต่อต้านวิทยาการสมัยใหม่ (anti-technology theme) ซึ่งน่าจะเกิดขึ้นจากความกลัวของมนุษย์ที่มีต่อการพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้งของเทคโนโลยีสมัยใหม่ กล่าวคือ มนุษย์มีจิตวิญญาณ (human spirit) ซึ่งเครื่องจักรไม่มี เป็นอาวุธในการต่อสู้กับเครื่องจักรที่สร้างขึ้นจากวิทยาการสมัยใหม่ ซึ่งต่างก็มีพลังด้วยกันทั้งสองฝ่าย แต่ผลสุดท้ายแล้วความเป็นมนุษย์ก็ชนะเครื่องจักร นับว่าถึงอย่างไรเครื่องจักรก็เป็นเพียงเครื่องมือที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมาเท่านั้นเอง แก่นเรื่องดังกล่าวนี้อธิบายได้ด้วยจากฉากสงครามอีว็อกและฉากการกลับใจของเวเดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* กล่าวคือ อีว็อกเป็นตัวแทนของมนุษย์ (โบราณ) ที่สามารถต่อสู้เอาชนะกับกองกำลังฝ่ายจักรวรรดิที่มีอาวุธทันสมัยได้ด้วยอาวุธโบราณและใจ ส่วนเวเดอร์นั้นร่างกายและสมองของเขาไม่มีอะไรแตกต่างไปจากเครื่องจักรที่ทำตามคำสั่งของจักรพรรดิ แต่ในที่สุดส่วนที่เป็นมนุษย์ของเขาคือจิตวิญญาณก็คืนกลับมาเอาชนะร่างกายและสมองของเขาโดยสั่งให้กำจัดจักรพรรดิเพื่อช่วยบุตรในนาที่สุดท้าย

3. สงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ. 1939-1945)

สงครามโลกครั้งที่ 2 นับเป็นประวัติศาสตร์โลกช่วงหนึ่งซึ่งเป็นที่จดจำและมีอิทธิพลต่อคนหลายเชื้อชาติจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ความทรงจำในคราวนั้นถูกถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งในหลายๆ แง่มุม ทั้งในด้านของการสร้างวีรกรรมของวีรบุรุษ ความโหดร้ายของสงคราม และความรักระหว่างรบ ซึ่งมีลักษณะคล้ายเรื่องราวในเทพนิยาย ลุคส์เกิดในช่วงที่สงครามกำลังจะสิ้นสุดและเติบโตขึ้นในช่วงสถานการณ์ที่พลิกผันเนื่องจากผลพวงจากสงคราม ภาพลักษณ์และทัศนคติที่มีต่อเหตุการณ์ประวัติศาสตร์และผลพวงที่เกิดขึ้นนี้ย่อมมีบางส่วนที่ได้ถูกนำเสนอผ่านทางผลงานภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สของเขา ที่เห็นได้ชัดเจนคือ ความโหดร้ายและผลพวงของสงคราม ความรุนแรงและแสนยานุภาพของอาวุธ และบุคลิกตัวละครและเครื่องแต่งกาย ดังที่ได้ยกตัวอย่างมาบ้างแล้ว

4. วิกฤตการณ์ในทศวรรษที่ 70

มีเหตุการณ์มากมายเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาในช่วงทศวรรษที่ 70 เช่น ความสิ้นศรัทธาของชาวอเมริกันที่มีต่อผู้นำประเทศในคดีวอเตอร์เกต (Watergate scandal) เศรษฐกิจถดถอยเนื่องจากน้ำมันขึ้นราคา ผลพวงจากสงครามโลกครั้งที่ 2 และสงครามเวียดนาม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง 'สงครามเย็น (Cold War)'

สงครามเย็นเป็นสงครามการต่อสู้อันเนื่องมาจากสภาพการแข่งขัน ความตึงเครียด และความขัดแย้งกันระหว่างสหรัฐอเมริกากับสหภาพโซเวียต หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นสงครามการต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์นั่นเอง ซึ่งมีหลายรูปแบบทั้งที่เป็นการแทรกซึมเงียบและการเข้าโจมตี สงครามเย็นนี้จริงๆ แล้วเริ่มขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1946 แต่มีการขยายตัวรุนแรงในช่วงศตวรรษที่ 70 และจบลงเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองอย่างฉับพลันในสหภาพโซเวียตและยุโรปตะวันออก อาวุธที่ร้ายแรงที่เป็นที่กล่าวขวัญในช่วงการทำสงครามเย็นนี้คือระเบิดปรมาณู (Atom bomb หรือ Atomic bomb) ซึ่งเทียบได้กับดาวมรณะในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ซึ่งมีเป้าหมายในการสกัดกั้นไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามทำการสู้รบได้

5. การยกย่องวีรสตรี

การเคลื่อนไหวในเรื่องสิทธิสตรีในสหรัฐอเมริกาอย่างจริงจังเริ่มขึ้นตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1970 มีการประท้วง ชุมนุมนัดหยุดงาน และการฟ้องร้องเพื่อเรียกร้องสิทธิของสตรีเกิดขึ้นหลายต่อหลายครั้ง กระทั่งปี ค.ศ. 1975 คาดว่ามีเกือบครึ่งหนึ่งของจำนวนสตรีชาวอเมริกันทำงานนอกบ้าน มีทั้งที่เป็นทหาร วิศวกร นักบิน และมนุษย์อวกาศ ในวงการภาพยนตร์เอง สตรีก็มีแนว

ภาพยนตร์เป็นของตนเองตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 20-30 ภาพยนตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 หลายเรื่องแสดงถึงการประกอบวีรกรรมของสตรีในช่วงสงครามในลักษณะเดียวกับบทของเจ้าหญิงเลอาและมอน มอธมา (Mon Mothma) สตรีที่เป็นผู้นำของฝ่ายกบฏ

กล่าวโดยสรุปแล้วภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้รับการสร้างสรรค์และนำเสนอด้วยเทคนิคทางภาพและเสียงที่โดดเด่นและทันสมัยซึ่งพัฒนาขึ้นมาเพื่อการนี้โดยเฉพาะ ประกอบเข้ากับรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในยุคเดียวกัน รวมทั้งมีการนำเสนอความคิดและสนองตอบอารมณ์ของสังคมอเมริกันในหลายๆ รูปแบบ อีกด้วย

ตัวอย่างการผสมผสานกันระหว่างเนื้อเรื่อง ภาพ และเสียงในฉากเด่นๆ

1. ไตเติล

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สทุกๆ ตอน ภาพแรกที่ปรากฏต่อหน้าผู้ชมก็คือตัวหนังสือที่เขียนว่า "A long time ago, in a galaxy far, far away..." จากนั้นก็ต่อด้วยชื่อเรื่องซึ่งจะปรากฏขึ้นพร้อมๆ กับเสียงดนตรีอันกระหึ่มกึกก้องที่บรรเลงเพลงไตเติลหลัก ต่อด้วยตัวหนังสือที่เป็นเสมือนอาร์มภบทเกริ่นนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นซึ่งเคลื่อนเข้าหาระยะอนันต์อย่างช้าๆ บนฉากหลังที่เป็นห้วงอวกาศซึ่งเต็มไปด้วยดวงดาวที่ส่องแสงเป็นจุดเล็กๆ นับไม่ถ้วน ก่อนที่จะเข้าเนื้อเรื่อง

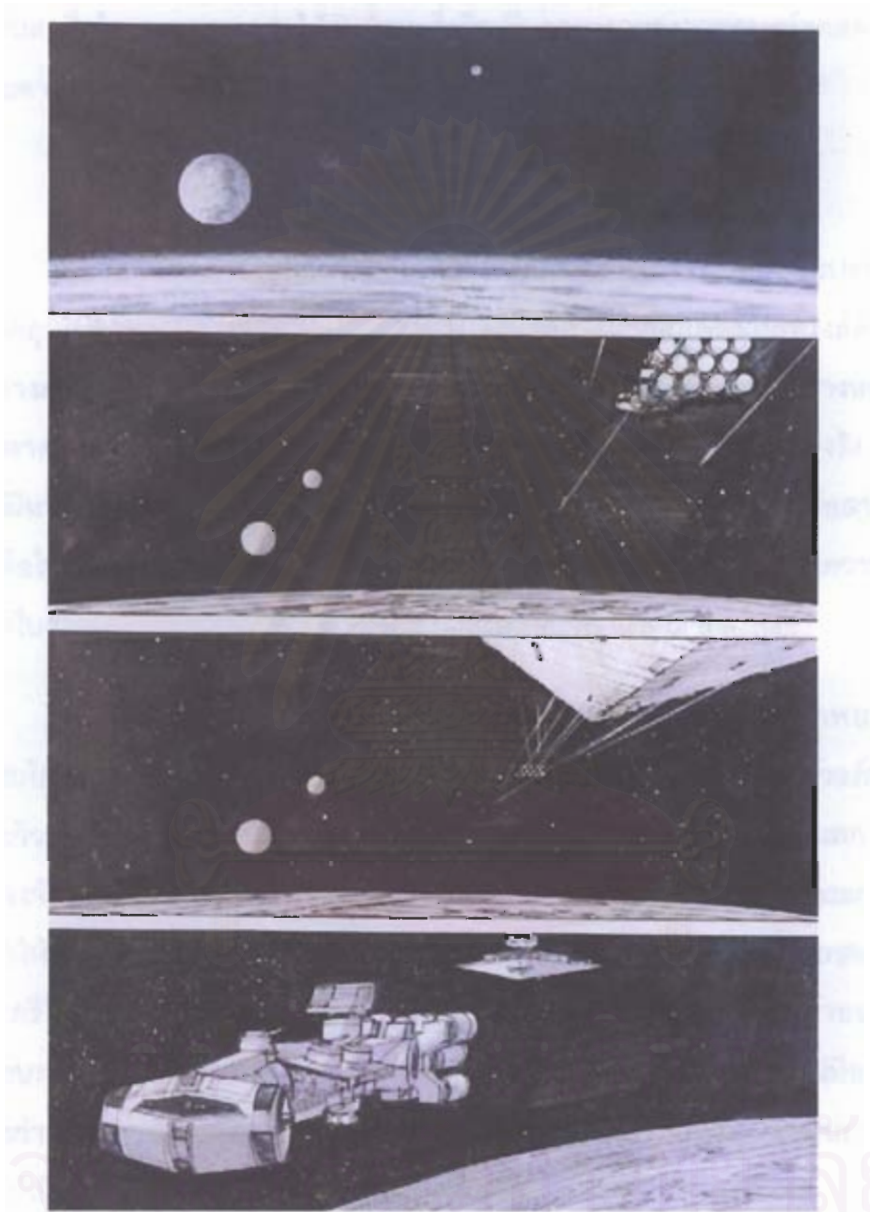


ภาพที่ 49 สตอรี่บอร์ด (storyboard) แสดงจากไตเติลหลัก
ซึ่งเป็นตัวหนังสือที่เคลื่อนเข้าสู่ระยะอนันต์อย่างช้าๆ

ที่จริงแล้วการรับรู้ภาพและเสียงในช่วงไตเติลของผู้ชมได้เริ่มประเดิมมาบ้างแล้วจากภาพสัญลักษณ์ พร้อมด้วยเสียงการประโคมแตรฟานฟาร์ (fanfare) ที่โดดเด่นของบริษัททเวนตีตี้ เซ็นจูรี-ฟอกซ์ (Twentieth Century-Fox) และตัวหนังสือสัญลักษณ์ของบริษัทลูคัสฟิล์มที่ออกจะสร้างความตื่นเต้นเร้าใจก่อนที่จะนำเข้าภาพยนตร์ที่จะนำเสนอ เมื่อเสียงดนตรีเพลงไตเติลของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สที่มีลักษณะกึกก้องเช่นเดียวกับการประโคมแตรผสมสำเนียง

ของดนตรีคลาสสิกในแบบใหม่โรง (overture) เข้าสู่ไฮตประสาทของผู้ชมจึงเป็นการเร้าอารมณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

2. ฉากเปิดเรื่อง



ภาพที่ 50 สตอริบอร์ด (storyboard) แสดงฉากเปิดเรื่องในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน A New Hope

หลังจากผ่านอาร์มบทไปแล้วผู้ชมก็จะพบกับฉากเปิดเรื่อง ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน A New Hope ภาพที่ปรากฏเป็นภาพของดวงดาวดวงโตพร้อมด้วยดวงจันทร์เล็กๆ อีกสองดวง ต่อด้วยภาพของยานอวกาศลำเล็กที่เคลื่อนเข้ามาทางขวาของกรอบภาพตามมามีด้วยยานอวกาศลำใหญ่ไล่ตามยิงมาติดๆ ภาพมโหฬารของยานอวกาศลำใหญ่ถูกเสริมให้

ดูลังการมากขึ้นด้วยมุมที่นำเสนอภาพยนตร์จากใต้ท้องยาน จึงดูเหมือนหนึ่งเคลื่อนไปเหนือศีรษะผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อชมในโรงภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมจะได้ยินเสียงประกอบที่สร้างขึ้น ทั้งเสียงของยานอวกาศทั้งสองและเสียงอาวุธที่ยิงจากยานลำใหญ่ที่จะเสริมให้ภาพดังกล่าวดูเป็นจริงเป็นจังมากขึ้น หากเปิดเรื่องนี้จึงถือได้ว่าเป็นฉากหนึ่งที่สร้างความประทับใจเป็นอย่างมากด้วยการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (spectacle) ให้กับผู้ชม ซึ่งถือเป็นฉากแรกของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สที่ปรากฏสู่สายตาผู้ชมเป็นครั้งแรก

3. ฉากในร้านเหล้าที่เมืองท่ามอส ไอสลีย์

นับเป็นฉากสำคัญอีกฉากหนึ่งในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ด้วยบรรยากาศสลัวๆ ที่ปกคลุมไปด้วยควันจางๆ ดูสกดประกบคล้ายรังไรระ ขณะเดียวกันก็ดูคล้ายไฟวงสัตว์ที่เต็มไปด้วยมนุษย์ต่างดาว สัตว์ประหลาด และบรรดาสิ่งมีชีวิตหลากหลายเผ่าพันธุ์ที่มีรูปร่างหน้าตาทั้งแปลกประหลาดและดูน่ากลัว ทั้งที่มีตาเดียวและนับพันตา ทั้งที่น่าขยะแขยง มีขนรุงรัง มีผิวหนังเป็นเกล็ด มีหน้าตาและหนวดคล้ายปลาหมึกและอีกนับไม่ถ้วน ภาพที่ปรากฏต่อสายตาผู้ชมฉากนี้ล้วนสื่อให้เห็นว่าร้านเหล้าแห่งนี้เป็นเสมือนสถานที่ที่เพาะความชั่วร้าย ซึ่งให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับฉากในวังของแจ็บบาในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi*

ฉากในร้านเหล้านี้เป็นฉากหนึ่งที่สื่อให้เห็นถึงกลิ่นอายของภาพยนตร์แนวตะวันตกที่นับได้ว่าเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจของลูคัสในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้ การมีเรื่องทะเลาะวิวาทกันในร้านเหล้าถือเป็นฉากสำคัญฉากหนึ่งในภาพยนตร์แนวตะวันตก ใบบิวใช้ดาบล่าแสงจัดการกับพอนดา บาบ่า (Ponda Baba) และดร.อีวาซาน (Dr. Evazan) ที่มาหาเรื่องลูค ทำให้บาบ่าต้องเสียแขนไปข้างหนึ่งในช่วงเวลาเพียงอึดใจ และในช่วงท้ายของฉากที่ฮันตัดสินใจยิงกริโดเมื่อเห็นว่าตกลงกันไม่ได้ จะเห็นได้ว่าหลังจากเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงทั้งสองเหตุการณ์ สภาพภายในร้านเหล้าก็กลับเข้าสู่ภาวะปรกติในเกือบจะทันที เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น แสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในทำนองเดียวกันนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้งจนถือเป็นเรื่องปกติธรรมดาเช่นเดียวกับที่เกิดในร้านเหล้าของภาพยนตร์แนวตะวันตก

ฉากนี้ยังใช้เป็นฉากการเปิดตัวฮัน ซึ่งเป็นตัวละครเอกที่สำคัญตัวหนึ่งของเรื่อง ด้วยบรรยากาศที่เสมือนปกคลุมไปด้วยความชั่วร้ายของร้านเหล้าแห่งนี้ ช่วยอธิบายให้เห็นถึงนิสัยใจคอและเบื้องหลังของผู้ที่เข้ามาใช้บริการประจำ การเปิดตัวของฮันในสถานที่เช่นนี้จึงเป็นการบอกถึงเบื้องหลังความเป็นตัวตนของฮัน ซึ่งเป็นเพียงสลัดอากาศและนักลักลอบขนของเถื่อนก่อนที่จะกลับใจเป็นวีรบุรุษอีกคนในช่วงท้ายเรื่อง

นอกจากนี้ยังมีเรื่องของมุมมองทางด้านวัฒนธรรมแฝงอยู่อย่างลึกๆ ในฉากนี้ เช่น การนำเสนอการชุมนุมกันของมนุษย์ต่างดาวหลากหลายเผ่าพันธุ์ เนื่องจากคำว่า 'alien' ในภาษาอังกฤษนั้นมีความหมายได้ทั้งสิ่งมีชีวิตหรือมนุษย์ต่างดาวและคนต่างดาว ภาพมนุษย์ต่างดาวที่เห็นในร้านเหล้านี้อาจมีความหมายแฝงให้เห็นถึงบรรดาคนต่างดาวที่มีมากมายในสหรัฐอเมริกา อีกประเด็นหนึ่งที่คนชมเหล้าตะโกนบอกลุดว่าเขาไม่บริการหุ่นยนต์ให้เขาออกไปรอข้างนอกนั้น อาจตีความได้ว่าที่เขาไม่ให้บริการแก่หุ่นยนต์นั้น ประการแรกอาจเป็นเพราะหุ่นยนต์เป็นเพียงเครื่องมือหรือคนรับใช้หรือทาสของมนุษย์เท่านั้น กับอีกประการหนึ่งคือหุ่นยนต์ไม่ใช่เผ่าพันธุ์ที่มีชีวิต ดังนั้นการกีดกันหุ่นยนต์จึงสื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมการแยกหรือเหยียดผิว เผ่าพันธุ์ หรือ การแบ่งชั้นในสังคม ที่ยังฝังรากอยู่ลึกๆ ในสังคมอเมริกันแม้แต่ในปัจจุบัน นั่นเอง

4. ฉากในห้องกำจัดขยะบนดาวมรณะ

ภารกิจที่ชัดเจนของลุดและโอบี-วันในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* คือการเข้าช่วยเหลือเจ้าหญิง ซึ่งถือเป็นภารกิจสำคัญหรือแม่บทที่ใช้ในเทพนิยายต่างๆ แต่ที่แตกต่างออกไปจากเทพนิยายก็คือ เจ้าหญิงในเทพนิยายสมัยใหม่นี้มีความเข้มแข็งเด็ดเดี่ยวและสามารถช่วยเหลือตัวเองได้ในระดับหนึ่งตามทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย ในฉากการช่วยเหลือเจ้าหญิง เมื่อลุดและอันสามารถช่วยเจ้าหญิงเลอาออกมาจากที่คุมขังได้ แต่กลับจมนมไม่สามารถหาทางแหวกวงล้อมของเหล่าทหารฝ่ายจักรวรรดิเพื่อหลบหนีออกไปได้ นั้น เจ้าหญิงก็แสดงให้เห็นว่าสามารถจัดการปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีกว่าลุดและอัน โดยใช้ปืนยิงเหล็กกันและพาทุกคนหนีรอดเข้าไปในห้องกำจัดขยะได้ แต่ในขณะที่เดียวกันสถานการณ์ก็พลิกผันให้การตัดสินใจของเจ้าหญิงกลับเป็นภาระที่จะต้องให้ลุดและอันแก้ปัญหาต่อ นับว่าผู้หญิงยอมเป็นตัวสร้างปัญหาอยู่ดี เหมือนแพนดอร่า (Pandora) และอีฟ (Eve)* ต้นตระกูลของพวกเธอ

ฉากในห้องกำจัดขยะในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* ผู้ชมถูกบังคับให้เป็นประจักษ์พยานในความเป็นความตายของวีรบุรุษ โดยสร้างสถานการณ์แรกให้ลุดถูกไดอาโกนารัดและดึงให้จมดิ่งลงใต้น้ำ จะสังเกตได้ว่าภาพยนตร์ในช่วงนี้จะไม่มิตนตรีประกอบเพื่อเสริมความตื่นเต้นเลย แม้กระนั้นความเสียบในช่วงนี้ก็กลับสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมไม่น้อย

* แพนดอร่าเป็นผู้หญิงคนแรกของโลกในเทพนิยายกรีก ถูกสร้างขึ้นด้วยดินเหนียวโดยฮีฟีสทัส (Hephaestus) เทพเจ้าแห่งไฟตามคำสั่งของซุส ซุสมอบหีบใบหนึ่งให้แก่นางแต่ห้ามไม่ให้เปิด แต่ด้วยความอยากรู้อยากเห็นนางจึงเปิดหีบออก ทุกสิ่งที่ชั่วร้ายก็ถูกปล่อยออกมา ส่วนอีฟเป็นผู้หญิงคนแรกของโลกตามความเชื่อในศาสนาคริสต์ อีฟละเมิดคำสั่งของพระเจ้าด้วยการกินผลไม้จากต้นไม้ต้องห้าม จึงทำให้มนุษยชาติซึ่งเป็นลูกหลานของนางได้รับเคราะห์กรรมไปด้วย

ประหนึ่งว่าผู้ชมจะต้องลุ่มไปกับสถานการณ์ในแบบนั่งนิ่งกลั้นหายใจไปด้วยขณะชม ผิดกับช่วงสถานการณ์ที่สองที่เครื่องกำเนิดขยะเคลื่อนเข้าหากัน การบีบตัวของเครื่องกำเนิดขยะบวกกับความร้อนแบบไม่สามารถอยู่หนึ่งของตัวละครที่กำลังเรียกหาความช่วยเหลือ เมื่อใส่เสียงดนตรีประกอบที่ตื่นเต้นเข้ามาเป็นระยะๆ จึงทำให้การลุ่มของผู้ชมในช่วงนี้เป็นแบบนั่งไม่ติดต้องเคลื่อนไหวตาม ฉากนี้จึงเป็นตัวอย่างที่ดีของการเลือกใช้ดนตรีประกอบที่ลงตัวเพื่อเสริมอารมณ์ผู้ชมอีกตัวอย่างหนึ่ง

5. ฉากการควบดาบลำแสง



ภาพที่ 51 การต่อสู้ระหว่างไคว-กอน โอบี-วัน กับดาร์ธไวม

ฉากการควบดาบลำแสงถือได้ว่าเป็นฉากสำคัญอีกฉากหนึ่งซึ่งจะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สทุกตอน ฉากการควบกันด้วยดาบลำแสงระหว่างโอบี-วันกับเวเดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* ถือเป็นการควบดาบลำแสงครั้งแรกที่ผู้ชมได้เห็น ซึ่งเป็นภาพที่ตื่นตาไม่น้อย ในขณะที่เดียวกันต่อมาไม่กี่อึดใจผู้ชมก็ต้องช็อกไปพร้อมๆ กับลุกด้วยการเห็นภาพการจากไปต่อหน้าต่อตาของโอบี-วันที่ถูกเวเดอร์ฟันด้วยดาบลำแสง ภาพที่โอบี-วันหันมามองลูกเสมือนว่าต้องการให้ลูกเห็นตนถูกเวเดอร์สังหารได้สร้างความกังขาให้กับผู้ชมว่ามันเกิดอะไรขึ้น เกิดขึ้นได้อย่างไร ฉากนี้เป็นฉากหนึ่งในหลายๆ ฉากที่ผู้สร้างตั้งใจที่จะทำร้ายจิตใจผู้ชม ดนตรีประกอบที่ใส่เข้ามาในตอนช่วงที่โอบี-วันโดนสังหารและลูกอยู่ในห้องของการตกใจนั้นจะมีท่วงทำนองที่สะเทือนอารมณ์ (emotional) เป็นอย่างมาก อารมณ์ของลูกและผู้ชมในฉากนี้จะรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ซึ่งเป็นการรวมกันของอารมณ์ที่หลากหลายที่อยากจะแสดงอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งออกมา เช่นเดียวกับกับฉากการควบดาบลำแสงระหว่างลูกกับเวเดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Empire Strikes Back* ที่ทำให้ผู้ชมช็อกอีกครั้งเมื่อลูกเป็นฝ่ายเปลี่ยงพล้ำถูกเวเดอร์ตัดมือ อีกทั้งเวเดอร์ยังเผยความจริงว่าตนเป็นบิดาของลูก ซึ่งเป็นการยากที่ทั้งลูกและผู้ชม

จะรับได้ ผู้ชมถูกบีบคั้นอีกครั้งในฉากการดวลกันระหว่างลุคกับเวเดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ตอน *Return of the Jedi* เมื่อต้องเห็นบิดาและบุตรต้องมาฟาดฟันกันเอง และในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* ผู้ชมก็ต้องระทึกใจอีกครั้งกับการดวลแบบสองต่อหนึ่งระหว่างไคว-กอน โอบี-วัน กับดาร์ธโมลซึ่งเป็นอีกฉากหนึ่งของผู้สร้างตั้งใจที่จะทำร้ายจิตใจผู้ชมโดยการให้ไคว-กอนถูกดาร์ธโมลสังหาร ความเข้มข้นและความขลังของฉากนี้ถูกทำให้ทวีขึ้นด้วยดนตรีประกอบที่มีเสียงร้องประสานเสียงคล้ายกับเพลงที่ร้องในโบสถ์

6. ฉากการต่อสู้อย่างใกล้ชิดของเครื่องบินขับไล่ (Dogfight)

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* หลังจากที่ลุคได้ช่วยเหลือเจ้าหญิงออกมาจากความมรณะได้ด้วยการเสียสละของโอบี-วันแล้ว ยังไม่ทันที่ลุคจะได้แสดงอารมณ์แห่งความสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้งหนึ่งของเขาแก่ผู้ชมเขาก็ถูกสถานการณ์บังคับให้ต้องสะกดอารมณ์ไว้ เนื่องจากทางฝ่ายจักรวรรดิได้ส่งยานรบประจันบาน ทีไอเอ (TIE) จำนวน 4 ลำ ออกติดตามไล่ล่าลุคและพรรคพวก ลุคกับอันต้องใช้ปืนอาวุธประจำยานสกัดกันและทำลายยานรบเหล่านั้นลง ลักษณะของการบังคับอาวุธในห้องยิง (cockpit) ของอันกับลุคและความเร็วในการบินหลบแบบฉวัดเฉวียนของยานทีไอเอในฉากนี้จะให้ความรู้สึกเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมแบบ simulator เป็นอย่างมาก การไล่อิงยานรบทีไอเอของลุคจึงเปรียบเสมือนการปลดปล่อยอารมณ์ที่สูญเสียโอบี-วันไป คล้ายๆ กับจะได้ระบายให้สมแค้นด้วย เช่นเดียวกับในสังคมปัจจุบันที่หลายๆ คนใช้การเล่นวิดีโอเกมเป็นการระบายเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ (เถื่อน) ที่ฝังอยู่ลึกๆ ภายในจิตใจ



ภาพที่ 52 จาก Dogfight ที่ให้ความรู้สึกเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมแบบ simulator แก่ผู้ชม

7. ฉากการเข้าโจมตีสถานีรบ

ฉากการเข้าโจมตีดาวมรณะของฝ่ายกบฏถือได้ว่าเป็นฉากโคคลมกษัตริย์ของเรื่องทั้งในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* และ *Return of the Jedi* ในฉากดังกล่าวลูคัสเพิ่มความบีบคั้นในสถานการณ์ด้วยการนำเงื่อนไขเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อสร้างอารมณ์ของผู้ชม กล่าวคือ หน่วยยานประจันบานของฝ่ายกบฏจะต้องเข้าทำลายดาวมรณะก่อนที่ดาวมรณะจะเข้าสู่พิภพการยิงทำลายกองกำลังของฝ่ายกบฏ

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *A New Hope* ผู้ชมจะรู้สึกถึงความเปิ่น เทพนิยายหรือความเป็นแฟนตาซีได้อีกครั้งในฉากที่ลูคัสได้ยื่นเสียงโอบี-วันบ็อกให้เขาใช้พลัง ลูคัสตัดสินใจปิดคอมพิวเตอร์ ผู้ชมจะร่วมลุ้นระทึกไปกับลูคัสโดยหวังให้เขาสามารถยิงเข้าเป้าหมายได้โดยไม่ต้องพึ่งเครื่องจักรกล ซึ่งนั่นก็จะแสดงให้เห็นที่ประจักษ์แก่ผู้ชมว่าลูคัสไม่ใช่เป็นเพียงคนธรรมดา แต่เขาเป็นวีรบุรุษที่มีพลังพิเศษตามความคาดหวังของผู้ชม แม้ว่าผู้ชมจะพอเดาออกอยู่แล้วว่าเรื่องราวจะต้องออกมาในแนวนี้ การที่ลูคัสเลือกที่จะใช้พลังใช้ความรู้สึกของตนแทนเครื่องจักรกล และประสบผลเป็นการนำเสนอแนวคิดเรื่องการต่อสู้กันระหว่างความเป็นมนุษย์กับเครื่องจักรในอีกแง่มุมหนึ่งด้วย กล่าวคือในที่สุดแล้วลูคัสไม่ปล่อยให้เครื่องจักรกลคอมพิวเตอร์เป็นตัวกำหนด หรือมีอำนาจเหนือพลังที่มนุษย์ชาติมี ในขณะที่การบินไปบนทางแคบๆ บนผิวดาวมรณะของยานรบประจันบานฝ่ายกบฏเพื่อยิงอาวุธเข้าสู่เป้าหมาย ก็เป็นการนำเสนอความรู้สึกทางด้านความเร็วซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนชมการเล่นวิดีโอเกมอีกเช่นกัน

8. ฉากการแข่งขันความเร็ว

ภาพประทับใจผู้ชมอีกจำนวนหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ก็คือภาพการแข่งขันความเร็วที่น่าตื่นเต้นในฉากการแข่งขันในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *The Phantom Menace* และฉากไล่ล่ากันด้วยสปีดอร์ไบค์ (speeder bike) ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* สื่อให้เห็นถึงการโปรดปรานความเร็วของลูคัสที่นำมาแทรกไว้ในผลงานของเขา ทั้งนี้ยังเป็นตัวอย่างของการเล่าเรื่องด้วยภาพ ที่ผู้ชมจะเข้าใจเรื่องราวที่ปรากฏอยู่บนจอภาพยนตร์ได้โดยไม่ต้องมีการอธิบายด้วยบทสนทนาของตัวละคร จะมีก็แต่เพียงเสียงประกอบที่โดดเด่นเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมเท่านั้น

9. ฉากการระเบิดในอวกาศ

ภาพการระเบิดในอวกาศ ไม่ว่าจะเป็ฉากการระเบิดของดาวอัลเดอราน ภาพการระเบิดของยานทีโออีล่าสุดท้ายในฉาก *Dogfight* หรือภาพระเบิดของดาวมรณะทั้งดวงที่

1 และดวงที่ 2 และอื่นๆ ล้วนแล้วเป็นภาพที่สวยงามน่าตื่นตาตื่นใจ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำเสนอภาพแห่งความหยวนด้วยศิลปะให้เกิดความงามในเชิงสุนทรียศาสตร์ได้อย่างลงตัวทีเดียว



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 7

การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส

เทพนิยายไม่ได้เป็นเรื่องราวของผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่เมื่อพันปีที่แล้วเท่านั้นแต่มันยังคงดำเนินอยู่ต่อไปอย่างต่อเนื่องในทุกช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ ดินแดนฝั่งตะวันตกของสหรัฐอเมริกาในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็เป็นหัวข้อที่นิยมนำมาสร้างเป็นเทพนิยาย จะแตกต่างกันก็ตรงที่ ดินแดนตะวันตกนั้นมีอยู่จริง ความบอย อินเดียนแดง พวคนอกกฎหมาย และเหล่านายอำเภอก็มีอยู่จริง แต่เรื่องราวที่นำเสนอในนิยายแนวตะวันตกในภาพยนตร์และทางโทรทัศน์นั้นจะมีลักษณะของเรื่องชวนฝันมากกว่าเรื่องจริงที่เกิดขึ้น ซึ่งเรื่องที่เกิดขึ้นจริงๆ เหล่านั้นไม่น่าตื่นเต้นและดึงดูดใจเท่า

การสร้างเทพนิยายแต่เดิมนักจะเป็นการมองย้อนกลับไปในอดีตเพื่อทำความเข้าใจในยุคปัจจุบัน ในขณะที่เดี๋ยวนี้เทพนิยายสมัยใหม่มักกลับมองไปยังอนาคตแทน นักเล่าเรื่องจะใช้ประโยชน์จากสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างนับไม่ถ้วนในช่วงไม่กี่ศตวรรษที่ผ่านมาในการคาดเดาเอาว่าโลกจะเป็นอย่างไรในอีกร้อยปีข้างหน้า หรือจินตนาการถึงชีวิตบนโลกที่อยู่ไกลออกไปในจักรวาลนับพันล้านปีแสงหรือในอนาคตอันไกลแสนไกล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ได้ศึกษาค้นคว้าพบว่าเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส มีลักษณะดังนี้

การนำเสนอเทพนิยายในรูปแบบใหม่

1. การเปลี่ยนแปลงจากเรื่องปรัมปราสู่ภาพยนตร์

การถ่ายทอดเรื่องราวเทพนิยายแต่เดิมจะเป็นถ่ายทอดจากผู้แต่งหรือผู้เล่าสู่ผู้ฟังแบบปากต่อปากและสืบทอดต่อกันมาทั้งในรูปของนิทานและบทกวี ซึ่งเป็นเหตุให้เทพนิยายเรื่องเดียวกันมีหลายสำนวนขึ้นอยู่กับผู้แต่งและผู้เล่าจะเพิ่มเติมเข้าไป ในเวลาต่อมาเรื่องราวเทพนิยายเข้าสู่รูปแบบของงานศิลปะและวรรณกรรม งานศิลปะช่วยทำให้ผู้คนได้สัมผัสรูปแบบที่เป็นรูปธรรมของตัวละครในเทพนิยายมากยิ่งขึ้น เช่น ได้เห็นว่าตัวออร์กอนหรือไฮดราที่มีรูปร่างหน้าตาอย่างไร ในขณะที่ผลงานทางด้านวรรณกรรมช่วยทำให้เรื่องราวในเทพนิยายแพร่ขยายในวงกว้างมากขึ้นเนื่องจากการนำเอามาตัดแปลงเป็นสื่ออื่นๆ อีกต่อหนึ่ง แต่ถึงอย่างไรการถ่ายทอดเรื่องราวและรายละเอียดของตัวละครในเทพนิยายก็ยังคงขึ้นอยู่กับการจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่ดี และในที่สุดเทพนิยายก็ได้รับการถ่ายทอดโดยการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่เป็นลักษณะพิเศษของสื่อภาพเคลื่อนไหว ไม่เพียงแต่การนำเอาเรื่องราวเทพนิยายดั้งเดิมมาถ่ายทอด

เท่านั้น แต่ยังมี การดัดแปลงจนกลายเป็นเทพนิยายสมัยใหม่อีกด้วย พัฒนาการของสื่อที่ไม่หยุดยั้ง ทำให้ลักษณะของเทพนิยายที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากเทพนิยายปลายปิดก็ทำให้กลายเป็นปลายเปิดได้โดยผู้ชมเป็นผู้กำหนดตอนจบของเรื่องได้เอง เมื่อผ่านสื่อประเภทอินเทอร์แอกทีฟ (interactive media) ทั้งยังสามารถสวมบทบาทของตัวละครในเทพนิยายได้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม

เป็นที่น่าสังเกตว่าวิวัฒนาการการถ่ายทอดเทพนิยายคลาสสิกนั้นกินเวลานานนับร้อยปี ผ่านสื่อที่ค่อยๆ พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องกว่าจะเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก ในขณะที่เทพนิยายสมัยใหม่นั้นใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวในการถ่ายทอดกินเวลาเพียงไม่กี่ปี (หรือเพียงไม่กี่เดือน) ในการทำให้ผู้คนทั่วโลกได้รับรู้และซาบซึ้ง

2. การเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับยุคสมัย

เมื่อวิวัฒนาการเจริญขึ้นก็ทำให้ความคิดของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป สิ่งใหม่ๆ ได้ถูกคิดค้นมาแทนสิ่งเก่าๆ เพื่อให้เข้ากับสภาพการณ์และความคิดใหม่ๆ เรื่องราวเทพนิยายดั้งเดิมก็ได้รับการดัดแปลงให้เป็นเทพนิยายสมัยใหม่เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยเช่นกัน โดยมีการเปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้ดังนี้

2.1 การเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ในเค้าโครงเรื่อง

ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ การเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของเทพนิยายดั้งเดิมให้เหมาะสำหรับคนทุกวัยมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่าเทพนิยายดั้งเดิมน่าจะไม่ได้แต่งขึ้นสำหรับเด็ก เนื่องจากในเนื้อเรื่องมักจะเต็มไปด้วยความโหดร้ายของชะตากรรมที่ตัวละครต้องเผชิญ การชนง่ากันอย่างไร้ปราณี เรื่องราวของการแก้แค้นการทรยศ ปมพิศวาสริษยาอาฆาตและการทะเลาะวิวาทกัน แม้แต่ในหมู่เทพเจ้าด้วยตนเอง เห็นจะมีเพียงเรื่องราวของการผจญภัย การต่อสู้กับมังกร และบรรดาตัวละครที่เป็นสัตว์ประหลาดต่างๆ เท่านั้นที่สามารถดึงดูดความสนใจจากพวกเขาได้ ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในฐานะที่เป็นเทพนิยายสมัยใหม่ได้พยายามเน้นองค์ประกอบส่วนหลังสุดนี้ให้เด่นขึ้น ลูคัสจงใจที่จะเข้าไปถึงจิตใจของเด็กๆ และผู้ใหญ่ที่ยังมีความเป็นเด็กแฝงอยู่ในจิตใจด้วยเสียหนึ่งของเรื่องราวที่เกี่ยวกับสัตว์ประหลาดในจินตนาการของเด็กๆ ซึ่งเกิดจากความกลัวเวลาที่เข้านอน ความกลัวที่ว่าจะมีสัตว์ประหลาดต่างๆ แอบอยู่ในตู้เสื้อผ้า หลบอยู่ใต้เตียงหรืออยู่นอกหน้าต่าง กาแล็กซี่อันไกลโพ้นที่ลูคัสสร้างขึ้นจึงเปรียบเสมือนดินแดนในจินตนาการของเด็กๆ ที่นักจิตวิเคราะห์สมัยใหม่คาร์ล จุงเรียกว่าเป็น ‘ดินแดนของเด็กๆ (the children’s land)’ (Galipeau, 2001: 2) โดยเน้นการสร้างตัวละครที่เป็นสัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์ต่างๆ เพื่อเด็กผู้ชาย ในขณะที่เดียวกันก็สร้างตัวละครฮีโร่ขึ้นมาเพื่อเด็กผู้หญิง เป็นต้น

เซลวิกซ์ (Salewicz, 1998: 48) ให้ข้อสังเกตไว้ว่า ในแต่ละสัปดาห์ ผู้คัสจะตระเวนซื้อและรวบรวมนิตยสารและหนังสือการ์ตูนในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ไว้เท่าที่จะหาได้ พร้อมทั้งไปกับการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย ด้วยความพยายามที่อยากจะล่องรู้และเข้าใจความคิด จิตใจและความชอบของบรรดาเด็กชายอายุราว 10 ขวบ เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมกลุ่มหลักของเขา ในขณะเดียวกัน เทอร์เนอร์ (Turner, 1999: 26) ใช้ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นตัวอย่างของภาพยนตร์ที่เรียกว่า 'kidult' เนื่องจากมีกลุ่มเป้าหมายหลักที่แตกต่างกัน 2 กลุ่ม คือ เด็กๆ และผู้ปกครองที่โหยหาอดีต

2.2 การใช้ลักษณะเด่นของแนวเรื่องในชั้นโพสต์โมเดิร์น

ดูเหมือนว่าแนวคิวดยุคหลังสมัยใหม่หรือโพสต์โมเดิร์นนั้นจะมีอิทธิพลต่อผลงานภาพยนตร์ในยุคหลังๆ ไม่ใช่บ่อย ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนอกจากจะมีกลิ่นอายของการโหยหาอดีตในรูปแบบของการนำเสนออดีตในมุมมองใหม่ การใช้เค้าโครงเรื่องซ้ำ และมีลักษณะของการทำซ้ำทั้งที่เป็นแบบ retake และ saga แล้ว ภาพยนตร์ดังกล่าวยังได้รับการประกอบสร้างขึ้นด้วยชิ้นส่วนเชิงสัมพันธ์ที่หยิบยืมเอามาจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ หรือแนวภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ด้วย ซึ่งโดยปรกติแล้วจะไม่พบการผสมผสานกันขององค์ประกอบเหล่านี้ในเทพนิยายดั้งเดิม และด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอที่แตกต่างออกไปด้วยเทคโนโลยีและแนวคิวดยุคหลังสมัยใหม่นี้ ได้ส่งผลให้ข้อมูลกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการชมและทำความเข้าใจภาพยนตร์ กล่าวคือ ผู้ชมภาพยนตร์จำต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ โดยต้องศึกษาหรือมีข้อมูลพื้นฐานอยู่จำนวนหนึ่งจึงจะสามารถชมภาพยนตร์ได้อย่างมีอรรถรส

2.3 การผสมผสานวัฒนธรรม: การรวมกันระหว่างตะวันตกกับตะวันออก

เทพนิยายดั้งเดิมจะมีความเอกเทศโดยมีลักษณะเด่นทางวัฒนธรรมเป็นของชาติตน ตัวละครที่เป็นผู้คนในต่างแคว้นมักจะถูกหมายให้เป็นศัตรูหรือตัวร้ายของเรื่อง จึงไม่พบประเด็นของการหลอมรวมวัฒนธรรมในเทพนิยายดั้งเดิม ในโลกของการสื่อสารและข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน การผสมผสานทางวัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องปกติที่จะพบได้ในเทพนิยายสมัยใหม่ ซึ่งเป็นไปตามกระแสการรวมโลกเป็นหนึ่งเดียว

2.4 เทพนิยายในยุคอุตสาหกรรม: เทพนิยายเพื่อการค้า

เมื่อเทพนิยายสมัยใหม่ได้รับการถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ในปัจจุบันได้แปรสภาพจากงานศิลปะเป็นงานพาณิชย์ศิลป์ไปแล้ว จึงส่งผลให้เทพนิยายสมัยใหม่ได้กลายเป็นสินค้าไปโดยปริยาย การจดลิขสิทธิ์ในงานเทพนิยายสมัยใหม่ทำให้ความหลากหลายในสำนวนการเล่าเรื่องและจินตนาการของตัวละครที่เคยมีในแบบของเทพนิยายดั้งเดิมหายไป ผลงานที่เคยผลิตขึ้นในรูปแบบของงานศิลปะเช่นงานประติมากรรมและภาพวาดได้ถูกเปลี่ยนไปในรูปของสินค้าและที่ระลึกจากภาพยนตร์ เช่น ของเล่น และภาพโปสเตอร์โฆษณาแทน

แต่สิ่งเหล่านี้ก็ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเกี่ยวพันใกล้ชิดกับภาพยนตร์และเทพนิยายมากขึ้น เนื่องจากสินค้าและที่ระลึกเล็กๆ น้อยๆ ที่ถือติดมือกลับบ้านไปด้วยเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่คอยย้ำเตือนความทรงจำถึงความเป็นเทพนิยายในภาพยนตร์เหล่านั้น

การนำเสนอวัฒนธรรมความนิยมของชาวอเมริกัน

เนื่องจากผลงานภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นงานศิลปะที่เป็นผลงานทางวัฒนธรรมชิ้นหนึ่งทั้งยังเป็นผลงานที่บันทึกเรื่องราวหรือข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในช่วงเวลานั้นไว้อีกด้วย ภาพยนตร์จึงเป็นเสมือนตัวบ่งชี้และเงาสะท้อนความเป็นไป ทัศนคติ และความนิยมของคนในสังคมนั้น ๆ ด้วยการตอบสนองของสาธารณชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวอเมริกันที่มีต่อภาพยนตร์ ชุดสตาร์วอร์สย่อมสะท้อนให้เห็นถึงความมีนัยสำคัญของภาพยนตร์ชุดนี้ ทำให้เป็นที่แน่ชัดว่าผลงานเรื่องนี้ของลูคัสจะต้องมีลักษณะบางอย่างที่ดึงดูดใจผู้ชมชาวอเมริกัน

เฉลิมศรี จันทสิงห์ (2543, 46-60) ได้สรุปถึงเรื่องแรงดึงดูดทางวัฒนธรรม (Cultural Propensities) ของชาวอเมริกันที่มีต่อตำนานเรื่องแอนนาไว้อย่างน่าสนใจ จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลในหัวข้อต่างๆ ที่ผ่านมามีพบว่าภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนี้มีการนำเสนอลักษณะเด่นทางด้านวัฒนธรรมความนิยมของชาวอเมริกันในลักษณะเดียวกัน ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าประเด็นต่างๆ เหล่านี้เองที่ทำให้ผู้ชมชาวอเมริกันชื่นชอบ ยอมรับ และยกย่องภาพยนตร์ชุดนี้ให้เป็นเทพนิยายของพวกเขา ผู้วิจัยจึงนำเอาแนวทางในการวิเคราะห์ของเฉลิมศรี จันทสิงห์มาใช้ในการวิเคราะห์เรื่องวัฒนธรรมความนิยมของชาวอเมริกันที่พบในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ดังนี้

1. ความนิยมในการยกย่องวีรบุรุษ

ประเด็นการยกย่องวีรบุรุษนั้นมีมาช้านานแล้ว จะเห็นได้จากการที่มนุษย์สร้างเรื่องราว วีรกรรมของวีรบุรุษประจำชาติของตนขึ้นมาจากจินตนาการดังที่ปรากฏพบในเทพนิยายเรื่องต่างๆ รวมทั้งมีการยกย่องบุคคลจริงๆ ในประวัติศาสตร์ที่ประกอบวีรกรรมที่เป็นประโยชน์แก่ประเทศชาติของตน

ชาวอเมริกันเองถือความสำคัญในเรื่องการยกย่องวีรบุรุษอย่างมาก ทั้งวีรบุรุษประจำชาติ เช่น จอร์จ วอชิงตัน (George Washington) และมาร์ติน ลูเธอร์ คิง (Martin Luther King, Jr.) และวีรบุรุษในตำนานซึ่งเกิดจากการผสมผสานความจริงเข้ากับจินตนาการ เช่น เดวี คร็อกเก็ต (Davy Crocket) และบัฟฟาโล บิล (Buffalo Bill) ทั้งนี้วีรบุรุษของชาวอเมริกันส่วนใหญ่

จะเป็นผู้ที่ต่อสู้เพื่อสังคมอย่างกล้าหาญและมุ่งมั่นที่จะทำให้อุดมการณ์เป็นจริงขึ้นมา สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นเนื้อแท้ของชาวอเมริกันและภาพฝันแบบอเมริกัน (American dream) ได้เป็นอย่างดี

ด้วยความเป็นประเทศที่เกิดใหม่ทำให้ชาวอเมริกันไม่มีเรื่องราวแนวเทพนิยายและวีรบุรุษผู้ยิ่งใหญ่ของตนดังเช่นในหลายชาติที่มีอารยธรรมรุ่งเรืองมาช้านานตั้งแต่สมัยอดีต ความคิดและจินตนาการในการสร้างวีรบุรุษดังกล่าวจึงแสดงออกมาในรูปของงานบันเทิงประเภทเรื่องแต่งต่างๆ เช่น นวนิยาย และภาพยนตร์ ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครที่ได้รับการสร้างขึ้นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในภาพยนตร์จะมีภารกิจที่ต้องกระทำเฉกเช่นเดียวกับวีรบุรุษในเทพนิยาย

ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ลุคเป็นตัวละครที่มีลักษณะความเป็นวีรบุรุษอย่างเพียบพร้อม กล่าวคือ ต้องเผชิญกับภารกิจที่ยากลำบาก เป็นคนที่มีจิตใจดีในขณะเดียวกันก็กล้าหาญเด็ดเดี่ยว สามารถต่อสู้กับศัตรูที่มีพลังได้ ที่สำคัญคือสามารถเอาชนะใจตนเองและมีส่วนช่วยให้เวเดอร์ผู้เป็นบิดาเอาชนะใจตัวเองได้ และท้ายที่สุดก็เป็นผู้นำความสงบกลับสู่สังคมอีกครั้ง นอกจากนี้ผู้คิดสร้างให้บรรดาตัวละครฝ่ายดีทั้งหลายได้มีโอกาสประกอบวีรกรรมทั้งสิ้น เช่น เจ้าหญิงเลอาเป็นคนลงมือกำจัดเจ้าบ่าวผู้เปรียบเสมือนเป็นเจ้าพ่อมาเฟียอวกาศ ราชีนีอמידาลาดัดสินในปกป้องประเทศและพลเมืองของตนโดยไม่เห็นแก่เกียรติยศและชีวิตของตัวเอง ชาวอิวอกและชาวกันแกนก็เข้าร่วมสงครามเพื่อปกป้องถิ่นที่อยู่ของตนอย่างกล้าหาญ หรือแม้แต่นู่นยนต์อาร์ทู-ดีทูกีช่วยเหลือแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ให้กับผู้เป็นเจ้านายของตนได้สำเร็จลุล่วงหลายครั้ง ทั้งหมดนี้เป็นการแสดงให้เห็นว่าทุกคนสามารถเป็นวีรบุรุษและได้รับการยกย่องเยี่ยงวีรบุรุษได้ ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เขาจะตัดสินใจกระทำ จึงนับว่าเป็นการให้ความสำคัญในการยกย่องวีรบุรุษผ่านสื่อภาพยนตร์ซึ่งโดนใจชาวอเมริกันแบบเต็ม ๆ

2. ความนิยมในละครแนวศีลธรรม

ประเด็นความขัดแย้งและการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วนั้นนับเป็นแก่นเรื่องสำคัญที่พบได้ในเรื่องเล่าหลายประเภทโดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานละครและภาพยนตร์ การนำเอาเรื่องศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรมมาเป็นจุดขายนี้สามารถสร้างความประทับใจและทำให้ผลงานได้รับความนิยมจากผู้ชมได้ในหลายระดับ จนถึงขั้นได้รับการยกย่องว่าเป็นงานที่มีคุณค่าไปโดยปริยาย เนื่องจากผู้ชมพึงพอใจที่จะได้เห็นความยุติธรรมแบบอุดมคติในโลกแห่งความฝัน ซึ่งอาจจะพบได้น้อยลงในโลกของความจริงในปัจจุบัน เช่นที่ปรากฏในตอนจบของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สตอน *Return of the Jedi* ซึ่งผู้ชมจะรู้สึกสบายใจที่พลังทางด้านมืดถูกกำจัดลงพร้อมกับจักรพรรดิจอมโหดที่ได้รับจุดจบคือความตาย พลังทางด้านดีกลับฟื้นขึ้นและดำรงอยู่ต่อไป และที่สำคัญคือพลังความดีกลับมาชนะพลังความชั่วที่สั่งสมในตัวของเวเดอร์ได้

แก่นเรื่องในละครแนวศีลธรรมนี้ปรากฏอยู่ในเทพนิยายของชาติต่างๆ แทบทุกเรื่อง นอกจากจะเน้นที่การต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วซึ่งแสดงผ่านบุคลิกของตัวละครที่มีทั้งฝ่ายที่ใฝ่ดีและฝ่ายที่ใฝ่ต่ำแล้ว ส่วนใหญ่ก็จะสอดแทรกผลของการกระทำความดีหรือความชื่อนั้นๆ และสรุปผลกรรมที่ตัวละครก่อไว้ด้วย ไม่เว้นแม้แต่ตัวละครเอกที่อาจเคยก่อกรรมทำเข็มนกับบุคคลอื่นๆ ไว้บ้าง เช่นในเรื่องราวของเฮอริคิวลิส ซึ่งแม้ว่าเขาจะได้ประกอบความดีไว้มาก แต่การที่ต้องเช่นฆ่าชีวิตผู้อื่นไว้เป็นจำนวนไม่น้อย จึงทำให้การจบชีวิตของเขาดูไม่ค่อยจะสวยงามเท่าที่ควร เช่นเดียวกับกับเวเดอร์ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สแม้จะกลับใจได้ในภายหลังแต่ก็ต้องจบชีวิตลงในทันทีที่เขาสำนึกได้นั่นเอง

3. ความนิยมในความแปลกตาน่าพิศวง (exotic) และความน่าตื่นตาตื่นใจ (spectacle)

สิ่งหนึ่งที่ดูเหมือนจะเป็นนิสัยของผู้คนชาวอเมริกันรวมถึงชาวตะวันตกก็คือ ความช่างสังเกตและความอยากรู้อยากเห็น การได้เห็นสิ่งที่ไม่เคยเห็นการได้ค้นพบสิ่งที่ไม่คุ้นเคย และสิ่งที่ตื่นตาตื่นใจดูเหมือนจะเป็นการจุดประกายความสนใจของชาวอเมริกันเป็นอย่างยิ่ง ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สสามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ของผู้ชมชาวอเมริกันได้อย่างเกินความคาดหมาย ด้วยความแปลกตาของฉาก ตัวละคร การแต่งกาย และลักษณะแปลกประหลาดอื่นๆ อีกนับไม่ถ้วน ซึ่งส่วนใหญ่ได้จากการนำเอาลักษณะเด่นของความเป็นตะวันออกมาใช้ทั้งในส่วนที่เป็นลักษณะเด่นทางด้านวัฒนธรรม ปรัชญาและแนวคิดทางด้านศาสนา กับการสร้างภาพที่ตื่นตาตื่นใจให้ปรากฏอยู่บนจอภาพยนตร์ด้วยการใช้เทคนิคพิเศษทางด้านภาพที่มีความโดดเด่นและกลมกลืนไปกับเรื่องราวในจินตนาการแบบเทพนิยายที่ให้ความรู้สึกสมจริง ยิ่งใหญ่ และอลังการในลักษณะที่ควรจะได้พบได้ในเรื่องราวประเภทมหากาพย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉากเดินทางและการสู้รบกันในอวกาศ ความตื่นตาตื่นใจดังกล่าวยังรวมไปถึงเสียงต่างๆ ที่ได้ยินด้วย ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่างๆ อันเป็นส่วนช่วยเสริมให้ภาพที่ปรากฏโดดเด่นขึ้นไปอีก และที่สำคัญก็คือ ผู้ชมให้การยอมรับความแปลกตาน่าพิศวงและความน่าตื่นตาตื่นใจนี้ได้อย่างสนิทใจ จนถึงมีการปรบมือให้ในระหว่างที่ชม

4. ความนิยมในความเป็นประชาธิปไตยแบบอเมริกัน

ความเป็นประชาธิปไตยแบบอเมริกันสร้างความรู้สึกพอใจในการดำเนินชีวิตและภูมิใจในความเป็นอเมริกันของตน ในช่วงทศวรรษที่ 50 สังคมอเมริกันเกิดความตื่นตัวในความรู้สึกรักชาติและความเลื่อมใสในศาสนาของตน อันเนื่องมาจากความไม่ไว้วางใจคนที่คิดและศรัทธาสิ่งที่ไม่เหมือนตน ที่จริงแล้วกระแสดังกล่าวเกิดจากปฏิกิริยาต่อต้านคอมมิวนิสต์และความ

หวาดกลัวสงครามเย็น และยังคงฝังตัวอยู่ลึกๆ ในใจของชาวอเมริกันจนถึงปัจจุบันแม้ว่าจะสิ้นสุดสงครามเย็นลงแล้วก็ตาม

ดังที่ได้กล่าวแล้วว่ากองกำลังฝ่ายจักรวรรดิในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นเป็นการจำลองกองกำลังของฝ่ายนาซีในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 อาวุธยุทโธปกรณ์ต่างๆ ก็เป็นการจำลองแสนยานุภาพของฝ่ายสหภาพโซเวียต ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามทางด้านลัทธิการเมืองของสหรัฐอเมริกาที่แทนด้วยกองกำลังฝ่ายกบฏในภาพยนตร์ ความพยายามของฝ่ายกบฏที่จะล้มล้างพระราชจึงเปรียบได้กับความตั้งใจที่จะล้มล้างระบบคอมมิวนิสต์และเผยแพร่แนวคิดเรื่องความเป็นประชาธิปไตยของตนนั่นเอง ขณะเดียวกันความเป็นประชาธิปไตยที่เปิดกว้างของสังคมอเมริกันปัจจุบันทำให้สหรัฐอเมริกาเป็นดินแดนที่มีผู้คนหลายเชื้อชาติเข้ามาตั้งรกราก บรรดามนุษย์ต่างดาวทั้งหลายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์จึงเป็นตัวแทนของชาวต่างดาวที่ใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมอเมริกันด้วย

ดังจะเห็นได้ว่าการยกย่องวีรบุรุษก็ดี ละครแนวศีลธรรมก็ดี หรือความแปลกตาน่าพิศวงและความน่าตื่นตาตื่นใจก็ดีล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบที่พบได้ในเทพนิยายทั้งสิ้น โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่าลักษณะเด่นในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สดังที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นลักษณะที่พบได้ทั่วไปในงานที่เรียกกันว่า “เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern or Pop Mythology)” ของชาวอเมริกันนั่นเอง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเป็นการวิจัยเอกสาร (documentary research) ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์กับเทพนิยายในแง่ของความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ ศึกษาความเป็นเทพนิยายต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และศึกษาวิธีการสร้างสรรค์และนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ เพื่อสรุปหาลักษณะพิเศษของเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เช่น แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่องภาพยนตร์ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และแนวคิดเกี่ยวกับเทพนิยายที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. จากการศึกษาประวัติ ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สของจอร์จ ลูคัส เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์กับเทพนิยายพบว่า
 - 1.1 ลูคัสสนใจศึกษาในเรื่องมานุษยวิทยา สังคมวิทยา จิตวิทยา และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และมีความสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านและเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในนิทานพื้นบ้านเหล่านั้น ทั้งยังโปรดปรานการแข่งขันอย่างมากมาตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นวัยรุ่น
 - 1.2 ผลงานภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของลูคัสเป็นแนวผจญภัยและแฟนตาซี ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เขาสนใจ ชื่นชอบ และโปรดปราน หน่วยงานต่างๆ ทางด้านการผลิตที่ลูคัสริเริ่มก่อตั้งขึ้นก็เพื่อเป็นการรองรับการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของเขาที่ต้องใช้จินตนาการเป็นสิ่งสำคัญ
 - 1.3 ลูคัสได้แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมาจากงานเขียนของโจเซฟ แคมป์เบลล์และของเจ.อาร์.อาร์. โทลคีน งานภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา ภาพยนตร์แนวตะวันตกของอเมริกา และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์และการ์ตูนแนวนิยายวิทยาศาสตร์
2. จากการศึกษารากฐานเทพนิยายต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สพบว่า

2.1 ในส่วนของเค้าโครงเรื่องในไตรภาคที่ 2 ของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส นั้น ลูคัสได้ประยุกต์มาจากงานเขียนเรื่อง The Hero with a Thousand Faces ของโจเซฟ แคมป์เบลล์ ซึ่งเป็นการศึกษาและนำเสนอลักษณะร่วมของเค้าโครงเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษในแต่ละวัฒนธรรม

2.2 ลูคัสได้นำเอาเค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และลักษณะเด่นของตัวละครจากเทพนิยายต่างๆ มาดัดแปลง และตีความเสียใหม่ให้เข้ากับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยไม่ได้มีการอ้างอิงเนื้อเรื่องและตัวละครจากเทพนิยายโดยตรง

3. จากการศึกษาเทคนิคการสร้างและนำเสนอภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สพบว่า

3.1 มีวิธีการเล่าเรื่องที่มีลักษณะเฉพาะ คือ ใช้องค์ประกอบของเทพนิยายในการเล่าเรื่อง ผสมแนวเรื่องหลายๆ แนวเข้าด้วยกัน อันได้แก่ แนวนิยายวิทยาศาสตร์ แนวแฟนตาซี แนวผจญภัย แนวสงคราม และแนวตะวันตก และมีการผสมผสานระหว่างการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานกับการเล่าเรื่องแนวใหม่

3.2 มีการใช้เทคนิคทางภาพและเสียงที่โดดเด่นและทันสมัย ซึ่งพัฒนาขึ้นมาเพื่อการนี้โดยเฉพาะ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพและตัวละคร การใช้ดนตรีประกอบที่เป็นการบรรเลงด้วยวงดนตรีวงใหญ่และมีการประพันธ์ดนตรีหลักสำหรับตัวละคร และการใช้ระบบเสียงใหม่ๆ เช่น ทีเอชเอ็กซ์ และดอลบีดิจิตอล เซอร์ราวนด์ อีเอ็กซ์ เป็นต้น ประกอบเข้ากับการดัดแปลงและนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาให้แปลกแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในยุคเดียวกัน เช่น นำเสนอความรู้สึกของความเป็นอดีต ความแปลกตาด้วยภาพและเรื่องราวของดินแดนแห่งตะวันออก แก่นเรื่องและแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญา และเรื่องราวสำคัญๆ ในประวัติศาสตร์ที่เรียกว่าเป็น 'เทพนิยายแห่งปลายศตวรรษที่ 20' ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงที่ลูคัสพัฒนาเค้าโครงเรื่องสตาร์วอร์ส

นอกจากนี้ ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาพบว่า การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สมีลักษณะดังนี้

1. มีการนำเสนอเทพนิยายในรูปแบบใหม่ โดยเปลี่ยนแปลงจากเรื่องราวปรัมปราสู่ภาพยนตร์ เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ทั้งเค้าโครงเรื่องและแนวเรื่อง รวมทั้งมีการผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกันเพื่อให้ทันสมัย และเปลี่ยนแปลงจากงานศิลปะอันทรงคุณค่าทางด้านจิตใจมาเป็นงานพาณิชย์ศิลป์อันทรงมูลค่า

2. มีการนำเสนอนิยามและลักษณะเด่นทางด้านวัฒนธรรมของสังคมอเมริกัน คือ วัฒนธรรมความนิยมของชาวอเมริกัน อันได้แก่ ความนิยมในการยกย่องวีรบุรุษ ความนิยมใน

ละครแนวศีลธรรม ความนิยมในความแปลกตาน่าพิศวง และความนิยมในความเป็น
ประชาธิปไตยแบบอเมริกัน

อภิปรายผลการวิจัย

การสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สเริ่มต้นขึ้นจากความตระหนักถึงเรื่องราวใน
เทพนิยายที่ขาดหายไปในสังคมอเมริกันของจอร์จ ลูคัส ด้วยความมุ่งมั่นที่จะสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับ
เทพนิยาย ลูคัสได้ทำการศึกษาค้นคว้างานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นงานเขียนของโจเซฟ
แคมป์เบลล์ที่เป็นการศึกษารวบรวมเค้าโครงเรื่องของเทพนิยายในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งลูคัส
ได้นำมาใช้เป็นกรอบในการวางเค้าโครงเรื่องในภาพยนตร์ชุดนี้ของเขา รวมไปถึงการศึกษามผลงาน
ที่เขาชื่นชอบทั้งผลงานภาพยนตร์ที่แปลกตาของอาคิระ คูโรซาวา และผลงานในแนวสเปซโอเปรา
อย่างแฟลช กอร์ดอน

การนำองค์ประกอบต่างๆ ของเทพนิยายดั้งเดิมและงานในแนวเทพนิยายของ
เจ.อาร์.อาร์.โทลคีน เช่น เค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และบุคลิกลักษณะตัวละครมาใช้ ทำให้เนื้อเรื่อง
ของสตาร์วอร์สมีความเป็นเทพนิยายไปโดยปริยาย และเมื่อนำเสนอเนื้อเรื่องผ่านสื่อภาพยนตร์ที่มี
ลักษณะเฉพาะจึงทำให้ผู้ชมได้รับรับรู้เรื่องราวที่ลูคัสต้องการที่จะเล่า ได้รู้สึกถึงอารมณ์ต่างๆ ผ่าน
เรื่องราวเหล่านั้น ได้รับความตื่นตาตื่นใจจากภาพและเสียงที่ปรากฏ และที่มากกว่านั้นคือได้รับ
เอามุมมองและแนวคิดต่างๆ ที่ลูคัสได้บรรจุสอดแทรกไว้ในผลงานอย่างไม่รู้ตัว อันเป็นความ
ต้องการลึกๆ ของลูคัส

เนื่องจากเนื้อหาในเทพนิยายส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่ต้องใช้จินตนาการในการ
สร้างสรรค์ การพัฒนาเทคนิคในภาพยนตร์จึงเกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการในส่วนนี้ เทคนิค
พิเศษทางด้านภาพและเสียงของภาพยนตร์ที่มีอยู่ในช่วงดังกล่าวไม่สามารถที่จะตอบสนอง
จินตนาการอันเหลือเฟือของลูคัสได้ทั้งหมด เขาจึงได้เริ่มพัฒนาเทคนิคต่างๆ ขึ้นมาเพื่อที่จะใช้ใ
การสร้างภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สโดยเฉพาะ ผลงานทางด้านเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ชุดนี้จึงมี
ลักษณะที่โดดเด่นควบคู่ไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์

ภาพยนตร์จะได้รับการยกย่องให้เป็นเทพนิยายสมัยใหม่ได้นั้น ส่วนสำคัญที่สุด
ส่วนหนึ่งย่อมมาจากการตัดสินใจของผู้ชมเอง หลังจากที่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สออกสู่สายตาผู้ชมก็
เกิดการยอมรับจากผู้ชมในขั้นที่ 1 ขึ้น การยอมรับดังกล่าวเป็นการยอมรับในความเป็นรูปธรรมของ
ภาพยนตร์ นั่นคือการชื่นชอบในภาพที่เห็น เสียงที่ได้ยิน เรื่องราวที่รับรู้ การยอมรับในขั้นนี้เริ่ม
จากความชื่นชอบที่จะค่อยๆ เปลี่ยนไปเป็นความนิยมในลักษณะที่เรียกว่าเป็นแฟนภาพยนตร์ จาก

นั่นก็จะเริ่มเป็นผู้สนับสนุน เช่น ติดตามภาคต่อ สนใจรูปแบบผลงานที่แตกตัวออกไป เช่น หนังสือการ์ตูน ละครวิทยุ และผลิตภัณฑ์ต่างๆ จนถึงขั้นสูงสุดคือคลังไคล์ ซึ่งการยอมรับในความเป็นรูปธรรมนี้เกิดขึ้นได้กับภาพยนตร์ทุกๆ ไป

การยอมรับในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นได้ก้าวเข้าสู่ขั้นที่ 2 ซึ่งเป็นการยอมรับในความเป็นนามธรรมของภาพยนตร์ นั่นก็คือ ผู้ชมเริ่มเกิดความเชื่อถือศรัทธาในส่วนที่เป็นแนวคิดของผู้สร้าง โดยเปรียบเทียบกับชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง หรืออุปโลกน์ให้เสมือนจริงทั้งๆ ที่รู้ว่ามันเป็นเพียงเรื่องที่แต่ง และทำที่สุดคือการยอมรับเอาเรื่องราวเหล่านั้นมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของตน

ดังจะเห็นได้ว่าคำว่าเทพนิยายจะมีมิติของความเชื่อแฝงอยู่ลึกๆ การยอมรับในขั้นที่ 2 นี้เองที่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยหลักที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สได้ผันตัวเองจากภาพยนตร์ไปเป็นสิ่งที่เรียกว่าเทพนิยายสมัยใหม่

ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องจากข้อมูลของภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สนั้นมีจำนวนมากจนไม่สามารถที่จะเก็บรวบรวมได้ครบ ในขณะเดียวกันแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงได้นั้นมีจำกัด อย่างในกรณีของแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล การเข้าถึงแหล่งข้อมูลขั้นต้น คือ ผู้สร้างและผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนั้นเป็นไปได้ยากมาก แม้ว่าผู้วิจัยจะแก้ปัญหาด้วยการหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตแต่ก็ไม่ได้ช่วยอะไรมากนัก เพราะถึงแม้ว่าจะมีหัวข้อเกี่ยวกับสตาร์วอร์สอยู่มากในอินเทอร์เน็ต แต่ข้อมูลดังกล่าวไม่ค่อยตรงกับประเด็นที่ทำการศึกษา ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เนื้อหาในการวิเคราะห์วิจัยในครั้งนี้อยู่ในวงจำกัด และเจาะลึกลงไปได้เฉพาะบางส่วนเท่านั้น อีกทั้งภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในไตรภาคแรกเพิ่งจะออกฉายได้เพียงเรื่องเดียวในขณะที่กำลังทำการวิจัย ซึ่งอาจเกิดความผันผวนของเนื้อหาในภาคต่ออีกสองเรื่องได้อย่างที่ไม่อาจคาดเดา จึงทำให้การศึกษาวิจัยส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สในไตรภาคที่ 2 เสียมากกว่า

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต

1. สำหรับผู้ที่สนใจการศึกษาในเรื่องเทพนิยายสมัยใหม่ สามารถทำการศึกษานามธรรมของภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่มีแกนหลักของความเป็นเทพนิยายอย่างเช่น *The Lord of the Rings* หรือ *Harry Potter* แล้วนำมาศึกษาเปรียบเทียบกับเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สว่ามีลักษณะร่วมกันหรือต่างกันอย่างไร

2. สำหรับผู้ที่สนใจภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ยังมีแง่มุมอื่นของภาพยนตร์ชุดนี้ที่น่าสนใจให้ศึกษาอีกมาก เช่น การศึกษาความหมายแฝง (connotation) ในภาพยนตร์ชุดนี้ หรือ การตีความในภาพยนตร์ชุดนี้ของผู้ชมชาวไทย เป็นต้น หรือสามารถทำการศึกษาต่อยอดได้โดยการเปรียบเทียบการสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดดังกล่าวได้โดยหยิบยกเอาภาพยนตร์ในไตรภาคที่ 1 กับไตรภาคที่ 2 มาเปรียบเทียบกันว่า มีลักษณะที่คล้ายคลึงหรือแตกต่างกันอย่างไร เนื่องจากภาพยนตร์ทั้ง 2 ชุด มีช่วงเวลาในการสร้างที่แตกต่างกัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้เพรส.
- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. 2542. จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. ใน จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน, หน้า 31-59. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544. ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- เฉลิมศรี จันทสิงห์. 2543. ไทยมองฝรั่ง: ฝรั่งมองไทยในแอนนากับพระเจ้ากรุงสยาม. ใน เอกสารประกอบการสัมมนาทางวิชาการเรื่อง ไทยมองฝรั่ง: ฝรั่งมองไทยในแอนนากับพระเจ้ากรุงสยาม, หน้า 7-69. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทรงชัย เตชะวาลิตพงษ์. 2544. 20 พล็อตต้นแบบของโลก. Cinemas 7 (2-8 มีนาคม): 14-15.
- ป. มหาจันทร์. 2541. ใครเป็นใครในเทวนิยายกรีก-โรมัน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. 2543. นิทานพื้นบ้านศึกษา. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประชา สุวิธานนท์. 2542. แล่นเรือ เกือบหนึ่ง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- เพ็ญศิริ เศวตวิหारी. 2542-2543. หนังไทย: โพลสตีมโเดิร์นแคไชน. หนังไทย 2 (ตุลาคม-มีนาคม): 26-30.
- มาลีทต พรหมทัตตเวที. 2530. เทวนิยายที่เป็นพื้นฐานของวรรณคดี. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัตนา จักกะพาก. 2542-2543. ความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์. หนังไทย 2 (ตุลาคม-มีนาคม): 4-11.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2530. พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: เพื่อนพิมพ์.
- วาริน. 2540. จอร์จ ลูคัส บุษขผู้สร้างตำนาน. Starpics special edition (มีนาคม): 210-250.
- สมภาร พรหมทา. 2540. พุทธศาสนมหายาน: นิยายหลัก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- 10 อันดับหนังทำเงินสูงสุดปีดาห์. 14 กุมภาพันธ์ 2544. เดลินิวส์: 36.

- สุกิจ ผูกพันธ์. 2540. เบื้องหลัง *Star Wars – A New Hope*. Starpics special edition (มีนาคม): 149-162.
- สุกิจ ผูกพันธ์. 2540. เบื้องหลัง *The Empire Strikes Back*. Starpics special edition (มีนาคม): 163-187.
- สุกิจ ผูกพันธ์. 2540. เปิดตัวมตำนานสงครามดาว. Starpics special edition (มีนาคม): 37-49.
- The Champ. 2540. ฉบับใหม่ *Star Wars Trilogy Special Edition*. Starpics special edition (มีนาคม): 251-260.

ภาษาอังกฤษ

- Bordwell, D., and Thompson, K. 1993. Film art: An introduction. New York: McGraw-Hill.
- Bouzereau, L. and Duncan, J. 1999. Star Wars: The making of episode I *The Phantom Menace*. New York: The Ballantine Publishing Group.
- Campbell, J. 1973. The hero with a thousand faces. Princeton: Princeton University Press.
- Campbell, J. and Moyers, B. 1988. The power of myth. New York: Doubleday.
- Champlin, C. 1992. George Lucas: The creative impulse, special abridged version. New York: Harry N. Abrams.
- Compton's interactive encyclopedia, edition 1995 [CD-ROM]. 1994. USA: Compton's NewMedia.
- Edwards, T. 1999. The unauthorized *Star Wars* compendium. Boston: Little, Brown and Company.
- Galipeau, S. A. 2001. The journey of Luke Skywalker: An analysis of modern myth and symbol. Chicago: Open Court.
- Hansen, A., Cottle, S., Negrine, R., and Newbold, C. 1998. Mass communication Research methods. Houndmills, England: MacMillan Press.
- Hardy, P. 1986. The encyclopedia of science fiction movies. London: Octopus Book.

- Hasan, Z. 1980. American films of the 1970s: Through fantasy. 'Star Wars' (1977) resolves an era's concerns about the threat of media ('Network,' 1976), the sexual revolution ('Annie Hall,' 1977), and the Vietnam war ('Coming Home,' 1978) [On-line]. Abstract from: UMI ProQuest Digital Dissertations Publication Number: AAT 1358545
- Henderson, M. 1997. Star Wars: The magic of myth. New York: Bantam Books.
- John, D., ed. 1999. The power of myth. London: Dorling Kindersley.
- Lucas, G. 1999. Star Wars Episode I The Phantom Menace illustrated screenplay. New York: Ballantine Publishing Group.
- Lucasfilm Ltd. 2002. THX Group: About us [Online]. Available from: <http://www.thx.com/history/> [2002, May 7]
- Maxford, H. 1999. George Lucas companion. London: B.T. Batsford.
- Salewicz, C. 1998. George Lucas. London: Orion Media.
- Tolkien, J.R.R. 1999. The fellowship of the ring. London: HarperCollinsPublishers.
- Tolkien, J.R.R. 1999. The hobbit. London: HarperCollinsPublishers.
- Turner, G. 1999. Film as social practice. 3rd ed. London: Routledge.
- Voytilla, S. 1999. Myth and the movies: Discovering the mythic structure of 50 unforgettable films. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Whittington, W.B. 1999. Sound design and science fiction [On-line]. Abstract from: UMI ProQuest Digital Dissertations Publication Number: AAT 1358545
- Woods, B. 1997. It Took the World by Force. In B. Woods (ed.), The official Star Wars 20th anniversary magazine, pp. 50-59. New York: Topps Publishing.
- Woods, B., ed. 1999. Star Wars : Episode I The Phantom Menace official souvenir magazine. New York: Topps Publishing.

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. 2543. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- โคลเฟอร์, อีออยน์. 2544. อาร์ทิมิส ฟาวล์. แปลโดย ชมนารถ. กรุงเทพฯ: ต้นไม้.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช และนพพร ประชากุล. 2542. การเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน, หน้า 1-30. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีเกียรติ ไชยงยศ. 2538. สุนทรียะทางทัศนศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โครงการตำรา คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- ประชา สุวิธานนท์. 2542. แล่นเรือ เดือนหนึ่ง เล่มสอง, หน้า 11-37. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. 2542. การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพฯ: ที. พี. พรินท์.
- ยุพา สุภากุล. 2540. การสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์.
- สมฤทธิ บัวระมวล, บรรณาธิการ. 2541. ตำนานเทพเจ้ายุโรปเหนือ. กรุงเทพฯ: คุ่มคำ สำนักพิมพ์.
- อาจารย์สัมพันธ์. 2541. สามลัทธิศาสนาที่น่าสนใจ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสยาม.

ภาษาอังกฤษ

- Becker, A., ed. 2000. A Tolkien treasury. Philadelphia: Courage Books.
- Berger, A. A. 1998. Media analysis techniques. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage Publication.
- Berger, A. A. 1997. Narratives in popular culture, media, and everyday life. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Belton, J. 1994. American cinema/American culture. New York: McGraw-Hill.
- Blockbuster entertainment guide to movies & videos, 2nd edition [CD-ROM]. 1996. USA: Creative Multimedia.
- Boggs, J. M. 1978. The art of watching films. Menlo Park, CA: Benjamin/Cummings Publishing.
- Brackett, L., and Kasdan, L. 1994. Star Wars: The Empire Strikes Back, the screenplay. Monterey Park, CA: O.S.P. Publishing.

- Burns, P.R. 2001. Myth and legend from ancient times to the space age [Online]. Available from: <http://www.pibburn.com/myth.htm> [2001, September 24]
- Clute, J. and Grant, J., eds. 1999. The encyclopedia of fantasy. New York: St. Martin's Griffin.
- Cotterell, A. and Strom, R. 1999. The ultimate encyclopedia of mythology. London: Lorenz Books.
- Couldry, Nick. 2000. Inside culture: Re-imagining the method of cultural studies. London: Sage Publication.
- Degli-Esposti, C. 1998. Postmodernism in the cinema. New York: Berhahn Books.
- Dick, B. F. 1998. Anatomy of film. 3rd ed. New York: St. Martin's Press.
- Douglass, J. S., and Harnder, G. P. 1996. The art of technique: An aesthetic approach to film and video production. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Flaum, E., and Pandy, D. 1993. The encyclopedia of mythology: Gods, heroes, and legends of the Greeks and Romans. Philadelphia: Courage Books.
- Horowitz, D. ed. 1969. Corporations and the Cold Wars. New York: Monthly Review Press.
- Kasdan, L., and Lucas, G. 1994. Star Wars: Return of the Jedi, the screenplay. Monterey Park, CA: O.S.P. Publishing.
- Lacey, N. 1998. Image and representation: Key concepts in media studies. Menlo Park, CA: Benjamin/Cummings Publishing.
- Lucas, G. 1994. Star Wars, the screenplay. Monterey Park, CA: O.S.P. Publishing.
- Lucasfilm Ltd. 2002. The official Star Wars website [Online]. Available from: <http://www.starwars.com/>
- Mangels, A. 1995. Star Wars: The essential guide to characters. New York: Ballantine Books.
- Miller, T., and McHoul, A. 1998. Popular culture and everyday life. London: Sage Publication.
- Neale, S., and Smith, M., eds. 1998. Contemporary Hollywood cinema. London: Routledge.
- Nelmes, J., ed. 1999. An introduction to film studies. 2nd ed. New York: Routledge.
- Netzley, P.D. 2000. Encyclopedia of movie special effects. Phoenix: OryxPress.

- Perry, S. 1996. Star Wars: Shadow of the empire. New York: Bantam Books.
- Schatz, T. 1981. Hollywood genres. New York: McGraw-Hill.
- Slavicsek, B. 2000. A guide to the Star Wars universe. 3rd ed. New York: Ballantine Publishing Group.
- Storey, J. 1997. An introduction to cultural theory and popular culture. 2nd ed. Hertfordshire: Prentice Hall/Harvester Wheatsheaf.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก
ข้อมูลจำเพาะ

Star Wars: Episode IV A New Hope

Year of Release: 1977

Running Time: 121m

Production Company: Lucasfilm

Releasing Company: Twentieth Century Fox

Producer: Gary Kurtz

Screenplay: George Lucas

Director: George Lucas

Photography: Gilbert Taylor

Music: John Williams

Editor: Paul Hirsch, Marcia Lucas, Richard Chew

Production Design: John Barry

Costumes: John Mollo

Special Effects: John Dykstra

Sound: Ben Burt

2nd Unit Photography: Carroll Ballard, Rick Clemente, Robert Dalva, Tak Fujimoto,
Bruce Logen

Concept Design: Ralph McQuarrie

Make-up and Creature Effects: Stuart Freeborn, Rick Baker

Cast: Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princess Leia Organa), Peter Cushing (Grand Moff Tarkin), Alec Guinness (Obi-Wan Kenobi), Anthony Daniels (C-3PO), Kenny Baker (R2-D2), Peter Mayhew (Chewbacca), Dave Prowse (Darth Vader), James Earl Jones (Voice of Darth Vader), Phil Brown (Uncle Owen Lars), Shelagh Fraser (Aunt Beru Lars), Jack Purvis (Chief Jawa), Alex McGrindle (General Dodonna), Eddie Byrne (General Willard), Drewe Hemley (Red Leader), Denis Lawson (Red Two-Wedge Antilles), Garrick Hagon (Red Three-Biggs Darklighter), Jack Klaff (Red Four-John "D"), William Hootkins (Red Six-Porkins), Angus McInnis (Gold Leader), Jeremy Sinden

(Gold Two), Graham Ashley (Gold Five), Don Henderson (General Taggi), Richard Le Parmentier (General Motti), Leslie Schofield (Commander One)

Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back

Year of Release: 1980

Running Time: 124m

Production Company: Lucasfilm

Releasing Company: Twentieth Century Fox

Executive Producer: George Lucas

Producer: Gary Kurtz

Screenplay: Leigh Brackett, Lawrence Kadan

Story: George Lucas

Director: Irvin Kershner

Photography: Peter Suschitzky

Music: John Williams

Editor: Paul Hirsch

Production Design: Norman Reynolds

Costumes: John Mollo

Special Effects: Brian Johnson, Richard Edlund, Dennis Muren, Bruce Nicholson

Sound: Bill Varney, Steve Maslow, Gregg Landaker, Peter Sutton, Ben Burt,

Randy Thom

2nd Unit Director: Jonh Barry, Gary Kurtz (uncredited), Peter MacDonald, Harley Cockliss

2nd Unit Photography: Chris Menges, Geoff Glover

Concept Design: Ralph McQuarrie

Make-up and Creature Effects: Stuart Freeborn

Cast: Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princess Leia Organa), Billy Dee Williams (Lando Calrissian), Alec Guinness (Obi-Wan Kenobi), Anthony Daniels (C-3PO), Kenny Baker (R2-D2), Peter Mayhew (Chewbacca), Dave Prowse (Darth Vader), James Earl Jones (Voice of Darth Vader), Frank Oz (Yoda), Jeremy Bulloch (Boba Fett), Jack Purvis (Chief

Ugnaught), Clive Revill (Voice of Emperor), Kenneth Colley (Admiral Piett), Julian Glover (Captain Veers), Denis Lawson (Wedge Antilles)

Star Wars: Episode VI Return of the Jedi

Year of Release: 1983

Running Time: 133m

Production Company: Lucasfilm

Releasing Company: Twentieth Century Fox

Executive Producer: George Lucas

Producer: Howard Kazanjian

Screenplay: Lawrence Kadan, George Lucas

Story: George Lucas

Director: Richard Marquand

Photography: Alan Hume

Music: John Williams

Editor: Marcia Lucas, Sean Barton, Duwayne Dunham

Production Design: Norman Reynolds

Costumes: Aggie Guerard Rodgers, Nilo Rodis-Jamero

Special Effects: Richard Edlund, Ken Ralston, Dennis Muren

Sound: Ben Burt

Concept Design: Ralph McQuarrie

Make-up and Creature Effects: Stuart Freeborn, Phil Tippett

Cast: Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princess Leia Organa), Billy Dee Williams (Lando Calrissian), Alec Guinness (Obi-Wan Kenobi), Anthony Daniels (C-3PO), Kenny Baker (R2-D2), Peter Mayhew (Chewbacca), Dave Prowse (Darth Vader), James Earl Jones (Voice of Darth Vader), Sebastian Shaw (Anakin Skywalker), Ian McDiarmid (Emperor Palpatine), Frank Oz (Yoda), Jeremy Bulloch (Boba Fett), Michael Pennington (Moff Jerjerrod), Kenneth Colley (Admiral Piett), Michael Carter (Bib Fortuna), Tim Rose (Admiral Ackbar), Denis Lawson (Wedge Antilles), Warwick Davis (Wicket)

Star Wars Trilogy Special Edition

(Comprising *Star Wars: Episode IV A New Hope*, *Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back* and *Star Wars: Episode VI Return of the Jedi*)

Year of Release: 1997

Production Company: Lucasfilm

Releasing Company: Twentieth Century Fox

Executive Producer: George Lucas

Producer: Rick McCallum

Editor: Tom Christopher

Addition Special Effects: Dennis Muren, Bruce Nicholson, Alex Seiden, John Knoll, Dave Carson, Stephen Williams, Joseph Letteri, Tom Kennedy, Ned Gorman

Star Wars: Episode I The Phantom Menace

Year of Release: 1999

Running Time: 135m

Production Company: Lucasfilm

Releasing Company: Twentieth Century Fox

Executive Producer: George Lucas

Producer: Rick McCallum

Screenplay: George Lucas

Director: George Lucas

Photography: David Tattersall

Music: John Williams

Editor: Paul Martin Smith

Production Design: Gavin Bocquet

Costumes: Trisha Biggar

Special Effects: John Knoll, Dennis Muren, Rob Coleman, Scott Squires

Sound: Ben Burt

Concept Design: Doug Chiang

Make-up and Creature Effects: Nick Dudman

Stunt Co-ordinator: Nick Gillard

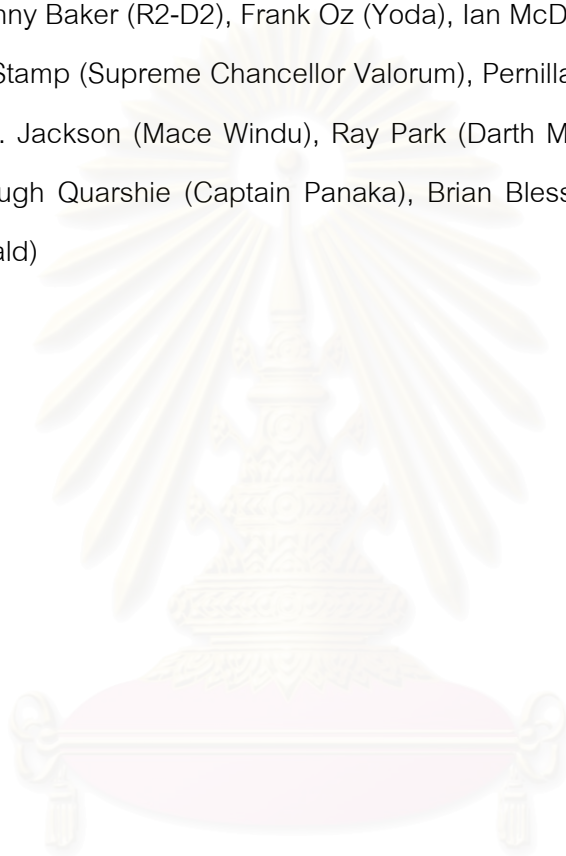
2nd Unit Director: Roger Christian

2nd Unit Photography: Giles Nutgen

Camera Operator: Trevor Coop

First Assistant Director: Chris Newman

Cast: Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi), Jake Lloyd (Anakin Skywalker), Natalie Portman (Queen Amidala), Liam Neeson (Qui-Gon Jinn), Anthony Daniels (C-3PO), Kenny Baker (R2-D2), Frank Oz (Yoda), Ian McDiarmid (Senator Palpatine), Terence Stamp (Supreme Chancellor Valorum), Pernilla August (Shmi Skywalker), Samuel L. Jackson (Mace Windu), Ray Park (Darth Maul), Ahmed Best (Jar Jar Binks), Hugh Quarshie (Captain Panaka), Brian Blessed (Boss Nass), Warwick Davis (Wald)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข น่านาทรศนะ

ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามข้อคิดเห็นในประเด็นการสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สจากบุคคลที่อยู่ในตำแหน่งกองบรรณาธิการและนักเขียนรับเชิญบางท่านจากนิตยสาร Cinemag และ Starpics ด้วยการสอบถามผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออี-เมลล์ (e-mail) โดยใช้คำถามต่อไปนี้เป็นคำถามนำ

1. ได้ชมภาพยนตร์ชุดนี้ทั้ง 4 ตอนหรือไม่ มีความชอบหรือไม่ชอบเป็นส่วนตัวอย่างไร
2. รู้สึกว่าจะมีแรงบันดาลใจจากแหล่งใดบ้างในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดนี้
3. พบความเป็นเทพนิยาย (myth or mythology) ในภาพยนตร์ชุดนี้หรือไม่ อย่างไร
4. คิดว่าอะไรคือปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้ได้รับการยกย่องให้เป็น 'ตำนานของอเมริกัน (American Legend)' และได้ชื่อว่าเป็น 'เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern Mythology)'
5. 'เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern Mythology)' น่าจะมีลักษณะเป็นอย่างไร

ซึ่งได้รับคำตอบและความคิดเห็นต่างๆ ดังนี้

1. ความคิดเห็นของกิตติพล สรัคคานนท์ (kittiphol_s@hotmail.com) นักเขียนรับเชิญนิตยสาร Cinemag

“...ได้ชมภาพยนตร์ชุดนี้ทั้ง 4 ตอนหรือไม่ มีความชอบหรือไม่ชอบเป็นส่วนตัวอย่างไร ผมได้ชมทั้งสี่ตอนครับ แต่ด้วยช่วงวัยที่ต่างกันจึงต้องยอมรับว่ามีมุมมองและความชอบที่แตกต่างออกไปจากเดิมมาก คือเริ่มต้นผมก็เติบโตขึ้นมาเหมือนๆ กับเด็กทั่วๆ ไปนั่นแหละครับ มีความคลั่งไคล้ใน ‘ผู้กล้า’ หรือ ‘อภิมนุษย์’ และหลงใหลในความเป็นยอดของตัวเอง เพียงแต่บางครั้งก็อาจเป็นแค่ความนึกฝันที่มักถูกโลกภายนอกจ้องจ้ำไว้หรือให้ประสบการณ์อีกแบบหนึ่งซึ่งทำให้ความรู้สึกทั้งสองช่วงวัยขัดแย้งกันอยู่ค่อนข้างมาก ผมได้ชมไตรภาคของ *Star Wars* ครั้งที่สอง ในช่วงที่มันถูกนำกลับมาฉายใหม่พร้อมๆ กับคนอื่นๆ ที่เคยดูเมื่อวัยเด็ก ทั้งสามตอนสร้างความเบื่อหน่ายและหยิบบั่นความไม่เป็นส่วนหนึ่งส่วนใดกับเนื้อหาเหล่านั้นให้กับผมอย่างน่าใจหาย ขณะที่เพื่อนบางคนยังคงชื่นชอบ และมองมันเป็นความลึกซึ้ง เป็นศาสนา ผมคิดว่าผมได้

ยีนความคิดที่ว่า ‘Star Wars เป็นปกรณัมของโลกสมัยใหม่’ ครั้งแรกๆ ก็จากเพื่อนคนนี้กระมัง แต่ไม่ทราบด้วยเหตุใด ผมไม่ได้ซักถามถึงเจตนาหรือเหตุผลที่เขาพยายามจะนำเสนอในครั้งนั้น...”

“...ลูคัสน่าจะมีแรงบันดาลใจจากแหล่งใดบ้างในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดนี้ ตอบยากทีเดียว เพราะผมไม่แน่ใจจริงๆ กับความสร้างสรรค์ดังกล่าว แต่นี่ก็เป็นข้อคิดเห็นนะครับ ผมค่อนข้างเห็นว่าส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจนั้นก็คงมาจากความบันเทิงเฉกเช่นมหรสปทั่วๆ ไป เพียงแต่อาศัยการดัดแปลงตกแต่งทำนองนิยายวิทยาศาสตร์เพิ่มเข้าไปเพื่อให้เลื่อนข้อซักถามในเชิงเหตุผล-ข้อเท็จจริง พูดสั้นๆ ก็คือ การทำให้เด็กและผู้ใหญ่ตกอยู่ในสถานะเดียวกัน และจนกรอบต่อการมีอยู่ของ ‘โลกจำแลงแบบง่าย’...”

“...พบความเป็นเทพนิยาย (myth or mythology) ในภาพยนตร์ชุดนี้หรือไม่ อย่างไร มายาคติ (Myth) และ ปกรณัม (Mythology) มันมีความหมายที่แตกต่างกันอยู่นะครับ ‘มายาคติ’ ในความหมายที่ผมเข้าใจมันกว้างกว่า และเป็นสากล มันอยู่โดยพื้นฐานง่ายๆ ในเรื่องเล่า-เรื่องแต่ง มีอยู่แม้แต่ในชนเผ่าที่ดำรงอยู่อย่างดึกดำบรรพ์ที่สุดในยุคนี้ ผมเห็นเช่นเดียวกับคำอธิบายของนักมานุษยวิทยาชาวเบลเยียมคนหนึ่งชื่อ ‘คลอด เลวี-สโตรส’ ซึ่งสนใจเรื่องราวของมายาคติเป็นพิเศษ ส่วน ‘ปกรณัม’ มันแคบกว่าแบบ Odyssey, Iliad หรือ Beowulf เป็น ซึ่งจำเพาะเจาะจงลงไป มีความซับซ้อนมากขึ้น ทำนองนั้นละครับ แต่ที่ถูกต้องจริงๆ คงต้องค้นเอาอีกทีนะครับ การสร้าง ‘ปกรณัม’ ไม่ต้องอาศัยความยิ่งใหญ่เป็นโฉมหน้า ดังเช่นหนังสือ Ulysses ของ เจมส์ จอยส์ ที่ไม่จำเป็นต้องเดินย่นเส้นของเวลากลับเข้าสู่ความเป็น ‘โรงละครกรีก’ แต่เลือกที่จะนำเสนอ ‘โลกประจำวัน’ ในเมืองซึ่งไม่ได้เป็นอุดมคติสูงส่งอะไรอย่าง ‘ดับบลิน’ อันเต็มไปด้วยชีเมา โสเภณี และคนชู้เกี้ยว เปรียบกันในแง่นี้ต่อให้ Star Wars อุบัติโลกนิโลกสมมุติขึ้นมาได้สำเร็จ แต่มันก็ยังอยู่ในสถานะที่ล่อแหลมมากๆ ระหว่างความเป็น ‘โรงอุปรากร’ กับ ‘สถานที่แต่งตัว-เก็บเครื่องแต่งกาย’ กล่าวโดยสรุปแล้ว ถึงอุปรากรของจอร์จ ลูคัส จะกำลังนำเสนอเรื่องราวแบบ ‘ปกรณัม’ อยู่จริงๆ แต่คำถามที่ผมมีก็คือ เขาได้นำเสนอเรื่องที่ว่านั้นอย่างไร? ‘เป็นเพียงเรื่องของเทพเงินตรา ที่พยายามจะสร้างละครขึ้นมาเรื่องหนึ่งเกี่ยวกับผู้กล้าผู้กอบกู้แห่งยุคสมัยเพื่อปลุกระดมคน (propagate)’ หรือ ‘เรื่องของเศรษฐกิจที่พยายามทำทุกวิถีทางให้ได้เป็นส่วนหนึ่งของเทพเจ้า’ หรือแบบอย่างใดกันแน่?...”

“...คิดว่าอะไรคือปัจจัยทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้ได้รับการยกย่องให้เป็น ‘ตำนานของอเมริกัน (American Legend)’ และได้ชื่อว่าเป็น ‘เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern Mythology)’ ผมมองแค่ว่า อเมริกาเป็นความยิ่งใหญ่ที่น่าเศร้าอย่างมาก เพราะมันไม่เคยเป็นประเทศเลยด้วยซ้ำดังกล่าว ภายใต้ประกอบขึ้นของ ‘เงิน’ และ ‘เสรีภาพของทาส’ ตำนานที่เกิดขึ้นอันจะมีคุณค่าแก่คน

อเมริกันจริงๆ ก็ควรจะเป็นตำนานที่ออกมาเปิดเผยถึงความโศกเศร้าดังกล่าว หาใช่การยกย่องเชิดชูวีรบุรุษที่ไม่มีอยู่จริง หนังสือ USA ของ จอห์น ดอล ปาสซอส น่าจะเป็น 'ปรกนัม' ที่ดีสำหรับชนเผ่านี้ (ถ้าจำไม่ผิดเคยมีวิเคราะห์หนังสือเล่มนี้ โดย ฉลอง-ปอล ชาร์ต แปลออกมาเป็นไทย อาจจะไม่ดีมากนัก แต่น่าจะเป็นมุมมองได้พอสมควร) และ *Star Wars* ก็คงจะเป็นแค่ตำนานที่คนอเมริกันอยากให้เป็นอย่างนั้น..."

"... 'เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern Mythology)' น่าจะมีลักษณะเป็นอย่างไร อันนี้ผมไม่แน่ใจจริงๆ เพียงแต่เข้าใจว่า บางทีมันอาจจะแสดงความเป็นจริงบางอย่างของสังคมและผู้คนในยุคสมัยนั้นมากขึ้นกว่าเดิม เหมือนระบบของเหตุผลมันชัดเจนตายตัวเสียจนคนที่ไม่มีเหตุผลหรือมีน้อยกว่ากลายเป็นคนกลุ่มเดียวกันไปเลย เพราะฉะนั้นลักษณะประการหนึ่งของ Modern Mythology น่าจะเพิ่มฟังก์ชันเป็นตัวบ่งชี้จุดบนแผนที่เวลา ซึ่งแต่เดิมอาจเป็นเรื่องรองๆ เท่านั้น ประมาณนี้กระมังครับ..."

2. ความคิดเห็นของธิปนนท์ เพ็ชรศรี (t24hrs@hotmail.com) กองบรรณาธิการนิตยสาร Cinemag

"...ได้ชมภาพยนตร์ชุดนี้ทั้ง 4 ตอนหรือไม่ มีความชอบหรือไม่ชอบเป็นส่วนตัวอย่างไร - ส่วนตัวแล้วเฉยๆ ครับ ดูสนุก แต่ผมไม่ได้ติดใจ รวมถึงประทับใจอะไรมากมาย..."

"...ดูคิสน่าจะมีแรงบันดาลใจจากแหล่งใดบ้างในการสร้างสรรค์และนำเสนอภาพยนตร์ชุดนี้ - ทราบมาว่าได้แรงบันดาลใจมาจากหลายแหล่ง เช่น The Lord of the Rings ของโทลคีน และหนังเรื่อง *Hidden Fortress* ของอากิระ คูโรซาวา..."

"...พบความเป็นเทพนิยาย (Myth or Mythology) ในภาพยนตร์ชุดนี้หรือไม่อย่างไร - ไม่ได้มองในจุดนั้นเลยครับ คือ Myth ในความคิดของผม มันน่าจะต้องเกี่ยวข้องกับความเชื่อหรือมายาคติบางอย่างนะครับ เช่น เทพปกรณัมกรีก ก็จะเป็นบ่อกำเนิดของความเชื่อทางตะวันตก (ทั้งการสร้างโลก พระเจ้า หรืออะไรก็ตามแต่) หรือ myth ตะวันออกอย่าง รามเกียรติ์ ก็เกี่ยวพันอย่างแนบแน่นกับความเชื่อทางศาสนา ทำให้แตกแขนงออกเป็นลัทธิต่างๆ มากมาย สำหรับ *Star Wars* ผมเห็นแล้วว่า (อันนี้ต้องบอกไว้ก่อนว่า มันอาจเป็นการมองด้านเดียวของผมเองนะครับ) มีการนำแนวคิดแบบเซนมาใช้บ้าง มันไม่ได้ก่ออะไรใหม่ๆ หรือให้คนนับถือแนวคิดอะไรใหม่ๆ..."

"...คิดว่าอะไรคือปัจจัยทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้ได้รับการยกย่องให้เป็น 'ตำนานของอเมริกัน (American Legend)' และได้ชื่อว่าเป็น 'เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern Mythology)' -

มองว่ามันเป็นปรากฏการณ์มากกว่า เป็นเรื่องที่น่าสนใจไม่ใช่บ่อยที่ทำให้เกิดแฟนพันธุ์แท้ อย่างเหนียวแน่น เป็นกลุ่มก้อนที่ใหญ่โตที่รอชมภาพยนตร์อย่างใจจดใจจ่อ มันต้องมีเสน่ห์อะไรบางอย่าง แหะ แหะ เพียงแต่ผมนึกไม่ออก ไม่อยากเดา ลองถามแฟนฯ จะดีกว่า...”

“...’เทพนิยายสมัยใหม่ (Modern Mythology)’ น่าจะมีลักษณะเป็นอย่างไร - ยากแสะ คือ คุณใช้คำว่า Myth ผมพาลนึกถึงแต่เรื่องเทพเจ้าอะไรทำนองนั้น การเกิด Myth ผมเห็นว่าต้องอาศัยระยะเวลา และไม่ใช่แค่ 20 หรือ 30 ปี แต่มันต้องผ่านการขัดเกลาและวิวัฒนาการพอสมควร สำหรับ *Star Wars* ผมมองมันเป็น Science Fiction หรืออย่างมากที่สุดก็ Epic เรื่องหนึ่งเท่านั้น...”

3. ความคิดเห็นของปริเยศ คุ้มฉายา (hothmu@hotmail.com) กองบรรณาธิการ นิตยสาร Cinemag

“...ได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 4 ตอน ทุก edition (หมายถึงเวอร์ชันต้นฉบับของ 3 ตอนแรกด้วย) และชอบมาก โดยเฉพาะ *The Empire Strikes Back* ที่ชอบก็เพราะว่า ในแง่ความเป็นภาพยนตร์ทำได้สมบูรณ์ที่สุด ทั้งความสนุกและความคมคายลึกซึ้งของบท ซึ่งผมคิดว่า ด้วยกรณีหลังนี้แหละที่ทำให้หนังชุดนี้มีความเป็นเทพนิยาย (ซึ่งมักมีมุมมองทางจิตวิทยาที่ใช้สอนศีลธรรมหรือใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการเรียนรู้และขัดเกลาทางสังคม (socialization) ผลผสมผสานอยู่ด้วย) ชัดเจนมากกว่าเรื่องราวตอนอื่นๆ...”

“...แรงบันดาลใจหลักๆ ของการสร้างหนังชุดนี้ ที่ลูคัสเคยสารภาพออกมาเองก็คือหนังสือชุด The Lord of the Rings (ทุกๆ ตอน) ที่เพิ่งจะมาเป็นภาพยนตร์มาสดๆ ร้อนๆ นี้แหละครับ (...เพราะแก่นแกนหลักของความเป็นเทพนิยายใน The Lord of the Rings ถูกถ่ายทอดแบบ 100 % ไปยังหนังชุดสตาร์วอร์สครับ) อีกเรื่องคือหนังสือคลาสสิกของอากิระ คูโรซาวา ที่ชื่อ *The Hidden Fortress* (1962) ครับ...เรื่องนี้เกือบจะเรียกได้ว่า เลียนแบบเลยละ...”

4. ความคิดเห็นของวาริน นิลศิริสุข (warin1@hotmail.com) กองบรรณาธิการ นิตยสาร Starpics

“...เรื่องแรงบันดาลใจของลูคัสต่อหนังเรื่องนี้ที่ว่ากันว่ามีหลายจุดตั้งแต่หนังญี่ปุ่นเรื่อง *The Hidden Fortress* (ถ้าจำไม่ผิด) ของคูโรซาวา จนถึงตำนานเกี่ยวกับเทพนิยายมากมายหลายเรื่อง คนส่วนใหญ่เชื่อว่าความนิยมอย่างสูงของ *Star Wars* น่าจะมาจากเสน่ห์เฉพาะแห่ง Myth ในหนังซึ่งสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ชนทุกเพศวัย โดยส่วนตัวแล้วผมมีความเห็นว่า *Star Wars* เป็นการนำเอา Myth เดิมๆ มาเล่าใหม่ในรูปแบบของหนัง sci-fi ซึ่งอาจไม่ได้สร้างรูปแบบ

ใหม่ (การผจญภัยของตัวเองเพื่อค้นหาความหมายจากภายในนั้นเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ใน Myth โบราณนับแต่ Odyssey แล้ว) แต่ก็ทำให้ Myth กลับมาได้รับความนิยมและสนใจอีกครั้ง Myth มีรูปแบบหลากหลาย แต่ผมเชื่อว่ารูปแบบที่โดดเด่นที่สุด และกลายเป็นที่มาของ modern myth ซึ่งเกี่ยวกับการเดินทางของฮีโร่...

“...ผมได้ดูหนังเมื่อค่อนข้างนานมาแล้วและไม่มีโอกาสได้ดูอีกครึ่งตอนเขา นำกลับมาฉายใหม่ จึงจดจำรายละเอียดอะไรไม่ค่อยได้เท่าใดนัก จำได้แต่ว่าตอนนั้นชื่นชมมากถึงขนาดซื้อวิดีโอมาดูหลายรอบอยู่เหมือนกัน จุดเด่นของ *Star Wars* คงอยู่ตรงการนำเอารูปแบบของ เทพนิยายโบราณมาผสมผสานเข้ากับรูปแบบภาพยนตร์ไซไฟได้อย่างกลมกลืน ทำให้ผู้ชมรู้สึก ‘เข้าถึง’ ตัวละครและโลกของพวกเขาแม้มันจะดูห่างไกลจากโลกในยุคปัจจุบันอยู่มากมายหลาย ชุม ด้วยการใส่ความเป็น myth ลงไป เช่น พลังพิเศษที่ไม่อาจอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ หรือ เทคโนโลยี และการปะทะกันระหว่างด้านมืดกับด้านสว่างภายในจิตวิญญาณของแต่ละปัจเจกชน ตรงนี้เองเป็นเสน่ห์ซึ่งทำให้ *Star Wars* แตกต่างจากงานไซไฟทั่วไปซึ่งมักให้ความสำคัญกับการ วิพากษ์บทบาทของเทคโนโลยี และทำให้หนังเข้าถึงคนทุกชนชาติ เพราะ myth เป็นสากล เกิดขึ้น ในทุกวัฒนธรรมของทุกประเทศ นอกจากนั้นความประทับใจส่วนตัวในตอนนั้นของผมคงอยู่ที่ การเดินทางของตัวเอกจากเด็กธรรมดาๆคนหนึ่ง กลายเป็นผู้ปกป้องความสงบสุขแห่งจักรวาล ขณะ เดียวกันเขาก็ได้ค้นพบความจริงมากมายเกี่ยวกับชีวิตผ่านการผจญภัยจนกระทั่งกลายเป็นผู้ใหญ่ สมบูรณ์แบบใน *Return of the Jedi* เหมือนที่ผมเขียนเอาไว้ใน *The Lord of the Rings* นั้นแหละ ครี * จุดเด่นใน Myth นั้นคือ นอกจากมันจะกล่าวถึงภาพรวมอันยิ่งใหญ่ของจักรวาลเกี่ยวกับการ ต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม ตลอดจนการเดินทางผจญภัยเพื่อปกป้องโลก/จักรวาลแล้ว มันยัง แสดงให้เห็นถึงภาพจำกัดที่คับแคบลงมาเกี่ยวกับการปะทะกันภายในจิตใจของมนุษย์ (ด้านดีกับ ด้านร้าย) และการเดินทางของปัจเจกชนเพื่อค้นหาว่าพวกเขาถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อเหตุใด และเขา ควรจะดำเนินชีวิตต่อไปอย่างไร *Star Wars* กล่าวถึงประเด็นดังกล่าวในรูปแบบของหนังอนาคตทำให้คนยุคใหม่รู้สึกว่ามันไม่ได้ ‘เก่าเก็บ’ หรือ ‘ล้าสมัย’ เหมือนเทพนิยายกรีก โรมัน แต่ขณะเดียวกัน ก็ผสมผสานความเป็นตะวันออก (การนั่งสมาธิ การค้นหาพลังจากภายใน) เข้ากับเทพนิยาย โบราณ (นำเสนอใจว่าตัวเอกต่อสู้กันด้วยดาบเลเซอร์แทนที่จะเป็นปืน ซึ่งการฟันดาบน่าจะเป็นอีก หนึ่งอิทธิพลหนึ่งสามูไรที่ลูคัสได้มาจากคูโรซาว่า) ได้อย่างแนบเนียน

* วาริน นิลศิริสุข. 2545. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* การเดินทางเพื่อค้นหาความหมาย. *Starpics* ปีที่ 37 ฉบับที่ 2 (ปีกรหลังมกราคม): 83-85.

5. ความคิดเห็นของโสภณา เชาว์วิวัฒน์กุล (zopana@yahoo.com)

กองบรรณาธิการนิตยสาร Cinemag

“...ได้ดูครบทั้ง 4 ภาคค่ะ ถามว่า ชอบไหม ตอบได้ว่า ไม่ชอบเท่าไรหรอก แต่อันนี้ถือเป็นรสนิยมส่วนตัวมากกว่า ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความคิดของหนัง แต่ที่ไม่ชอบ เพราะปรกติเราไม่ชอบดูหนังไซ-ไฟเท่าไรหรอกอยู่แล้ว...”

“...ส่วนแรงบันดาลใจของจอร์จ ลูคัส เท่าที่ทราบ เห็นว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับ The Lord of the Rings มากพอสมควร ซึ่งถ้าลองคิดดูก็จะพบว่า ตัวลูคัส ศึกษาวอล์คเกอร์ กับไฟรโด แบ๊กกิ้นส์ มีอะไรที่คล้ายกันอยู่ (อย่างน้อย) อย่างหนึ่ง นั่นคือ ‘จุดเริ่มต้นของการผจญภัยทั้งหมดไม่ได้เกิดขึ้นโดยความทะยานอยากของเจ้าตัว’ ลูคัสเป็นแค่เด็กหนุ่มธรรมดา ชีวิตติดจะสามัญมาก และไม่มีอะไรที่พอจะบ่งชี้ว่า เด็กคนนี้จะป็นฮีโร่ผู้ปกป้องจักรวาลได้ในอนาคตเลย ไฟรโดก็เหมือนกัน เป็นแค่ฮอบบิทรักสงบคนหนึ่ง อาจจะต่างจากเพื่อนร่วมเผ่าพันธุ์บ้างก็ตรงที่ไฟรโดมีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องของโลกภายนอกมากกว่าคนอื่น ๆ แต่ทั้งคู่ต้องมารับภาระและหน้าที่ในการปกป้องโลกทั้งใบ เพราะความจำเป็น คือสถานการณ์พาไป เราว่าประโยคที่แกนดัล์ฟพูดกับไฟรโดที่เหมืองร้าง น่าจะเป็นคำอธิบายที่ดีมากในส่วนของแรงผลักดันที่ทำให้ไฟรโดกับลูคัสต้องรับภาระอันหนักหนาเช่นนั้น ...”

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายทัศนัย กุลบุญลอย เกิดเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2508 ที่ กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) เกียรตินิยมอันดับสอง จากคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหงเมื่อปีการศึกษา 2532 เคยเป็นอาจารย์สอนวิชาภาษาอังกฤษที่โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์อาชีวศึกษาในช่วงปี พ.ศ. 2532-2533 และเป็นเจ้าหน้าที่ฝ่ายบริหารตราต่างประเทศ ธนาคารนครหลวงไทยสำนักงานใหญ่ในช่วงปี พ.ศ. 2533-2536 จากนั้นได้เข้าศึกษาวิชาการผลิตภาพยนตร์ในระดับปริญญาตรีที่ Southern Illinois University at Carbondale ประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงปี พ.ศ. 2537-2539 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2542



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย