



บทที่ 1

การดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์

เป้าหมายหลักของงานวิจัยเรื่องนี้ คือ การวิเคราะห์กรณีศึกษาการดัดแปลงอัตชีวประวัติเรื่อง พร้อม เอ็มเพอร์เรอร์ ๗ ซิติเซิน เป็นภาพยนตร์ เรื่อง เดอะ ลาสท์ เอ็มเพอร์เรอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์กรณีศึกษาในชั้นต่อไป เราจำเป็นต้องสำรวจแนวคิดด้วยปัญหาการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ เนื่องจากประเด็นสำคัญดังกล่าวยังคงเป็นข้อโต้แย้งที่ยากจะหาข้อยุติในแวดวงวิชาการศิลปะศึกษาในโลกตะวันตก และสำรวจความคล้ายคลึงในแง่การเล่าเรื่องระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์เนื่องจากความคล้ายคลึงกันดังกล่าวเป็นแรงจูงใจในการนำนวนิยายไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์

เนื้อหาของบทนี้จึงแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกกล่าวถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์ และส่วนหลังกล่าวถึงความคล้ายคลึงกันในการเล่าเรื่องระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์

อนึ่ง ข้อมูลเบื้องต้น ในบทนี้เป็นภาพรวมโดยสังเขปที่จะเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์กรณีศึกษาเท่านั้น การศึกษาการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ยังมีรายละเอียดอื่น ๆ อีกมากมายที่ควรแก่การวิเคราะห์เจาะลึกในรายกรณีศึกษา

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์

เนื้อหาในส่วนแรกนี้แบ่งเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

- 1.1 ภูมิหลังการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์
- 1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.3 วิจัยแนวคิดด้วยประเด็นปัญหาการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์

1.1 ภูมิหลังการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์

การนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ปรากฏเป็นครั้งแรกในยุคบุกเบิกของศิลปะภาพยนตร์ ภาพยนตร์ดัดแปลงเรื่องแรกคือ The Widow Jones สร้างขึ้นเมื่อปี ค.ศ.1896

และเป็นผลงานของ ทมัส เอดิสัน(Thomas Edison)¹ บุคคลสำคัญของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในยุคบุกเบิก จึงนับได้ว่า ภาพยนตร์ดัดแปลงมีอายุเทียบเท่ากับอายุของประวัติศาสตร์ศิลปะภาพยนตร์

สำหรับแรงจูงใจของการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ สามารถพิจารณาได้จากกำเนิดของศิลปะภาพยนตร์ ซึ่งนับได้ว่าเป็นศิลปะที่มีภูมิหลังน่าสนใจที่สุดแขนงหนึ่ง ทั้งนี้เพราะ ภาพยนตร์เป็นศิลปะผสมที่รวมศิลปะที่เก่าแก่กว่าหกแขนงเข้าไว้ด้วยกัน แล้วผสมผสานก่อรูปเป็นศิลปะภาพยนตร์ หรือศิลปะแขนงที่เจ็ด ศิลปะที่เก่าแก่กว่าทั้งหกแขนงคือ วรรณคดี ละคร ดนตรี ฟ้อนรำ จิตรกรรม และสถาปัตยกรรม ดังนั้น ภาพยนตร์จึงเป็นทั้งศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนและ เป็นศิลปะผสมที่มีลักษณะร่วมบางประการกับศิลปะอื่น

เมื่อศิลปะภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นมาในโลกศิลปะ ศิลปะที่เก่าแก่กว่าทั้งหลายได้มีวิวัฒนาการผ่านกาลเวลามานานจนได้รับการขนานนามว่าศิลปะชั้นน่านำ ภายใต้อิทธิพลทางศิลปวัฒนธรรม เช่นนี้ศิลปะภาพยนตร์จึงได้สร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของศิลปะอื่น

งานเรื่องอิทธิพลของศิลปะอื่นที่มีต่อศิลปะภาพยนตร์และ เป็นที่มาของการดัดแปลงด้วยนั้น อองเดร บาแซง (André Bazin) นักทฤษฎีศิลปะภาพยนตร์คนสำคัญของโลกเขียนไว้ว่า "หากเปรียบเทียบกับวรรณคดี ดนตรี และละครแล้ว นับได้ว่าภาพยนตร์มีอายุอ่อนกว่าศิลปะเหล่านี้มาก วิวัฒนาการของภาพยนตร์จึงตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของศิลปะที่เก่าแก่กว่าอย่างไม่มีอาจหลีกเลี่ยงได้ ดังเช่นที่เด็กมักจะเลียนแบบผู้ใหญ่ที่อยู่แวดล้อมตน"²

ในบรรดาศิลปะทั้งหลายที่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ อาจกล่าวได้ว่า วรรณคดีมีความสำคัญสูงสุด ทั้งนี้เนื่องจากว่า "วรรณกรรมได้กลายมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ มีการประมาณว่า ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมมีจำนวนมากกว่ากึ่งหนึ่งของภาพยนตร์ทั้งหมด"³ สัดส่วนที่สูงมากเช่นนี้เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสำคัญของวรรณกรรมในฐานะ

¹Harris Ross, Films as literature, literature as film, (Westport, Connecticut : Greenwood Press, Inc., 1987), p.3.

²André Bazin, What is cinema? trans. Hugh Gray (Berkeley and Los Angeles : University of California Press, 1967), p. 56.

³Dudley Andrew, Concepts in film theory (New York : Oxford University Press, 1984), p. 98.

ที่เป็นวัตถุดิบของภาพยนตร์ ซึ่งย่อมาหมายความรวมถึงความสำคัญของวรรณคดีที่มีต่อภาพยนตร์ด้วย

ในบรรดาวรรณกรรมประเภทต่าง ๆ ที่นำมาดัดแปลงสร้างเป็นภาพยนตร์นั้น ผู้กำกับภาพยนตร์และนักวิชาการส่วนมากมีความเห็นว่า ภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกับนวนิยายมากที่สุด อาทิ เดวิด วาร์ด กริฟฟิธ (David Ward Griffith) บิดาแห่งศิลปะภาพยนตร์อเมริกันได้เคยให้ทัศนะว่า "นวนิยายกับภาพยนตร์ไม่ได้มีความแตกต่างแต่ประการใด ต่างก็เล่าเรื่องเหมือนกัน"⁴ เช่นเดียวกันกับกริฟฟิธ นักทฤษฎีศิลปะภาพยนตร์คนสำคัญของโลก อาทิ เบลา บาลาซ (Béla Balaz), รูดอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Rudolf Arnheim) และองเดร บาแซง (André Bazin) ส่วนมีความเห็นว่า ภาพยนตร์มีลักษณะคล้ายคลึงกับนวนิยาย ทั้งที่ข้อเท็จจริงประการหนึ่งก็คือว่าภาพยนตร์มีพัฒนาการมาจากการละคร แต่เนื่องจากลักษณะของเรื่องเล่าในภาพยนตร์มีความคล้ายกับเรื่องเล่าในนวนิยายยิ่งกว่าเรื่องเล่าในละคร ดังจะเห็นได้จากองค์ประกอบพื้นฐานของการเล่าเรื่อง ซึ่งนวนิยายกับภาพยนตร์มีความเหมือนกันทุกประการทั้งในแง่เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร เวลา สถานที่และมุมมอง ด้วยเหตุนี้ ภาพยนตร์จึงนิยมนำนวนิยายมาดัดแปลง เป็นผลงานของตนด้วยวิธีการดัดแปลงองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องให้เหมาะสมกับการนำเสนอในรูปแบบของศิลปะภาพยนตร์

กล่าวโดยสรุป ความคล้ายคลึงในแง่การเล่าเรื่องเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการนำนวนิยายมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์

1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แม้ว่าการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ยังคงได้รับความนิยมแทบเท่าทุกวันนี้ แต่ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการดัดแปลงที่สำคัญประการหนึ่งที่ยังคงเป็นข้อถกเถียงในแวดวงภาพยนตร์ศึกษาและยากจะหาข้อยุติได้ก็คือ การนำผลงานศิลปะต่างแขนงมาดัดแปลงภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่ ผู้กำกับภาพยนตร์มีความเห็นที่แตกแยกกันอย่างเด่นชัด ในฐานะที่นวนิยายเป็นงานวรรณกรรมที่มีความแนบแน่นกับภาพยนตร์มากที่สุด และเป็นวัตถุดิบที่ได้รับความนิยมสูงสุด ประเด็นปัญหาดังกล่าวย่อมาหมายถึงนวนิยายอย่างไม่ต้องสงสัย

อิงมาร์ เบอร์กแมน (Ingmar Bergman) ผู้กำกับภาพยนตร์ฝีมือชั้นครูคนหนึ่งของโลก ซึ่งผลงานของเขาได้รับการยกย่องว่ามีความงดงามตามลักษณะทางวรรณศิลป์

⁴Harris Ross, Film as literature, literature as film, p. 98.

จนบทภาพยนตร์ของเขาได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ดังเช่นวรรณกรรมทั่วไป นอกจากนี้ เขายังมีอิทธิพลต่อนักเขียนบทละครอีกด้วย อาทิ ออกุสต์ สตรินด์เบิร์ก (August Strindberg) ในผลงานชื่อ Four Screenplays by Ingmar Bergman เบอร์กแมนได้เขียนไว้ว่า

ภาพยนตร์ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับนวนิยายแต่ประการใด ผู้กำกับภาพยนตร์จึงไม่ควรนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ทั้งนี้เนื่องจากว่า สื่อทั้งสองชนิด(ตัวอักษรและภาพ)มีลักษณะและคุณสมบัติที่ขัดแย้งกันมาก จนเป็นเรื่องยากที่จะนำจินตนาการบนหน้ากระดาษมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ แม้ว่าจะสามารถกระทำได้ แต่ก็เป็นเรื่องยากที่จะประสบผลสำเร็จ เพราะภาพยนตร์กับนวนิยายมีวิธีการสื่อความหมายและวิธีการเข้าถึงผลงานที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง การดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์จึงไม่อาจหลีกเลี่ยงการปรับเปลี่ยนซึ่งมักจะส่งผลกระทบต่อการใช้ความหมายในมิติของภาพยนตร์ได้⁵

จากทัศนะข้างต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า สำหรับเบอร์กแมนแล้ว การดัดแปลงเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยากมากจนเกือบจะเป็นไปไม่ได้เลย กล่าวอีกนัยหนึ่ง แม้ว่าภาพยนตร์จะมีความคล้ายกับนวนิยายมากเพียงใดก็ตาม แต่ก็มีความต่างในเรื่องสื่อ ซึ่งเป็นตัวกำหนดวิธีการสื่อความหมายของศิลปิน ฉะนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จึงไม่ควรนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์

จากการสำรวจวรรณกรรมพบว่า ทัศนะของเบอร์กแมนดังกล่าว มีบางแง่มุมร่วมกับทัศนะของนักวิชาการสาขาวรรณคดีบางคน ในผลงานชื่อ "Novels into Film" จอร์จบลูสโตน (George Bluestone) ได้ศึกษาประเด็นปัญหาการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์โดยมีเนื้อหาส่วนแรกเกี่ยวกับข้อจำกัดของนวนิยายและข้อจำกัดของภาพยนตร์ เนื้อหาส่วนหลังเป็นการวิเคราะห์ตัวอย่างภาพยนตร์ดัดแปลงเจ็ดเรื่อง พบว่า

นวนิยายกับภาพยนตร์มีความต่างในเรื่องสื่อเป็นสำคัญ ซึ่งสื่อเป็นตัวกำหนดวิธีการเข้าถึงผลงานของผู้รับ การอ่านต้องอาศัยกระบวนการทางความคิดเพื่อสร้างจินตภาพ แต่การดูภาพยนตร์ไม่ต้องอาศัยกระบวนการดังกล่าว ทั้งนี้เนื่องจากว่า ภาพมีความชัดเจนในตัวเอง นวนิยายที่นำมาดัดแปลงสร้างเป็นภาพยนตร์มักจะต่างไปจากนวนิยายต้นแบบ โดยภาพรวมแล้ว

⁵Ingmar Bergman, "Bergman discusses film-making." in Four screenplays by Ingmar Bergman. trans. Lars Malmstrom and David Kushner (New York : Simon and Schuster, 1960), pp. xiii-xxii.

นวนิยายกับภาพยนตร์มีความคล้ายกันมาก แต่ในด้านลึกแล้ว นวนิยายกับภาพยนตร์เป็นปฏิปักษ์ต่อกันอย่างมาก จนยากที่จะนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ได้อย่างมีความมั่งคั่งตามนัยทางสุนทรียศาสตร์แห่งศิลปะภาพยนตร์⁶

ความคิดของ จอร์จ บลูสโตนมีความน่าสนใจ แต่ขาดการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะอย่างรอบด้าน ดังเช่นเนื้อหาของส่วนแรกซึ่งมุ่งกล่าวเฉพาะข้อจำกัดในเรื่องสื่อเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างของภาพยนตร์ดัดแปลงที่นำมาวิเคราะห์ที่มีข้อดีในแง่ที่ว่า มีความหลากหลายในเรื่องคุณภาพทั้งของนวนิยายและภาพยนตร์ที่นำมาวิเคราะห์

จากข้างต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า สื่อเป็นมูลเหตุสำคัญของการคัดค้านการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ หากพิจารณาในแง่ศิลปะจะพบว่า สื่อมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสร้างสรรค์งาน เนื่องจากว่า สื่อเป็นตัวกำหนดวิธีการสื่อความหมายของศิลปิน เนื้อหาและรูปแบบของงานศิลปะ และวิธีการเข้าถึงผลงานของผู้รับ แม้ว่าข้อคัดค้านจะมีความเป็นเหตุเป็นผล แต่หากพิจารณาประเด็นดังกล่าวแล้ว จะพบว่า ข้อคัดค้านนี้ค่อนข้างจะแข็งข้อขาดความยืดหยุ่น เพราะยึดติดกับหลักทฤษฎีศิลปะอย่างเหนียวแน่น

ผู้กำกับภาพยนตร์และนักวิชาการส่วนมากเห็นพ้องต้องกันว่า นวนิยายกับภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกัน เช่น อองเดร บาแซง (André Bazin) มีความเห็นว่า "ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้เป็นคู่แข่งกับจิตรกรและนักเขียนบทละครอีกต่อไปแล้ว แต่เขามีฐานะเทียบเท่ากับนักประพันธ์นวนิยาย"⁷ ในทำนองเดียวกัน กริฟฟิธ (Griffith) ก็มีความเห็นว่า นวนิยายกับภาพยนตร์ก็มีความคล้ายคลึงกัน ดังจะเห็นเป็นรูปธรรมจากการที่เขานำเอาเทคนิคการเขียนนวนิยายมาดัดแปลงเป็นเทคนิคทางด้านภาพยนตร์ (เทคนิคดังกล่าวนี้เรียกว่าการตัดต่อภาพแบบ "montage" เทคนิคนี้ยืมมาจากเทคนิคการเขียนนวนิยายของ ชาร์ลส์ ดิคเกนส์ (Charles Dickens) เอช.จี. เวลส์ (H.G. Wells) และเฮอริเบิร์ต พอล (Herbert Paul) อธิบายไว้ว่า "ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวด้วยภาพ"⁸ โรเบิร์ต นาธาน (Robert Nathan)

⁶George Bluestone, Novels into film (Berkeley : University of California Press, 1957), p. 8.

⁷André Bazin, What is cinema?, p. 40.

⁸Ivor Montagu, Film world (Baltimore : Penguin Books, 1968), p. 34.

มีความเห็นว่า "ภาพยนตร์ก็คือนวนิยาย แต่เป็นนวนิยายสำหรับการดูแทนการอ่าน"⁹ มอร์ริส เบจา (Morris Beja) ตั้งข้อสังเกตว่า "เป็นที่เชื่อกันทั่วไปว่า ภาพยนตร์มีความคล้ายกับ นวนิยายมากกว่าละคร"¹⁰ มาร์กาเรต ธอร์ป (Margaret Thorp) มีความเห็นว่า "เมื่อเรา ต้องการศึกษาค้นคว้าการของภาพยนตร์ เราควรจะให้ความสำคัญกับนวนิยาย ไม่ใช้ละคร"¹¹

นอกจากนี้ ยังมีนักเขียนทางด้านวรรณกรรมเป็นจำนวนมากที่ไปทำงานทางด้าน ภาพยนตร์ ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ หรือ นักเขียนบทภาพยนตร์ เช่น อาจี (Agee) ฟิตซ์ เจอร์ลด์ (Fitzgerald) เวสต์ (West) โฟลค์เนอร์ (Faulkner) เมย์เลอร์ (Mailer) ชอร์ (Shaw) เวลส์ (Wells) ออสบอร์น (Osborne) พินเตอร์ (Pinter) มาลโรซ์ (Malraux) ก็อกโต (Cocteau) ซาร์ตร์ (Sartre) ร็อบบี้-กริเยต์ (Robbe-Grillet)¹² จะเห็นว่า รูปธรรมดังกล่าวนี้สะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่างนวนิยายและภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ข้อคัดค้านของทั้งสองฝ่ายมาวิเคราะห์เพื่อเป็น แนวทางในการศึกษาวิเคราะห์การดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์

1.3 วิจารณ์แนวคิดว่าการดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์

ข้อคัดค้านที่ว่า สื่อของนวนิยายและสื่อของภาพยนตร์มีคุณลักษณะที่ขัดแย้งกันนั้น สามารถส่งผลต่อการดัดแปลงจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ได้ จึงไม่ควรนำนวนิยายมาดัดแปลง เป็นภาพยนตร์ เน้นความสำคัญในเรื่องอิทธิพลของสื่อที่มีต่อกระบวนการดัดแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสื่อความหมาย ข้อพิจารณาดังกล่าวนี้มีน้ำหนัก แต่ขาดความลุ่มลึกด้านการ วิเคราะห์โครงสร้างและการทำหน้าที่ของระบบสื่อ ซึ่งมีความสำคัญต่อความเข้าใจในประเด็น ปัญหาการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์อย่างรอบด้าน

⁹Robert Nathan, "A novelist Looks at Hollywood," in Film : A montage of theories, ed. Richard Dyer MacCann. (New York : E.P. Dutton, 1966), pp. 129-131.

¹⁰Morris Beja, Film and literature. (New York : Longman, 1979), p. 54.

¹¹Margaret Thorp, "The Motion Picture and the Novel," American Quarterly, 3 (Fall 1951), p. 196.

¹²Harris Ross, Film as literature, Literature as film, p. 3.

หากพิจารณาในแง่โครงสร้างและการทำหน้าที่ของระบบสื่อแล้ว จะพบว่า "แม้ว่าสื่อแต่ละชนิดจะมีระบบที่สมบูรณ์ในตัวและมีลักษณะเป็นเอกเทศ แต่สื่อทุกระบบเป็นหน่วยย่อยของภาษา"¹³ มนุษย์คิดค้นและประดิษฐ์ภาษาขึ้นมาโดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อถ่ายทอดความหมาย จากฝ่ายหนึ่งไปสู่อีกฝ่าย (หรือหลายฝ่าย) ในการถ่ายทอดความหมายจำเป็นต้องอาศัยตัวกลางที่จะเป็นพาหนะนำความหมายที่ต้องการจะถ่ายทอดจากผู้ส่งไปสู่อีกฝ่าย ซึ่งความหมายนั้นอาจจะเป็น เรื่องราวที่ต้องการจะบอกเล่า อารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการจะแสดงออก หรือความคิดที่ต้องการจะถ่ายทอด ตัวกลางดังกล่าวเรียกอีกนัยหนึ่งว่าสื่อ มนุษย์มีสื่อหลายชนิดเพื่อใช้สำหรับการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งสื่อแต่ละชนิดมีคุณสมบัติไม่เหมือนกัน ดังนั้น ระบบของสื่อจึงมีความต่างตามคุณสมบัติของสื่อ แต่สื่อทุกระบบล้วนมีจุดมุ่งหมายร่วมกันคือ เพื่อถ่ายทอดความหมาย

กล่าวโดยสรุป แม้ว่าตัวอักษรและภาพเป็นสื่อต่างระบบ แต่ก็ยังเป็นหน่วยย่อยของภาษามนุษย์เหมือนกัน

โดยนัยเดียวกัน หลักการข้างต้นยังหมายความว่าความรวมถึงการสื่อความหมายในทางศิลปะด้วย กล่าวคือ ศิลปะแต่ละแขนงมีลักษณะเฉพาะในเรื่องสื่อที่ศิลปะใช้ แต่สื่อเหล่านี้มีลักษณะรวมที่คล้ายกัน เพราะศิลปะทุกแขนงต่างใช้สื่อของตนมีวัตถุประสงค์เดียวกัน คือ เพื่อถ่ายทอดความหมาย

นวนิยายและภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ เพื่อบอกเล่าเรื่องราว ซึ่งเรื่องราวที่มักจะได้รับพิจารณาว่ามาถ่ายทอดในงานศิลปะทั้งสองก็คือ เรื่องราวประสบการณ์ชีวิตมนุษย์ การถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของนวนิยายกับภาพยนตร์จึงต่างกันเพียงสื่อที่ใช้ ซึ่งสื่อทั้งสองต่างก็เป็นหน่วยย่อยของภาษามนุษย์ ดังนั้น การนำเรื่องราวที่เล่าในนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์จึงน่าจะเป็นสิ่งที่กระทำได้ หากแต่ต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการนำเสนอในรูปแบบที่ใช้ภาพเป็นสื่อ ซึ่งกระบวนการแปรรูปลักษณะเป็นนัยที่สะท้อนถึงการดัดแปลงไม่ว่าจะเป็นงานแต่งการเพิ่มเติม การตัดทอน และการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาขององค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่าอย่างหนึ่งอย่างใด อันส่งผลให้เกิดความต่างระหว่างนวนิยายต้นแบบกับภาพยนตร์ดัดแปลง ยิ่งไปกว่านั้น ด้วยพื้นฐานร่วมกันในเรื่ององค์ประกอบของการเล่าเรื่อง การนำ

¹³Keith Cohen, Film and literature : The dynamics of exchange (New Haven : Yale University Press, 1979), p. 4.

นวนิยายมาเป็นวัตถุดิบในงานภาพยนตร์จึงน่าจะเกื้อกูลต่อการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ยิ่งกว่า การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์จากเนื้อหาประสบการณ์ชีวิต แม้ว่าสื่อตัวอักษรและสื่อภาพมีความ ขัดแย้งกันในเบื้องต้น แต่การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์โดยการดัดแปลงเนื้อหาจากนวนิยาย (รวมถึงวรรณกรรมอื่น) ก็สามารถแสดงออกถึงความงดงามทางศิลปะตามนัยทางสุนทรียศาสตร์ แห่งศิลปะภาพยนตร์ได้ เช่นเดียวกับการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์โดยนำเนื้อหาจากชีวิต เช่น มอร์ริส เบจา (Morris Beja) ประมาณไว้ว่า "กว่าร้อยละเจ็ดสิบห้าของภาพยนตร์ที่ ได้รับรางวัล "ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม" จากอะคาเดมี อวอร์ดส์ (The Academy Awards) เป็นภาพยนตร์ดัดแปลง"¹⁴ นอกจากนี้ นิตยสาร ไทม์ (Time) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องใดสมควรได้รับการยกย่องในฐานะภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ซึ่งผู้ตอบคำถามทั้ง สองร้อยคนเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานในแวดวงภาพยนตร์มานานกว่า 25 ปี พบว่า ผู้ตอบ คำถามส่วนมากมีความเห็นว่าภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เบิร์ธ ออฟ อะ เนชัน (The Birth of a Nation) และภาพยนตร์เรื่อง วิมานลอย (Gone with the Wind) สมควรได้รับการ ยกย่องเป็นภาพยนตร์ยอดเยี่ยมประเภทภาพยนตร์เงียบและภาพยนตร์เสียงตามลำดับ¹⁵ เป็นที่ น่าสังเกตว่า ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ดัดแปลงมาจากนวนิยาย

รูปธรรมดังกล่าวย่อมเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงพลังการสร้างสรรค์ทางศิลปะของภาพยนตร์ ดัดแปลงอย่างไม่ต้องสงสัย

กล่าวโดยสรุป ในฐานะที่วรรณคดีเป็นหนึ่งในศิลปะที่ผสมผสานก่อรูปเป็นศิลปะ ภาพยนตร์ นวนิยายกับภาพยนตร์จึงมีความคล้ายคลึงในแง่การเล่าเรื่อง ขณะเดียวกัน ศิลปะ ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตน นวนิยายกับภาพยนตร์จึงมีความแตกต่างกันเรื่องสื่อ ซึ่งมีอิทธิพล ต่อการเปลี่ยนแปลงรูปจากเรื่องเล่าของนวนิยายสู่ภาพยนตร์ ดังนั้น การเล่าเรื่องและสื่อจึง เปรียบเสมือนสองด้านในเหรียญอันเดียวกัน การศึกษาการดัดแปลงจึงไม่อาจมองข้ามด้านหนึ่ง ด้านใดได้ หากไม่แล้ว การศึกษาในประเด็นการดัดแปลงย่อมจะขาดความสมบูรณ์และความเข้าใจที่ลุ่มลึกต่อประเด็นดังกล่าว

¹⁴Morris Beja, Film and literature, p. 78.

¹⁵George Bluestone, Novels into film, p. 9.

2. ความคล้ายคลึงในแง่การเล่าเรื่องระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์

เนื้อหาในส่วนนี้แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ คือ

2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

2.2 องค์ประกอบพื้นฐานของการเล่าเรื่อง

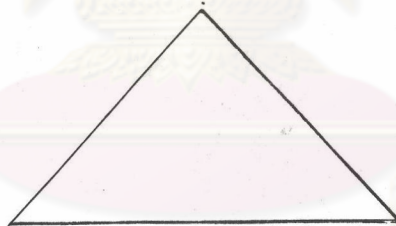
2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

โครงสร้างการเล่าเรื่องของนวนิยายกับภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลมาจากการละคร ปีเตอร์ คลินจ์ (Peter Klinge) และ ลี แม็คคอนกี (Lee MaConkey) ได้วิเคราะห์เปรียบเทียบโครงสร้างของศิลปะทั้งสามแขนงไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์และนำมาเสนอเป็นแผนภาพ ดังนี้

แผนภาพแสดงการเปรียบเทียบโครงสร้างการเล่าเรื่องในละครนวนิยายกับภาพยนตร์

ละคร

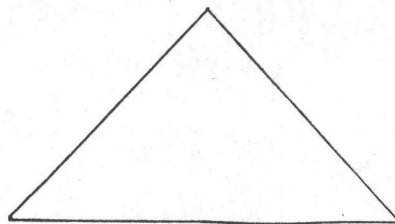
ค. องค์ที่ 3 การคลี่คลายปมปัญหา (dénouement)



ก. องค์ที่ 1 การเปิดเรื่อง (establish) ข. องค์ที่ 2 ปมปัญหา(complication)

นวนิยาย

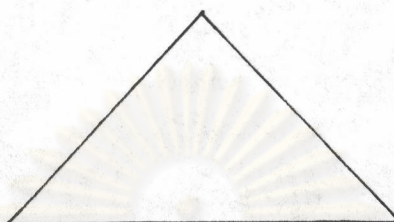
ค. การแก้ไขปมปัญหา (solution)



ก. โพรทาโกนิสต์(protagonist) ข. แอนทาโกนิสต์(antagonist)

ภาพยนตร์

ค. ไคลแมกซ์ (climax)



ก. ธีม (theme)

ข. เคาเตอร์ธีม (countertheme)

ทั้งสองได้อธิบายถึงพัฒนาการของเหตุการณ์ในศิลปะทั้งสามแขนงไว้ว่า การละครพัฒนาจากองค์หนึ่งสู่อีกองค์หนึ่งตามลำดับบนพื้นฐานแนวคิดเรื่องเวลาและสถานที่ นวนิยายพัฒนาจากบทหนึ่งสู่อีกบทหนึ่งตามลำดับบนพื้นฐานแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ ตัวละคร สถานที่ และความคิด และภาพยนตร์พัฒนาจากฉากและตอนหนึ่งสู่อีกฉากและตอนหนึ่งตามลำดับบนพื้นฐานแนวคิดเรื่องเวลาและสถานที่¹⁶

จากแผนภาพข้างต้น จะเห็นว่า เหตุการณ์ใน ก. จะพัฒนาไปสู่เหตุการณ์ใน ข. และนำไปสู่บทสรุปเหตุการณ์ใน ค. ดังที่ชเวตอง โทโดรอฟ (Tzvetan Todorov) อธิบายไว้ว่า เรื่องเล่ามักจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์คงที่ ต่อมาก็จะกลายเป็นสภาวะไร้ดุล และจะกลับคืนสู่สภาวะสมดุลอีกครั้ง¹⁷

สถานการณ์คงที่ คือ การเปิดเรื่อง

สภาวะไร้ดุล คือ บมปัญหา

สภาวะสมดุล คือ การคลี่คลายบมปัญหา

¹⁶Peter Klinge and Lee McConkey, Introduction to film structure, (Lanham : Universiry Press of America, Inc., 1993.), pp. 7-8.

¹⁷Tzvetan Todorov, The Fantastic in fiction, Twentieth Century Studies 3 (May, 1970) p. 88.

โกลเดินชไตน์ (Goldenstein) ได้อธิบายสาระของแต่ละส่วนไว้ดังนี้¹⁸

ส่วนที่หนึ่ง การเปิดเรื่อง (l'exposition) คือการปูพื้นให้ทราบว่าเรื่องเล่าเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อใดมีตัวละครใดเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์บ้าง ตัวละครของเรื่องตกอยู่ในสถานการณ์อย่างไร รวมทั้งข้อมูลรายละเอียดสำคัญที่จะโยงไปสู่การกระทำของตัวละครใน ส่วนต่อไป

ส่วนที่สอง บมปัญหา (le noeud) คือ ความผันผวนของสถานการณ์เนื่องจากเกิดความขัดแย้งบางประการ ความขัดแย้งจะทวีความรุนแรงจนถึงจุดสูงสุด (climax)

ส่วนสุดท้าย การคลี่คลายบมปัญหา (le denouement) ตัวละครพยายามจะหาทางแก้ไขบมปัญหาความขัดแย้ง เมื่อความขัดแย้งถูกแก้ไข สถานการณ์ก็จะคลี่คลายลงคืนสู่ภาวะปกติ

เพื่อให้เกิดความกระจ่างในสาระเชิงทฤษฎีในข้างต้นนี้ ขอให้พิจารณาโครงสร้างของนวนิยายเรื่อง มาดาม โบวารี (Madame Bovary) ของกุस्ताฟ โฟลแบร์ต (Gustave Flaubert) ซึ่งทัศนีย์ นาควัชระได้วิเคราะห์ไว้ ดังนี้¹⁹

ตอนที่หนึ่ง เป็นการปูพื้นเรื่อง ผู้แต่งเสนอตัวละครสำคัญคือชาร์ลส์และเอ็มมา พร้อมทั้งวิเคราะห์ภูมิหลังทางครอบครัวและการศึกษาอบรมของตัวละครทั้งสอง เนื้อหาสำคัญของตอนที่หนึ่งซึ่งมีเพียง 9 บท ได้แก่ ความผันและความเหงามของเอ็มมาหลังจากแต่งงานกับชาร์ลส์ ความไม่สมหวังในชีวิตทำให้เอ็มมาถึงกับล้มป่วย ชาร์ลส์ได้ตัดสินใจย้ายจากเมืองโตสต์ (Tostes) ซึ่งเป็นเมืองที่เขาประกอบอาชีพแพทย์อยู่ เพื่อไปตั้งหลักแหล่งใหม่ที่เมืองยงวิล (Yonville) เพราะคิดว่าการเปลี่ยนสถานที่จะช่วยทำให้ภรรยา มีสุขภาพดีขึ้น

ตอนที่สอง บมปัญหา จัดว่าเป็นตอนที่สำคัญที่สุดและยาวที่สุด มีจำนวน 15 บท กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงในชีวิตของเอ็มมา เอ็มมาได้สร้างสัมพันธ์กับชายอื่นนอกเหนือจากสามีของเธอชายคนแรก คือ เลอง ดูปุยส์ (Leon Dupuis) เสมียนหนุ่มผู้เป็นเพียงผู้รักทางใจ ทั้งสองพบกันไม่นานเท่าไร เลองก็จากไปทิ้งให้เอ็มมาตกอยู่ในความเศร้าสร้อยหงอยเหงาม บทที่ 8 นับได้ว่าเป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง เพราะเป็นฉากที่เอ็มมาได้พบกับรูดอล์ฟ บูลองเจอร์

¹⁸ฌอง-ปีแยร์ โกลเดินชไตน์, การอ่านนวนิยาย, พิมพ์ครั้งที่ 2 แปลโดย วัลยา วิวัฒน์สร. (กรุงเทพมหานคร ; สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536), หน้า 123-124.

¹⁹ทัศนีย์ นาควัชระ. ชีวิตและผลงานของกุस्ताฟ โฟลแบร์ต. (กรุงเทพมหานคร ; สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529), หน้า 101-102.

(Rodolphe Boulanger) ชายเจ้าสำราญเจ้าของที่ดินแถบชานเมืองยงวิล การพบครั้งนี้ได้ปิดผนึกชีวิตของเอ็มมาให้หันเหออกจากเดิมโดยสิ้นเชิง ไรตอส์ปรากฏตัวในงานประกวดผลผลิตเกษตรกรรม ใช้ศิลปะของเสื่อผู้หญิงอันชาญฉลาดเกี่ยวพาราสิเอ็มมา จนเธอยอมเป็นผู้รักของไรตอส์ฟเมื่อไปจีบมาเที่ยวเล่นสองต่อสองในป่า ในเวลาต่อมา แต่ความสัมพันธ์ของหญิงชายคู่นี้มิได้ยั่งยืนนาน ไรตอส์พาได้ทอดทิ้งเอ็มมาในที่สุด เนื่องจากเห็นว่าเอ็มมาเป็นผู้หญิงที่ช่างเพื่อผันผิตรรกะมาถึงกับขอร้องให้เขาพาหนีพร้อมกับลูกน้อยของเธอ คนเจ้าสำราญอย่างไรตอส์หรือจะยอมสร้างพันธะแน่นหนาผูกมัดตนเอง วันหนึ่งเขาจึงเดินทางจากยงวิลไปแต่ผู้เดียว เอ็มมาล้มป่วยอย่างหนัก มีชาร์ลส์คนเดียวเท่านั้นที่เฝ้ารักษาพยาบาลภรรยาด้วยความรักใคร่ห่วงใยอย่างสุดซึ้ง

ตอนที่สาม การคลี่คลายปมปัญหา มีความยาว 11 บท กล่าวถึงความพินาศและความตายของเอ็มมา เหตุการณ์ในตอนนีเริ่มขึ้นหลังจากที่เอ็มมาหายป่วย และชาร์ลส์ได้พาภรรยาไปชมอุปรากรที่เมืองรูอง เอ็มมาได้พบกับเลองคู่รักเก่าโดยบังเอิญที่โรงละคร และได้ตกเป็นของเลองในวันรุ่งขึ้น ในระยะนี้ชีวิตของเอ็มมาตกอยู่ในความมัวเมาในราคะกิเลส บีบคั้นกดขี่เพื่อแอบไปมีความสุขกับคู่รัก ก่อหนี้สินล้นพ้นตัว จนต้องกินยาตายหนีโลกานที่สุด ในปัจฉิมบท ผู้ประพันธ์ได้ประมวลเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นหลังจากความตายของเอ็มมา ซึ่งเป็นเรื่องชีวิตน่าสงสารของชาร์ลส์และแบร์ท (Berthe) ลูกสาวคนเดียวของเอ็มมา ตลอดจนชีวิตของตัวละครอื่น ๆ เช่น เกสซกรโอมส์ ไรตอส์ฟและเลอง นวนิยายปิดฉากลงพร้อมกับความตายของชาร์ลส์และความเจริญรุ่งเรืองของเกสซกรโอมส์

หากพิจารณาอย่างละเอียด จะพบว่า โครงสร้างแต่ละส่วนของนวนิยายและภาพยนตร์ยังมีความต่างกันบ้างในรายละเอียดบางประการซึ่งเกี่ยวข้องกับการดัดแปลง ดังนี้

ส่วนที่หนึ่ง การเปิดเรื่อง โดยทั่วไป การเปิดเรื่องของนวนิยายจะมีความยาวมากและเต็มไปด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับภูมิหลังของเหตุการณ์และตัวละคร เช่นนวนิยายเรื่อง บทเรียนชีวิต (L'Education Sentimentale) ของกุสตาฟ โพลแบร์ด นวนิยายเรื่องนี้เป็นภาพสะท้อนเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์การเมืองฝรั่งเศสระหว่างปี ค.ศ. 1848-1851 ช่วงปลายรัชสมัยของพระเจ้าหลุยส์ฟิลิปจนถึงการสิ้นสุดของสาธารณรัฐที่สอง²⁰ งานทางเดียวกันอัตชีวประวัติกรณีศึกษาที่มีการเปิดเรื่องยืดยาวมาก เนื่องจากผู้ประพันธ์มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำ

²⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 243.

อัตชีวประวัติของตนเป็นบันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ เขาจึงนำข้อมูลภูมิหลังเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ร่วมยุคสมัยอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวเป็นอย่างดี

ในทางตรงกันข้าม ส่วนมากการเปิดเรื่องในภาพยนตร์จะสั้น กระชับ กินเวลาเพียงเล็กน้อย จากนั้นจะนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์สำคัญที่สร้างความสนใจทันที เช่น ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน มักจะเปิดเรื่องด้วยการบอกให้ทราบว่า เรื่องราวเกิดขึ้นในเวลาสถานที่ใด มีใครเกี่ยวข้องบ้าง ซึ่งจะใช้เวลาเพียงเล็กน้อย จากนั้นก็จะนำเข้าสู่เหตุการณ์สำคัญทันที เช่น การเปิดเผยการก่ออาชญากรรมอันนำไปสู่การสืบสวนหาสาเหตุเพื่อไขปริศนาแล้วจบลงด้วยบทสรุปของเรื่องราวทั้งหมด ภาพยนตร์กรณีศึกษาก็ใช้เวลาในการเปิดเรื่องเพียงเล็กน้อย บอกเวลาสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์และแนะนำตัวละครเอก จากนั้นก็นำเราเข้าสู่เหตุการณ์ที่ชวนระทึกใจทันที

อนึ่ง นวนิยายบางเรื่องก็เปิดเรื่องอย่างกระชับเช่นเดียวกับภาพยนตร์ เช่น นวนิยายเรื่อง ลอร์ด จิม (Lord Jim) ของโจเซฟ คอนราด (Joseph Conrad) เขานำผู้อ่านเข้าสู่เหตุการณ์สำคัญทันทีที่เปิดเรื่อง เพื่อมุ่งให้เกิดความระทึกใจ²¹ แต่ส่วนมากแล้ว การเปิดเรื่องในนวนิยายมักจะมีคามยาวมาก ในขณะที่การเปิดเรื่องในภาพยนตร์มักจะกระชับที่เป็นเช่นนี้เพราะนวนิยายกับภาพยนตร์มีความต่างกันในเรื่องเวลา ซึ่งความต่างนี้มีอิทธิพลต่อการดัดแปลง กล่าวคือ นวนิยายไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลา แต่ภาพยนตร์มีเวลาจำกัดเพียง 2-3 ชั่วโมง การดัดแปลงจำเป็นต้องคำนึงถึงเงื่อนไขเรื่องเวลาอย่างไม้อาจหลีกเลี่ยงได้ ดังนั้น ข้อมูลในส่วนการเปิดเรื่องก็อาจจะถูกตัดทอนออกไปบ้างตามความเหมาะสม เมื่อนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ดังเช่นกรณีศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้

ส่วนที่สี่ ปมปัญหา ความผันผวนของสถานการณ์นวนิยายกับภาพยนตร์เกิดจากความขัดแย้ง ซึ่งจะทำให้สถานการณ์ที่ปูพื้นมาตั้งแต่ต้นเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางตรงกันข้าม ไรต์แมนได้แบ่งความขัดแย้งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้²²

รูปแบบแรก คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจตัวละคร เช่น การต่อสู้ระหว่างมโนธรรมกับความถูกต้องของตัวละครเอกในเรื่อง เหยื่ออธรรม (Les Misérables) ของวิกตอร์ ฮูโก (Victor Hugo) ตัวละครเอกตัดสินใจขมขมบึ้งเพื่อปะทะชีวิตของเด็ก ๆ

²¹ฌอง-ปีแยร์ ไรต์แมน, การอ่านนวนิยาย, หน้า 143.

²²เรื่องเดียวกัน, หน้า 145.

รูปแบบหลัง คือ ความขัดแย้งภายนอก ซึ่งอาจจะเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครอื่น เช่น ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกฝ่ายชายซึ่งเป็นชาวอินเดียกับตัวละครอื่นซึ่งเป็นชาวอังกฤษ ในนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง อะ เพสเสจ ทุ อินเดีย (A Passage to India) หรือความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับสถาบันทางเศรษฐกิจและสังคมหรือค่านิยมในสังคม ในนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง เทสส์ ออฟ เดอะ ดูบเบอร์วิลล์ (Tess of the D'Urberville) หรือความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับพลังอำนาจของธรรมชาติ เช่น ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับความชราภาพ และฝูงปลาฉลามในนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง ดิ โอลด์ แมน แอนด์ เดอะ ซี (The Old Man and the Sea)

ส่วนมาก ในนวนิยายกับภาพยนตร์จะปรากฏความขัดแย้งทั้งสองรูปแบบอยู่ในเรื่องเดียวกัน โดยมีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผล กล่าวคือ ความขัดแย้งรูปแบบหนึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งในอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น ในนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง เทสส์ ออฟ เดอะ ดูบเบอร์วิลล์ ตัวละครเอกฝ่ายชายและหญิงพบรักกัน โดยมีความต่างในเรื่องชนชั้นและสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมเป็นอุปสรรคต่อความรักทำให้ตัวละครเอกฝ่ายชายต้องตัดสินใจเลือกความรักจึงเกิดความขัดแย้งกับครอบครัวของตนเอง ซึ่งเป็นตัวอย่างของความขัดแย้งภายนอกเป็นสาเหตุนำไปสู่ความขัดแย้งภายในจิตใจ ในมุมกลับ ความขัดแย้งภายในจิตใจก็เป็นสาเหตุนำไปสู่ความขัดแย้งภายนอกได้ เช่น เมื่อตัวละครเอกฝ่ายหญิงสารภาพความจริงว่าตนไม่ใช่สาวพรหมจรรย์ เนื่องจากเคยถูกข่มขืนมาก่อน ทำให้ตัวละครเอกฝ่ายชายไม่อาจทนรับความจริงข้อนี้ได้ เนื่องจากเขายึดติดกับค่านิยมของสังคมที่ว่า สตรีที่เป็นภรรยาจะต้องเป็นสาวพรหมจรรย์ จึงได้หนีไป ทิ้งให้ตัวละครเอกฝ่ายหญิงต้องทุกข์ระทมขมขื่น

ในแง่ของการดัดแปลง ดูเหมือนว่า ความขัดแย้งภายในจิตใจมีความสอดคล้องกับสื่อตัวอักษรมากกว่าสื่อภาพ ในขณะที่ความขัดแย้งภายนอกมีความสอดคล้องกับสื่อภาพมากกว่าสื่อตัวอักษร ดังเช่นที่ ซิกฟรีด คราเคาเออร์ (Siegfried Kracauer) ได้อธิบายความต่างในเรื่องนี้ไว้ว่า

ความต่างประการสำคัญในเรื่องสื่อของนวนิยายกับภาพยนตร์คือ ภาพชีวิตที่นำเสนอในเรื่องเล่า ดูเหมือนว่าข้อแตกต่างนี้จะมีความสำคัญต่อการดัดแปลงอย่างยิ่ง เพราะนวนิยายกับภาพยนตร์สะท้อนภาพชีวิตคนละด้าน นวนิยายเป็นโลกของชีวิตภายใน ส่วนภาพยนตร์เป็นโลกของ

ชีวิตภายนอก²³

การเลือกสรรวัตถุดิบมาถ่ายทอกลงในงานศิลปะจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของสื่อตัวอักษรเป็นนามธรรม เนื้อหาวัตถุดิบที่สอดคล้องกับตัวอักษรคือ เรื่องราวชีวิตภายนอก เช่น ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจ ซึ่งไม่ปรากฏสู่สายตาผู้อื่น ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ความขัดแย้งภายในจิตใจมีความสอดคล้องกับสื่อตัวอักษรมากกว่าสื่อภาพ ในทางตรงกันข้าม สื่อภาพเป็นรูปธรรม เนื้อหาวัตถุดิบที่มีความสอดคล้องกับภาพคือ เรื่องราวชีวิตภายนอก เช่น ท่าทางและการแสดงออกอย่างหนึ่งอย่างใดที่สะท้อนความรู้สึกภายในใจให้ปรากฏสู่สายตาผู้อื่นอย่างชัดเจน ดังนั้น ความขัดแย้งภายนอกจึงสอดคล้องกับสื่อภาพมากกว่าสื่อตัวอักษร

อย่างไรก็ดี การตัดแปลงเนื้อหาเชิงนามธรรมเป็นภาพที่สามารถกระทำได้ แม้ว่าเนื้อหาวัตถุดิบกับคุณสมบัติของสื่อจะไม่สอดคล้องกันก็ตาม ดังเช่นที่ อาร์นไฮม์ (Arnheim) อธิบายไว้ว่า

เนื้อหาวัตถุดิบที่ภาพยนตร์จะนำไปตัดแปลงเป็นผลงานภาพยนตร์ควรมีความเป็นวัตถุและเป็นเหตุการณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ก็สามารถแสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจนได้ เช่น การแสดงความรู้สึกภายในใจผ่านการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งในบางครั้งมนุษย์รู้จักคุ้นเคยกับวิธีการนี้ดี กระนั้นก็ดี การแสดงความรู้สึกภายในจิตใจผ่านสีหน้าท่าทางก็ไม่ใช่วิธีการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจที่ดีที่สุด และมีประสิทธิผลสูงสุด²⁴

โดยปกติการแสดงออกถึงความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจให้บุคคลอื่นเห็นได้ชัดเจนที่มนุษย์มักใช้กันมากคือการแสดงออกด้วยคำพูด ซึ่งคำพูดจะสะท้อนความรู้สึกภายในใจของผู้พูดผ่านน้ำเสียง และลีลาการพูดมากกว่าเนื้อหาคำพูดด้วยซ้ำ นอกจากนี้การแสดงออกด้วยสีหน้าท่าทาง แววตา ก็สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจมนุษย์ได้เช่นเดียวกับคำพูด เช่น ตัวละครตัวหนึ่งจ้องมองตัวละครอีกตัวที่กำลังพูดพร้อมกับทำปากขมขม สีหน้าแววตาบอกถึงความโกรธ

²³Siegfried Kracauer, "Basic Concepts" and "Film in Our Time", in Theory of film. (New York : Oxford, 1960), p. 237.

²⁴Rodolf Arnheim, Film as art, (Berkley and Los Angeles : University of California Press, 1957), p. 134.

ความทรงจำ ภาพยนตร์มักใช้วิธีการนี้มาใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจ
ให้ปรากฏสู่สายตาผู้อื่นควบคู่กับการแสดงออกด้วยคำพูด

วิธีการถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจที่นิยมมากวิธีหนึ่งในภาพยนตร์คือ การทำให้
เสียงดนตรีสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละคร เช่น เมื่อตัวละครมีความเศร้า
สะเทือนใจ ผู้ชมจะได้ยินเสียงดนตรีที่ท่วงทำนองช้า เศร้าสร้อย เมื่อตัวละครมีความสุข
เบิกบานใจ เสียงดนตรีจะมีท่วงทำนองสนุกสนานร่าเริง เมื่อตัวละครมีความตื่นเต้น เสียงดนตรี
มีท่วงทำนองเร้าใจ เสียงดนตรีไม่เพียงแต่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเท่านั้น แต่ยัง
ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับภาพด้วย ผู้กำกับภาพยนตร์จึงจะใช้เสียงดนตรีเป็นส่วน
สำคัญในการสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม ในภาพยนตร์กรณีศึกษาที่มีการใช้เสียงดนตรี
ทั้งในการเล่าเรื่องและการสร้างอารมณ์ ซึ่งจะกล่าวต่อไปในการวิเคราะห์เทคนิคการเล่าเรื่อง
ทางศิลปะภาพยนตร์

เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกภายในใจของตัวละคร บางครั้ง ผู้กำกับภาพยนตร์ก็ใช้ภาพ
เป็นสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่นิยมใช้กันมากในภาพยนตร์ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง
อะ วูแมน ออฟ ปารีส (A Woman of Paris) ตัวละครฝ่ายหญิงขอให้ตัวละครฝ่ายชาย
แต่งงานกับตน เพื่อเริ่มต้นชีวิตครอบครัว แต่ชายหนุ่มกับชี้ให้หญิงสาวดูภาพแม่บ้านนางหนึ่งที่มี
รูปร่างอ้วนเพละ เดินมาพร้อมกับลูก ๆ ของเธอ ภาพแม่บ้านและลูก ๆ เป็นเสมือนรูปธรรม
ทางความคิดที่ตัวละครฝ่ายชายมีต่อชีวิตการแต่งงาน²⁵

ในการนำมาปัญหาความขัดแย้งภายในใจของตัวละครมาถ่ายทอดเป็นภาพ นอกจาก
จะใช้วิธีการแสดงความรู้สึกภายในใจผ่านสีหน้าท่าทาง ดังที่อาร์นไฮม์ได้กล่าวไว้ ยังมีวิธีการ
อื่นอีก เช่น การใช้สัญลักษณ์ การสื่อความหมายผ่านมุมมอง การจัดแสง เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยจะ
กล่าวในรายละเอียดการวิเคราะห์กรณีศึกษา

กล่าวโดยสรุป ในการถ่ายทอดความรู้สึกที่เป็นนามธรรมผ่านสื่ออักษรมาเป็นภาพ
ภาพยนตร์อาจใช้วิธีการแสดงออกอย่างหนึ่งอย่างใด เพื่อให้ผู้ชมสามารถมองเห็นและเข้าใจ
ความรู้สึกนั้นได้อย่างชัดเจนด้วยภาพ

²⁵Ibid., p. 152.

ส่วนสุดท้าย การคลี่คลายปมปัญหา บางครั้งภาพยนตร์ดัดแปลงอาจจบเรื่องเหมือนหรือต่างจากนวนิยายต้นแบบก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวคิดและจุดมุ่งหมายของผู้กำกับภาพยนตร์รวม ถึงเงื่อนไขทางศิลปะภาพยนตร์

ส่วนมาก เรื่องราวมักจบลงด้วยสถานะสืบต่อ เช่น นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง ดิ โอลด์ แมน แอนด์ เดอะ ซี (The old Man and the Sea) หรือนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง กอน วิท เดอะ วินด์ (Gone with the Wind) ตัวละครเอกยังคงดำเนินวิถีชีวิตของตนต่อไปตามเดิม

ในบางครั้ง เรื่องราวก็อาจจะจบลงด้วยความสุขสมหวังของตัวละครเอก เช่น การแต่งงานภายหลังจากที่ได้ฟันฝ่าอุปสรรคในชีวิต หรือการประสบความสำเร็จในเรื่องหนึ่งเรื่องใด เช่น นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง ไพรด์ แอนด์ เพรจูดิส (Pride and Prejudice) แต่ในบางครั้ง เรื่องราวก็อาจจะจบลงด้วยหายนะ ความพินาศในชีวิต ความตาย การพลัดพราก ความเศร้า เช่น นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง ออฟ ไมซ์ แอนด์ เมน (Of Mice and Men)

นวนิยายและภาพยนตร์ที่แสดงชะตาชีวิต เรื่องราวมักจะจบลงด้วยการเติบโตทางด้านความคิดและพฤติกรรมของตัวละครเอก การเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตจะทำให้วุฒิภาวะของตัวละครเพิ่มขึ้นตามประสบการณ์การเรียนรู้ หรืออาจจะค้นพบหนทางการดำรงชีวิตที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น อັตชีวประวัติและภาพยนตร์กรณีศึกษาเรื่องนี้ ในทางตรงกันข้าม ก็อาจจะจบลงอันทิศทางตรงกันข้าม จากคนดีมีอุดมการณ์อย่างหนึ่งอย่างใด กลับละทิ้งอุดมคติกลายเป็นคนที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวแทนประโยชน์ส่วนรวม

กล่าวโดยสรุป แต่ละส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่องในนวนิยายและภาพยนตร์มีลักษณะร่วมที่คล้ายกัน คือ มีองค์ประกอบ 3 ส่วน การเปิดเรื่อง ปมปัญหา และการคลี่คลายปมปัญหา ในแง่ของการดัดแปลงองค์ประกอบแต่ละส่วนจากนวนิยายเป็นภาพยนตร์นั้นอาจจะมีการเพิ่มเติม การตัดทอน และการเปลี่ยนแปลงข้อมูลบางส่วน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการนำเสนอในรูปแบบของศิลปะภาพยนตร์ซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดความแตกต่างระหว่างนวนิยายต้นแบบกับภาพยนตร์ดัดแปลงบ้างไม่มากก็น้อย

2.2 องค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยายกับภาพยนตร์

ฌอง-ปีแยร์ โกลด์สไตน์ (Jean-Pierre Goldenstein) แบ่งองค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยาย ดังนี้ เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร เวลา สถานที่ และมุมมอง* จะเห็นว่า ภาพยนตร์ก็ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้เหมือนกัน

2.2.1 เนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องหรือเรื่องราวที่นำมาเล่าในนวนิยายกับภาพยนตร์ เป็นองค์ประกอบที่มีความใกล้ชิดกับโครงเรื่องอย่างแนบแน่นจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด ดังเช่นที่เลออน เซอร์เมอร์เลียน (Leon Summerlian) เขียนไว้ว่า

เราไม่สามารถแยกเนื้อเรื่องและโครงเรื่องออกจากกันได้โดยเด็ดขาด เนื่องจากองค์ประกอบทั้งสองมีความแตกต่างกันที่ระดับ ไม่ใช่ประเภท โครงเรื่องก็คือเนื้อเรื่อง และเนื้อเรื่องก็คือโครงเรื่อง เราเรียกเนื้อเรื่องที่เรียงร้อยตามลำดับตรรกะหรือความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลว่า โครงเรื่อง สิ่งมีชีวิตที่เราคือ เนื้อเรื่อง ไม่ใช่โครงเรื่อง อาจมีบางสิ่งบางอย่างไม่เหมาะสมเนื้อหา และเป็นหน้าที่ของนักเขียนที่จะสร้างโครงเรื่องเองและเรียงร้อยเหตุการณ์ให้สมบูรณ์²⁶

งานทางองเดียวกันกับนวนิยาย เนื้อเรื่องและโครงเรื่องของภาพยนตร์ก็มีความใกล้ชิดกันดังเช่นนวนิยาย บอร์ดเวล (Bordwell) และทอมป์สัน (Thompson) เขียนแผนภาพแสดงความเกี่ยวเนื่องระหว่างเนื้อเรื่องกับโครงเรื่องในภาพยนตร์ไว้ ดังนี้²⁷

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*ผู้วิจัยใช้แนวคิดของฌอง-ปีแยร์ โกลด์สไตน์เป็นพื้นฐานตามที่เขาเขียนไว้ใน การอ่านนวนิยาย

²⁶Leon Surmelian, Techniques of fiction writing : Measure and madness, (New York : Doubleday & Company, Inc. 1963), p. 100.

²⁷ David Bordwell and Kristin Thompson, Film art : an introduction, 4 (Palatino : Ruttle, Shaw & Wetherill, Inc.), pp. 67-69.

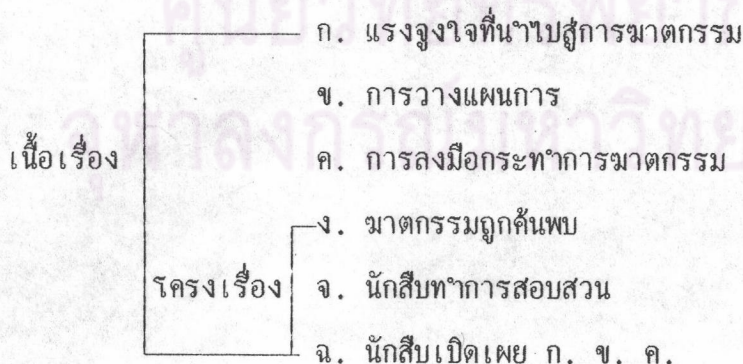
เนื้อเรื่อง

เหตุการณ์อนุมาน (Inferred Events)	เหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง (Explicitly Presented Events)	ภาพและเสียงที่ช่วยสร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่อง (Added Nondiegetic Material)
--------------------------------------	--	--

โครงเรื่อง

ทั้งสองได้อธิบายว่า เนื้อเรื่องและโครงเรื่องมีความเกี่ยวพันกันในระดับหนึ่ง แต่มีความต่างในบางระดับ โดยมีเหตุการณ์เป็นตัวเชื่อมร้อยองค์ประกอบทั้งสอง เหตุการณ์ในโครงเรื่องจะเป็นคุณสมบัติเฉพาะไปสู่เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง ซึ่งผู้ชมต้องนำภาพและเสียงมาเรียงร้อยในหัวสมองเป็นเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง พร้อมกันนี้ หากผู้ชมจะทำเรื่องย่อของภาพยนตร์หรือ Synopsis สามารถกระทำได้ 2 วิธี วิธีแรกคือ การย่อโครงเรื่อง เริ่มต้นจากเหตุการณ์แรกสุดจนถึงเหตุการณ์สุดท้ายที่ผู้ชมได้เห็นในภาพยนตร์ และอีกวิธีคือ การย่อเนื้อเรื่องคือ เริ่มจากเหตุการณ์แรกสุด(ตามลำดับเวลา) ที่ผู้ชมอนุมานจากเหตุการณ์ในโครงเรื่องจนถึงเหตุการณ์สุดท้าย

เพื่อความกระจ่าง ทั้งสองยังได้ยกตัวอย่างที่แสดงให้เห็นความเกี่ยวพันอย่างใกล้ชิดระหว่างเนื้อเรื่องกับโครงเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาแล้วว่าตัวอย่างนี้มีประโยชน์ต่อการวิเคราะห์เนื้อเรื่องและโครงเรื่องในกรณีศึกษา



ฆาตกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดถูกค้นพบ นักสืบทำการสืบสวนสอบสวนแล้วเปิดเผยแรงจูงใจที่นำไปสู่การฆาตกรรม การวางแผน และการลงมือกระทำฆาตกรรม ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า การเล่าโครงเรื่อง แต่หากเล่ามาตั้งแต่เหตุการณ์เริ่มต้นตามลำดับเวลาที่เกิด

เหตุการณ์ คือ จากแรงจูงใจมาสู่การวางแผนการ การลงมือกระทำมาตกรรม มาตกรรมถูกค้นพบ นักสืบทำการสอบสวนและเปิดเผยสาเหตุ ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า การเล่าเนื้อเรื่อง

ในทางตรงกันข้ามกับภาพยนตร์การศึกษา ผู้ชมต้องใช้โครงเรื่องเป็นกุญแจไขไปสู่เนื้อเรื่อง เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์ไม่ได้เล่าเหตุการณ์ตามลำดับเวลาที่เกิดเหตุการณ์หรือตามลำดับความเป็นจริง แต่ใช้การเล่าเรื่องแบบย้อนอดีตแทน

กล่าวโดยสรุป เนื้อเรื่องและโครงเรื่องในนวนิยายกับภาพยนตร์มีบทบาทคล้ายกัน และยังมีความเกี่ยวพันกันอย่างแนบแน่นเหมือนกัน

2.2.2 โครงเรื่อง

จากข้างต้น ผู้วิจัยได้อธิบายโครงเรื่องไว้อย่างชัดเจนแล้ว จึงไม่ขอเน้นมากว่าซ้ำสิ่งที่เราจะพิจารณาในที่นี้ก็คือ รูปแบบของโครงเรื่องทั้งในนวนิยายและภาพยนตร์ซึ่งจะช่วยให้เราได้เข้าใจถึงความใกล้ชิดระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยยกตัวอย่างประเภทของโครงเรื่องในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเท่านั้น

นอร์แมน ฟรีดแมน (Norman Friedman) ได้ศึกษารูปแบบของโครงเรื่องไว้ในผลงานชื่อ รูปแบบของโครงเรื่อง (Forms of the plot) และแบ่งประเภทโครงเรื่องในนวนิยายไว้²⁸ ถ้าเราพิจารณาตามรูปแบบของเขา เราจะพบว่า ทัศนศึกษาอาจได้รับการพิจารณาว่าเป็นโครงเรื่องประเภทระทึกขวัญที่แยกย่อยออกไปได้ว่าเป็นโครงเรื่องสะเทือนอารมณ์ (Intrigue sentimentale) ทุกอย่างจบลงด้วยดี ตัวเอกนิสัยดีผ่านพ้นเรื่องราวต่าง ๆ มาได้ ไม่จบลงด้วยความทุกข์อย่างในโครงเรื่องชวนสอก อาชญากรรมได้รับการลงโทษความบริสุทธิ์ได้รับการตอบแทน หรือพิจารณาตามรูปแบบของโครงเรื่องประเภทตัวละคร²⁹ (Intrigues de personnages) ทัศนศึกษา ก็อาจได้รับการพิจารณาว่าเป็นโครงเรื่องประเภทตัวละครที่แยกย่อยออกไปได้ว่าเป็นโครงเรื่องชดใช้ความผิด (Intrigue d'amendement) ตัวเอกผู้เป็นต้นเหตุแห่งความทุกข์ยากของตนเอง สามารถชดใช้ความผิดนั้น และได้รับความเห็นใจจากผู้อ่านซึ่งในช่วงหนึ่งของนวนิยายไม่ได้ชอบเขาเลย และถ้าพิจารณาจากรูปแบบของโครงเรื่องประเภทความคิด³⁰ (Intrigues de pensée) เราจะพบว่า

²⁸ ว่างถึงใน ฌอง-ปีแยร์ โกลเด็นชไตน์, การอ่านนวนิยาย, หน้า 119.

²⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 121.

³⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 122.

กรณีศึกษานี้อาจจัดประเภทอยู่ได้ทั้ง 3 ประเภทย่อย ๆ ดังนี้ ประเภทแรก คือ โครงเรื่องการเรียนรู้ (Intrigues d' education) คือ ตัวเอกนิสัยดีเป็นผู้นำอยู่ในขณะที่เรื่องดำเนินไป ประเภทต่อมา คือ โครงเรื่องการเผยให้ปรากฏ (Intrigue de revelation) ตัวเอกจะค่อย ๆ ค้นพบเงื่อนไขชีวิตที่เหมาะสมกับเขา และประเภทสุดท้าย คือ โครงเรื่องแสดงทัศนคติ (Intrigue affective) ตัวละครจะเปลี่ยนทัศนคติไปตามระดับความรู้ที่เขาค่อย ๆ ได้รับจากตัวละครอื่น ๆ

การแบ่งประเภทของโครงเรื่องนวนิยายตามแบบของนอร์แมน ฟรีดแมน นี้ได้รับการวิจารณ์โดยโกลเดินชไตน์ว่ามีข้อดีคือ ช่วยให้ผู้อ่านเห็นได้อย่างชัดเจนว่า โครงเรื่องพื้นฐานของนวนิยายมีจำนวนมาก ซึ่งอาจนำไปแต่งนวนิยายได้ แต่ยังคงมีความซับซ้อนไม่ครอบคลุมโครงเรื่องนวนิยายทุกประเภท และขาดข้อมูลพื้นฐานเชิงทฤษฎีรองรับ เขามีความเห็นว่าการจัดแบ่งโครงเรื่องตามแนว (approche) ของเรื่องแต่งสามารถอธิบายโครงเรื่องของนวนิยายได้ครอบคลุมมากกว่าการจัดแบ่งที่ฟรีดแมนได้นำเสนอไว้³¹

การจัดแบ่งโครงเรื่องตามแนวของเรื่องแต่งข้างต้นนี้ไม่ได้ครอบคลุมแต่เพียงโครงเรื่องของนวนิยายเท่านั้น หากแต่ยังครอบคลุมโครงเรื่องของภาพยนตร์อีกด้วย เนื่องจากภาพยนตร์ก็จัดเป็นเรื่องแต่งเช่นเดียวกับนวนิยาย

สำหรับผู้วิจัยแล้ว การจัดแบ่งประเภทโครงเรื่องโดยอาศัยแนวของเรื่องแต่งของโกลเดินชไตน์ช่วยให้เราเข้าใจภาพรวมของประเภทโครงเรื่องของเรื่องแต่งทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี แต่หากนำแนวการจัดประเภทของฟรีดแมน ซึ่งมีความละเอียดชัดเจนมาประกอบกัน จะช่วยให้เราเข้าใจโครงเรื่องของนวนิยายกับภาพยนตร์ได้อย่างลุ่มลึกและรอบด้านยิ่งขึ้น เพราะในการวิเคราะห์โครงเรื่องของนวนิยายหรือภาพยนตร์บางเรื่องหากใช้แนวของเรื่องแต่งเป็นเครื่องมือเพียงอย่างเดียว อาจจะทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนได้ เช่น หากใช้แนวของเรื่องแต่งก็อาจจะบอกว่า โครงเรื่องของอัตชีวประวัติการศึกษาเรื่องนี้ดูคล้ายโครงเรื่องประเภทประวัติศาสตร์ แต่หากใช้แนวคิดของฟรีดแมนมาประกอบการพิจารณาจะพบว่า อันที่จริง ผู้ประพันธ์ต้องการจะเน้นแก่นเรื่องวัยเยาว์เป็นสำคัญ ดังนั้น โครงเรื่องของอัตชีวประวัติจึงจัดเป็นประเภทตัวละครหรือประเภทความคิด เพราะผู้ประพันธ์มีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงพัฒนาการทางบุคลิกภาพของตนเป็นสำคัญ ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนนี้ยังอาจส่งผล

³¹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 123.

กระทบต่อการวิเคราะห์การตัดแปลงจากอัตชีวประวัติต้นแบบมาเป็นภาพยนตร์อีกด้วย เพราะภาพยนตร์ตัดแปลงไม่ได้เน้นเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ ซึ่งถ้าหากเรากล่าวว่าโครงเรื่องของอัตชีวประวัติเป็นประเภทประวัติศาสตร์ ก็อาจจะนำไปสู่การลงผลสรุปว่า ภาพยนตร์ตัดแปลงเป็นคนละเรื่องกับอัตชีวประวัติต้นแบบก็ได้ เพราะภาพยนตร์ตัดแปลงไม่ได้คงโครงเรื่องเดิมของอัตชีวประวัติต้นแบบไว้ ซึ่งอาจทำให้เราได้ผลสรุปที่คลาดเคลื่อนจากความจริงไปมาก อันที่จริง แม้ว่าภาพยนตร์ตัดแปลงจะไม่ได้เน้นเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ ดังเช่นอัตชีวประวัติต้นแบบ เพราะจุดมุ่งหมายของผู้กำกับภาพยนตร์แตกต่างจากจุดมุ่งหมายของผู้ประพันธ์อัตชีวประวัติ แต่นับว่าภาพยนตร์ตัดแปลงยังคงรักษาโครงเรื่องของอัตชีวประวัติต้นแบบเอาไว้ดังเดิม กล่าวคือ ยังคงเป็นโครงเรื่องประเภทตัวละคร หรือโครงเรื่องประเภทความคิดตามรูปแบบที่นอร์แมน ฟริตแมนแยกไว้ หรือเป็นโครงเรื่องชีวิตส่วนตัวตามแนวที่โกลเด้นชไตน์นำใช้ ยิ่งกว่านั้น จะเห็นว่า วิธีการนำเสนอโครงเรื่องของภาพยนตร์ตัดแปลงมีความชัดเจนมากกว่าอัตชีวประวัติต้นแบบอย่างเห็นได้ชัด

กล่าวโดยสรุป การทำความเข้าใจในการจัดประเภทโครงเรื่องเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง และมีความสำคัญมากขึ้นไปอีกเมื่อต้องนำมาศึกษาในกรณีการตัดแปลงโครงเรื่องของนวนิยายมาเป็นโครงเรื่องของภาพยนตร์

2.2.3 ตัวละคร

ตัวละครในนวนิยายและภาพยนตร์มีความคล้ายกัน คือ เป็นบุคคลที่จำลองแบบมาจากมนุษย์ผู้สร้างนาจินตนาการที่ตนมีต่อบุคคลในชีวิตจริงมาถ่ายทอดลงในงาน ดังนั้น สิ่งที่เราน่าจะพิจารณาก็คือ นวนิยายกับภาพยนตร์มีวิธีการถ่ายทอดบุคลิกลักษณะตัวละครอย่างไร

การสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในนวนิยายและภาพยนตร์ มีวิธีการคล้ายคลึงกัน คืออาศัยลักษณะทางกายภาพ เช่น นวนิยายเรื่อง ดิ โอลด์ แมน แอนด์ เดอะ ซี (The Old Man and the Sea) เอิร์นเนสต์ เฮมิงเวย์ (Ernest Hemingway) บรรยายตัวละครเอกไว้ดังนี้ "ชายแก่ร่างผอมแห้ง หลังค่อมมีริ้วรอยฝังลึก แก้มทั้งสองข้างเต็มไปด้วยมะเร็งผิวหนัง ซึ่งเกิดจากการแผดเผาของแสงแดดในท้องทะเลเขตร้อน เป็นรอยยาวเรื่อยมาตามสองข้างแก้มฝ่ามือทั้งสองเต็มไปด้วยรอยแผลที่เกิดจากการจับเชือกจับปลาขนาดใหญ่"³²

³²Ernest Hemingway, The old man and the sea, (New York : Charles Scribner's Sons, 1952), p. 9-10.

ลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏแก่สายตาตัวละครอื่นและสายตาผู้อ่านนี้เป็นวิธีการบ่งบอกให้ทราบถึงประสบการณ์ชีวิตของตัวละครที่ผ่านร้อนผ่านหนาวมาอย่างระกจจน จากเรื่องราวบนใบหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งประสบการณ์ชีวิตในท้องทะเลจากร่องรอยของมะเร็งผิวหนังที่เกิดจากการแผดเผาของดวงอาทิตย์ และรอยแผลในฝ่ามือที่เกิดจากเชือกจับปลาขนาดใหญ่

นอกจากนี้ เฮมิงเวย์ยังได้เน้นบางจุดของร่างกายตัวละครเพื่อบอกความหมายบางอย่าง เขาบรรยายดวงตาของตัวละครเอกว่า "ดวงตากร้านแคด สีฟ้าใส ดังสีของน้ำทะเล ดวงตาคู่นั้นฉายแววเริงร่า บ่งบอกถึงความไม่ย่อท้อ" และ "ฉายแววแห่งความเชื่อมั่น แต่แฝงไว้ด้วยความปราณี"³³

ลักษณะทางกายภาพเหล่านี้มีความสัมพันธ์ภูมิหลังทางประสบการณ์ชีวิตนับแต่วัยหนุ่ม เช่น การเคยเป็นแชมป์จัดซื้ออันหมายถึงการเคยเป็นผู้ชนะมาก่อน และยังมีความเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่องที่ต้องการถ่ายทอดสู่ผู้อ่านคือ ความยิ่งใหญ่ของมนุษย์ในการดำรงอยู่อย่างมีศักดิ์ศรี แม้ว่ามนุษย์จะพ่ายแพ้ต่ออุปสรรคในชีวิต แต่มนุษย์ก็ยังคงต่อสู้ไม่ย่อท้อ จะเห็นว่าลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกในเรื่องไม่ได้บอกเพียงแต่ภูมิหลังประสบการณ์ชีวิตเท่านั้น แต่ยังมีความเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาตัวละคร ความคิดที่ผู้ประพันธ์ปรารถนาจะสื่อสารไปสู่ผู้อ่าน และยังมีความพัฒนาการของเหตุการณ์ในเรื่องอีกด้วย ดังจะเห็นว่า ตัวละครยังคงมุ่งมั่นที่จะต่อสู้ชีวิตในวิถีทางของตนต่อไปอย่างไม่ย่อท้อ

ในทำนองเดียวกัน ลักษณะทางกายภาพของตัวละครในภาพยนตร์ก็สามารถบอกจิตวิทยาตัวละครและภูมิหลังทางชีวิตได้เช่นเดียวกับนวนิยาย เมื่อตัวละครที่ปรากฏตัวขึ้นบนจอภาพ ลักษณะทางกายภาพที่มองเห็นทำให้ผู้ชมสร้างความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับตัวละครได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง รีเบคกา (Rebecca) เครื่องแต่งกาย รูปร่างหน้าตา ท่าทางการแสดงออก วัยของตัวละครเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงในภาพยนตร์ล้วนบ่งบอกถึงภูมิหลังทางประสบการณ์ชีวิต สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม รสนิยม อุปนิสัย บุคลิกลักษณะพิเศษ รวมถึงจิตใจตัวละครได้เป็นอย่างดี ผู้กำกับภาพยนตร์ยังใช้วิธีการเดียวกันนี้สร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ไม่ปรากฏตัวในภาพยนตร์เลย คือ รีเบคกา แม้ว่าผู้ชมจะไม่เห็นตัวละครนี้เลย แต่ภาพบุคลิกลักษณะของตัวละครกลับโดดเด่นและชัดเจนยิ่งกว่าตัวละครที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า เสียอีก ผู้กำกับภาพยนตร์ใช้วิธีการสร้างตัวละครตัวนี้อย่างแยบยล ผ่านคำพูดและสายตาของตัวละครอื่น ๆ

³³Ibid., p.13.

ที่มักกล่าวถึง เธอในทานอง เปรียบเทียบความต่างกันโดยสิ้นเชิงระหว่างตัวละครเอกฝ่ายหญิงกับรีเบคกาอยู่เสมอ จนผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครรีเบคกามากกว่าตัวละครอื่นใด เรื่องนี้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นตัวอย่งที่ดี เรื่องหนึ่งในการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละคร

การให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เป็นวิธีการให้ข้อมูลโดยตรง เป็นพื้นฐานในการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครทั้งในนวนิยายและภาพยนตร์ แต่การสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครยังอาจใช้วิธีการให้ข้อมูลโดยอ้อมผ่านสิ่งแวดล้อมของตัวละคร ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม เช่น บุคคลที่แวดล้อม สถานที่ที่ตัวละครอยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ยุคสมัย วิธีการดำรงชีวิต ค่านิยม ขนบประเพณีต่าง ๆ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความคิดเห็นของผู้อ่านและผู้ชมที่มีต่อตัวละคร เช่น นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง อะ เพสเสจ ทู อินเดีย (A Passage to India) สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในท้องเรื่องคือประเทศอินเดีย สิ่งแวดล้อมของตัวละครในเรื่องมีบทบาทอย่างยิ่งในการสร้างความคิดเห็นที่มีต่อตัวละครในหัวสมองของผู้อ่านและผู้ชม เพราะสภาพแวดล้อมของกลุ่มตัวละครที่เป็นชาวอังกฤษ ซึ่งเป็นชนชั้นผู้ปกครองในยุคสมัยที่อินเดียยังคงเป็นอาณานิคมของอังกฤษนั้น มีความแตกต่างจากสภาพแวดล้อมของชาวอินเดียซึ่งเป็นคนพื้นเมืองโดยสิ้นเชิง สภาพแวดล้อมรอบตัวของตัวละครในเรื่องจึงมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครในเรื่อง เพราะตัวละครในเรื่องนี้มีลักษณะเป็นตัวแทนของกลุ่มสังคมมากกว่าการเป็นตัวละครปัจเจกบุคคล

นอกจากนี้ การสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครอาจจะใช้วิธีการให้ลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งอย่างใดแก่ตัวละครก็ได้ เช่น อุบนิสัยแปลกเฉพาะหรือความโดดเด่นอย่างหนึ่งอย่างใดของตัวละครในนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง ไซโค (Psycho) ตัวละครเอกฝ่ายชายเป็นคนจิตวิปริต ในนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง มาดาม โบวารี (Madame Bovary) ตัวละครเอกฝ่ายหญิงเป็นคนที่เพ้อฝันหลงอยู่ในโลกของนวนิยายจนคิดว่าโลกแห่งความลวงคือความจริง ในนวนิยายเรื่อง เดอะ ซาวด์ แอนด์ เดอะ ฟิวรี่ (The Sound and the Fury) ตัวละครเอกฝ่ายชายเป็นคนปัญญาอ่อน ในนวนิยายเรื่อง คนนอก (L'Étranger) ตัวละครเอกฝ่ายชายเป็นคนที่ไม่มีติดต่อกับทุกสิ่งทีคนธรรมดาทั่วไปยึดถือ

จากข้างต้น จะเห็นได้ว่า กระบวนการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในนวนิยายกับภาพยนตร์ใช้วิธีการเดียวกัน กล่าวคือ อาศัยการบอกลักษณะทางกายภาพทั่วไปและรวมถึงลักษณะเฉพาะของตัวละคร การบอกข้อมูลโดยอ้อมซึ่งมีความเกี่ยวพันกับองค์ประกอบอย่างอื่น เช่น เวลาและสถานที่

2.2.4 เวลา

การเล่าเรื่องในนวนิยายและภาพยนตร์องค์ประกอบที่สำคญอีกประการ คือ เวลา บทบาทของเวลาในนวนิยายกับภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกัน คือ บอกเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในท้องเรื่องอันเป็นกรอบของเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านและผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

ส่วนมาก นวนิยายและภาพยนตร์มักใช้เวลาจริงเป็นกรอบของเรื่องราว เช่น ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ในภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เยียร์ ออฟ โฮป (The Year of Hope) เรื่องราวดำเนินอยู่ในช่วงปลายระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ของประวัติศาสตร์ฝรั่งเศส จนถึงช่วงต้นระบอบสาธารณรัฐ ในอัตชีวประวัติและภาพยนตร์การศึกษา เรื่องราวดำเนินอยู่ในยุคการเปลี่ยนผ่านครั้งสำคัญของประวัติศาสตร์จีน จากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์หรือระบอบจักรพรรดิ ผ่านระบอบสาธารณรัฐสู่ระบอบคอมมิวนิสต์ แต่ในบางครั้ง นวนิยายกับภาพยนตร์ก็อาจใช้เวลาในอนาคต หรือเวลาในจินตนาการ เช่น เรื่องแต่งแนววิทยาศาสตร์ทั้งหลาย

เวลาในนวนิยายกับภาพยนตร์อาจใช้เวลาที่ดำเนินไปตามความเป็นจริง หรือตามเส้นเวลา ซึ่งเป็นที่นิยมกันมาก แต่ในบางครั้งก็อาจสลับลำดับเวลาบ้าง เพื่อเพิ่มความหนาให้กับมิติของเวลา เช่น นวนิยายกับภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน หรือเรื่อง เดอะ ซาวด์ แอนด์ เดอะ ฟิวรี่ (The Sound and the Fury) เวลาในนวนิยายเรื่องนี้เป็นดังนี้

วันที่ 7 เมษายน 1928

วันที่ 2 มิถุนายน 1910

วันที่ 6 เมษายน 1928

วันที่ 8 เมษายน 1928

น่าสนใจว่า การสลับเวลาเช่นนี้ช่วยสร้างสีสันความน่าสนใจให้กับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นว่า เรื่องแต่งที่ต้องการสร้างความสนใจที่ติดตามเรื่องราวมักจะเริ่มต้นในช่วงกลางของเรื่องราว จากนั้นจึงย้อนกลับไปเล่าถึงความเป็นมาในช่วงต้นของเรื่องราวด้วยเหตุนี้ เพื่อกระตุ้นความสนใจให้อยากติดตามเรื่องราว ภาพยนตร์ดัดแปลงก็อาจจะเปิดเรื่องโดยการให้ผู้อ่านและผู้ชมเข้าไปอยู่ในช่วงกลางของเหตุการณ์ในเรื่อง จากนั้นจึงย้อนไปเล่าเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งจะสร้างความสนใจได้มากกว่าการเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ตามเส้นเวลาดัง เช่น ภาพยนตร์การศึกษา แต่มิติของเวลาในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างจะมีความสลับซับซ้อนมากกว่าเวลาในเรื่องแต่งโดยทั่วไป เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์เล่าเหตุการณ์ในอดีต และ

เหตุการณ์ปัจจุบันสลับกันเป็นช่วง ๆ บวกกันภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับยุคสมัยทางประวัติศาสตร์จีนด้วย จึงเพิ่มความสลับซับซ้อนในเรื่องมิติของเวลาอีก

เวลาเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของนวนิยายและภาพยนตร์ที่มีบทบาทคล้ายคลึงกัน คือบอกให้ทราบถึงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง นอกจากเวลาแล้วองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเวลาอย่างแนบแน่น คือ สถานที่

2.2.5 สถานที่

นักวิจารณ์จำนวนหนึ่งมีความเห็นว่า องค์ประกอบสถานที่เป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงความใกล้ชิดระหว่างนวนิยายกับภาพยนตร์ยิ่งกว่าละคร เช่น วี รอลลิน ซัมเมอร์ส (V. Rollin Summers) เขียนไว้ว่า "ภาพยนตร์กับละครมีลักษณะคล้ายคลึงกัน แต่มีข้อแตกต่างประการสำคัญในเรื่องการนำเสนอสถานที่"⁴² งานทำนองเดียวกัน วี ไอ พุดอฟกิน (V.I. Pudovkin) กล่าวว่า "ภาพยนตร์จะเป็นศิลปะที่ดีที่สุดเมื่อหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพแบบที่ละครทำคือ เตรียมทุกอย่างเอาไว้อย่างดี และจะต้องยินยอมให้กล้องทำหน้าที่ของมันเสมือนผู้สังเกตการณ์"³⁵ และเรอเน แคลร์ (R ne Clair) ตั้งข้อสังเกตว่า "การนำเสนอสถานที่และเวลาในเรื่องเล่าของภาพยนตร์ทำให้ภาพยนตร์มีความใกล้ชิดกับนวนิยายมากกว่าละคร"³⁶

จะเห็นได้ว่า สำหรับนักวิจารณ์กลุ่มนี้แล้ว ดูเหมือนว่าสถานที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่เชื่อมโยงนวนิยายเข้ากับภาพยนตร์และแยกภาพยนตร์ออกจากละคร ที่เป็นเช่นนี้เพราะละครมีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ เนื่องจากต้องนำเสนอเรื่องราวต่อผู้ชมบนเวทีและการแสดงเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันกับการดูละคร แต่ภาพยนตร์ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ที่สามารถจะนำกล้องภาพยนตร์ไปตั้งในสถานที่และเวลาใดก็ได้ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จึงสามารถให้ความสำคัญ

³⁴Rollin Summers, "The moving picture drama and the acted drama : some points of comparison as to technique," Moving picture world, 3 (19 Sept. 1908), p. 11.

³⁵V.I. Pudovkin, Film technique and film acting, trans. Ivor Montagu. (New York : Borania Books, 1949), p. 54.

³⁶R ne Clair, "Theatre and Cinema." in Cinema yesterday and today. trans. Stanley Appelbaum. (New York : Dover Publications, 1972), p. 175.

แก้บทบาทของสถานที่ได้อย่างเต็มที่

งานทํานองเดียวกัน นวนิยายเป็นเรื่องเล่าขนาดยาวและการนำเสนอสถานที่ใน
นวนิยายอาศัยเทคนิคการเขียน นวนิยายจึงสามารถให้บทบาทความสำคัญแก่สถานที่ได้หลากหลาย
เช่นเดียวกับภาพยนตร์และไม่มีข้อจำกัดดังเช่นละครและเรื่องสั้น นอกจากนี้ นวนิยายกับ
ภาพยนตร์ยังสามารถให้บทบาทความสำคัญแก่สถานที่ได้ตลอดเรื่อง ดังจะพบว่า สถานที่ใน
นวนิยายกับภาพยนตร์มักจะแปรเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์ในท้องเรื่อง

งานทํานองเดียวกัน ฌ็อลองด์ บูร์เนฟ (Roland Bourneuf) เขียนถึงบทบาท
ความสำคัญของสถานที่ในนวนิยายไว้ว่า "สถานที่ในนวนิยายเป็นมากกว่ารายงานแสดงสถานที่
ที่พรรณนาไว้"³⁷

โดยนัยเดียวกันนี้ ความสำคัญในเรื่องบทบาทของสถานที่ข้างต้นนี้มีนัยรวมถึงความ
สำคัญในเรื่องบทบาทของสถานที่ในภาพยนตร์ด้วย เพราะบทบาทสถานที่ในนวนิยายกับภาพยนตร์
มีความคล้ายคลึงกัน ดังเช่นที่เดวิด บอร์ดเวล (David Bordwell) และคริสติน ทัมป์สัน
(Christin Thompson) เขียนถึงบทบาทความสำคัญของสถานที่ในภาพยนตร์ไว้ว่า "ในสื่อ
บางชนิด การเล่าเรื่องเน้นเพียงแต่ตรรกะความเป็นเหตุเป็นผลและเวลา แต่สำหรับภาพยนตร์
แล้ว สถานที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่ง (ในโครงเรื่อง)"³⁸ และโกลเด็นชไตน์ เขียน
ไว้ว่า การเสนอสถานที่มิใช่เพียงเครื่องประดับชั่วคราวที่เพิ่มสีสันและความชวนดูให้แก่ฉาก
ของเรื่องแต่ง แต่ยังเป็นความผูกพันที่แนบแน่น เนื่องจากสถานที่มีหน้าที่ในนวนิยายด้วย"³⁹

จะเห็นได้ว่า สถานที่ในนวนิยายและภาพยนตร์มีความหมายมากกว่าเป็นเพียงการ
รายงานว่าเหตุการณ์ในเรื่องเล่าเกิดขึ้นในสถานที่ใด ยิ่งกว่านั้น สถานที่เป็นตัวเชื่อมร้อย
เหตุการณ์ในโครงเรื่อง เช่นเดียวกับเวลาและตรรกะ

เพื่อความกระจ่าง เราควรต้องสำรวจบทบาทของสถานที่ในนวนิยายและภาพยนตร์
ในอันดับแรกที่สุด สถานที่ที่บอกให้ทราบว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน นวนิยายและภาพยนตร์จึงมัก
เปิดเรื่องด้วยสถานที่ เช่น นวนิยายเรื่อง เบรพ นิว เวิลด์ (Brave New World)

³⁷ฌอง-ปีแยร์ โกลเด็นชไตน์. การอ่านนวนิยาย. หน้า 186.

³⁸David Bordwell and Kristin Thompson, Film art : an intro-
duction, p. 72.

³⁹ฌอง-ปีแยร์ โกลเด็นชไตน์. การอ่านนวนิยาย. หน้า 186.

งานทานองเดียวกัน ภาพยนตร์ส่วนมากก็นิยมเปิดฉากด้วยการบอกให้ทราบถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ผ่านสื่อตัวอักษรบนจอภาพ เช่น ภาพยนตร์กรณีศึกษา นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังได้บอกสถานที่ทุกครั้งในตัวละคร เอกย้ายที่พำนัก

ส่วนมาก สถานที่ในนวนิยายกับภาพยนตร์มักจะเป็นตัวอธิบายสภาพชีวิตของตัวละคร นักเขียนฝรั่งเศสในศตวรรษที่สิบเก้านิยมใช้สถานที่เป็นตัวอธิบายสภาพชีวิตของตัวละครในเรื่อง เช่นนวนิยายเรื่อง บาร์เหล้า (L'Assommoir) ของ เอมีล โซลา (Emile Zola) ตัวละครเอกเป็นกรรมกรที่อาศัยอยู่ย่านที่หักของคนจนและอยู่นอกเมือง ส่วนนาใจกลางเมืองนั้นเป็นที่หักอาศัยของคนรวย การนำเสนอภาพสถานที่ในนวนิยายเรื่องนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้สถานที่อธิบายสภาพชีวิตของตัวละครตามแนวคิดพื้นฐานของโซลาที่ว่ากรรมพันธุ์และสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ นวนิยายเรื่องนี้เป็นตัวอย่างที่เราชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชีวิตมนุษย์ ความเลวร้ายของสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ร่ำล้อมชีวิตกรรมกรในเรื่องเป็นสาเหตุให้ตัวละครต้องพบกับความพินาศในชีวิต

บางครั้ง นวนิยายกับภาพยนตร์บางเรื่องก็ใช้สถานที่ที่เป็นเสมือนสัญลักษณ์ของชะตาชีวิตตัวละคร เช่น ในนวนิยายเรื่อง เบรฟ นิว เวิลด์ (Brave New World) อัลดัส ฮักซลีย์ (Aldous Huxley) ใช้สถานที่สองแห่งเป็นตัวแทนภาพชีวิตสองแบบ สถานที่แรก คือ โลกวิทยาศาสตร์เป็นโลกที่มีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แต่ปราศจากศิลปะและความรู้สึกทางด้านจิตใจ อีกสถานที่หนึ่ง คือ โลกแห่งความป่าเถื่อน เนื่องจากชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในโลกนี้ ไร้ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์แต่มีศิลปะและความรู้สึกทางด้านจิตใจ ซึ่งต่างก็มีข้อดีและข้อ ด้อยต่างกันเขาเขียนเรื่องนี้ขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ความพินาศในสงครามเป็นแรงบันดาลใจให้เขาเขียนนวนิยายเรื่องนี้ขึ้นมา เพื่อเตือนให้มนุษย์ตระหนักถึงมหันตภัยที่เกิดจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีที่โลกกำลัง เป็นอยู่ในปัจจุบัน และกำลังจะเดินหน้าต่อไปอย่างไม่อาจจะหยุดยั้งได้ในอนาคต

งานทานองเดียวกัน สถานที่ในอัตชีวประวัติและภาพยนตร์ก็เป็นตัวอธิบายสภาพชีวิตของตัวละครเอกและสัญลักษณ์ของชะตาชีวิตตัวละครด้วย วังต้องห้ามเป็นสถานที่ที่ตัวละครเอกเติบโตมา สภาพแวดล้อมภายในวังจึงเป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพของตัวละคร ซึ่งสภาพแวดล้อมในวัยเด็กนี้จะมีอิทธิพลต่อชีวิตในวัยผู้ใหญ่และเป็นปัจจัยสำคัญที่นำพาชีวิตของตัวละครไปสู่ความพินาศ ในขณะเดียวกัน วังต้องห้ามเป็นสถานที่พำนักขององค์พระจักรพรรดิ สถานที่จึงเป็นสัญลักษณ์ของพระจักรพรรดิตามความหมายนัยตรง แต่จะเป็นสถานที่กักขังชีวิตของตัวละครเอก

ด้วย ดังนั้น วังต้องห้ามจึงเป็นเสมือนคูกตามความหมายโดยนัยแฝง

นวนิยายกับภาพยนตร์บางเรื่องใช้สถานที่ที่เป็นเครื่องสะท้อนความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจตัวละคร เช่น นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง วัทเธอร์ริง ไฮท์ (Wuthering Height) ฉากสถานที่ในเรื่องคือยอร์กเชียร์ (Yorkshire) ทางตอนเหนือของอังกฤษ ซึ่งมีอากาศที่แปรปรวนรุนแรงเป็นฉากของเหตุการณ์ในท้องเรื่อง เพื่อสะท้อนความรุนแรงภายในจิตใจตัวละครเอก

ในนวนิยายบางเรื่อง ผู้ประพันธ์อาจนำเสนอภาพสถานที่ในนวนิยายประหนึ่งว่าเป็นตัวกระทำในเรื่อง เช่น นวนิยายเรื่อง คนนอก (L'Etranger) อัลแบร์ต การ์มูร์ (Albert Camus) จากเหตุการณ์ในท้องเรื่องดำเนินในประเทศแอลจีเรียทั้งนี้เพราะเขาต้องการจะเสนอภาพมนุษย์ที่ตกเป็นเหยื่อของดวงอาทิตย์⁴⁰ นวนิยายได้บ่งชี้ให้เห็นว่าตัวละครเอก เป็นเหยื่อของแสงสว่างและความร้อน เช่น เขาทนต่อแสงไฟฟ้าที่สว่างจ้าในห้องเก็บศพ ในวันที่เขาไปศุภฆารดาไม่ได้ เช่นเดียวกับกับแสงแดดที่แผดร้อนของชายหาดในวันที่เขาไปว่ายน้ำ แสงอาทิตย์ที่แผดจ้าในเวลาเที่ยงวันกลางชายหาดอันร้อนระอุและแสงสะท้อนจากใบมิดที่กระทบกับสายตาอันเป็นสาเหตุที่นำไปสู่การฆ่าผู้อื่นตายโดยไม่ได้ตั้งใจ อันที่จริงแล้วแสงอาทิตย์ต่างหากที่เป็นฆาตกรและตัวละครเองก็เป็นเหยื่อของดวงอาทิตย์ การเลือกนำเสนอสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญในท้องเรื่องเช่นนี้จะไม่ได้มีความหมายเป็นเพียงฉากเหตุการณ์เท่านั้น หากแต่ยังใช้สถานที่ที่เป็นเสมือนตัวกระทำเหตุการณ์โดยผ่านตัวละคร

ในทำนองเดียวกัน ในอัตชีวประวัติและภาพยนตร์ สถานที่ในเรื่องถูกนำเสนอในฐานะตัวกระทำ สถานที่ดังกล่าวคือ วังต้องห้าม ผู้อ่านและผู้ชมจะเห็นว่า ตัวละครเอกเติบโตมาใน วังต้องห้าม ซึ่งเป็นสถานที่ที่หล่อหลอมความคิดและบุคลิกภาพของเขา คิดเสมอว่าตนเป็นจักรพรรดิ มีความสำคัญเหนือคนทั้งแผ่นดิน หากมองเพียงผิวเผิน จะเห็นว่า ความปรารถนาในอำนาจเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครไขว่คว้าเพื่อให้ได้อำนาจมาเป็นของตนจนต้องพบกับความพินาศนั้นเป็นเพราะตัวเขาเอง แต่เมื่อวิเคราะห์ที่ดู จะพบว่า สภาพชีวิตความเป็นอยู่ในวัยเด็กในวังต้องห้ามต่างหากที่เป็นสาเหตุให้ชีวิตของตัวละครต้องพบกับความพินาศ โดยที่ตัวละครเองก็เป็นเหยื่อของวังต้องห้าม ดังนั้น สถานที่ในเรื่องจึงเป็นตัวกระทำเหตุการณ์ที่แท้จริง

⁴⁰เรื่องเดียวกัน, หน้า 182.

ส่วนมาก สถานที่ที่มีความผูกพันกับโครงเรื่องอย่างแนบแน่น กล่าวคือ สถานที่ที่มีส่วนสำคัญที่ช่วยให้เหตุการณ์โครงเรื่องพัฒนาจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดได้ เช่น นวนิยายเรื่อง มิเชล สตรอกอฟฟ์ ของ จูลส์ แวร์น ซึ่งโกลเด้นเซาต์นี่ อธิบายความเกี่ยวพันระหว่างสถานที่และโครงเรื่องในนวนิยายเรื่องนี้ว่า

เรามักจะลืมไปว่าชื่อเต็มของนวนิยายเรื่องนี้ของจูลส์ แวร์น คือ มิเชล สตรอกอฟฟ์ มอสโคว์-อีร์กูทส์ก์ การอ่านชื่อเรื่องนี้ทำให้เราคิดถึงการเดินทางระหว่างสถานที่ ซึ่งอ่านในระดับสัญลักษณ์ได้ว่า การเดินทางของตัวเอกนั้นเป็นการเดินทางจากทิศตะวันตกไปสู่ทิศตะวันออก จากพระอาทิตย์ตกสู่พระอาทิตย์ขึ้น เหมือนกับลักษณะที่เป็นการริเริ่มภารกิจของเขา และเมื่อภารกิจนั้นสิ้นสุด ก็เหมือนกับว่าเขาได้เกิดใหม่ บทบาทของการเดินทางระหว่างสถานที่ก็จะพบในสารบัญชิ่งี่ไล่ลำดับตำแหน่งสถานที่ต่าง ๆ (ตอนที่หนึ่ง บทที่สี่ จากมอสโคว์ ถึง นิซนี-นอฟโกรอด, ตอนที่สอง บทที่สิบสองอีร์กูทส์ก์)⁴¹

ในทำนองเดียวกัน การเดินทางของตัวละครเอกในอัตชีวประวัติและภาพยนตร์จึงกลายเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่ทำให้เหตุการณ์ในท้องเรื่องเคลื่อนที่ไปตามครรลองได้ ตัวละครเอกเริ่มต้นการเดินทางจากบักกิ้งแฮมเทียนสิน สู่มานจูเรียและสหภาพโซเวียต แล้วย้อนกลับมายังแมนจูเรีย และจบลงที่บักกิ้งแฮมอีกครั้งเป็นเส้นวงกลม การเดินทางบนเส้นทางชีวิตของตัวละครมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ด้วย กล่าวคือ ตลอดเส้นทางการเดินทาง ตัวละครได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์ชีวิตจากสถานที่ที่ตนได้ไปพำนัก ประสบการณ์สถานที่เหล่านี้ได้ให้ประสบการณ์ชีวิตที่มีช่วยทำให้ตัวละครเติมชีวิตที่ว่างเปล่าด้วยคุณค่าและสามารถค้นพบตนเองได้ในที่สุด

ในทำนองเดียวกันภาพยนตร์ก็ใช้สถานที่เป็นสิ่งที่ช่วยผลักดันให้เหตุการณ์ในโครงเรื่องดำเนินไปตามครรลองได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง อะ เพสเสจ ทู อินเดีย (A Passage to India) ตัวละครเอกฝ่ายหญิงเดินทางจากอังกฤษมายังอินเดียพร้อมกับมารดาผู้หมั้นเพื่อมาเยี่ยมเยียนผู้หมั้น จากนั้นก็กลับไปยังอังกฤษ แต่การเดินทางของตัวละครในเรื่องยังมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์อีกด้วย เพราะประสบการณ์ในช่วงที่ตัวละครพำนักอยู่ในอินเดียได้ทำให้บทเรียนชีวิตแก่ตัวละครอย่างมากประการสำคัญคือ การได้เรียนรู้ตัวเอง จึงนับได้ว่า เป็นประสบการณ์ชีวิตที่มีคุณค่ายิ่งสำหรับตัวละครเสมือนหนึ่งว่าได้เข้าใจความหมายของคำว่า "ชีวิต" ซึ่งการเดินทางของตัวละครเอกเป็นการเดินทางจากทิศตะวันตกสู่ทิศตะวันออกคล้าย

⁴¹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 181.

นวนิยายเรื่อง มิเชล สตรอกอฟฟ์ นอกจากนี้ มาราบาร์ เคพ ถ้ำอันเป็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญในท้องเรื่องอันนำมาซึ่งความแตกแยกระหว่างคนอังกฤษและคนอินเดีย คือ ปัญหาความแตกต่างทางเชื้อชาติ ถ้ำนี้มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์และมีบทบาทในฐานะตัวกระทำ คือเป็นตัวกระตุ้นให้ตัวละครเอกสามารถเข้าใจความหมายของชีวิตและรู้จักตนเองได้

อย่างไรก็ดี การเสนอภาพสถานที่ในนวนิยายกับภาพยนตร์มีความแตกต่างกันบ้าง เช่น โกลเด้นชไตน์อธิบายไว้ว่า

ในโรงภาพยนตร์ สถานที่และเหตุการณ์ถูกส่งมาสู่สายตาของผู้ดูโดยพร้อมกัน และผู้ดูก็ไม่จำเป็นต้องอาศัยถ้อยคำใด ๆ มาบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่ที่เรากำลังดำเนินอยู่ หรือมาบรรยายวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเอก หรือฉากหลังของโครงเรื่อง ตรงกันข้ามกับนวนิยาย เมื่อนักประพันธ์ต้องการกล่าวถึงสถานที่ซึ่งตัวละครของเขาไปปรากฏตัวอยู่ เขาจำเป็นต้องอาศัยการพรรณนาและต้องหยุดดำเนินเรื่องไปชั่วคราว กล่าวอีกอย่างได้ว่าสถานที่ในนวนิยายเป็นเพียงสถานที่ที่เกิดจากถ้อยคำ ทั้งนี้ก็เนื่องจากว่านักประพันธ์มองเห็นวัตถุในฉากพร้อมกัน แต่ในการเขียนเขาจำเป็นต้องพรรณนาวัตถุที่ละสิ่งต่อเนื่องกันไปในลักษณะแบบตามบรรทัด⁴²

2.2.6 มุมมอง

เมื่อมีการเล่าเรื่อง ย่อมต้องมีผู้เล่าเรื่องหรือมุมมอง นวนิยายเล่าเรื่องด้วยตัวอักษร ส่วนภาพยนตร์เล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้น นักวิจารณ์ส่วนมากจึงเทียบมุมมองในนวนิยายเข้ากับเทคนิคดากล้อง เช่น หลุยส์ กิอานเน็ตติ (Louis Giannetti) เขียนว่า "เทคนิคทางภาพยนตร์ที่สามารถเทียบเท่ากับเสียงของผู้เล่าเรื่องในนวนิยายก็คือตาของกล้อง"⁴³ ในทำนองเดียวกัน เจมส์ โรมนาโค (James Monaco) มีความเห็นคล้ายตามว่า "ทั้งภาพยนตร์และนวนิยายเล่าเรื่องราวโดยผ่านมุมมอง"⁴⁴ และเจอร์รัล มาสท์ (Gerald Mast)

⁴²เรื่องเดียวกัน, หน้า 169.

⁴³Louis Giannetti, Understanding movies, (Englewood Cliffs : Prentice-Hall, 1982), p. 324.

⁴⁴James Monaco, How to read a film : The art, technology, language, history, and theory of film and media. (New York : Oxford University Press, 1977), p. 30.

เขียนไว้ว่า "เช่นเดียวกับนวนิยาย ภาพยนตร์เน้นที่มุมมอง ซึ่งเลนส์เทียบได้กับผู้เล่าเรื่อง"⁴⁵

กล่าวโดยสรุป กล้องภาพยนตร์ไม่ได้มีความสามารถเพียงแต่การนำเสนอภาพวัตถุเท่านั้น แต่ยังสามารถเล่าเรื่องได้เช่นเดียวกับผู้เล่าเรื่องในนวนิยาย

เพื่อที่จะทราบว่ามีมุมมองของเรื่องคืออะไร เรามักจะเริ่มต้นด้วยคำถามง่าย ๆ ว่า ใครคือผู้เล่าเรื่อง มุมมองหรือผู้เล่าเรื่องจึงเป็นเสมือนตัวกลางระหว่างเรื่องเล่ากับผู้อ่านหรือผู้ชม เพราะเราทราบเรื่องราวจากผู้เล่าเรื่อง มุมมองจึงมีความสำคัญต่อประสิทธิภาพของการเล่าเรื่อง ทั้งในด้านระดับความลึกและขอบเขตการรับรู้ของผู้อ่าน และผู้ชมในเรื่องราวที่นำมาเล่า นักเขียนและผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้ผู้รับเข้าถึงเรื่องราวในระดับลึกเพียงใด และขอบเขตกว้างเพียงใดนั้นจึงขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง

โกลเด้นชไตน์แบ่งทฤษฎี (ซึ่งผู้วิจัยขอใช้คำว่ามุมมอง) ของนวนิยายเป็น 2 แนว คือ ทฤษฎีแบบไร้ขอบเขตและทฤษฎีแบบจำกัดขอบเขต⁴⁶

ก. ทฤษฎีแบบไร้ขอบเขต

การเลือกใช้มุมมองแบบนี้ ผู้เล่าเรื่องไม่ได้ถูกนำเสนอในเรื่องแต่ง แต่ซ่อนตัวอยู่เบื้องหลัง และมีฐานะประดุจพระเจ้าผู้รู้แจ้ง สามารถจะหยั่งรู้เรื่องราวทุกสิ่งทุกอย่างได้ แม้แต่สิ่งที่ซ่อนเร้นในจิตใจของตัวละครที่บุคคลอื่นไม่อาจล่วงรู้ได้

การเลือกใช้มุมมองแบบนี้ส่งผลให้ผู้รับสามารถเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดที่ซ่อนเร้นอยู่ในเบื้องลึกในจิตใจหรือจิตสำนึกของตัวละคร เพราะการเลือกใช้มุมมองนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำสิ่งซ่อนเร้น เช่น อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจของตัวละครมาถ่ายทอดให้ผู้รับได้ทราบด้วยเหตุนี้ มุมมองแบบนี้จึงได้รับความนิยมสูงสุด นวนิยายและภาพยนตร์ส่วนมากใช้มุมมองแบบนี้ เช่น วิมานลอย (Gone with the Wind) ภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เบิร์ธ ออฟ เนชั่น (The Birth of a Nation)

ข. ทฤษฎีแบบจำกัดขอบเขต⁴⁷

มุมมองแบบจำกัดขอบเขตนี้ ผู้เล่าเรื่องจะถูกนำเสนอในเรื่องแต่ง ในฐานะที่

⁴⁵Gerald Mast, Film/cinema/movie : A theory of experience. (New York : Harper and Row, 1977), p. 18.

⁴⁶ฌอง-ปีแยร์ โกลเด้นชไตน์, การอ่านนวนิยาย, หน้า 59-66.

⁴⁷เรื่องเดียวกัน, หน้า 64.

เป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่องที่เป็นผู้สังเกตการณ์หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องแต่ง การรับรู้เรื่องราวที่นำมาเล่าโดยผู้มุมมองแบบนี้จึงจำกัดขอบเขตและระดับความลึก เนื่องจากผู้อ่านจะทราบเรื่องราวเท่าที่ผู้เล่าเรื่องราว และผู้เล่าเรื่องราวหาใช่พระเจ้า หากแต่เป็นเพียงบุคคลธรรมดา ผู้อ่านจึงไม่ทราบความรู้สึกนึกคิดที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจได้อย่างลึกซึ้งดังเช่น มุมมองแบบแรก

มุมมองนี้แบ่งผู้เล่าเรื่องออกเป็น 3 แบบ คือ

แบบที่หนึ่ง คือ การใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง "ฉัน" เป็นผู้เล่าเรื่อง⁴⁸

นวนิยายที่ผู้มุมมองแบบนี้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอกของเรื่อง และเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเอง โดยใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง "ฉัน" เช่น นวนิยายเรื่อง มอบีดิก (Moby Dick) หรือนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง รีเบคกา (Rebecca)

ในนวนิยายเชิงอัตชีวประวัติมักใช้มุมมองแบบนี้ในการเล่าเรื่อง เช่น นวนิยายเชิงอัตชีวประวัติของโกแล็ต (Colette) ใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่งในการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับกรณีศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์ประเด็นนี้โดยละเอียดต่อไป

แบบที่สอง คือ การใช้สรรพนามที่สามเป็นผู้เล่าเรื่อง⁴⁹

ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง แต่แทนที่จะใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง เขากลับเลือกใช้สรรพนามบุรุษที่สามแทน แล้วเปิดเผยในตอนท้ายเรื่องว่าตัวละครเอกเองเป็นผู้เล่าเรื่อง เช่น นวนิยายเรื่อง ลา เปรสต์ (La Peste) ของ อัลแบร์ต กามูร์ (Albert Camus)

แบบที่สาม คือ ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์⁵⁰

ตัวละครที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง แต่ไม่ใช่ตัวละครเอกของเรื่อง หากแต่เป็นเพียงตัวละครอื่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์และเล่าเรื่องโดยใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง เช่น นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง วัชเชอร์ริง ไฮท์ (Wuthering Height) ในนวนิยายเรื่อง มาตาม โบวารี่ โพลแบร์ตเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบไร้ขอบเขตเป็นหลัก แต่ในบางครั้ง เขาก็ใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขตแทรก คือ นำเสนอภาพจากมุมมองของตัวละครเอกฝ่ายหญิงผ่านสายตาตัวละครอื่นที่อยู่แวดล้อม และบางครั้งก็นำเสนอตัวละครอื่นผ่าน

48 เรื่องเดียวกัน, หน้า 64.

49 เรื่องเดียวกัน, หน้า 65.

50 เรื่องเดียวกัน, หน้า 66.

สายตาดัวละครเอกฝ่ายหญิง ส่วนภาพยนตร์ดัดแปลงเรื่อง มาตาม โบวารี ใช้การเปิดเรื่องด้วยมุมมองแบบไร้ขอบเขต กล้องภาพยนตร์นำผู้มาที่รู้จักกับกุสตาฟ โพลแบร์ต ซึ่งเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง เขาให้การต่อศาลในกรณีการฟ้องร้องนวนิยายเรื่องนี้ จากนั้นตัวละครก็เล่าเรื่องราวของมาตาม โบวารี ตั้งแต่ต้นจนจบ เมื่อเรื่องราวของเข้มาจบลง ภาพจึงย้อนกลับมาที่ศาลอีกครั้งแล้วภาพยนตร์ก็ปิดฉากลง หรือในภาพยนตร์เรื่อง ซิติเซิน เคน (Citizen Kane) ในเบื้องต้น ภาพยนตร์ใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขต แนะนำให้ผู้ชมรู้จักกับทอมป์สัน (Thompson) ผู้ที่ทำหน้าที่สืบสวนเรื่องราวชีวิตของเคน จากนั้นจึงใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขต เริ่มจากตัวละครที่รู้จักเคนนับตั้งแต่วัยเด็ก เรื่อยมาจนจบลงที่บั้นปลายชีวิต เรื่องราวชีวิตของเคนจึงถูกเล่าออกมาจากมุมมองแบบจำกัดขอบเขต ในภาพยนตร์กรณีศึกษาที่เช่นกัน ในเบื้องต้น กล้องภาพยนตร์แนะนำให้ผู้ชมรู้จักตัวละครเอก จากนั้นตัวละครเอกจะเป็นผู้เล่าเรื่องราวชีวิตในอดีตของตน นับตั้งแต่วัยเด็กจวบจนบั้นปลายชีวิต แต่ในการเล่าเรื่องราวในอดีตนี้ บางครั้ง ภาพยนตร์ก็สลับด้วยการเล่าเรื่องจากมุมมองของตัวละครอื่นที่รู้จักและได้ใกล้ชิดกับตัวละครเอกในบางช่วงของชีวิตสลับกัน ซึ่งขอกกล่าวอย่างละเอียดในกรณีศึกษา

ในแง่ประสิทธิภาพ มุมมองแต่ละแบบมีข้อเด่นและข้อด้อยแตกต่างกัน เช่น ในกรณีศึกษาที่นวนิยายเลือกใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขตในการเล่าเรื่อง ผู้อ่านทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ เพราะผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้แจ้ง ถ้าหากเปลี่ยนมาใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขต ตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่องที่ทำหน้าที่สังเกตการณ์อาจจะไม่สามารถเข้าใจจิตใจของตัวละครเอกอย่างละเอียดลึกซึ้งทุกแง่มุม หรือหากให้ตัวละครเอกเป็นผู้รู้เล่าเรื่อง เขาย่อมไม่สามารถจะล่วงลึกลงไปก้นบึ้งของจิตใจผู้อื่นได้เช่นกัน แต่ในขณะที่ผู้อ่านก็มักจะตั้งข้อสงสัยในการใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขตว่าผู้เล่าเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างไร กล่าวอีกนัยหนึ่ง การเลือกใช้มุมมองแบบนี้ค่อนข้างจะขาดน้ำหนักและผิวเผิน แต่ด้วยเหตุที่ว่าผู้อ่านคุ้นเคยกับมุมมองแบบนี้มากจึงยอมรับไปโดยปริยายและไม่ตั้งข้อสงสัยในความน่าเชื่อถือของการใช้มุมมองแบบนี้

ในทางตรงกันข้าม แม้ว่าการเลือกใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขต ระดับและขอบเขตของการรับรู้เรื่องราวถูกจำกัดตามมุมมองของผู้เล่าเรื่อง แต่มุมมองแบบนี้มีข้อดี คือ มีน้ำหนักและน่าเชื่อถือ เช่น ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวชีวิตของตนเองโดยใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง ในนวนิยายเชิงอัตชีวประวัติจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวที่น่าเชื่อถือ เพราะเป็นเรื่องราวชีวิตของผู้เล่าและยังสามารถถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจออกมาได้ด้วย

ในทานองเดียวกัน บอร์ดเวล (Bordwell) และทอมป์สัน (Thompson) แบ่งมุมมองในภาพยนตร์ออกเป็น 2 แบบ ดังเช่น นวนิยาย คือ มุมมองแบบไร้ขอบเขตและมุมมองแบบจำกัดขอบเขต⁵¹ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เบิร์ธ ออฟ อะ เนชั่น (The Birth of a Nation) ภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การเมืองอเมริกา ดังนั้น กริฟฟิธจึงเลือกใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขต เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถมองเห็นอเมริกาในภาพรวมได้⁵² ในทางตรงกันข้ามหากเปลี่ยนมาใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขต ขอบเขตการรับรู้เรื่องราวก็จะถูกจำกัดเพียงแค่มุมหนึ่งไม่สามารถบอกเล่าถึงชะตาชีวิตของคนหลายกลุ่มที่อาศัยในสถานที่ต่างกัน เพราะผู้ชมจะเห็นเท่าที่ตัวละครผู้เล่าเรื่องราวเล่าเท่านั้น ซึ่งหมายความว่าผู้ชมจะไม่ทราบเรื่องราวในหลายฉากเหตุการณ์ที่ตัวละครไม่ได้ปรากฏตัว ดังนั้น ถ้าหากภาพยนตร์เลือกใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขตแทนที่จะใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขต เรื่องราวก็จะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ชีวิตของคนผู้หนึ่ง หากใช้เรื่องราวเหตุการณ์ประวัติศาสตร์อเมริกา

จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การเลือกใช้มุมมองต่างกันมีผลทำให้ระดับการเข้าถึงเรื่องราวของผู้ชมแตกต่างกัน แม้ว่ามุมมองแบบจำกัดขอบเขตจะมีข้อดีอย่างมุมมองแบบไร้ขอบเขตในเรื่องการเข้าถึงข้อมูลของเรื่องเล่า อย่างไรก็ตาม มุมมองแบบจำกัดขอบเขตก็มีความน่าสนใจในตัวเอง เช่น กระตุ้นความสงสัยและสร้างความประหลาดใจในเรื่องราวได้เป็นอย่างดี "ลักษณะเช่นนี้มักจะปรากฏในภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน โดยการจำกัดมุมมองที่ตัวละครเป็นนักสืบ แล้วซ่อนบมเงื่อนสำคัญที่กระตุ้นความสงสัยใคร่อยากจะรู้เอาไว้ ให้นักสืบเป็นผู้ไขปริศนาหาคำตอบ"⁵³

ภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้มุมมองในการเล่าเรื่องมากกว่าหนึ่งมุมมอง ในลักษณะประสมประสานกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ซิทีเซิน เคน (Citizen Kane) ของ ออร์สัน เวลส์ (Orson Wells) ภาพยนตร์ใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขตกับเรื่องราวการสืบหาว่าตัวละครเอกของเรื่องเป็นบุคคลเช่นไร เพื่อไขข้อสงสัยเกี่ยวกับความหมายของ "โรสบัค" (Rosebud)

⁵¹David Bordwell and Kristin Thompson, Film art : An introduction, pp. 75.

⁵²Ibid., p. 75.

⁵³Ibid., p. 76.

และใช้มุมมองแบบจำกัดขอบเขตในการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของเคน โดยมีตัวละครที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตของเคนในช่วงวัยต่าง ๆ นับตั้งแต่เด็กจนจนวาระสุดท้ายผลิตเปลี่ยนหมุนเวียนกันมาเล่าเรื่องราวชีวิตของเคน⁵⁴ เราได้ทราบภาพรวมเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิตของเคนจากการเล่าเรื่องตัวละครเหล่านี้ ซึ่งแต่ละคนก็เล่าเรื่องราวในส่วนที่ตนทราบ ผู้เล่าเรื่องจะไม่ทราบเรื่องราวในช่วงอื่นซึ่งเล่าโดยตัวละครตัวอื่น

การเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแต่ละแบบนอกจากจะส่งผลต่อขอบเขตการเข้าถึงเรื่องราวที่นำมาเล่าแล้ว แต่ยังส่งผลถึงระดับความลึกอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์บางเรื่องอาจจะต้องการเพียงแค่การเล่าเหตุการณ์ แต่ภาพยนตร์บางเรื่องอาจมุ่งวิเคราะห์จิตใจตัวละคร เรื่องราวที่มีลักษณะต่างกันการเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องก็จะต่างกันไปด้วย เพราะมุมมองแต่ละแบบจะทำให้ประสิทธิผลต่อเรื่องราว

เพื่อความกระจ่างในประเด็นนี้ ใครขอย้อนกลับมาพิจารณาภาพยนตร์ที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้น

ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เบิร์ธ ออฟ อะ เนชั่น (The Birth of a Nation) กริฟฟิธใช้มุมมองแบบไร้ขอบเขตในการเล่าเรื่อง คือ กล้องทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องราว เรื่องเล่าจึงมีลักษณะเป็นอัตวิสัย⁵⁵ แต่ในขณะที่ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครนักสืบ ลักษณะเช่นนี้เรื่องเล่าจะมีลักษณะเป็นอัตวิสัย⁵⁶ เพราะเรื่องราวถ่ายทอดจากมุมมองของตัวละคร การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งไม่ได้จำกัดเพียงแค่มุมมองแบบอัตวิสัยหรืออัตวิสัยอย่างใดอย่างหนึ่งแต่เพียงอย่างเดียว ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจจะใช้ทั้งสองมุมมองทั้งสองแบบควบคู่กัน ดังเช่นในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง ชิตีเซิน เคน ภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องแบบอัตวิสัยในส่วนของการสืบสวนหาความหมายของคำ "โรสบัด" ของทอมป์สัน (Thompson) แต่ใช้มุมมองเรื่องแบบอัตวิสัยในการเล่าเรื่องราวในชีวิตของเคน ผ่านอัตวิสัยของตัวละครที่ผลิตเปลี่ยนหมุนเวียนกันมาเล่าเรื่องราวชีวิตของเคน ตัวละครเล่าเรื่องราวเท่าที่ตนทราบ แต่จะไม่ล่วงลึกลงไปถึงจิตวิทยาของตัวละคร แต่หากเปลี่ยนให้เคนมาเล่าเรื่องราวชีวิตของตนเองในแบบตัวละครเอกเป็นผู้เล่า

⁵⁴Ibid., p. 93.

⁵⁵Ibid., p. 75.

⁵⁶Ibid., p. 80.

เรื่องราวชีวิตของตนเองในนวนิยายที่ใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง "ฉัน" ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง
เอง เรื่องราวจะสามารถเข้าถึงจิตวิทยาตัวละครได้

หากมองโดยผิวเผิน อาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองแบบอัตวิสัย
ไม่สามารถจะเข้าถึงความรู้สึกภายในจิตใจตัวละครได้ เพราะสิ่งที่เห็นเป็นเพียงการกระทำ
การแสดงออกของตัวละครเท่านั้น หากเลือกใช้มุมมองแบบอัตวิสัยจะสามารถเข้าถึงจิตวิทยาหรือ
ระดับความรู้สึกในข้อมูลของเรื่องราวได้ดีกว่าการเล่าเรื่อง โดยใช้มุมมองแบบวัตถุวิสัย อันที่จริง
มุมมองแบบวัตถุวิสัยก็สามารถตีแผ่จิตวิทยาตัวละครได้เช่นกัน เช่น ภาพยนตร์อาจาใช้มุมมอง
แบบไร้ขอบเขตนำเสนอจิตวิทยาตัวละครผ่านแฟลชแบค⁵⁷ (flashback) ซึ่งจะคล้ายกับการทำให้
ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวในอดีตของตนดังเช่นภาพยนตร์กรณีศึกษา ในทางตรงกันข้าม
การเล่าเรื่องราวชีวิตโดยใช้อัตวิสัยซึ่งน่าจะเข้าถึงจิตวิทยาของตัวละครได้ อาจจะต้องพิจารณา
ว่าเป็นอัตวิสัยแบบใด เช่น ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง จิตติเชิน เคน ตัวละครหลายตัว
ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันมาเล่าเรื่องราวชีวิตของเคนตามที่ตนได้เห็นหรือได้สัมผัส ซึ่งก็เป็น
การเล่าเรื่องจากอัตวิสัยของตัวละคร แต่ท้ายที่สุด ธีมบั้นก็ไม่สามารถจะเข้าถึงความหมาย
ของ "รอสบัต" ตามที่ตนต้องการจะค้นหาได้ ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะการเลือกใช้มุมมองของ
ภาพยนตร์นั่นเอง ตัวละครอื่นที่ทพหน้าที่เล่าเรื่องไม่สามารถเข้าถึงจิตวิทยาของตัวละครเอก
ของเรื่องได้ความหมายของจึงไม่สามารถไขปริศนาของคำถามได้ ในทางตรงกันข้าม
หากเปลี่ยนมาให้ตัวละครเคนเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเองโดยใช้การเล่าเรื่องแบบย้อนอดีต
การค้นหาความหมายของ "รอสบัต" ก็อาจจะเป็นผลสำเร็จ เพราะเคนเป็นผู้เล่าเรื่องเอง
ซึ่งย่อมทำให้ทสรูปของเรื่องเล่าจะมีโฉมหน้าอีกแบบซึ่งแตกต่างไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดในข้างต้น จะเห็นได้ว่า บทบาทของมุมมองในนวนิยายและ
ภาพยนตร์มีความคล้ายกัน กล่าวคือ การเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องมีส่วนสัมพันธ์กับ
โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และตัวละครอย่างใกล้ชิดและประสิทธิผลของการเลือกใช้แต่ละมุมมอง
ในการเล่าเรื่องแต่ละแบบส่งผลต่อองค์รวมของเรื่องแตกต่างกัน

กล่าวโดยสรุป ที่ได้กล่าวจบทั้งหมดในข้างต้นนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อชี้ให้เห็นว่า การ
เล่าเรื่องในนวนิยายกับภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกันอย่างไร เพราะความคล้ายคลึงกันดังกล่าว
เป็นเหตุผลสำคัญในการนำนวนิยายไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์

⁵⁷Ibid., p. 79.