

วิเคราะห์การประกอบสร้างภาพลักษณ์ตัวละครและบทบาททางเพศ ของซูเปอร์ฮีโร่หญิง*

ANALYSIS OF THE CONSTRUCTION CHARACTER APPEARANCE AND GENDER ROLE OF THE DC AND MARVEL FEMALE SUPER HERO

ฝนทิพย์ พลชนะ*, ขจร ฝ่ายเทศ, วราพรรณ อภิศุภะโชค

Fonhtip Polchana, Kajohn Fyeted, Warapan Apisuohachok

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Kasetsart University, Thailand

*Corresponding author E-mail: Fonhtip.pol@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของซูเปอร์ฮีโร่หญิงบริษัทมาร์เวลและบริษัทดีซี โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและแนวคิดการศึกษาการสร้างตัวละครแบบ 3 มิติ ประกอบไปด้วย มิติด้านสรีรวิทยา, มิติด้านสังคมวิทยา และมิติด้านจิตวิทยา มาผสมผสานกับหลักการออกแบบและตีความตัวละครเพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 5 คน ที่ได้ทำการคัดเลือกและพิจารณาว่ามีประวัติและมีบทบาทที่โดดเด่นปรากฏในภาพยนตร์ พบว่า การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 5 คน มีการสร้างตัวละครให้มีความเป็นมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยระบบการสร้างตัวละครแบบ 3 มิติและหลักการออกแบบตัวละคร ซึ่งถูกนำเสนอผ่านการใช้สัญลักษณ์และโทนสีมาประกอบรูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย รูปแบบพลัง รวมถึงการสร้างสถานที่บอกปูมหลังตัวละครและต่อเนื่องไปถึงการสร้างนิสัยตามหลักจิตวิทยาออกมาเป็นบทบาททางเพศที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เกิดการรับรู้เชิงจิตวิทยาที่สื่อออกมาเป็นภาพแทนผู้หญิงรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายซึ่งไม่จำเป็นต้องมีคุณสมบัติหรืออัตลักษณ์ที่ตรงตามมาตรฐานสังคมกำหนดเสมอไป เพื่อตอบรับภายใต้เงื่อนไขธุรกิจและบริบทของสังคมอเมริกาที่สนับสนุนอุดมการณ์ความเท่าเทียมทางเพศและวิพากษ์ระบบชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) โดยยังคงมีการตั้งคำถามระหว่างชายหญิงและผลักดันให้สังคมรู้ว่าผู้หญิงก็มีสถานะที่ด้อยกว่าผู้ชาย และยังมีบทบาทหน้าที่ที่ยังคงถูกจำกัดบทบาทที่ไม่หลากหลายเท่าผู้ชาย

* Received January 11, 2023; Revised February 1, 2023; Accepted March 1, 2023

คำสำคัญ: การประกอบสร้างภาพลักษณ์, ซูเปอร์ฮีโร่หญิง, บทบาททางเพศ

Abstract

The objective of this research was studying the construction character and gender roles of the female superheroes from Marvel and DC. By using qualitative research and concept of studying three dimension of character creation, consisting of a physiological dimension, Sociology dimension, and psychological dimension and combine with the principles of character design and interpretation to study the construction character and gender roles of five female superheroes character which be chosen and considered that have profile and prominent role appearance in the franchises superheroes movie. The result showed that the construction character appearance and gender role of five female superhero characters were created to be the human in various ways with a three dimension and principles character design which is presented through from the symbols and color scheme to accompany the appearance costumes, special power and abilities, as well as setting up character backgrounds and link to characterizing the psychological dimensions of the gender roles that appear in the film, which contribute to the psychological perception conveyed that represents the different forms of female communication images who do not have qualities or identities perfectly as social standard expected. To respond underneath the business condition and American society context that supports the ideology of gender equality and criticizes the patriarchy system by rephrase the question about between men and women, push forward this issue to society to know that woman have a status inferior to men and there have the roles in the media that still limited, not as diverse as men.

Keywords: Construction character appearance, Female Superhero, Gender role

บทนำ

ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่จัดเป็นหนึ่งในประเภทภาพยนตร์ที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยชื่นชอบ เพราะ ซูเปอร์ฮีโร่ได้ถูกจัดอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมสมัยนิยมที่เรียกกันว่า Pop Culture ซึ่งได้ถูกนิยามความหมายว่าเป็นสิ่งที่ผู้คนส่วนมากชื่นชอบ ทว่ามักถูกมองว่าไม่มีคุณค่าและสุนทรีย์ทางด้านศิลปะ ดังนั้นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ในช่วงยุคสมัยแรกจึงไม่มีความซับซ้อนในเนื้อหา



ภาพยนตร์ รวมไปถึงยังถูกสร้างขึ้นเพื่อธุรกิจการค้าอย่างการขายของเล่นเท่านั้น แม้จะถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอเมริกันที่เป็นเครื่องมือการโฆษณาชวนเชื่อเพื่อปลุกใจประชาชนในช่วงที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 อีกทั้งยังถูกใช้เป็นภาพตัวแทนของอุดมการณ์และแนวคิดต่าง ๆ ที่กลายมาเป็นกระแสวิพากษ์ประเด็นต่าง ๆ ของสังคมอเมริกัน ซึ่งด้วยเพราะภาพยนตร์จัดเป็นสื่อที่มีพลังทางวัฒนธรรมเป็นอย่างมากและมีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่แผ่ขยายจนกลายเป็น ‘ภาษาสากล’ ที่สามารถเข้าถึงคนได้ทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นคนรู้หนังสือหรือไม่ก็ตาม ทั้งยังมีการผสมผสานจากมิติของเสียงดนตรีและการแสดง และมีการนำภาพแต่ละภาพมาเรียบเรียงกันจนเป็นภาพที่ถูกต่อประกอบเข้ากันอย่างสมบูรณ์ จนมีความหมายในการสร้างภาพความเป็นจริงในมายา (บุญญรักษ์ บุญเขตมามา, 2538) และเมื่อผสมผสานกับวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่ค่อนข้างเข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อนนัก จึงทำให้ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ยังคงถูกใช้เป็นที่เผยแพร่วัฒนธรรมอเมริกัน ซึ่งเป็นประเทศมหาอำนาจที่มีอิทธิพลขึ้นนำสังคมได้ทั่วโลก รวมไปถึงเผยแพร่ความเชื่อและตัวแทนแนวคิดอุดมการณ์ต่าง ๆ เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

จากอิทธิพลภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ถูกใช้เป็นที่เผยแพร่โฆษณาชวนเชื่อปลุกฝังความเป็นชาตินิยมอเมริกาและแนวคิดอุดมการณ์ต่าง ๆ หนึ่งในนั้นคือ การเคลื่อนไหวของแนวคิดสตรีนิยมที่ได้มีการออกแบบประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาทของซูเปอร์ฮีโร่หญิงขึ้นมาเป็นภาพตัวแทนของอุดมการณ์นี้ และยังคงมีการเคลื่อนไหวเรื่อยมาและตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงยังคงถูกประกอบสร้างมาอย่างยาวนานและกลายเป็นตัวแทนแนวคิดทางการเมืองอุดมการณ์และความเชื่อต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นทางสังคมอเมริกาในแต่ละช่วงเวลา แต่ถึงอย่างนั้นบทบาทของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงยังคงถูกสร้างให้มีบทบาทเป็นรองซูเปอร์ฮีโร่ชายเป็นส่วนใหญ่ รวมถึงยังคงถูกทำให้ดูเหมือนเป็นเพียงวัตถุทางเพศ (Sex Object) มากกว่าแม้จะมีการแทรกอัตลักษณ์ที่แหวกแนวจากชนบทและมาตรฐานศีลธรรมและอุดมคติของสังคมในขณะนั้นก็ตาม (Helaudais, A., 2005)

ต่อจากนั้น ยุคสมัยต่อมาช่วงหลังปี 2000 เป็นต้นไป ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ได้ถูกยกระดับให้มีคุณค่าทางวรรณศิลป์มากขึ้นโดยคริสโตเฟอร์ โนแลนด์ (Christopher Nolan) ที่ได้ทำการกำกับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ภาคแบทแมนจนประสบความสำเร็จ และการปรากฏขึ้นของภาพยนตร์ไอรอนแมน (Ironman) ที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพยนตร์รวมซูเปอร์ฮีโร่ ทำให้มีการนำตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงมาออกแบบประกอบสร้างทั้งบทบาทที่โดดเด่นไม่แพ้ซูเปอร์ฮีโร่ชาย และลดทอนความเย้ายวนทางเพศลง ด้วยเพราะยุคสมัยใหม่ได้เกิดภาพมายาคติใหม่ว่าควรนำเสนอซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่เปรียบเหมือนตัวแทนของผู้หญิงให้มีบทบาทที่ดีมากกว่าเดิม (เอกรัฐ เลหาทยวณิชย์, 2565) และไม่ได้ดูเป็นวัตถุทางเพศมากเกินไป จึงจะทำให้ผู้คนรับรู้ถึงความแข็งแกร่งของผู้หญิงที่เท่าเทียมและมีดีไม่แพ้ซูเปอร์ฮีโร่ชาย ประกอบกับ

กระแสสังคมเรื่องของวัฒนธรรมตื่นรู้ (Woke Culture) ที่หมายถึงกระแสตื่นตัวทางการเมืองที่ต้องการจะต่อต้านและล้มล้างค่านิยมโครงสร้างต่าง ๆ ที่อยู่ดิตรรมในสังคมซึ่งมีส่วนส่งผลไปถึงการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาทของซูเปอร์ฮีโร่หญิงซึ่งยังเป็นทั้งที่พอใจและไม่พอใจจนเกิดการวิพากษ์วิจารณ์เรื่อยมา (ภัทรณกัญ อนันต์เต่า, 2565) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะศึกษาการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงของบริษัทมาร์เวลและบริษัทดีซี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงของบริษัทมาร์เวลและบริษัทดีซี

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง “การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของซูเปอร์ฮีโร่หญิง” ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีคุณสมบัติดังนี้คือ มีประวัติที่โดดเด่นเป็นเวลานาน มีปริมาณเวลาที่มีบทบาทในภาพยนตร์มาก (Air-time) มีการถูกยกมาพูดถึงประเด็นทางสังคมและบทบาททางเพศ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้งหมด 5 คน ดังนี้ 1) วันเดอร์วูแมน (Wonder Woman) 2) แคทวูแมน (Cat woman) 3) แบล็ควิโดว์ (Black Widow) 4) สการ์เล็ต วิทช์ (Scarlet Witch) 5) กัปตันมาร์เวล (Captain Marvel)

การเก็บข้อมูล: เนื่องจากผู้วิจัยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนั้นจึงมีการใช้แหล่งข้อมูล 2 ทาง คือ ข้อมูลเพื่อการศึกษาการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของซูเปอร์ฮีโร่หญิง ผู้วิจัยได้เลือกเก็บข้อมูลส่วนของเนื้อหาภาพยนตร์ โดยรับชมภาพยนตร์ผ่านแอปพลิเคชันดิสนีย์พลัส (Disney+) และแอปพลิเคชัน HBO GO

การวิเคราะห์ข้อมูล: เมื่อรวบรวมข้อมูลครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจึงจะลงรหัสสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิง โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อใหญ่คือ มิตรสรีระวิทยา, มิติด้านสังคมวิทยา, และด้านจิตวิทยา ซึ่งจะเป็นการศึกษานิัยของตัวละคร มาแจกแจงเพื่อถอดสัญลักษณ์ออกมาตามหลักทฤษฎีสัญญาวิทยา (อ.จำสืบทวี ดร.จอห์น นพดล วตินสุนทร, 2556) และผสมผสานกับแนวคิดภาพตัวแทนและการให้ความหมายตามการวิเคราะห์ความหมายสัญลักษณ์ทั้ง 2 ประเภท คือ วิเคราะห์ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) คือความหมายที่เข้าใจตรงกันในสังคม และความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือความหมายโดยอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงและความเข้าใจร่วมกันเฉพาะกลุ่มซึ่งอยู่ในแบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบรหัสแบบ Code ทั้ง 4 ด้านคือ การให้ความหมายทางวัตถุ (Product Code) การให้ความหมายทางสังคม (Social Code) การให้ความหมายทางวัฒนธรรม



(Culture Code) และการให้ความหมายเชิงบุคคล (Personal Code) (กาญจนา แก้วเทพ, 2552) เพื่อตีความหมายสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในการประกอบสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 3 ด้าน พร้อมแนวคิดการออกแบบตัวละคร (Tillman, B., 2011) จากนั้นจึงมีการจัดประเภทของซูเปอร์ฮีโร่หญิงว่าเป็นลักษณะตัวละครในภาพรวมเป็นอย่างไร และสรุปบทบาททางเพศในภาพรวมของทัศนศึกษิตวิทยา (ดุลยา จิตตะยโสธร, 2551) จากการสรุปผลการศึกษาวิจัยทั้ง 3 มิติ

ผลการวิจัย

1. การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของซูเปอร์ฮีโร่หญิง

ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 5 คน มีการออกแบบประกอบสร้างตัวละครที่ถือเป็นการสร้างความเป็นมนุษย์และลักษณะรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏสู่สายตาผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งสามารถสรุปประเภทของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงในภาพรวมได้ดังนี้

1.1 การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครวันเดอร์วูแมน (Wonder Woman) หรือ ไดอาน่า พรินซ์ (Diana Prince)



ภาพที่ 1 ตัวละครวันเดอร์วูแมน (Wonder Woman)

รับบทโดย แกล กาดอต (Gal Gadot)

มิติด้านสตรีวิทยา หรือด้านการออกแบบรูปลักษณ์ : วันเดอร์วูแมน: มีการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะเป็นชุดเกราะนักรบผู้หญิงที่มีการตกแต่งด้วยสัญลักษณ์กรีก ซึ่งเมื่อดูจากการให้ความหมายผ่านวัฒนธรรม หรือที่เรียกกันว่า Cultural Code เธอถูกประกอบสร้างให้มีประวัติตัวละครจากเทพปกรณัมกรีก และนักอินทรียังเป็นสัญลักษณ์ของเทพเจ้าซุส (Zeus) ซึ่งเป็นเทพสูงสุดแห่งเทือกเขาโอลิมปัส และยังเป็นสัญลักษณ์ของพลัง การกระทำ ความเร็ว และความสง่างาม รวมไปถึงอาวุธของเธออย่างบ่วงแห่งเฮสเทียร์ ซึ่งเป็นเทพีแห่งเตาไฟ และ ศาสตร์ราพิฆาตเทพ ดาบและโล่แห่งเทพีอาร์เธน่าซึ่งเป็นเทพีแห่งสติปัญญาและสงคราม

ทั้งหมดล้วนเป็นอาวุธของตำนานปกรณัมเทพกรีก เมื่อให้ความหมายทางสิ่งของเชื่อมโยงไปถึงความหมายในตัวบุคคลอาจต้องการสื่อว่าเป็นซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีคุณลักษณะที่ทรงพลังดุจดังเทพเจ้าซุส และเฉลียวฉลาดเหมือนเทพีอาร์เธน่า และเป็นผู้ปกป้องและคุ้มครองมนุษย์เหมือนกับเทพีเฮสเทียที่ปกป้องชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนผ่านเตาไฟ และมีการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกายคือ สีแดง สีน้ำเงิน สีทอง รวมไปถึงเครื่องประดับของวันเดอร์วูแมนที่ไม่เพียงแต่สวมเพื่อความสวยงามเท่านั้น ยังถูกออกแบบให้เป็นอาวุธเช่นกัน นั่นคือ รัดเกล้าแห่งแอนธิโอพีที่มีสัญลักษณ์ดวงดาวตรงกลางที่สื่อถึงความโชติช่วง และมุมแหลมที่หักลงมาสามารถสื่อได้ถึงคำว่า Victory ที่หมายถึง ชัยชนะ อีกทั้งปลอกแขนของวันเดอร์วูแมนเป็นเครื่องประดับที่ชาวแอมะซอนจะสวมไว้ทุกคน ซึ่งถ้ามองในเรื่องของการให้ความหมายที่แฝงอยู่ในวัตถุเครื่องใช้ของตัวละคร หรือ Product Code จะสามารถให้ความหมายได้ว่าเป็นเหมือนอุปกรณ์จองจำ ซึ่งสอดคล้องประกอบเป็นความหมายโดยนัยที่รับรู้ร่วมกันว่าเป็นสัญลักษณ์เตือนใจชาวแอมะซอนเพื่อจดจำและรำลึกถึงการกดขี่จากการทรยศของเผ่าพันธุ์มนุษย์ และการที่วันเดอร์วูแมนสามารถปล่อยพลังเวทย์สายฟ้าออกจากปลอกแขนได้นั้น อาจต้องการสื่อถึงความเข้มแข็งของสตรีเพศที่แม้จะถูกจองจำหรือถูกกดขี่ข่มเหง ก็จะไม่ยอมจำนนและไม่มีอะไรสามารถหยุดยั้งเธอได้

มิติด้านสังคมวิทยา หรือด้านสถานที่บอกปูมหลังตัวละคร : วันเดอร์วูแมน: สถานที่อยู่อาศัยเดิมของเธออยู่บนเกาะเธมิสซีลา (Themyscira) ซึ่งอ้างอิงตามตำนานปกรณัมกรีกว่าเป็นที่อยู่อาศัยของนักรบแอมะซอน ซึ่งเป็นเผ่าพันธุ์นักรบหญิงและไม่มีผู้ชายอาศัยอยู่เลย ซึ่งได้หล่อหลอมให้เธอมีโอกาสฝึกฝนทุกวิชาการต่อสู้และได้รับการศึกษาทุกรูปแบบ แต่เมื่อเธอได้มีโอกาสเข้าสู่โลกมนุษย์และผ่านเหตุการณ์หลายอย่างมากมาย ทั้งจากการต่อสู้ผจญภัยความยุติธรรม ไปจนถึงการปรับตัวใช้ชีวิตในโลกมนุษย์ เธอก็สามารถเรียนรู้และปรับตัวได้เป็นอย่างดีและด้วยความที่เติบโตมาในเกาะและสังคมที่มีแต่เผ่าพันธุ์นักรบหญิงล้วน ทำให้เธอไม่รู้สึกกลัวผู้หญิงมีข้อจำกัดในการจะทำอะไร เพราะเผ่าพันธุ์แอมะซอน ผู้หญิงมีบทบาททุกอย่างและทุกด้าน โดยเฉพาะการสู้รบ ซึ่งค่อนข้างแตกต่างจากสังคมบนโลกมนุษย์ที่มีการแยกบทบาททางเพศระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย เพราะสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

มิติด้านจิตวิทยา หรืออุปนิสัยและทัศนคติของตัวละคร : วันเดอร์วูแมนเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีความกล้าหาญ เฉลียวฉลาด รักสวยรักงาม สุภาพเรียบร้อยและอ่อนโยนจิตใจดี ส่งผลให้เป็นผู้หญิงที่มีความกล้าหาญ ที่มีทัศนคติที่ค่อนข้างเป็นผู้หญิงในอุดมคติของผู้คน เพราะแม้จะถูกเลี้ยงดูและเติบโตในเกาะเธมิสซีลาซึ่งเป็นเกาะของนักรบหญิงล้วนเผ่าแอมะซอน ประกอบกับสถานะที่เป็นถึงเจ้าหญิงของเผ่าพันธุ์นี้และมีสายเลือดลูกครึ่งเทพเจ้า ทำให้แม้จะมีพลังและความสามารถมากมาย แต่วันเดอร์วูแมนยังมีจิตใจและบุคลิกที่ไร้เดียงสาและอ่อนต่อโลก ทำให้เมื่อไปถึงโลกมนุษย์เธอจึงต้องปรับตัวและเรียนรู้จิตใจของมนุษย์ที่มีความหลากหลาย



และไม่ได้แบ่งชัด-เลวชัดเจน แต่ถึงอย่างนั้นเธอก็ยังมีความเชื่อมั่นในความดีงามของมนุษย์อยู่เสมอและยังคงปรารถนาที่จะเห็นมนุษย์โลกรักกันและมีแต่สันติภาพ

ในส่วนของบทบาททางเพศ วันเดอร์วูแมนจัดอยู่ในกลุ่มตัวละครที่มีความเป็นผู้หญิงสูง เพราะแม้จะถูกประกอบสร้างให้มีพลังและความแข็งแกร่งมหาศาลเหมือนซูเปอร์ฮีโร่ชาย แต่ด้วยภาพลักษณ์ทั้งรูปร่างและเครื่องแต่งกายที่ถูกออกแบบเน้นสรีระส่วนเว้าส่วนโค้ง ทั้งยังถูกระบุว่าเป็นผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตางดงาม พร้อมกับอุปนิสัยที่มีน้ำใจและมีเมตตา ทำให้เธอถูกจัดอยู่ในบทบาททางเพศที่มีความเป็นผู้หญิงสูง

1.2 การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครแคทวูแมน หรือ เซลีน่า ไคล์ (Selina Kyle)



ภาพที่ 2 ตัวละครแคทวูแมน (Catwoman)

ภาพซ้ายแอน แฮททาเวย์ (Anne Hathaway) ภาพขวาโซอี้ คราวิส (Zoe Kravitz)

มิติด้านสรีระวิทยา หรือด้านการออกแบบรูปลักษณ์ : ทั้งสองเวอร์ชันมีการใช้สีที่เหมือนกัน แต่มีรายละเอียดส่วนประกอบที่แตกต่างกันเล็กน้อย แม้จะมีการใช้สีโทนดำและเน้นสัดส่วนสรีระผู้หญิงที่เหมือนกันก็ตาม โดยเวอร์ชันแอน แฮททาเวย์จะมีลักษณะเครื่องแต่งกายเป็นแบบแบทเทิลสูทผ้าหนังแวววาวที่ทำให้ลักษณะเครื่องแต่งกายแต่เดิมที่เน้นสัดส่วนอยู่แล้วยิ่งเด่นชัดมากขึ้น และมีรองเท้าบูตสันสูงที่สื่อถึงขาแมวที่เล็กเรียว รวมถึงถุงมือที่เป็นเหมือนกรงเล็บของแมวที่ถูกออกแบบให้เป็นผ้าหนังและเป็นโทนสีดำสนิท ส่วนเวอร์ชันโซอี้ คราวิส ลักษณะเครื่องแต่งกายเป็นรูปแบบแบทเทิลสูทเช่นกัน ทว่าไม่มีการใช้ผ้าหนังเนื้อแวววาว แต่ใช้ผ้าแจ็คเก็ตที่ทำให้ดูเหมือนชุดของจอมโจรมากกว่าแม้จะยังคงถูกออกแบบให้เข้ารูปก็ตาม โทนสีดำของชุดยังเป็นโทนสีดำที่มีลายต่าง ซึ่งจากการให้ความหมายที่แฝงอยู่ในสิ่งของ หรือ

Product Code เชื่อมโยงไปถึงการให้ความหมายที่แฝงอยู่ในบทบาทของตัวบุคคล หรือ Personal Code อาจต้องการสื่อถึงบทบาททางแนวขโมยที่มีบทบาทที่สมบุกสมบันและฝ่าฟันความลำบากตามโทนเนื้อเรื่องภาพยนตร์ Batman ที่มีการสะท้อนด้านมืดของสังคมนอกกฎหมายอย่างชัดเจน ลายต่างที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายยังสื่อถึงปมหลังชีวิตที่ยากลำบากและปมสับสนในชีวิตของตัวละครแคทวูแมน หน้ากากที่สวมอยู่เป็นหมวกไหมพรมที่มีปลายแหลมทั้งสองข้างให้รู้ว่าเป็นหูแมว และเส้นของเธอยังสามารถสื่อได้ถึงหางแมวดำ และเส้นยังเป็นอุปกรณ์ที่ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของเจ้านาย-บ่าว ซึ่งอาจสามารถสื่อถึงการมีอำนาจที่เหนือคนอื่นของแคทวูแมนเช่นกัน

มิติด้านสังคมวิทยา หรือด้านสถานที่บอกปมหลังตัวละคร : ทั้งสองเวอร์ชันระหว่างเวอร์ชันแอนและโซอี้ มีประวัติที่เหมือนกันคือเติบโตมาในเมืองก๊อดแธมและอยู่ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยอาชญากรรมและความรุนแรงทุกรูปแบบ ทำให้แคทวูแมนมีบุคลิกที่ค่อนข้างเดาได้ยาก และไม่เคยสนใจอะไรนอกจากของมีค่าที่ตัวเองต้องการและไปขโมยมา แต่อาจจะมีรายละเอียดที่ต่างกันบ้างเล็กน้อย โดยแคทวูแมนเวอร์ชันแอน แสททาเวย์ จะมีการลงประวัติเพียงว่าเคยออกจากทัณฑสถานหญิงเมื่ออายุ 16 ปี ทำให้มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ด้านอาชญากรรมมานาน ส่วนแคทวูแมนเวอร์ชันโซอี้ คราวิส นั้นมีการประกอบสร้างประวัติพื้นเพเดิมว่าเธอเป็นลูกสาวของคาร์มิน ฟาร์โคน (Carmin Falcone) เจ้าพ่ออาชญากรรมแห่งเมืองก๊อดแธม กับ มาเรีย ไคล์ (Maria Kyle) แม่ของเธอเอง ซึ่งทำให้เธอกับแม่ต่างมีชีวิตอยู่อย่างลำบากท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่โหดร้าย และฟาร์โคนผู้เป็นพ่อก็ไม่เคยสนใจเพราะไม่รู้มาก่อนว่าเธอคือลูก จนกระทั่งเมื่อแม่ของเธอเสียชีวิตหลังจากได้บอกความจริงเรื่องพ่อของเธอ

มิติด้านจิตวิทยา หรืออุปนิสัยและทัศนคติของตัวละคร : แคทวูแมนทั้งสองเวอร์ชันในภาพรวมมีลักษณะอุปนิสัยที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าแคทวูแมนทั้งสองเวอร์ชันนั้นจะมีปมหลังที่เหมือนกันคือเติบโตมาในสภาพสังคมที่โหดร้ายและเต็มไปด้วยสิ่งผิดกฎหมาย ทำให้ตัวละครแคทวูแมนมีนิสัยและทัศนคติที่ไม่ได้มองโลกสวยงาม และจากชีวิตที่ยากลำบากของตัวเองที่เป็นอยู่ทำให้เธอมีความทะเยอทะยานที่จะทำทุกอย่างให้ได้ในของมีค่าหรือสิ่งที่ตัวเองต้องการ เหมือนกับแมวดำจรจัดที่ต้องเอาชีวิตรอดจากอันตรายในแต่ละวัน โดยเฉพาะตอนกลางคืน ในส่วนของบทบาททางเพศของแคทวูแมนจัดว่าเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงสูง ด้วยลักษณะบทบาทและรูปแบบความสามารถของเธอที่ไม่ได้เหมาะกับการต่อสู้แนวหน้า และตอนหลังกลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มาเป็นพันธมิตรของแบทแมนและเป็นคนรักของเขา พร้อมกับภาพลักษณ์ทั้งเรือนร่างและเครื่องแต่งกายที่เน้นนำเสนอสร้อยระย้าส่วนเว้าส่วนโค้งของผู้หญิงอย่างเต็มที่ เพราะเธอใช้รูปร่างหน้าตาที่สวยงามของตัวเองเป็นเครื่องมือในการแทรกซึมล่อลวงเป้าหมายเช่นกัน



ในส่วนของบทบาททางเพศของแคทวูแมนจัดว่าเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงสูง ด้วยลักษณะบทบาทและรูปแบบความสามารถของเธอที่ไม่ได้เหมาะกับการต่อสู้แนวหน้า และตอนหลังกลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มาเป็นพันธมิตรของแบทแมนและเป็นคนรักของเขา พร้อมกับภาพลักษณ์ทั้งเรือนร่างและเครื่องแต่งกายที่เน้นนำเสนอสร้อยระย้าส่วนหัวของโค้งของผู้หญิงอย่างเต็มที่ เพราะเธอใช้รูปร่างหน้าตาที่สวยงามของตัวเองเป็นเครื่องมือในการแทรกซึมล่อลวงเป้าหมายเช่นกัน

1.3 การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครแบล็ควิโดว์ หรือ นาตาลีเย อาลีอานอฟนา นาตาชา โรมานอฟ (Natalia Alianovna “Natasha” Romanova)



ภาพที่ 3 ตัวละครแบล็ควิโดว์ (Black Widow)
รับบทโดย สการ์เล็ต โจแฮนสัน (Scarlet Johansson)

มิติด้านสรีระวิทยา หรือด้านการออกแบบรูปลักษณ์ : เป็นซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีเครื่องแต่งกายหลากหลายรูปแบบปรากฏออกมาให้พบเห็น แต่โดยรวมไม่ค่อยมีความแตกต่างกันมากนัก เพราะเครื่องแต่งกายของเธอที่ปรากฏออกมาทุกชุดล้วนเป็นลักษณะชุดแบบเทลลิสูท และมีการใช้โทนสีหลักคือ สีดำ สีกรมท่า และสีขาว โดยสีดำสามารถสื่อได้ถึงความลึกลับ ความตาย และสำหรับแบล็ควิโดว์ยังสามารถเชื่อมโยงความหมายไปถึง ตัวแมงมุมแม่ม่ายดำที่มีลำตัวสีดำ และเมื่อประกอบรวมกันกับลักษณะทางกายภาพของแบล็ควิโดว์ที่มีผมสีดำยังสื่อถึงลวดลายรูปนาฬิกาทรายสีแดงบนลำตัวของแมงมุมแม่ม่ายดำเช่นกัน ในบางครั้งเครื่องแต่งกายของเธอยัง

เป็นโพนสีกรมท่าซึ่งจัดเป็นโพนสีน้ำเงินเข้มที่สามารถสื่อความหมายโดยนัยถึง ความน่าเชื่อถือ แสดงให้เห็นว่านอกจากเธอจะเป็นนักฆ่าและสายลับฝีมือดีแล้ว เธอยังเป็นซูเปอร์ฮีโร่สายลับหญิงที่สามารถไว้วางใจได้ว่าไม่มีวันทำภารกิจผิดพลาดแน่นอน ส่วนสีขาวในเครื่องแต่งกายของแบล็คควิโดว์สามารถสื่อสัญลักษณ์ถึงการย้อนไปช่วงเวลาวัยเด็กของแบล็คควิโดว์ในภาพยนตร์เดี่ยวที่เธอต้องไปสะสางกับเรื่องราวที่เป็นปมชีวิตของเธอในอดีตที่เรดรูม (Red room) แล้วจากนั้นเธอก็เข้าไปจัดการสังหารตัวร้ายที่เป็นผู้ก่อตั้งเรดรูมอย่างนายพลเดรย์คอฟในชุดแบทเทิลสูทสีดำของเมลิน่า แม่บุญธรรมของเธอเอง โดยชุดสีดำของเธอมียุทธภัณฑ์ในเข็มขัดและข้อมือของเธอ นอกจากจะสื่อถึงเรดรูมแล้ว ยังสื่อสัญลักษณ์ให้เห็นว่าเธอกลับมาแก้แค้นนายพลเดรย์คอฟด้วยสถานะสายลับแม่ฆ่าตัวตายที่นายพลเดรย์คอฟสร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือของเขา ในส่วนอาวุธของแบล็คควิโดว์จะพบว่าเป็นเครื่องมือลักษณะช็อตไฟฟ้า โดยมีกำไลงไฟฟ้าที่เรียกว่าวิโดว์ไบต์ (Widow Bite) กระบองไฟฟ้า แผ่นดิสก์ไฟฟ้า ซึ่งเมื่อเธอใช้โจมตีไปนั้น จะสามารถทำให้ศัตรูมีอาการกล้ามเนื้อกระตุกและหดรัดเกร็ง มีอาการชา หรืออาจมีแผลไหม้ เหมือนอาการของคนโดนไฟช็อต ซึ่งหากว่ากันตามการให้ความหมายผ่านสิ่ง หรือ Product Code สามารถสื่อถึงพิษของแมงมุมแม่ฆ่าตัวตายที่สามารถทำให้กล้ามเนื้อของผู้ที่โดนกัดเกร็ง ทำให้ชีพจรและระบบประสาทปั่นป่วนจนถึงแก่ความตาย ซึ่งเป็นเหมือนอาการโดนไฟช็อตเช่นกัน และหน้ากากปลอมตัวยังสื่อถึงสถานการณ์เป็นสายลับของเธอที่ต้องมีการแทรกซึมตีเนียน

มิติด้านสังคมวิทยา หรือด้านสถานที่บอกบุคลิกตัวละคร : ที่อยู่อาศัยเดิมคือรัสเซียและเติบโตมาในองค์กรเรดรูม (Red room) ของนายพลเดรย์คอฟ ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้งโครงการเรดรูมขึ้นมาเพื่อสร้างสายลับนักฆ่าตัวฉกาจที่พร้อมทำตามคำสั่งของตนเองและรัฐบาลสหภาพโซเวียต โดยการลักพาตัวเด็กผู้หญิงที่ได้ถูกพิจารณาแล้วว่ามีความสามารถมากพอที่จะฝึกฝนทักษะที่จำเป็นทุกแขนงสำหรับการเป็นนักฆ่า ไม่ว่าจะเป็นทักษะการต่อสู้ป้องกันตัว ทักษะการใช้อาวุธ และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งเด็กผู้หญิงที่ได้รับการคัดเลือกและพาตัวมาจะถูกเรียกว่า ‘แบล็คควิโดว์’ หรือที่แปลว่า ‘แมงมุมแม่ฆ่าตัวตาย’ ซึ่งพวกเธอจะถูกฝึกฝนให้มีความโหดร้ายและอำมหิต พร้อมทั้งไม่สนใจอะไรนอกจากทำหน้าที่ของตนเอง ซึ่งระบบการฝึกฝนต่าง ๆ ของเรดรูมซึ่งเปรียบเหมือนกับการลิดรอนสิทธิผู้หญิงเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการลักพาตัวเด็กหญิงมาไว้ในเรดรูม เปรียบได้กับการกักขังอิสรภาพ เห็นได้จากการฝึกฝนที่เด็กในโครงการแบล็คควิโดว์จะต้องต่อสู้ห้ำหั่นกันเอง เพราะหากใครเป็นผู้แพ้ก็จะต้องถูกกำจัดทันที

มิติด้านจิตวิทยา หรืออุปนิสัยและทัศนคติของตัวละคร : ด้วยเพราะสถานที่เดิมที่เธอเติบโตขึ้นไม่เคยปลอดภัย ข้างโหดร้ายและต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดอยู่เสมอ เป็นสภาพแวดล้อมและสังคมที่ไม่มีความจริงใจหรือมีความรักต่อกันอย่างแท้จริง และภายหลังจากการผ่านการคัดเลือกเป็นแบล็คควิโดว์หนึ่งเดียว ผู้ที่ได้เป็นแบล็คควิโดว์จะต้องถูกตัดมดลูกซึ่งเปรียบเหมือนกับพลังในการให้กำเนิดเด็กทิ้ง เป็นการบังคับให้แบล็คควิโดว์ไม่จำเป็นต้องมีสิ่งใดเป็นเครื่องยึด



เหนียวจิตใจนอกจากคำสั่งของเจ้านายเท่านั้น ดังนั้นจึงหล่อหลอมให้อีกด้านหนึ่งแบล็ควิโดว์มีความปราณาสีที่เรียกว่าครอบครัวและมิตรภาพเช่นกัน จนกระทั่งหลังจากผ่านชีวิตการเป็นสายลับนักฆ่ามือฉกาจ เธอได้พบกับคลินท์ บาร์ตัน หรือ ฮอว์คอายส์ (Hawk eyes) ที่ถูกใจความสามารถของเธอและชักชวนให้เข้าร่วมทีมอเวนเจอร์ด้วยกัน แบล็ควิโดว์ที่ต้องการหลุดพ้นจากเรดรูมอยู่แล้วจึงไม่ลังเลเลยที่จะตอบรับคำชวนนี้ จนกระทั่งเมื่อเธอเข้าสู่ทีมอเวนเจอร์ความรู้สึกโหยหาครอบครัวและมิตรภาพของเธอก็ได้รับการเติมเต็มเช่นกัน เพราะตอนนี้สำหรับเธอแล้ว กลุ่มอเวนเจอร์คือบ้านและครอบครัวของเธอ ในส่วนของบทบาททางเพศ แบล็ควิโดว์จัดอยู่ในกลุ่มความเป็นหญิงสูง ด้วยลักษณะบทบาทที่อยู่ในภาพยนตร์มักเป็นฝ่ายสนับสนุนในที่มอเวนเจอร์ แต่เป็นฝ่ายสนับสนุนที่มีความสำคัญและขาดไม่ได้ พร้อมกับภาพลักษณ์เรือนร่างที่น่าเสนอสรีระส่วนเว้าส่วนโค้งของผู้หญิงอย่างเต็มที่ เพราะต้องใช้เป็นเครื่องมือประกอบการเล่นละครแบบมารยาหญิงของตัวเธอในการทำภารกิจและล่อลวงเป้าหมาย

ในส่วนของบทบาททางเพศ แบล็ควิโดว์จัดอยู่ในกลุ่มตัวละครที่มีความเป็นหญิงสูง ด้วยลักษณะบทบาทที่อยู่ในภาพยนตร์มักเป็นฝ่ายสนับสนุนในที่มอเวนเจอร์ แต่เป็นฝ่ายสนับสนุนที่มีความสำคัญและขาดไม่ได้ พร้อมกับภาพลักษณ์เรือนร่างที่น่าเสนอสรีระส่วนเว้าส่วนโค้งของผู้หญิงอย่างเต็มที่ เพราะต้องใช้เป็นเครื่องมือประกอบการเล่นละครแบบมารยาหญิงของตัวเธอในการทำภารกิจและล่อลวงเป้าหมาย

1.4 การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครสการ์เล็ตวิทช์ (Scarlet Witch) หรือ แวนด้า แมกซ์ิมอฟฟ์ (Wanda Maximoff)



ภาพที่ 4 ตัวละครสการ์เล็ตวิทช์ (Scarlet Witch)

รับบทโดย เอลิซาเบธ โอลเซน (Elizabeth Olsen)

มิติด้านสรีระวิทยา หรือด้านการออกแบบบุคลิก : เป็นซูเปอร์ฮีโร่หญิงอีกคนที่มีเครื่องแต่งกายปรากฏให้พบเห็นหลายชุด และมีส่วนประกอบเป็นชุดเดรส คอว์เซ็ท กางเกง เข้ารูป เสื้อคลุม และรองเท้าบูตหนัง มีการใช้โทนสีที่เหมือนกันคือสีดำและสีแดง ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยจับสัญญาณได้คือ นอกจากเครื่องแต่งกายจะสะท้อนอัตลักษณ์ของเธอที่เป็นแม่แมดแล้ว ยังสื่อถึงความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเธอที่ปรากฏในภาพยนตร์อีกด้วย อย่างเช่นภาพยนตร์ที่เธอปรากฏตัวครั้งแรก ในภาพยนตร์ *Avenger : Age of Ultron* ชุดของเธอยังเป็นชุดเดรสสีดำ และเสื้อคลุมตัวสั้นสีแดง สื่อว่าเธอยังเป็นวัยรุ่นที่ยังคงสับสนกับปัญหาชีวิตของตัวเอง จากนั้นเครื่องแต่งกายของเธอก็เริ่มมีลักษณะเป็นทางการและดูเป็นจอมเวทย์มากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งถ้าหากจะให้ความหมายผ่านสิ่งของ หรือ Product code อาจอธิบายได้ถึงการตระหนักรู้ในตัวตนของตัวเอง สการ์เล็ตต์วิทซ์เองว่า เธอไม่ได้เป็นเพียงมนุษย์ที่มีพลังจิต หากแต่เธอเป็นแม่แมดที่มีพลังมหาศาลและบทบาทของเธอก็ค่อย ๆ เปลี่ยนไปนับตั้งแต่ภาพยนตร์แวนด้าวิชั่น พร้อมกับเสื้อผ้าของเธอที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปทีละน้อย ๆ และเครื่องประดับศีรษะที่เธอเริ่มสวมในช่วงท้ายซีรี่ส์ของภาพยนตร์แวนด้าวิชั่น ที่แสดงให้เห็นว่าเธอเป็นจอมเวทย์ตัวฉกาจ รวมไปถึงสีเสื้อผ้าของเธอที่เป็นสีแดงที่เริ่มเปลี่ยนเป็นสีเข้ม ซึ่งแต่เดิมสีแดงนั้นมีความหมายสื่อถึงอำนาจ ความร้อนแรง การต่อสู้ ความอันตราย และระดับความอ่อน-เข้มของสีแดงนั้นยังสามารถสื่อถึงจิตใจของสการ์เล็ตต์วิทซ์ที่ค่อย ๆ ดำดิ่งลงไปในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์ โดยในภาค *Age of Ultron* โทนสีแดงในเครื่องแต่งกายของเธอยังคงเป็นสีแดงอ่อน ซึ่งสื่อว่าเป็นช่วงเวลาที่สการ์เล็ตต์วิทซ์ยังคงเป็นเด็กสาวที่มีอารมณ์ที่อ่อนไหว ยังคงปรารถนาที่จะมีความรักและความฝันที่จะได้ใช้ชีวิตกับคนรักและมีครอบครัวที่อบอุ่น ซึ่งต่อมานับตั้งแต่เสียคนรักอย่างวิชั่น (Vision) ไป เครื่องแต่งกายของสการ์เล็ตต์วิทซ์มีสีแดงที่เข้มขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งสื่อสัญญาณได้ถึงความโกรธแค้น และความมีพลังอำนาจ เปรียบเหมือนกับตัวสการ์เล็ตต์วิทซ์เองที่ค่อย ๆ พัฒนาการจนกลายเป็นจอมเวทย์ที่ทรงพลังและน่าสะพรึงกลัวอย่างสมบูรณ์

ถ้าจะศึกษาการให้ความหมายทางวัฒนธรรม หรือ Cultural Code ที่ก่อให้เกิดความหมายของตัวบุคคล หรือ Personal Code การประกอบสร้างตัวละครสการ์เล็ตต์วิทซ์อาจได้แรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์ ‘การล่าแม่มดในประวัติศาสตร์ยุคกลาง’ เพราะในยุโรปมีความเชื่อเรื่องของสีแดง แสดงถึงอำนาจเวทมนตร์ที่รุนแรง หมายถึง อันตราย คำสาป เป็นเวทมนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจให้สะดุดตา ทั้งยังเฝ้าระวังจิตใจและสร้างความหวาดกลัวในขณะเดียวกัน ทำให้หลายคนเชื่อว่าผู้หญิงที่เกิดมาผมสีแดงคือแม่มดแต่กำเนิด ทำให้ในเยอรมันช่วงศตวรรษที่ 15 มีการล่าผู้หญิงผมสีแดง หรือที่เรียกกันว่า ‘Ginger’ มาเผาทั้งเป็น ซึ่งสอดคล้องกับตัวละครสการ์เล็ตต์วิทซ์ที่เป็นแม่มดแดงที่มีทั้งผมสีแดง และยังมีพลังเวทมนตร์สีแดงที่แข็งแกร่งและน่าสะพรึงกลัวแก่ผู้พบเห็น



มิติด้านสังคมวิทยา หรือด้านสถานที่บอกปมหลังตัวละคร : สถานที่อยู่อาศัยเดิมของสการ์เล็ตต์วิธคือ ประเทศโซโคเวีย ซึ่งอ้างอิงตามประเทศยุโรปตะวันออกซึ่งถูกระบุว่ามีสงครามตลอดเวลา ทำให้เธอมีแผลในใจวัยเด็กที่ต้องสูญเสียพ่อแม่ไปต่อหน้าต่อตาเพราะสงคราม ทำให้ช่วงชีวิตแรกของเธอนั้นมีบุคลิกที่แข็งแกร่งและหัวรุนแรง เธอเกลียดสหรัฐอเมริกาและโทนีสตาร์ก หรือไอรอนแมน ที่เธอถูกอัลตรอนโน้มน้าวให้หลงเชื่อว่าพวกเขาเป็นต้นเหตุที่ทำให้โซโคเวียเกิดสงครามจนเธอกับน้องชายอย่างควิกซิลเวอร์ต้องสูญเสียพ่อแม่ไป แต่เมื่อเธอกลับใจเข้าสู่ทีมอเวนเจอร์ เธอจึงเริ่มมีบุคลิกที่ลดความแข็งแกร่งลง รวมทั้งยังอ่อนโยนยิ่งขึ้นเพราะพบรักกับวิชั่นและเหล่าสมาชิกอเวนเจอร์

มิติด้านจิตวิทยา หรืออุปนิสัยและทัศนคติของตัวละคร : จากสภาพแวดล้อมและปมหลังในอดีตที่สการ์เล็ตต์วิธพบเจอ ทำให้เธอเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีทั้งความอ่อนโยนและโหดเหี้ยมในคนเดียวกัน แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือ ด้านอ่อนโยนของเธอก็จะเป็นอุปนิสัยที่แสดงออกกับคนรักอย่างวิชั่น (Vision) และลูกแฝดของเธอในภาพยนตร์ WandaVision 2021 แต่เมื่อมีใครจะมาทำร้ายคนที่เธอรัก เธอก็พร้อมแสดงด้านที่โหดเหี้ยมอย่างการสังหารทุกคนที่ทำร้ายคนรักของเธออย่างไร้ความปราณี

ในส่วนของบทบาททางเพศ สการ์เล็ตต์วิธจัดอยู่ในกลุ่มตัวละครที่มีความเป็นผู้หญิงสูง เพราะบทบาทที่ปรากฏในภาพยนตร์ช่วงยังเป็นสมาชิกทีมซูเปอร์ฮีโร่อเวนเจอร์ เธอยังคงคอยเป็นฝ่ายสนับสนุน และในขณะเดียวกัน ปมในใจของเธอที่ประสบกับการสูญเสียคนรักทำให้เธอยังมีความฝันแบบผู้หญิงทั่วไปคือ มีความรัก แต่งงานมีลูก และสร้างครอบครัวที่อบอุ่น และพร้อมที่จะจัดการคนทุกคนที่เข้ามาทำอันตรายคนที่ตัวเองรัก ซึ่งเป็นลักษณะของความเป็นแม่พร้อมกับการออกแบบภาพลักษณ์ภายนอกโดยรวมที่เน้นสร้อยส่วนเว้าส่วนโค้งของผู้หญิงอย่างเต็มที่

1.5 การประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาททางเพศของตัวละครกัปตันมาร์เวล (Captain Marvel) หรือแครอล เดนเวอร์ส (Carol Danvers)



ภาพที่ 5 ตัวละครกัปตันมาร์เวล (Captain Marvel)

รับบทโดย บรี ลาร์สัน (Brie Larson)

มิติด้านสรีระวิทยา หรือด้านการออกแบบรูปลักษณ์ : เครื่องแต่งกายของกัปตันมาร์เวลมีปรากฏเพียง 1 ชุด มีลักษณะเป็นชุดแบบเทิลสูทแบบทหารที่มีรูปดาวแปดแฉกอยู่ที่หน้าอก ที่เมื่อให้ความหมายจากวัตถุ หรือ Product Code แล้ว จะมีสัญลักษณ์ที่มีความหมายเป็นสากลถึงความแข็งแกร่งและการปกป้อง และไม่มีการเน้นสัดส่วนโค้งเว้าเลย ซึ่งสามารถสื่อสัญญาณได้ว่าเธอเป็นซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่ไม่ได้ถูกประกอบสร้างมาให้มีเสน่ห์เย้ายวนทางเพศ และตัวชุดแบบเทิลสูทนั้นสามารถเปลี่ยนสีและรายละเอียดบางอย่างบนตัวชุดได้ โดยความแตกต่างของสีชุดแบบเทิลสูทนั้น ในช่วงแรกของภาพยนตร์ Captain Marvel ซึ่งเป็นภาพยนตร์เดี่ยวของเธอ จะเป็นสีดำและสีเขียวหม่นที่ค่อนข้างทึมทึบ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์หน่วยสตาร์ฟอร์ซ (Starforce) ของดาวครีที่เป็นเหมือนหน่วยรบพิเศษของอวกาศ และดวงดาว 8 แฉกที่หน้าอกของเธอเป็นสีเงิน ที่สามารถสื่อถึงดาวหางที่ยังคงไม่เปล่งแสง เปรียบเหมือนกับกัปตันมาร์เวลที่ยังคงสับสนว่าตัวเองเป็นใครกันแน่ และยังไม่ค้นพบพลังที่แท้จริงของตัวเอง หลังจากโดนระเบิดเครื่องทดสอบแรกของมาร์-เวล (Mar-vell) และยังคงอยู่ใต้อำนาจของหน่วยสตาร์ฟอร์ซของดาวครี แต่เมื่อหลังจากได้รู้ตัวตนของเธอเองแล้ว เธอจึงเปลี่ยนสีชุดแบบเทิลสูทจนกลายเป็นสีน้ำเงิน สีแดง และสีทอง รวมไปถึงสัญลักษณ์ดวงดาวแปดแฉกที่อกของเธอก็เปลี่ยนเป็นสีทอง ซึ่งสามารถสะท้อนได้ถึงพลังในตัวของเธอที่ตื่นขึ้นมาเหมือนดวงดาวที่จรัสแสง และให้ความหมายถึงการปลดแอกและมีอิสระของตัวเอง

มิติด้านสังคมวิทยา หรือด้านสถานที่บอกปุมหลังตัวละคร: สถานที่อยู่เดิมของกัปตันมาร์เวลคือสหรัฐอเมริกา เธออยู่ในครอบครัวที่สภาพแวดล้อมและสังคมยังมีค่านิยมชายเป็นใหญ่ อีกทั้งยุคสมัยที่เธอยังเด็กนั้น สิทธิสตรียังไม่ก้าวหน้า และเป็นช่วงเวลายุค 1960 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีการเคลื่อนไหวของแนวคิดสตรีนิยมขึ้นมาแล้ว

มิติด้านจิตวิทยา หรืออุปนิสัยและทัศนคติของตัวละคร : ด้วยสภาพแวดล้อมบ่งบอกปุมหลังและสังคมที่กัปตันมาร์เวลเติบโตมา ทำให้เกิดการบ่มเพาะบุคลิกของเธอให้มีความแข็งแกร่งดื้อรั้นและมีความทะเยอทะยานต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นอยู่เสมอ ดังนั้นจะเห็นได้จากฉากในภาพยนตร์ที่เธอยืนยันถึงชีวิตของตัวเองในอดีตที่มีความฝันอยากเป็นนักบิน และเธอก็ไล่ตามความฝันนั้นอย่างไม่ลดละความพยายาม แต่ก็มักมีเสียงดูถูกอยู่เสมอ

ในส่วนของบทบาททางเพศ กัปตันมาร์เวลมีลักษณะตัวละครที่มีความเป็นชายสูง ด้วยเพราะบทบาทของเธอที่มักลุยเดี่ยวในการต่อสู้กับศัตรูตัวร้าย และลักษณะนิสัยที่ไม่ได้รักสวยรักงามแบบซูเปอร์ฮีโร่หญิงคนอื่น ทั้งยังมีความฝัน ความทะเยอทะยานที่จะพิสูจน์ตัวเองว่ามีพลังที่เทียบเท่าหรือเหนือกว่าผู้ชาย รวมไปถึงเครื่องแต่งกายของเธอยังไม่เน้นสรีระส่วนเว้าส่วนโค้งของผู้หญิง ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสร้างตัวละครกัปตันมาร์เวลให้เป็นภาพแทนแนวคิดสตรีนิยมและปลดแอกพลังหญิง



อภิปรายผล

มิติด้านสรีระวิทยา หรือด้านการออกแบบรูปลักษณ์ : ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 5 คน มีการออกแบบประกอบสร้างภาพลักษณ์ที่ยังคงสวยงามตามมาตรฐานค่านิยมความงามพิมพ์นิยม หรือที่เรียกว่า Beauty Standard ซึ่งมีสื่อต่าง ๆ บ่มเพาะตามหลักทฤษฎีการบ่มเพาะผ่านสื่อ ซึ่งเมื่อผู้รับชมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ยังคงมีภาพจำมาตรฐานความงามจากการบ่มเพาะผ่านสื่อ การออกแบบตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงจึงยังคงมีการออกแบบรูปร่างหน้าตาให้สวยงามตามมาตรฐานความงามตามพิมพ์นิยมเพื่อโน้มน้าวผู้บริโภคตามกลไกทางธุรกิจ และ ในส่วนของการออกแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบพลังและความสามารถของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงมีการใช้เครื่องหมาย สัญลักษณ์และโทนสีต่าง ๆ ที่เป็นการสื่อสัญลักษณ์จากความหมายโดยอรรถซึ่งนำไปสู่การเชื่อมโยงไปถึงความหมายโดยนัย ที่เป็นการขยายการรับรู้ลักษณะและเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละคร เช่น ลักษณะแบบเทวนิยม, สัตว์, ความเชื่อ, ภาพแทนอุดมการณ์ เป็นต้น

มิติด้านสังคมวิทยา หรือด้านสถานที่บอกปุมหลังตัวละคร: สถานที่อยู่อาศัยเดิมและที่อยู่อาศัยปัจจุบันของซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 5 คนมีการสะท้อนบทบาทและที่มาของตัวละครที่จะหล่อหลอมประกอบสร้างออกมาเป็นลักษณะนิสัยของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รสา เสวิกุล ที่ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครในนวนิยายสงครามเรื่อง โนะบิ ที่มีการมุ่งเน้นว่าสิ่งแวดล้อมส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมตัวละครในนวนิยาย จนส่งผลให้ตัวละครมีอุปนิสัยและพฤติกรรมที่ตอบสนองตามสภาพแวดล้อมที่ประสบมา ซึ่งช่วยเพิ่มมิติต่าง ๆ ให้ตัวละครตามหลักการออกแบบตัวละครแบบ Tillman ที่ว่าด้วยเรื่องการสร้างปุมหลังและสถานที่อยู่อาศัยเดิมของตัวละครเป็นส่วนสำคัญที่จะส่งผลในการสร้างบุคลิกภาพ นิสัย จนนำไปสู่เหตุการณ์ต่าง ๆ ต่อตัวละครโดยตรง ก่อให้เกิดความหมายและเพิ่มความน่าสนใจและน่าติดตามให้เกิดกับความรู้สึกผู้ชมที่มีต่อตัวละคร รวมไปถึงสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ภาพลักษณ์ตัวละครต้องการสื่อ (รสา เสวิกุล, 2547)

มิติด้านจิตวิทยา หรืออุปนิสัยและทัศนคติของตัวละคร: จากการวิเคราะห์จิตวิทยาของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการประกอบสร้างสถานที่และปุมหลังตัวละครโดยใช้แนวคิดสตรีนิยมของ เคท มิลเลต (Kate Millet) ซึ่งมีการพูดถึงสตรีนิยมสายวัฒนธรรม (Cultural Feminism) ในด้านอุปนิสัยส่วนตัวที่มีความเหนือกว่าผู้ชาย ไม่ว่าจะเป็นความอ่อนโยนใจดี การมีจิตใจอ่อนไหวและรักครอบครัว แม้ซูเปอร์ฮีโร่หญิงจะมีความสามารถอย่างอื่นที่เหมือนผู้ชายก็ตาม เช่น กล้าหาญ ต่อสู้เก่งหรือมีพลังวิเศษ นอกจากนี้ยังสังเกตได้ว่า ปมความขัดแย้งและทัศนคติของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงโดยมากมักเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในอดีตของตัวเองและไม่ต้องการให้คนประสพพบเจอกับความสูญเสียอย่างที่ตัวเองพบเจอ ไปจนถึงการต้องการการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับช่วงยุคสมัยของการเคลื่อนไหวแนวคิด

สตรีนิยมคลื่นลูกที่ 2 (Second Wave) ที่ต่อยอดมาถึงสตรีนิยมคลื่นที่ 3 (Third Wave) คือ การเคลื่อนไหวแนวคิดที่ผู้หญิงยังคงเป็นคนนอกและพยายามผลักดันให้สังคมรู้ว่าผู้หญิงก็มีสถานะที่ด้อยกว่าผู้ชายและยังมีการเคลื่อนไหวมาจนถึงปัจจุบันซึ่งเป็นคลื่นลูกที่ 3 ที่มีการตั้งคำถามกับความแตกต่างระหว่างชายหญิง และสนใจการสร้างคามหมายทางวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้ความสนใจว่าคุณค่าทางสังคมนั้นถูกสร้างขึ้นมาอย่างไรและเน้นให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้หญิงที่มีอยู่ รวมไปถึงความหลากหลายที่มีในตัวผู้หญิงแต่ละคน ซึ่งจะเห็นได้จากการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาทของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่หญิงให้มีคุณลักษณะที่หลากหลายมากขึ้น รวมไปถึงเสริมการตีความให้เหมาะสมกับยุคสมัยของการเคลื่อนไหวของแนวคิดสตรีนิยมในคลื่นลูกที่ 3 (รศ.ดร. จงจิตต์ ไชยกุล, 2564)

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ซูเปอร์ฮีโร่หญิงทั้ง 5 คนมีการประกอบสร้างภาพลักษณ์โดยรวมที่มีความแตกต่างทั้งเรื่องภาพลักษณ์ภายนอก สถานที่กับสภาพสังคม และจิตใจ ก่อให้เกิดบทบาททางเพศที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กลายเป็นองค์ประกอบในการสร้างสัมผัสทางมิติที่ช่วยขยายวิสัยทัศน์ที่ส่งผลต่อการรับรู้และกำหนดความรู้สึกเชิงจิตวิทยาไปถึงผู้ชมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่หญิงให้มีการรับรู้ถึงเอกลักษณ์และคุณลักษณะของตัวละครเป็นภาพแทนของผู้หญิงรูปแบบต่าง ๆ ที่ถูกสร้างมานำเสนอความเท่าเทียมทางเพศและวิพากษ์ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) และอยู่ภายใต้เงื่อนไขของธุรกิจและบริบทของสังคมในอเมริกาซึ่งในปัจจุบันยังคงมีการเคลื่อนไหวแนวคิดความเท่าเทียมทางเพศอย่างต่อเนื่อง โดยในส่วนข้อเสนอแนะ จากการศึกษาวิจัยการประกอบสร้างภาพลักษณ์และบทบาทของซูเปอร์ฮีโร่หญิงของสหรัฐอเมริกาของบริษัทมาร์เวลและบริษัทดีซีงานวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้าง Soft power ในการพัฒนาสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ ของไทยได้ และเนื่องจากกระแสการตื่นรู้ไม่ได้มีเพียงแนวคิดความเท่าเทียมระหว่างเพศชายและเพศหญิงเท่านั้น ยังมี LGBTQ+ และความหลากหลายทางชาติพันธุ์และสีผิว ซึ่งสามารถนำการวิจัยนี้ไปต่อยอดได้ในภายหลัง

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- ดุลา จิตตะยโสธร. (2551). บทบาททางเพศ: ในทัศนะของนักจิตวิทยา Sex Roles: A Psychological Perspective. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 28(1), 195-207.
- บุญญรักษ์ บุญญเขตมาลา. (2538). ศิลปะแขนงที่เจ็ด. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้ง.



- ภัทรณกัญญ์ อนันต์เต่า. (2565). Woke มากไป เกิดอะไรขึ้นเมื่อฮอลลีวูดสนใจความเท่าเทียมแต่กลับมีกระแสต่อต้าน. เรียกใช้เมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.ellethailand.com/diversity-in-hollywood/>.
- รศ.ดร. จงจิตต์ โศกนคณาภรณ์. (2564). สังคมวิทยาสตรี สตรีนิยม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รสา เสวิกุล. (2547). การวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครในนวนิยายสงครามเรื่องโนะบิ จูฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: จูฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อ.จำสืบทรี ดร.จอห์นนพดล วศิณสุนทร. (2556). สรุปแนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification). เรียกใช้เมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก <http://johnnopadon.blogspot.com/2014/02/semiology-and-signification.html>.
- เอกรัฐ เลหาทัยวาณิชย์. (2565). แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation). เรียกใช้เมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก <https://phdcommunication.wordpress.com/2013/03/07/%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%A0%0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B9%81%E0%B8%97%E0%B8%99-representation/>.
- Helaudais, A. (2005). Women: Superheroines or sex objects. Retrieved october 31, 2022, from <https://temple-news.com/women-superheroines-or-sex-objects/>.
- Tillman, B. (2011). Creative character design. Waltham: Focal Press.